

GENERAL  
MIDI

XG

XF

DIGITAL  
ORCHESTRA

STYLE  
FILE

# PORTATONE

*PSR-*  
**A1000**

**BEDIENUNGSANLEITUNG**

Achten Sie darauf, vor Einsatz des PSR-A1000 die "Vorsichtsmaßnahmen,, auf Seite 3-4 durchzulesen.

 **YAMAHA**

The serial number of this product may be found on the bottom of the unit. You should note this serial number in the space provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase to aid identification in the event of theft.

**Model No.**

---

**Serial No.**

---

(bottom)

# VORSICHTSMASSNAHMEN

## BITTE LESEN SIE DIES SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR SIE FORTFAHREN

\* Bewahren Sie dieses Handbuch an einem sicheren Platz auf, um jederzeit darauf zurückgreifen zu können.

### **WARNUNG**

Beachten Sie unbedingt immer die nachfolgend aufgelisteten Vorsichtsmaßnahmen, um mögliche schwere Verletzungen oder sogar tödliche Unfälle zu vermeiden, die aufgrund elektrischer Schläge, Kurzschlüsse, Feuer oder anderen Gefahren entstehen können. Diese Vorsichtsmaßnahmen beinhalten – ohne darauf beschränkt zu sein – folgendes:

#### Stromversorgung/Netzadapter

- Schließen Sie das Instrument ausschließlich an eine für das Instrument vorgeschriebene Netzspannung an. Die erforderliche Spannung ist auf dem Typenschild des Instruments aufgedruckt.
- Verwenden Sie ausschließlich den Adapter PA-300 oder einen von Yamaha empfohlenen gleichwertigen Adapter. Die Verwendung eines nicht adäquaten Adapters kann zu einer Beschädigung oder Überhitzung des Instruments führen.
- Überprüfen Sie regelmäßig den Zustand des elektrischen Steckers und entfernen Sie jeglichen Schmutz oder Staub, der sich darauf angesammelt hat.
- Verlegen Sie das Netzkabel nicht in der Nähe heißer Gegenstände, wie Heizgeräte oder Radiatoren, und schützen Sie das Netzkabel vor übermäßigem Verknicken oder anderen Beschädigungen. Stellen Sie keine schweren Gegenstände auf dem Kabel ab, und verlegen Sie es so, daß niemand darauf treten oder darüber stolpern kann. Rollen Sie keine Gegenstände darüber.

#### Nicht Öffnen

- Versuchen Sie nicht, das Instrument zu öffnen oder die inneren Komponenten zu entfernen oder auf irgendeine Weise zu ändern. Das Instrument enthält keine vom Benutzer zu wartenden Teile. Nehmen Sie das Instrument bei einer Fehlfunktion sofort außer Betrieb, und lassen Sie es von einem qualifizierten Yamaha-Techniker prüfen.

#### Feuchtigkeitswarnung

- Setzen Sie das Instrument keinem Regen aus, benutzen Sie es nicht in der Nähe von Wasser oder unter Dampf oder in nasser Umgebung. Stellen Sie keine Behälter mit Flüssigkeiten auf dem Instrument ab; die Flüssigkeit könnte durch die Öffnungen in das Instrumenteninnere gelangen.
- Schließen Sie niemals einen elektrischen Stecker mit nassen Händen an die Steckdose an, und ziehen Sie niemals einen elektrischen Stecker mit nassen Händen aus der Steckdose.

#### Feuerwarnung

- Stellen Sie keine brennenden Gegenstände (z. B. Kerzen) auf dem Instrument ab. Ein brennender Gegenstand kann umfallen und einen Brand verursachen.

#### Falls Sie irgendwelche Anormalitäten bemerken...

- Falls das Netzkabel oder der Stecker durchgeschauert oder beschädigt wird, oder wenn es während des Gebrauchs des Instruments zu einem plötzlichen Tonausfall kommt, oder falls irgendwelche ungewöhnlichen Gerüche oder Rauch auftreten sollten, schalten Sie das Instrument unverzüglich aus, ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose und lassen Sie das Instrument von einem qualifizierten Yamaha-Techniker überprüfen.

### **VORSICHT**

Beachten Sie unbedingt immer die nachfolgend aufgelisteten Vorsichtsmaßnahmen, um körperliche Verletzungen an der eigenen Personen oder an Dritten oder Beschädigungen am Instrument oder am Eigentum Dritter zu vermeiden. Diese Vorsichtsmaßnahmen beinhalten – ohne darauf beschränkt zu sein – folgendes:

#### Stromversorgung/Netzadapter

- Fassen Sie den Netzstecker nur am Stecker selber und niemals am Kabel an, wenn Sie den Netzstecker vom Instrument oder von der Steckdose abziehen.
- Ziehen Sie bei Nichtbenutzung des Instruments oder während eines Gewitters den Netzadapter aus der Steckdose.
- Schließen Sie das Instrument niemals über einen Mehrfachanschluß an eine Netzsteckdose an. Dies kann zu Verlust der Klangqualität führen und möglicherweise auch zur Überhitzung in der Netzsteckdose.

#### Aufstellung

- Setzen Sie das Instrument weder übermäßigem Staub oder Vibrationen noch extremer Kälte oder Hitze aus (beispielsweise direktes Sonnenlicht, die Nähe zu einer Heizung oder tagsüber in einem Fahrzeug), um eine mögliche Verformung des Bedienfelds oder eine Beschädigung der eingebauten Komponenten zu vermeiden.
- Verwenden Sie das Instrument nicht in der Nähe eines Fernsehers, Radios, Mobiltelefons, einer Stereoanlage oder anderer elektrischer Geräte. Andernfalls erzeugt das Instrument, der Fernseher oder das Radio gegenseitige Störungen.
- Achten Sie auf einen sicheren Stand des Geräts, um ein unabsichtliches Umstürzen zu vermeiden.
- Ziehen Sie alle angeschlossenen Adapter und Kabel ab, bevor Sie das Instrument verschieben.
- Verwenden Sie für das Instrument nur den dafür vorgesehenen Ständer. Verwenden Sie zur Montage des Ständers nur die mitgelieferten Schrauben. Andernfalls kann es zu einer Beschädigung der eingebauten Komponenten kommen, oder die Standfestigkeit ist nicht gegeben.

## Verbindungen

- Wenn Sie das Instrument an andere elektronische Komponenten anschließen möchten, schalten Sie zuerst alle Geräte aus. Stellen Sie zunächst alle Lautstärkereglern an den Geräten auf Minimum, bevor Sie die Instrumente ein- oder ausschalten. Allgemein sollten Sie die Lautstärke an allen Geräten zunächst auf ein Minimum einstellen und beim Spielen allmählich erhöhen, bis der gewünschte Pegel erreicht ist.

## Wartung

- Verwenden Sie zur Reinigung des Instruments ein weiches, trockenes Tuch. Verwenden Sie keine Verdünnung, Lösungsmittel oder Reinigungsflüssigkeiten oder mit chemischen Substanzen imprägnierte Reinigungstücher.

## Handhabung

- Stecken Sie weder einen Finger noch eine Hand in irgendeinen Spalt des Instruments.
- Stecken Sie niemals Papier, Metallteile oder andere Gegenstände in die Schlitze am Bedienfeld oder der Tastatur. Sollte dies geschehen, schalten Sie das Instrument sofort aus und ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose. Das Instrument muß von einem qualifizierten Yamaha-Techniker überprüft werden.
- Stellen Sie keine Gegenstände aus Vinyl, Kunststoff oder Gummi auf dem Instrument ab, da andernfalls Bedienfeld oder Keyboard verfärbt werden könnten.
- Stützen Sie sich nicht mit dem Körpergewicht auf dem Instrument ab, und stellen Sie keine schweren Gegenstände darauf ab. Üben Sie keine übermäßige Gewalt auf Tasten, Schalter oder Stecker aus.
- Benutzen Sie das Instrument nicht über eine längere Zeit mit zu hohen oder unangenehmen Lautstärken. Hierdurch können bleibende Hörschäden auftreten. Wenn Sie einen Hörverlust oder Hörgeräusche bemerken, sollten Sie einen Arzt aufsuchen.

## Speichern von Daten

### Speichern Ihrer Daten

- Daten im Arbeitsspeicher (siehe Seite 36) gehen beim Ausschalten des Instruments verloren. Speichern Sie die Daten auf einer Diskette/dem User-Laufwerk (siehe Seite 36). Gespeicherte Daten können aufgrund einer Fehlfunktion verlorengehen. Speichern Sie wichtige Daten auf einer Diskette.

Wenn Sie Einstellungen auf einer Display-Seite ändern und dann diese Seite verlassen, werden die Daten der Systemeinstellung (aufgeführt in der Parameter-Tabelle der separaten Daten-Liste) automatisch gespeichert. Diese bearbeiteten Daten gehen jedoch verloren, wenn Sie das Gerät ausschalten, ohne das jeweilige Display richtig zu beenden.

### Sichern der Diskette

- Um sich vor Datenverlust aufgrund von Schäden am Speichermedium zu schützen, empfiehlt Yamaha, daß Sie wichtige Daten auf zwei Disketten speichern.

Yamaha haftet weder für Schäden, die auf eine unsachgemäße Bedienung oder Änderungen am Instrument zurückzuführen sind noch für den Verlust oder die Zerstörung von Daten.

Schalten Sie das Instrument immer aus, wenn Sie es nicht benutzen.

Auch wenn sich der Schalter in der Position „STANDBY“ befindet, verbraucht das Gerät geringfügig Strom. Wird das Instrument für längere Zeit nicht benutzt, sollten Sie unbedingt den Netzadapter aus der Steckdose ziehen.

Vielen Dank, daß Sie sich für den Kauf  
des Yamaha PSR-A1000 entschieden haben!  
Wir empfehlen Ihnen, dieses Handbuch genau durchzulesen,  
so daß Sie alle Vorzüge der fortschrittlichen  
und praktischen Funktionen des PSR-A1000 nutzen können.  
Außerdem empfehlen wir, diese Anleitung an einem sicheren und  
leicht zugänglichen Ort für späteres Nachschlagen aufzubewahren.

# Zubehör

- Netzadapter PA-300\*
- Diskette [einschließlich Style-Dateien, Song-Dateien und MIDI-Treibern (Seite 138)]
- Notenständer (Seite 17)
- Datenliste
- Bedienungsanleitung

\* Ist u. U. in Ihrem Gebiet nicht enthalten. Wenden Sie sich in diesem Fall bitte an Ihren Yamaha-Händler.

## Über diese Bedienungsanleitung und die Datenliste

Dieses Handbuch besteht aus vier Kapiteln: Einleitung, Kurzbedienungsanleitung, Bedienungsgrundlagen und Referenz.

Außerdem wird eine gesonderte Datenliste angeboten.

**Einleitung (Seite 2):** Lesen Sie dieses Kapitel bitte zuerst.

**Kurzbedienungsanleitung (Seite 20):** In diesem Kapitel wird die Benutzung der Grundfunktionen beschrieben.

**Bedienungsgrundlagen (Seite 35):** In diesem Kapitel wird die Benutzung der Grundfunktionen einschließlich der Display-Regler beschrieben.

**Referenz (Seite 49):** In diesem Kapitel wird erklärt, wie die detaillierten Einstellungen der verschiedenen Funktionen des PSR-A1000 vorgenommen werden.

**Datenliste:** Liste der Voices, MIDI-Datenformat, usw.

- \* Die Abbildungen und LCD-Anzeigen in dieser Bedienungsanleitung dienen lediglich der Veranschaulichung und können vom tatsächlichen Aussehen Ihres Instruments abweichen. Beispielsweise unterscheiden sich die Voice- oder Style-Namen in den LCD-Darstellungen dieser Anleitung von den tatsächlichen Namen im Instrument.
- \* Die Displays, die hier als Bedienungsbeispiele abgebildet wurden, sind in englischer Sprache gehalten.

- \* Die Schriftarten der in diesem Instrument verwendeten Bitmaps wurden von Ricoh Co., Ltd. zur Verfügung gestellt und sind deren Eigentum.
- \* Das Kopieren der im Handel erhältlichen Software zu anderen Zwecken als Ihrem persönlichen Gebrauch ist streng verboten.

### URHEBERRECHTSHINWEIS

Dieses Produkt enthält ein Paket von Computerprogrammen und Inhalten, für die Yamaha Urheberrechte oder Lizenzen zur Verwendung von Urheberrechten Dritter besitzt. Dieses urheberrechtlich geschützte Material umfaßt ohne Einschränkung sämtliche Computersoftware, Styles-Dateien, MIDI-Dateien, WAVE-Daten und Tonaufzeichnungen. Jegliche unerlaubte Verwendung solcher Programme und Inhalte außer zum persönlichen Gebrauch ist durch einschlägige Gesetze untersagt. Verstöße gegen das Urheberrecht werden strafrechtlich verfolgt. SIE DÜRFEN KEINE ILLEGALEN KOPIEN ANFERTIGEN; VERTEILEN ODER VERWENDEN.

Warenzeichen:

- Apple und Macintosh sind Warenzeichen der Apple Computer, Inc.
- IBM-PC/AT ist ein Warenzeichen der International Business Machines Corporation.
- Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft® Corporation.
- Alle weiteren Warenzeichen sind Eigentum ihrer entsprechenden Inhaber.

# Umgang mit dem Diskettenlaufwerk und mit Disketten

Behandeln Sie Disketten und das Diskettenlaufwerk vorsichtig. Beachten Sie die folgenden wichtigen Vorsichtsmaßnahmen.

## Kompatible Diskettentypen

- Es können sowohl 2DD- als auch 2HD-3,5-Zoll-Disketten verwendet werden.

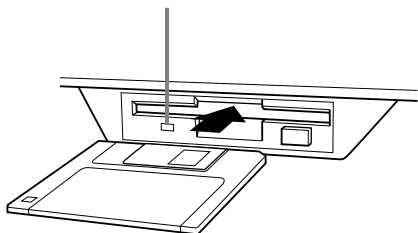
## Einlegen und Entnehmen von Disketten

So legen Sie eine Diskette in das Diskettenlaufwerk ein:

- Halten Sie die Diskette so, daß das Etikett der Diskette nach oben und der Metallschieber nach vorne weist (auf den Schacht gerichtet). Legen Sie die Diskette vorsichtig in das Diskettenlaufwerk ein, und schieben Sie die Diskette nach vorn, bis sie hörbar einrastet und die Auswurfaste herauspringt.

### LED des Laufwerks

Wenn das Gerät eingeschaltet wird, leuchtet die LED des Laufwerks (unten links vom Laufwerk), und zeigt so an, daß das Laufwerk genutzt werden kann.

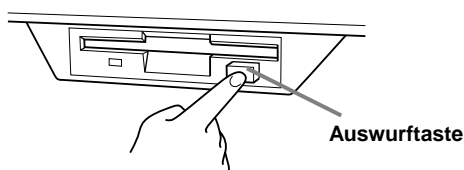


So entnehmen Sie eine Diskette:

Bevor Sie die Diskette herausnehmen, achten Sie darauf, daß keine Daten mehr auf die Diskette geschrieben werden.

Wenn bei den folgend beschriebenen Vorgängen gerade Daten auf der Diskette gespeichert werden, erscheinen die Meldungen „Now executing“, „Now copying“ und „Now formatting“ auf dem Display.

- Verschieben, Kopieren, Einfügen, Speichern oder Löschen von Daten (Seiten 39 bis 41).
- Benennen von Dateien und Ordnern (Seite 38); Erstellen eines neuen Ordners (Seite 41).
- Kopieren einer Diskette auf eine andere Diskette (Seite 134); Formatieren einer Diskette (Seite 134).



- Entnehmen Sie niemals eine Diskette und schalten Sie das Gerät niemals aus, während gerade Daten auf die Diskette geschrieben werden. Dadurch können die Diskette und möglicherweise auch das Diskettenlaufwerk beschädigt werden. Drücken Sie langsam auf die Auswurfaste, bis sie vollständig eingedrückt ist. Die Diskette wird automatisch ausgeworfen. Nachdem die Diskette vollständig ausgeworfen wurde, entnehmen Sie diese vorsichtig von Hand.
- Es kann passieren, daß die Diskette nicht ganz ausgeworfen wird, wenn die Auswurfaste zu schnell oder nicht bis zum Anschlag gedrückt wird. Die Auswurfaste kann dann in halb-gedrückter Stellung steckenbleiben, und die Diskette ragt nur wenige Millimeter aus der Laufwerksöffnung heraus. Versuchen Sie nicht, die unvollständig ausgeworfene Diskette herauszuziehen. Gewaltanwendung kann in dieser Situation zur Beschädigung des Laufwerks oder der Diskette führen. Um eine unvollständig ausgeworfene Diskette zu entnehmen, müssen Sie nochmals auf die Auswurfaste drücken. Sie können die Diskette auch wieder vollständig in die Diskettenöffnung einschieben und den Vorgang wiederholen.
- Nehmen Sie immer die Diskette aus dem Laufwerk, bevor Sie das Gerät ausschalten. Wenn Sie eine Diskette für längere Zeit im Laufwerk eingelegt lassen, kann die Diskette leicht verstauben und Schmutz ansammeln. Dies kann zu Schreib- und Lesefehlern führen.

## Reinigen des Schreib-/Lesekopfs des Diskettenlaufwerks

- Reinigen Sie den Schreib-/Lesekopf regelmäßig. Dieses Gerät besitzt einen magnetischen Präzisions-Schreib-/ Lesekopf, der im Laufe der Zeit durch magnetische Partikel der verwendeten Disketten verschmutzt. Dadurch können Schreib- und Lesefehler verursacht werden.
- Um das Diskettenlaufwerk in einen optimalen Betriebszustand zu halten, empfiehlt Yamaha, den Schreib-/Lesekopf einmal im Monat mit einer handelsüblichen Trocken-Reinigungsdiskette zu reinigen. Fragen Sie Ihren Yamaha-Händler nach geeigneten Reinigungsdisketten.
- Stecken Sie keine anderen Gegenstände als Disketten in den Laufwerksschacht. Andere Gegenstände können das Diskettenlaufwerk oder die Disketten beschädigen.

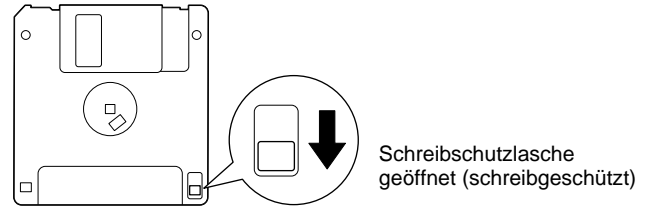
## Informationen über Disketten

### So behandeln Sie Ihre Disketten ordnungsgemäß:

- Stellen Sie keine schweren Gegenstände auf eine Diskette, und biegen oder drücken Sie die Disketten nicht. Bewahren Sie zeitweilig nicht benötigte Disketten immer in ihren Schutzhüllen auf.
- Setzen Sie die Diskette nicht direktem Sonnenlicht, extrem hohen oder niedrigen Temperaturen, hoher Feuchtigkeit, Staub oder Flüssigkeiten aus.
- Öffnen Sie den gefederten Metallschieber nicht und berühren Sie auf keinen Fall die Oberfläche der dahinter befindlichen Magnetschicht.
- Setzen Sie die Diskette auch keinen starken Magnetfeldern aus, wie sie von Fernsehern, Lautsprechern, Motoren usw. ausgehen. Magnetische Felder können die Daten teilweise oder vollständig löschen und die Diskette unlesbar machen.
- Benutzen Sie niemals eine Diskette mit beschädigtem Metallschieber oder Gehäuse.
- Kleben Sie nichts anderes als die dafür vorgesehenen Etiketten auf die Disketten. Achten Sie darauf, daß die Aufkleber an der richtigen Stelle angebracht werden.

### So schützen Sie Ihre Daten (Schieber für Schreibschutz):

- Um ein unbeabsichtigtes Löschen wichtiger Daten zu verhindern, schieben Sie den Schreibschutz der Diskette in die Schreibschutzposition (Schieber offen).



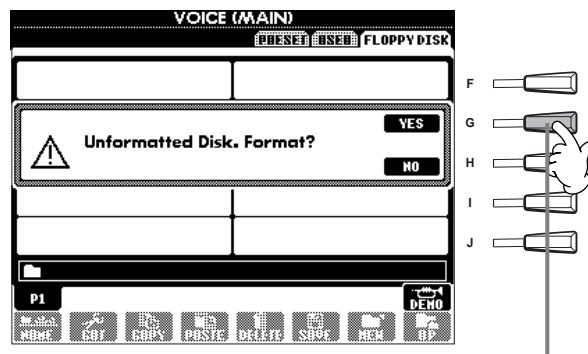
### Datensicherung

- Für eine maximale Datensicherheit empfiehlt Yamaha, von wichtigen Daten zwei verschiedene Sicherungskopien auf zwei verschiedenen Disketten anzulegen. Dadurch haben Sie die Möglichkeit, Daten auch dann noch wiederherzustellen, wenn eine der Disketten verlorengegangen oder beschädigt sein sollte. Zum Anlegen einer Sicherungsdiskette verwenden Sie die Funktion „Diskette auf Diskette kopieren“ (Seite 134).

## Über die Meldungen im Display

Manchmal erscheint zur Erleichterung der Bearbeitung in der Anzeige eine Meldung (Information oder Bestätigungsdialog).

Wenn eine derartige Meldung auf dem Display erscheint, folgen Sie einfach den angezeigten Anleitungen und drücken Sie die entsprechenden Tasten.



#### HINWEIS

Sie können die gewünschte Sprache aus dem Hilfedisplay auswählen (Seite 46).

In diesem Beispiel drücken Sie die Taste [G] (YES), um die Formatierung auszuführen (den Vorgang zu starten).



# Inhaltsverzeichnis

## Introduction ..... 2

VORSICHTSMASSNAHMEN .....	3
Zubehör .....	6
Über diese Bedienungsanleitung und die Datenliste .....	6
Umgang mit dem Diskettenlaufwerk und mit Disketten .....	7
Über die Meldungen im Display .....	8
Was können Sie mit dem PSR-A1000 anfangen?.....	9
Anwendungsindex .....	14
Einrichten des PSR-A1000 .....	16
Bedienfeldelemente und Anschlüsse .....	18

## Kurzbedienungsanleitung..... 20

Wiedergeben der Demo-Songs .....	20
Song-Wiedergabe .....	21
Wiedergeben von Songs .....	21
<b>Spiele von Voices .....</b>	<b>25</b>
Spielen einer Voice.....	25
Gleichzeitiges Spielen zweier Voices .....	26
Spielen verschiedener Voices mit der rechten und linker Hand .....	27
<b>Spiele von Styles .....</b>	<b>28</b>
Spielen eines Styles .....	28
Style Sections.....	30
<b>Spiele zu den Songs.....</b>	<b>32</b>
Gemeinsames Spielen mit dem PSR-A1000 .....	32
Aufnahme.....	33
<b>Einstellen einer orientalischen Skala .....</b>	<b>34</b>

## Bedienungsgrundlagen — Organisieren Ihrer Daten... 35

Beispiel — Open/Save-Display für Voices .....	36
<b>Auswählen von Dateien und Ordern.....</b>	<b>37</b>
<b>Aktionen mit Dateien und Ordern .....</b>	<b>38</b>
Benennen von Dateien und Ordern .....	38
Verschieben von Dateien und Ordern .....	39
Kopieren von Dateien und Ordern .....	40
Löschen von Dateien und Ordern .....	40
Speichern von Dateien.....	41
Organisieren Ihrer Dateien durch Erzeugen neuer Ordner.....	41
Anzeigen übergeordneter Seiten .....	41
Eingaben von Zeichen und Ändern der Dateisymbole (Icons) .....	41
<b>Verwenden des Datenrades [DATA ENTRY].....</b>	<b>43</b>
<b>Direktzugriff — Sofortzugriff auf Displays.....</b>	<b>44</b>
<b>Hilfetexte.....</b>	<b>46</b>
<b>Verwenden des Metronoms .....</b>	<b>47</b>
<b>Einstellen des Tempos.....</b>	<b>47</b>
Funktion „Tap Tempo“ .....	48

## Referenzteil

## Wiedergeben der Demo-Songs..... 49

## Voices ..... 51

Auswählen einer Voice .....	51
Layer/Left — Gleichzeitiges Spielen mehrerer Sounds .....	53
Layer — Überlagern zweier verschiedener Voices ....	53
Left — Einstellen getrennter Voices für den linken und rechten Bereich auf der Klaviatur .....	54
<b>Anwenden von Voice-Effekten.....</b>	<b>54</b>
<b>PITCH BEND-Rad.....</b>	<b>55</b>
<b>Anpassen der Oktav-Einstellung .....</b>	<b>55</b>

## Styles ..... 56

<b>Spiele eines Styles .....</b>	<b>56</b>
Wiedergeben nur des Rhythmus-Parts des Styles .....	58
Anpassen der Lautstärkebalance/ Kanalstummenschaltung.....	58
<b>Akkordgriffe .....</b>	<b>59</b>
<b>Arrangieren der Style-Patterns (SECTIONS: MAIN A/B/C/D, INTRO, ENDING, BREAK) .....</b>	<b>61</b>
Beenden der Wiedergabe eines Styles beim Loslassen der Tasten (SYNC. STOP).....	62
Auswählen der Intro- und Ending-Typen (INTRO/ENDING) .....	63
Automatische Wiedergabe von Fill-Ins bei Wechsel der Begleit-Sections — Auto Fill In .....	63

## Die Multi-Pads..... 64

<b>Spiele auf den Multi-Pads .....</b>	<b>64</b>
<b>Akkordanpassung.....</b>	<b>64</b>
<b>Multi-Pad-Bearbeitung.....</b>	<b>65</b>

## Song-Wiedergabe..... 66

<b>Kompatible Song-Typen .....</b>	<b>66</b>
<b>Song-Wiedergabe .....</b>	<b>67</b>
Wiedergeben der internen Songs .....	67
Wiedergeben von Songs auf Disketten .....	69
Weitere Wiedergabefunktionen .....	69
<b>Stummschalten bestimmter Parts — Track1 / Track2 / Extra Tracks.....</b>	<b>70</b>
<b>Wiederholtes Wiedergeben eines bestimmten Bereichs („Repeat“).....</b>	<b>70</b>
<b>Anzeigen der Liedtexte (Lyrics).....</b>	<b>71</b>

## **Einsatz orientalischer Skalen Scale Setting/Scale Tuning/ Scale Memory ..... 72**

Einstellen einer orientalischen Skala	
— Scale Setting .....	72
Einstellen der Skalenstimmung	
— Scale Tuning .....	72
Skaleneinstellung speichern — Scale Memory .....	74
Skaleneinstellungen dauerhaft speichern .....	74
Abrufen von Skaleneinstellungen.....	75

## **Speichern und Wiederaufrufen eigener Bedienfeldeinstellungen — Registration Memory ..... 76**

Speichern von Bedienfeldeinstellungen	
— Registration Memory.....	76
Speichern Ihrer Einstellungen des Registration Memory .....	77
Wiederaufrufen Ihrer Einstellungen des Registration Memory.....	78

## **Bearbeiten von Voices — Sound Creator ..... 79**

Vorgehensweise .....	79
Parameter des Sound Creator .....	80

## **Aufnehmen Ihres Spiels und Song-Erstellung — Song Creator ..... 83**

Über die Song-Aufnahme .....	83
Schnellaufnahme.....	84
Mehrsपुरaufnahme .....	85
Aufnehmen einzelner Noten	
— Schrittweise Eingabe .....	87
Vorgehensweise.....	87
Aufnehmen von Melodien	
— Schrittweise Eingabe (Noten) .....	89
Aufnehmen von Akkordwechseln für die automatische Begleitung	
— Schrittweise Eingabe (Akkord) .....	90
Auswählen der Optionen für die Aufnahme: Starten, Beenden, Punch In/Out — Rec Mode.....	92
Bearbeiten eines aufgenommenen Songs.....	93
Bearbeiten von kanalbezogenen Parametern	
— Channel .....	93
Bearbeiten von Noten-Events — 1 - 16 .....	96
Bearbeiten von Akkord-Events — CHD .....	97
Bearbeiten von System-Events	
— SYS/EX. (System Exclusive) .....	97
Eingeben und Bearbeiten von Liedtexten .....	98
Anpassen der Event-Liste - Filter .....	98

## **Erstellen von Begleit-Styles — Style Creator ..... 99**

Über das Erstellen von Begleit-Styles .....	99
Style-File-Format .....	100
Vorgehensweise .....	100
Echtzeitaufnahme – Basic .....	101
Srittweise Eingabe.....	102
Zusammenstellen eines Begleit-Styles	
— Assembly .....	103
Bearbeiten des erstellten Begleit-Styles .....	104
Variieren Sie das Rhythmus-Feeling	
— Groove und Dynamics.....	104
Bearbeiten der Daten in CHANNEL .....	106
Einstellungen für das Style File-Format	
— Parameter.....	107

## **Erstellen des Multi-Pads — Multi-Pad-Creator ..... 109**

Vorgehensweise .....	109
Multi-Pad-Echtzeitaufnahme — Aufnehmen.....	110
Starten Sie die Aufnahme .....	110
Stoppen Sie die Aufnahme .....	110
Schrittweises Eingeben oder Bearbeiten von Multi-Pads - Bearbeiten .....	111

## **Einstellen der Lautstärke- balance und Wechseln von Voices — Mixing Console .... 112**

Vorgehensweise .....	112
Einstellen der Lautstärken und der Voice	
— Volume/Voice .....	113
Ändern des Klangs der Voice — Filter .....	114
Ändern von Einstellungen der Tonhöhe	
— Tune .....	114
Einstellen der Effekte .....	115
Effektstruktur.....	117

## **Vornehmen globaler und anderer wichtiger Einstellungen — Function ... 118**

Vorgehensweise .....	118
Feinabstimmen der Tonhöhe/Auswählen einer Tem- perierung — Master Tune / Scale Tune.....	120
Abstimmen der Grundtonhöhe — Master Tune ...	120
Einstellen von Song-Parametern	
— SONG SETTINGS .....	121
Einstellen von Parametern der Begleitautomatik — Style Setting / Split Point / Chord Fingering .....	122
Einstellen von Parametern der Begleitautomatik	
— Style Setting / Split Point.....	122
Einstellen der „Finger“-Methode	
— Chord Fingering.....	123

<b>Einstellungen für Pedale und Tastatur</b>	
— <b>CONTROLLER</b> .....	123
Einstellungen für die Pedale .....	123
Ändern der Anschlagsempfindlichkeit und der Transponierung – Keyboard/Panel .....	125
<b>Einstellen von Regist. Sequence / Freeze / Voice Set</b> .....	126
Festlegen der Reihenfolge für den Aufruf der Voreinstellungen des Registration Memory — Registration Sequence .....	126
Beibehalten von Bedienfeldeinstellungen — Freeze .....	126
Ändern der automatisch ausgewählten Voice-Einstellungen — Voice Set .....	127
<b>Einstellen von Harmony und Echo</b> .....	127
<b>Einstellen der MIDI-Parameter</b> .....	129
Allgemeine Systemeinstellungen (Local Control, Clock usw.) — System .....	129
Senden von Midi-daten — Transmit.....	130
Empfangen von MIDI-Daten — RECEIVE .....	131
Einstellen der Grundtonkanäle — Root.....	131
Einstellen von Akkordkanälen — Chord Detect.....	131
<b>Sonstige Einstellungen — Utility</b> .....	132
Vornehmen von Einstellungen für die Parameter Fade In/out, Metronome, Parameter Lock und Tap — Config 1 .....	132
Vornehmen der Einstellungen für DISPLAY, und VOICE NUMBER-Kennzeichnung — CONFIG 2 ...	133
Kopieren und Formatieren von Disketten — Disk ...	134
Eingeben Ihres Namens und der Sprache — Owner.....	135
Wiederherstellen der werksseitig programmierten Einstellungen des PSR-A1000 — System Reset ....	135

## **Betreiben des PSR-A1000 mit anderen Geräten..... 136**

Verwenden eines Kopfhörers (PHONES-Buchse)....	136
Wiedergabe der Sounds des PSR-A1000 über eine ex- terne Audioanlage und Aufnahme der Sounds auf einem externen Aufzeichnungsgerät (AUX OUT/ OUTPUT-Buchsen) .....	136
Anschluß eines Pedals (Fußschalters) oder stufenlosen Fußreglers (FOOT-PEDAL-1/2-Buchse) .....	137
Anschließen externer MIDI-Geräte (MIDI-Anschlüsse).....	137
Anschließen eines Computers (MIDI-Anschlüsse/TO HOST-Anschluß) .....	138
Was ist MIDI?.....	139
Einsatzmöglichkeiten von MIDI .....	142
Datenkompatibilität .....	142
Diskettenformat .....	142
Sequenzformat .....	143
Stimmenzuordnungsformat .....	143

## **Fehlerbehebung ..... 144**

## **Technische Daten ..... 146**

## **Anhang ..... 148**

<b>Einleitung</b>
<b>Kurzbedienungsanleitung</b>
<b>Bedienungsgrundlagen – Organisieren Ihrer Daten</b>
<b>Wiedergeben der Demo-Songs</b>
<b>Voices</b>
<b>Styles</b>
<b>Die Multi-Pads</b>
<b>Song-Wiedergabe</b>
<b>Einsatz orientalischer Skalen – Scale Setting/Scale Tuning/Scale Memory</b>
<b>Speichern und Wiederaufrufen eigener Bedienfeldeinstellungen – Registration Memory</b>
<b>Bearbeiten von Voices – Sound Creator</b>
<b>Aufnehmen Ihres Spiels und Song-Erstellung – Song Creator</b>
<b>Erstellen von Begleit-Styles – Style Creator</b>
<b>Erstellen des Multi-Pads - Multi Pad Creator</b>
<b>Einstellen der Lautstärkebalance und Wechseln von Voices – Mixing Console</b>
<b>Vornehmen globaler und anderer wichtiger Einstellungen – FUNCTION</b>
<b>Betreiben des PSR-A1000 mit anderen Geräten</b>
<b>Anhang</b>

# Anwendungsindex

**Verwenden Sie diesen Index zur Suche nach Referenzseiten. Das kann für Ihre jeweilige Anwendung und Situation sehr nützlich sein.**

---

## Anhören

---

- Anhören der internen Songs..... Seite 67
- Anhören der Disketten-Songs..... „Wiedergeben von Songs auf Disketten“ auf Seite 69
- Anhören der Demo-Songs..... Seite 49
- Anhören der Demos der ausgewählten Voices ..... Seite 51
- Anhören der Songs mit den speziellen Voices des PSR-A1000 ..... Seite 113

---

## Wiedergabe

---

- Wiedergeben einer Begleitung, die mit der Tonhöhe übereinstimmt.....„TRANSPOSE ASSIGN“ auf Seite 125
- Kombinieren von zwei Voices ..... „Layer — Überlagern zweier verschiedener Voices“ auf Seite 53
- Wiedergeben verschiedener Voices für die rechte und linke Hand  
..... „Left — Einstellen getrennter Voices für den linken und rechten Bereich auf der Klaviatur“ auf Seite 54

---

## Ändern des Sounds

---

- Verbessern des Sound mit Touch- und anderen Effekten .....„Anwenden von Voice-Effekten“ auf Seite 54  
..... „Einstellen der Effekte“ auf Seite 115
- Anpassen der Pegelbalance..... Seite 113
- Kombinieren zweier Voices..... „Layer — Überlagern zweier verschiedener Voices“ auf Seite 53
- Wiedergeben verschiedener Voices für die rechte und linke Hand  
..... „Left — Einstellen getrennter Voices für den linken und rechten Bereich auf der Klaviatur“ auf Seite 54
- Erstellen von Voices ..... Seite 79

---

## Wiedergeben der Begleitautomatik

---

- Automatisches Wiedergeben der Begleitung ..... Seite 56

---

## Üben

---

- Üben in genauem und gleichmäßigem Tempo .....„Verwenden des Metronoms“ auf Seite 47

---

## Aufnahmen

---

- Aufnahmen Ihres Spiels..... Seiten 84, 85
- Erstellen eines Song durch Noteneingabe..... Seite 87

---

## Erstellen Ihrer eigenen Einstellungen

---

- Erstellen von Voices ..... Seite 79
- Erstellen von Begleit-Styles..... Seite 99
- Erstellen des Multi-Pads - Multi Pad Creator ..... Seite 109

---

## Einstellungen

---

Speichern von Bedienfeldeinstellungen.....	Seite 76
Abstimmen der Tonhöhe/Auswählen einer Tonleiter .....	Seite 120
Vornehmen detaillierter Einstellungen für die Wiedergabe der Songs .....	Seite 121
Vornehmen detaillierter Einstellungen für die Begleitautomatik.....	Seite 122
Vornehmen detaillierter Einstellungen für die Keyboard-Voices.....	Seite 125
Vornehmen detaillierter Einstellungen für MIDI.....	Seite 129

---

## Anschließen des PSR-A1000 an andere Geräte

---

Grundlegende Informationen zu MIDI oChicagoChicagoChicagoChicagoChicag „Was ist MIDI?“ auf Seite 139	
Aufnehmen Ihres Spiels..... „Wiedergeben der Sounds des PSR-A1000 über ein externes Audiosystem, und Aufnehmen der Sounds mit einem externen Recorder (AUX OUT-Buchsen)“ auf Seite 136	
Erhöhen der Lautstärke..... „Ausgeben des Sound eines externen Geräts über die integrierten Lautsprecher des PSR-A1000 (AUX IN-Buchsen)“ auf Seite 136	
Ausgeben des Sounds anderer Instrumente auf dem PSR-A1000 .....	„Anschließen von Audio- und Video Geräten“ auf Seite 136
Anschließen eines Computers .....	„Anschließen eines Computers (MIDI-Anschlüsse /TO HOST-Anschlüsse)“ auf Seite 138

---

## Schnelle Lösungen

---

Grundfunktionen des PSR-A1000 und wie Sie diese am besten einsetzen .....	Seiten 12, 14
Zurücksetzen des PSR-A1000 auf die Werksvorgabener „Wiederherstellen der werksseitig programmierten Einstellungen des PSR-A1000 — System Reset“ auf Seite 151	
Anzeigen der Meldungen.....	„Über die Meldungen im Display“ auf Seite 8
Anpassen des Kontrastes/der Helligkeit .....	„Vornehmen der Einstellungen für DISPLAY, SPEAKER SYSTEM und VOICE-NUMBER-Kennzeichnung – CONFIG 2“ auf Seite 133
Fehlerbehebung .....	Seite 144

# Was können Sie mit dem PSR-A1000 anfangen?

## SONG

### Wiedergabe aufgenommener Songs (Seite 21, 32, 66)

Genießen Sie eine große Vielzahl der fertig aufgenommenen Preset-Songs sowie Songs, die Sie im Handel in Form von Disketten erwerben können.

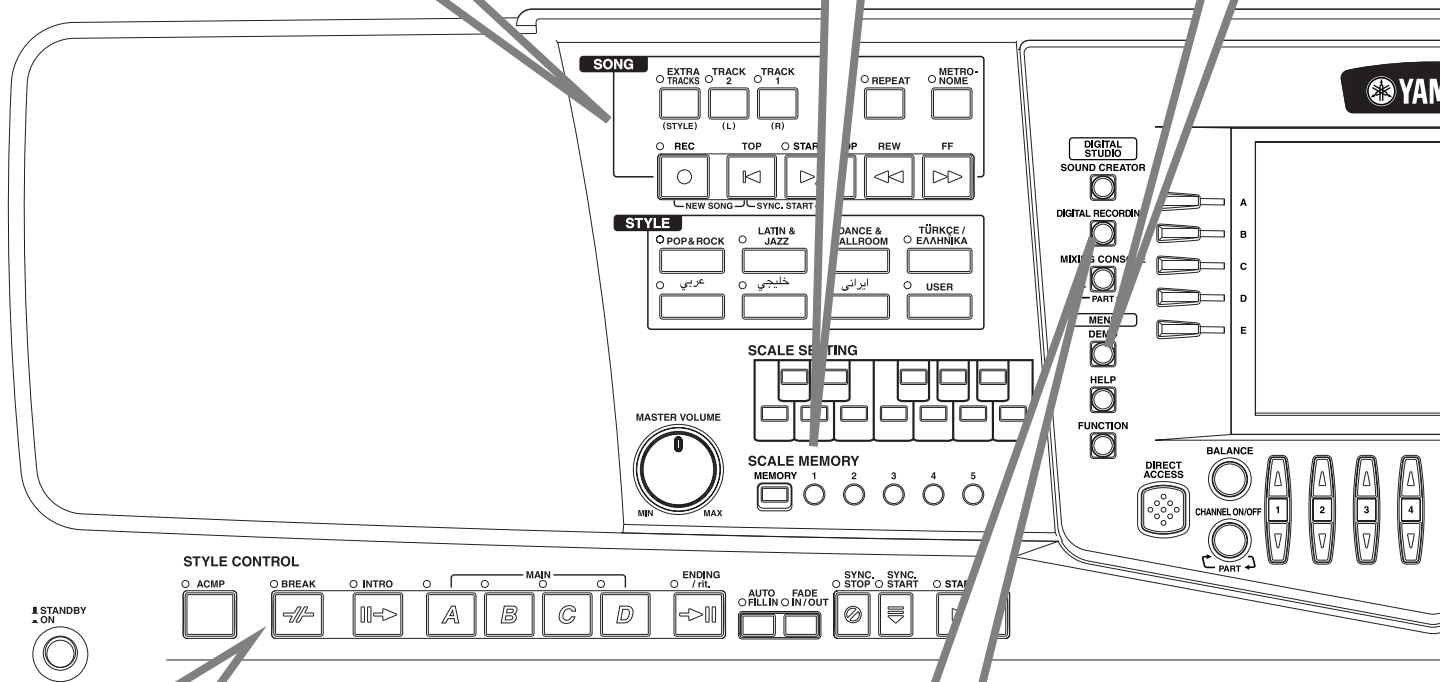
## [SCALE SETTING/ SCALE MEMORY]

Die Skaleneinstellung ermöglicht Ihnen das problemlose Senken der Tonhöhe bestimmter Noten um 50 Prozent, um Ihre eigenen orientalischen Skalen zu erstellen. Bis zu sechs Skaleneinstellungen können für den sofortigen Abruf (Scale Memory) gespeichert werden.

## DEMO

### Entdecken Sie die Demo-Songs (Seite 20, 49)

Diese führen nicht nur die überragenden Voices und Styles des Instrumentes vor, sie führen Sie auch in die verschiedenen Funktionen und Fähigkeiten ein – und Sie lernen direkt am Instrument, wie Sie das PSR-A1000 bedienen können!



## STYLE

### Begleiten Sie Ihr Spiel mit der Begleitautomatik (Seite 28, 56)

Wenn Sie mit der linken Hand einen Akkord spielen, setzt die Begleitautomatik sofort ein. Wählen Sie einen Begleit-Style aus — z. B. Pop, Jazz, Latin, usw. — und lassen Sie das PSR-A1000 als Ihre Begleitband spielen!

## DIGITAL RECORDING

### Nehmen Sie Ihr Spiel auf (Seite 83, 99)

Mit den leistungsfähigen und einfachen Funktionen der Song-Aufnahme können Sie Ihr eigenes Spiel auf der Tastatur aufnehmen, und Ihre eigenen, voll orchestrierten und arrangierten Kompositionen erstellen – die dann auf dem Laufwerk USER oder auf einer Diskette für zukünftiges Abrufen gespeichert werden können.

## LC-Display (Flüssigkristallanzeige)

Das große LC-Display (in Verbindung mit den verschiedenen Bedienelementen) bietet eine umfassende und leicht verständliche Bedienung der Funktionen und Vorgänge des PSR-A1000.

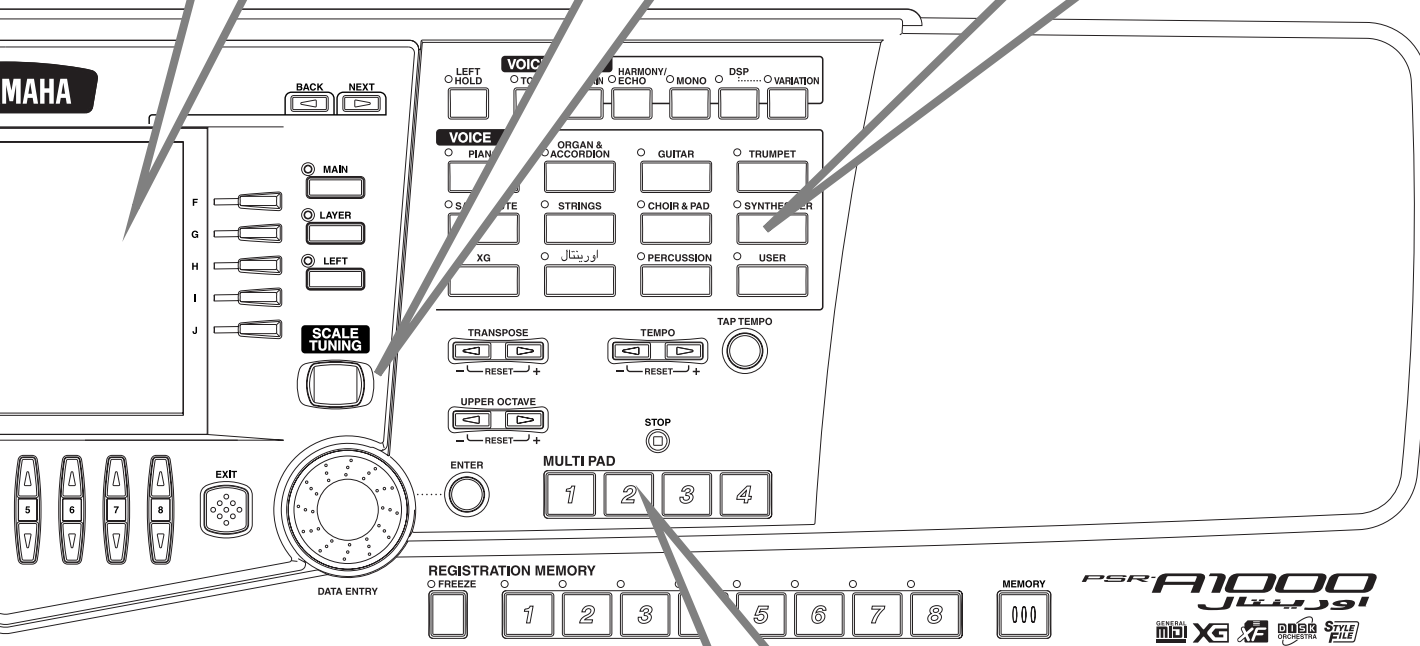
## [SCALE TUNING]

Sie können eine der Skalenvorlagen einschließlich orientalischer Skalen auswählen und eigene Skalen erstellen, indem Sie die Noten der Skala feinstimmen

## VOICE

**Genießen Sie eine große Vielzahl realistischer Voices (Seite 25, 51)**

Das PSR-A1000 besitzt eine große Auswahl außergewöhnlich authentischer und dynamischer Voices — darunter die Instrumente Klavier, Streicher, Holzbläser und viele mehr!



## TO-HOST-Schnittstelle

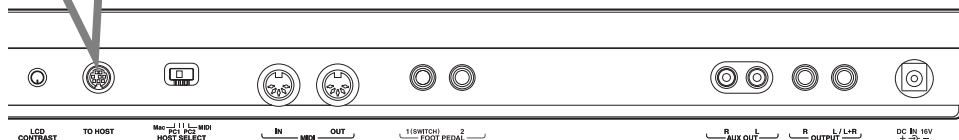
**Machen Sie Musik mit einem Computer — schnell und einfach (Seite 138)**

Tauchen Sie ein, und entdecken Sie die Vorzüge der großen Welt der Musiksoftware für Computer. Die Kabelverbindungen und die Einstellungen sind sehr einfach zu meistern, und Sie können die im Computer aufgenommenen Parts mit den Klängen verschiedener Instrumente abspielen — alles mit einem einzigen PSR-A1000!

## Multi-Pads

**Ergänzen Sie Ihrem Spiel mit speziellen dynamische Phrasen (Seite 64, 109)**

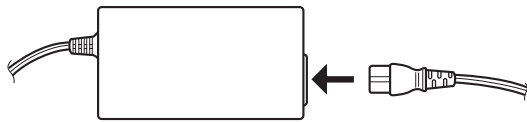
Durch Drücken eines der Multi-Pads können Sie einfach eine kurze Rhythmus- oder Melodiephrase spielen. Sie können auch Ihre eigenen Multi-Pad-Phrasen erstellen, indem Sie diese direkt von dem Keyboard aufnehmen.



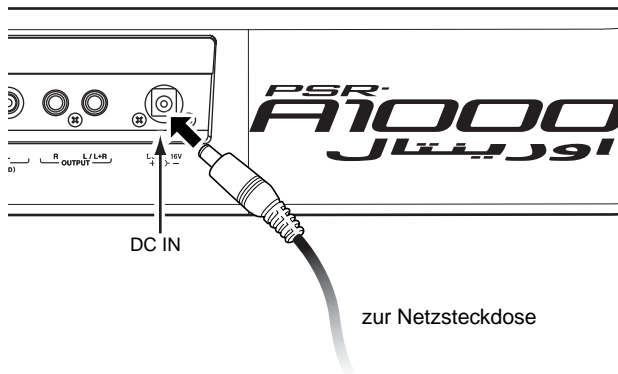
# Einrichten des PSR-A1000

## Stromversorgung

- 1 Vergewissern Sie sich, daß der Schalter [STANDBY/ON] des PSR-A1000 in der Stellung STANDBY (OFF) ist.



- 2 Schließen Sie ein Ende des Netzkabels an den PA-300 an.
- 3 Verbinden Sie den Netzstecker PA-300 mit dem DC IN-Terminal des PSR-A1000 an der Rückseite des Instrumentes.



- 4 Schließen Sie das andere Ende (normaler Netzstecker) in die nächstgelegene Netzsteckdose.

### ⚠️ WARNUNG

Verwenden Sie keinen anderen Netzadapter als den Yamaha PA-300 oder einen von Yamaha empfohlenen, gleichwertigen Adapter. Der Gebrauch eines nicht geeigneten Netzadapters kann zu irreparablen Schäden am PSR-A1000 führen. Darüber hinaus setzen Sie sich der Gefahr von ernsthaften Verletzungen durch Stromschläge aus! ZIEHEN SIE DEN NETZADAPTER STETS AUS DER NETZSTECKDOSE, WENN DAS PSR-A1000 AUSSER BETRIEB IST.

### ⚠️ VORSICHT

Unterbrechen Sie die Stromversorgung niemals (z. B. durch Abziehen des Netzadapters) während eines Aufnahmevorgangs des PSR-A1000! Dies kann Datenverlust zur Folge haben.

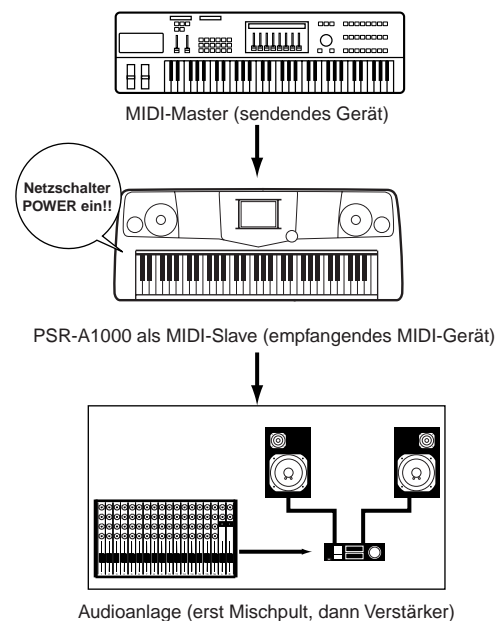
### ⚠️ VORSICHT

Auch wenn sich der Schalter in der Position STANDBY befindet, verbraucht das Gerät geringfügig Strom. Wenn Sie das PSR-A1000 längere Zeit nicht verwenden, sollten Sie den Netzkabeladapter immer aus der Wandsteckdose ziehen.

## Einschaltvorgang

Nachdem Sie alle notwendigen Verbindungen (Seite 136) zwischen dem PSR-A1000 und allen anderen Geräten hergestellt haben, vergewissern Sie sich zunächst, daß alle Lautstärkereglер auf 0 (oder MIN) stehen. Schalten Sie dann alle Geräte Ihres Setups nacheinander ein, zuerst die MIDI-Master (Sendegeräte), dann die MIDI-Slaves (Empfangsgeräte) und schließlich die Audiogeräte (Mischpulte, Verstärker, Lautsprecher usw.). Dadurch wird ein reibungsloser MIDI-Betrieb gewährleistet und eine Beschädigung der Lautsprecher verhindert.

Wenn Sie Ihr Setup ausschalten, drehen Sie zuerst die Lautstärken der einzelnen Audiogeräte herunter. Schalten Sie dann erst die Geräte in umgekehrter Reihenfolge aus (zuerst die Audiogeräte, dann die MIDI-Geräte).





# Einschalten des Geräts

## ⚠ VORSICHT

Um mögliche Schäden an den Lautsprechern oder an anderen angeschlossene elektronischen Geräten zu verhindern, schalten Sie immer zuerst das PSR-A1000 ein, bevor Sie die Lautsprecher oder das Mischpult und den Verstärker einschalten. Ebenso schalten Sie das PSR-A1000 erst dann aus, wenn Sie die Lautsprecher oder das Mischpult und den Verstärker ausgeschaltet haben.

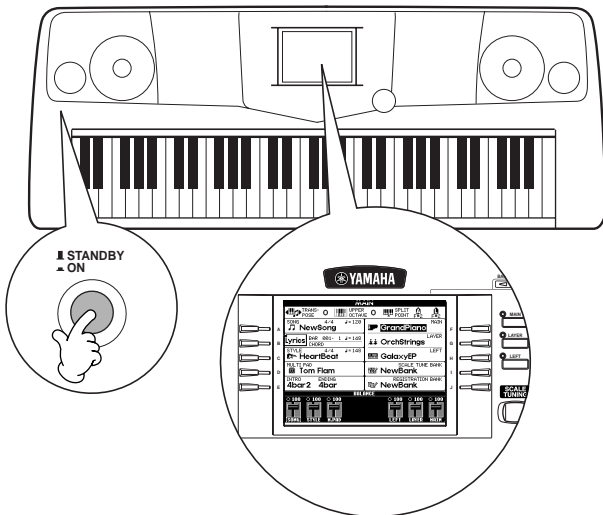
## ⚠ VORSICHT

Befindet sich der Schalter in der Position „STANDBY“, fließt noch ein minimaler Strom durch das Instrument. Wenn Sie das PSR-A1000 längere Zeit nicht verwenden, sollten Sie den Netzadapter immer aus der Wandsteckdose ziehen.

## HINWEIS

Bevor Sie Ihr PSR-A1000 ein- oder ausschalten, regeln Sie Lautstärke aller angeschlossenen Audiogeräte herunter.

- 1 Drücken Sie den Schalter **[STANDBY/ON]**.  
→ Auf dem Display wird das Haupt-Display angezeigt.



Wenn Sie das Gerät ausschalten möchten, drücken Sie den Schalter **[STANDBY/ON]** erneut.

→ Das Display und die LED des Laufwerks (an der linken Unterseite des Laufwerks) erlöschen.

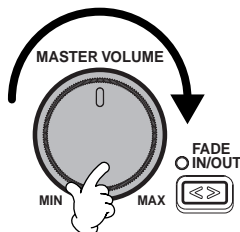
- 2 Einstellen des Displaykontrasts

Wenn das LC-Display nur schwer zu lesen ist, stellen Sie den Kontrast mit dem Regler **[LCD CONTRAST]** rechts an der Rückseite ein.

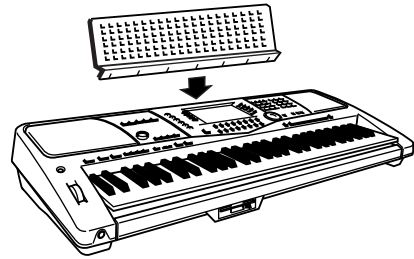


- 3 Einstellen der Lautstärke

Stellen Sie mit dem Regler **[MASTER VOLUME]** die Lautstärke auf einen angemessenen Wert ein.



## Notenständer



Zum Lieferumfang des PSR-A1000 gehört ein Notenständer, der am Instrument befestigt werden kann. Setzen Sie dazu den Notenständer in die Schlitze oberhalb des Bedienfelds ein.

## Die Logos auf dem Bedienfeld

Die auf dem Bedienfeld des PSR-A1000 aufgedruckten Logos zeigen unterstützte Standards und Formate sowie bestimmte darin enthaltene Leistungsmerkmale.

### GM System Level 1

„GM System Level 1“ ist eine Erweiterung des MIDI-Standards, die garantiert, daß alle zu dem Standard kompatiblen Daten, auf jedem GM-kompatiblen Klangerzeuger oder Synthesizer – unabhängig vom jeweiligen Hersteller – präzise wiedergegeben werden.

### XG-Format

XG ist eine neue MIDI-Spezifikation von Yamaha, die den Standard „GM System Level 1“ deutlich erweitert und verbessert sowie mehr Bearbeitungsmöglichkeiten für Voices, Effektmöglichkeiten und eine größere Ausdruckskontrolle bei vollständiger GM-Kompatibilität bietet. Wenn Sie XG-Voices des PSR-A1000 verwenden, können Sie XG-kompatible Songdateien aufzeichnen.

### XF-Format

Das Yamaha XF-Format erweitert den SMF-Standard (Standard MIDI File) durch größere Funktionalität und unbeschränkte Erweiterungsmöglichkeiten für die Zukunft. Bei der Wiedergabe einer XF-Datei mit Songtexten können Sie diese Texte auf dem Display des PSR-A1000 anzeigen. (SMF ist das am meisten verwendete Format für MIDI-Sequenz-Dateien. Das PSR-A1000 ist mit den SMF-Formaten 0 und 1 kompatibel, und zeichnet „Song“-Daten im SMF-Format 0 auf.)

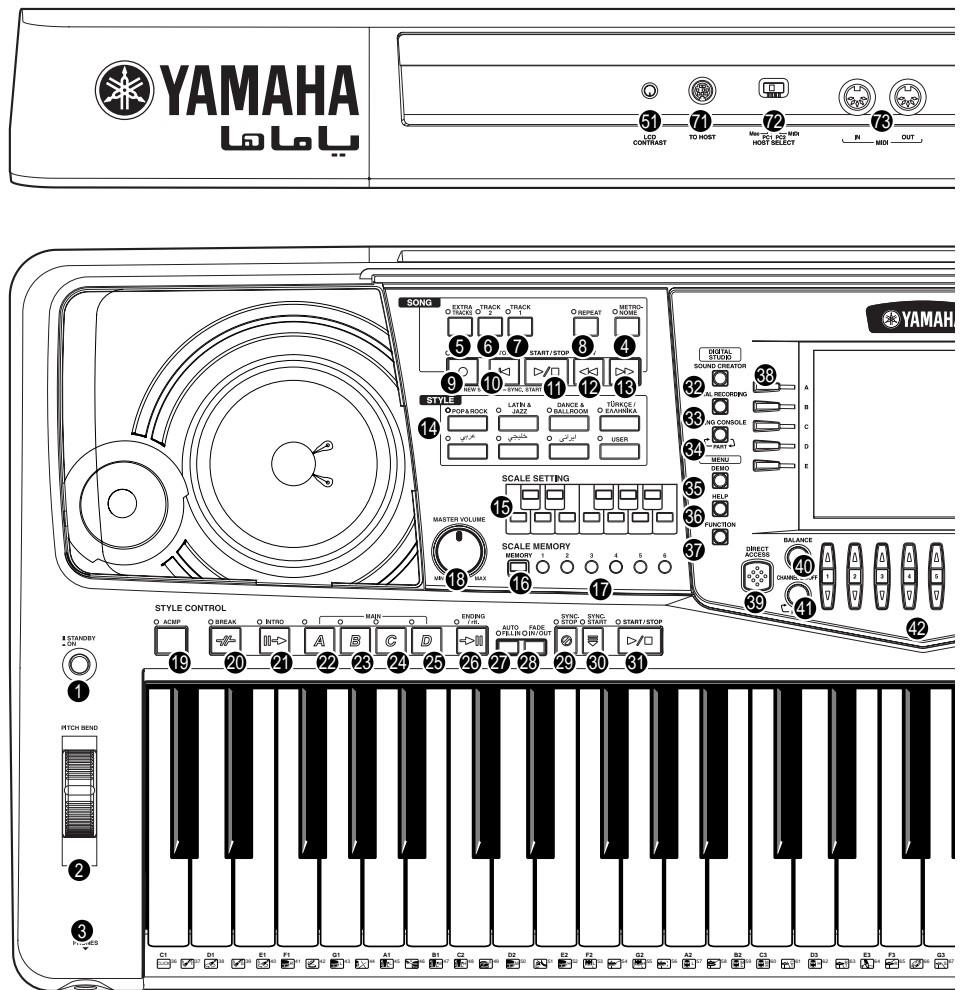
### Disk Orchestra Collection

Das Voice-Zuweisungsformat DOC ermöglicht die kompatible Wiedergabe von Daten mit einer Vielzahl von Yamaha-Instrumenten und MIDI-Geräten.

### Style File Format

Das Style-Dateiformat (SFF, Style File Format) ist das Originalformat der Style-Dateien von Yamaha. Es verwendet ein einzigartiges Konvertierungssystem, um hochwertige automatische Styles auf der Basis eines breiten Spektrums von Akkordarten zur Verfügung zu stellen. Das PSR-A1000 verwendet intern das SFF-Format, liest optional SFF-Style-Disketten und erstellt SFF-Styles mit der Funktion „Style Creator“.

# Bedienfелеlemente und Anschlüsse



## NETZSCHALTER

- ❶ Schalter [STANDBY/ON] ..... S. 17

## WÄHLRAD

- ❷ PITCH BEND ..... S. 55

## KOPFHÖRER

- ❸ Buchse [PHONES] ..... S. 136

## METRONOM

- ❹ Taste [METRONOME] ..... S. 47

## SONG

- ❺ Taste [EXTRA TRACKS (STYLE)] ..... S. 70  
 ❻ Taste [TRACK 2 (L)] ..... S. 70  
 ❼ Taste [TRACK 1 (R)] ..... S. 70  
 ❽ Taste [REPEAT] ..... S. 70  
 ❾ Taste [REC] ..... S. 83  
 ❿ Taste [TOP] ..... S. 69  
 ⓫ Taste [START/STOP] ..... S. 67  
 ⓬ Taste [REW] ..... S. 69  
 ⓭ Taste [FF] ..... S. 69

## STYLE

- ❮ STYLE-Tasten ..... S. 56

## SCALE SETTING

- ❯ [SCALE SETTING]-Tasten ..... S. 72

## SCALE MEMORY

- ❰ [MEMORY]-Taste ..... S. 74  
 ❱ [SCALE MEMORY]-Tasten ..... S. 74

## GESAMTLAUTSTÄRKE

- ❲ Dial [MASTER VOLUME] ..... S. 17

## STYLE CONTROL

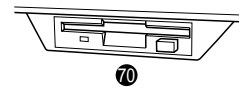
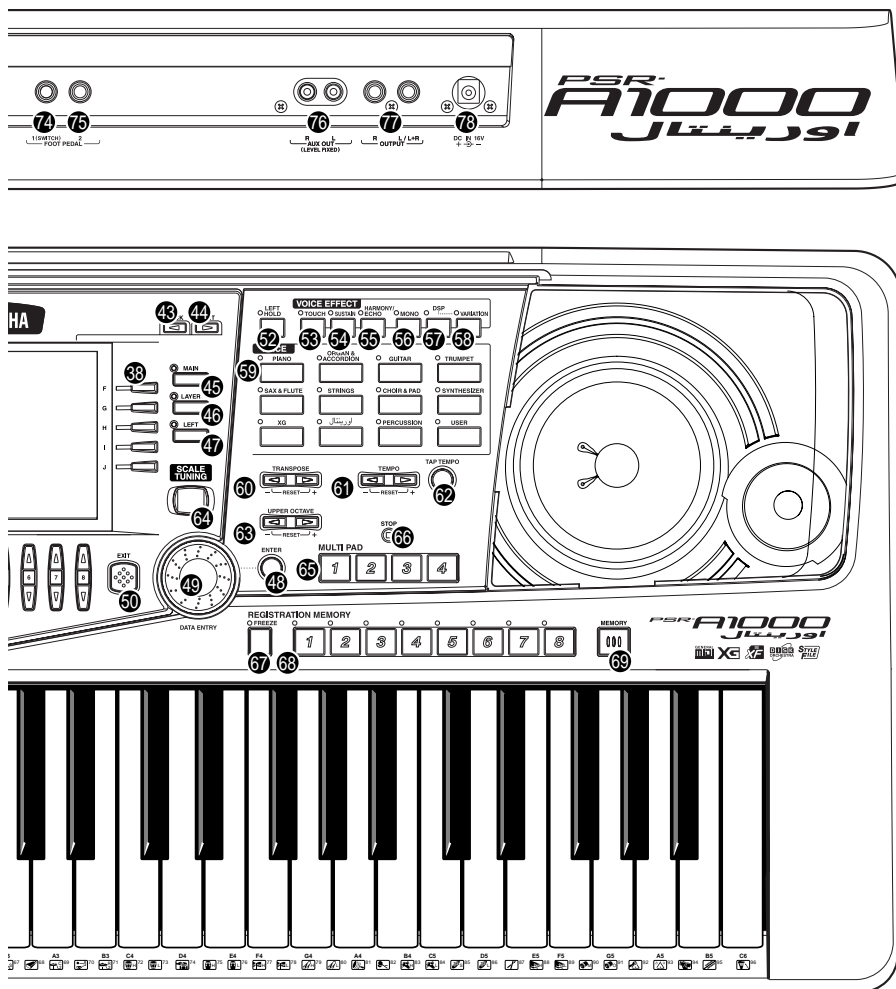
- ❳ Taste [ACMP] ..... S. 57  
 ❴ Taste [BREAK] ..... S. 61  
 ❵ Taste [INTRO] ..... S. 31, 63  
 ❶ Taste MAIN [A] ..... S. 61  
 ❷ Taste MAIN [B] ..... S. 61  
 ❸ Taste MAIN [C] ..... S. 61  
 ❹ Taste MAIN [D] ..... S. 61  
 ❺ Taste [ENDING / rit.] ..... S. 31, 63  
 ❻ Taste [AUTO FILL IN] ..... S. 63  
 ❼ Taste [FADE IN / OUT] ..... S. 62  
 ❽ Taste [SYNC.STOP] ..... S. 62  
 ❾ Taste [SYNC.START] ..... S. 57  
 ❿ Taste [START/STOP] ..... S. 57

## DIGITAL STUDIO

- ⓫ Taste [SOUND CREATOR] ..... S. 79  
 ⓬ Taste [DIGITAL RECORDING] ..... S. 83, 99  
 ⓭ Taste [MIXING CONSOLE] ..... S. 112

## MENU

- ⓮ Taste [DEMO] ..... S. 49  
 ⓯ Taste [HELP] ..... S. 46  
 ⓰ Taste [FUNCTION] ..... S. 118



## DISPLAYREGLER

- 38 Tasten [A] bis [J] .....S. 37
- 39 Taste [DIRECT ACCESS] .....S. 44
- 40 Taste [BALANCE].....S. 58
- 41 Taste [CHANNEL ON/OFF] .....S. 58, 69
- 42 Tasten [1▲▼] bis [8▲▼] ..... S. 35 - 42
- 43 Taste [BACK].....S. 37, 43
- 44 Taste [NEXT].....S. 37, 43
- 45 Taste VOICE PART ON / OFF [MAIN].....S. 53
- 46 Taste VOICE PART ON / OFF [LAYER] .....S. 53
- 47 Taste VOICE PART ON / OFF [LEFT] .....S. 53
- 48 Taste [ENTER] .....S. 43
- 49 Datenrad [DATA ENTRY].....S. 43
- 50 Taste [EXIT] .....S. 37
- 51 Regler [LCD CONTRAST] .....S. 17

## VOICE-EFFEKTE

- 52 Taste [LEFT HOLD].....S. 55
- 53 Taste [TOUCH].....S. 54
- 54 Taste [SUSTAIN] .....S. 54
- 55 Taste [HARMONY / ECHO].....S. 55
- 56 Taste [MONO] .....S. 55
- 57 Taste [DSP] .....S. 54
- 58 Taste [VARIATION].....S. 55

## VOICE

- 59 Tasten VOICE .....S. 51

## TRANPOSE

- 60 Tasten [ ◀ ] [ ▶ ] .....S. 125

## TEMPO

- 61 Tasten [ ◀ ] [ ▶ ] .....S. 47
- 62 Taste [TAP TEMPO] .....S. 48

## OBERE OKTAVE

- 63 Taste [UPPER OCTAVE].....S. 55

## SCALE TUNING

- 64 Taste [SCALE TUNING].....S. 72

## MULTI PAD

- 65 Tasten [1] bis [4].....S. 64
- 66 Taste [STOP].....S. 64

## REGISTRATION MEMORY

- 67 Taste [FREEZE] .....S. 78
- 68 Tasten [1] bis [8].....S. 76
- 69 Taste [MEMORY] .....S. 76

## DISKETTE

- 70 Diskettenlaufwerk (3,5") .....S. 7

## Anschlüsse

- 71 Anschluß [TO HOST] .....S. 138
- 72 Schalter [HOST SELECT].....S. 138
- 73 Anschlüsse MIDI [OUT] [IN].....S. 137
- 74 Buchse [FOOT PEDAL 1 (SWITCH)].....S. 137
- 75 Buchse [FOOT PEDAL 2] .....S. 136
- 76 Buchsen AUX OUT (LEVEL FIXED) [L] [R] .....S. 136
- 77 Buchsen OUTPUT [L / L+R] [R].....S. 136
- 78 Anschluß DC IN .....S. 136

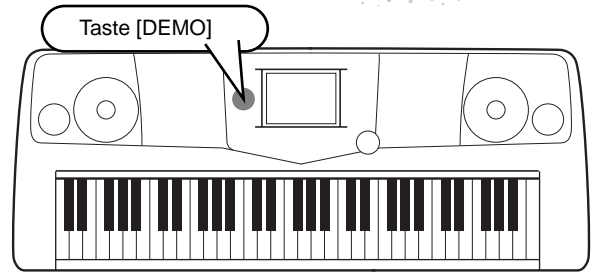
# Kurzbedienungsanleitung

## Wiedergeben der Demo-Songs

Referenz  
auf Seite 49

Das PSR-A1000 verfügt über eine ausgesprochene Vielfalt an Demo-Songs, durch die Sie einen Eindruck von den vielen authentischen Voices und den dynamischen Rhythmen und Styles dieses Instruments gewinnen können.

Zusätzlich steht Ihnen eine spezielle Auswahl an Demo-Funktionen zur Verfügung. Mit Hilfe dieser Funktionen können Sie eine Erlebnisreise durch alle wichtigen Leistungsmerkmale und Funktionen des Instruments unternehmen — dabei erfahren Sie aus erster Hand, wie Sie mit dem PSR-A1000 auf effektive Weise Ihre eigene Musik erschaffen können.

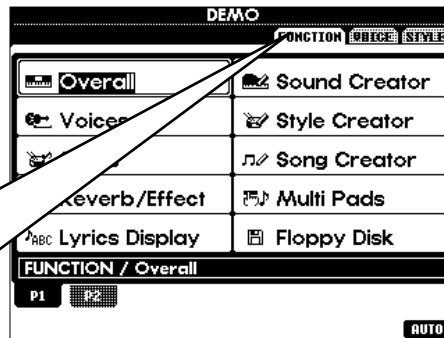
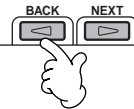


**1** Drücken Sie die Taste [DEMO]. Wenn Sie die Taste [DEMO] drücken, werden die Demo-Songs in zufälliger Reihenfolge automatisch wiedergegeben.



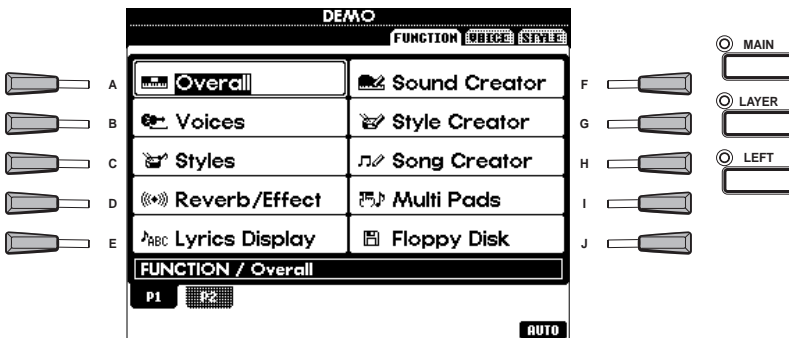
In diesem Beispiel ist FUNCTION ausgewählt. Die FUNCTION-Demos erläutern die einzelnen Funktionen des PSR-A1000.

**2** Drücken Sie die Taste [BACK]/[NEXT], um die Demo-Kategorien auszuwählen.

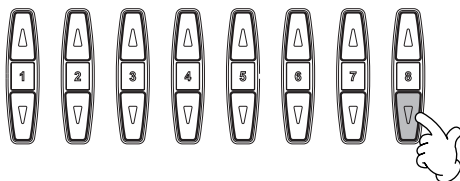


**HINWEIS**  
Die Voice-Demos führen Ihnen die Voices des PSR-A1000 vor. Die Style-Demos vermitteln Ihnen einen Eindruck von den Rhythmen und den Begleitungsstyles des PSR-A1000 (Seite 49).

**3** Drücken Sie eine der Tasten [A] bis [J] oder die Taste [8▼] (AUTO, nur Seite FUNCTION), um die Demo-Songs auszuwählen. In diesem Beispiel drücken Sie die Taste [8▼] (AUTO). Es werden sämtliche Demo-Funktionen nacheinander abgespielt.



**HINWEIS**  
Weitere Informationen zu den Demos finden Sie auf Seite 49.



Nachdem Sie die Wiedergabe der Demo-Songs beendet haben, drücken Sie die Taste [EXIT], um den Demo-Modus zu verlassen und zum Hauptdisplay zurückzukehren.

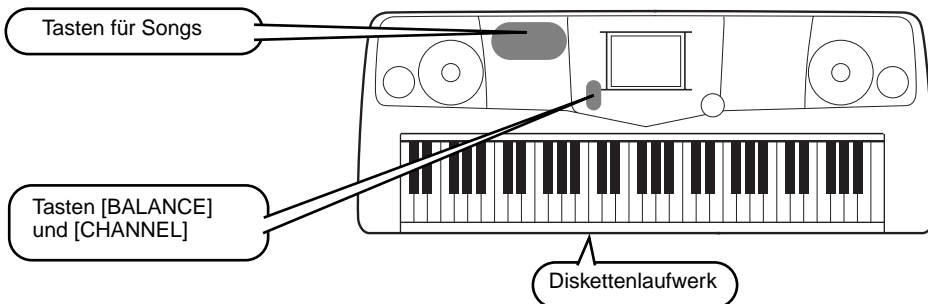
Nachdem Sie sich die Demos angeschaut haben, können Sie Ihr PSR-A1000 mit Hilfe der folgenden Funktionen noch besser kennenlernen:

- Song-Wiedergabe (Seite 21)
- Kurzedemos für die ausgewählte Voice (im Display VOICE OPEN, Seite 26)

# Song-Wiedergabe




Verweis  
auf Seite 66

Hier verschmelzen all die Voices, Effekte, Rhythmen, Styles und die anderen Features des PSR-A1000 zu einem Ganzen – zu Songs!



**HINWEIS**  
Vergewissern Sie sich, daß das Instrument dieselbe Spracheinstellung (Seite 135) besitzt wie der Dateiname des Songs, den Sie wiedergeben.

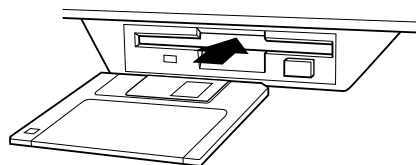
Die folgenden Songs sind mit dem PSR-A1000 kompatibel und somit für eine Wiedergabe mit diesem Instrument geeignet. Weitere Informationen zu den einzelnen Logos finden Sie auf den Seiten 66 und 142.

-  Disketten mit diesem Logo enthalten Songdaten für Voices, die im GM-Standard definiert sind.
-  Disketten mit diesem Logo enthalten Songdaten im XG-Format, einer Erweiterung des GM-Standards mit erweiterten Voice-Parametern und einer besseren Klangkontrolle.
-  Disketten mit diesem Logo enthalten Songdaten für Voices, die im DOC-Format von Yamaha definiert sind.

**HINWEIS**  
Bei Songs, die eine große Datenmenge enthalten, kann es sein, daß das Instrument sie nicht richtig lesen kann und Sie sie auch nicht auswählen können. Die Höchstkapazität beträgt etwa 200–300KB, kann aber je nach Dateninhalt der einzelnen Songs variieren.

## Wiedergeben von Songs

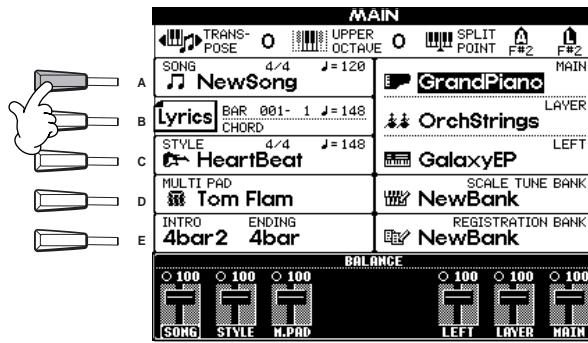
- ▶ **1** Wenn Sie einen Song von Diskette wiedergeben möchten, legen Sie die Diskette mit den entsprechenden Songdaten in das Diskettenlaufwerk ein.



**VORSICHT**  
• Lesen Sie unbedingt den Abschnitt „Umgang mit dem Diskettenlaufwerk und mit Disketten“ auf Seite 7.

## Song-Wiedergabe

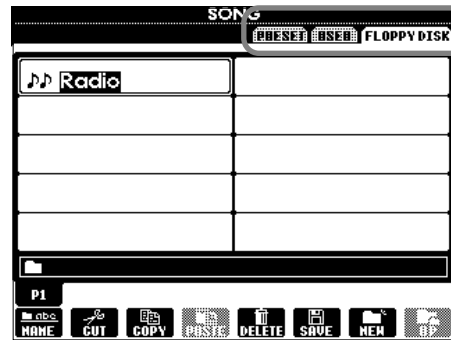
- ▶ **2** Drücken Sie die Taste [A], um das Display SONG OPEN zu öffnen.  
 Wenn das Display MAIN (links) nicht angezeigt wird, drücken Sie nacheinander die Tasten [DIRECT ACCESS] und [EXIT].



**HINWEIS**  
 Auf dem Display MAIN (das Display, das beim Einschalten angezeigt wird) können Sie Songs, Voices, Begleit-Styles usw. auswählen.

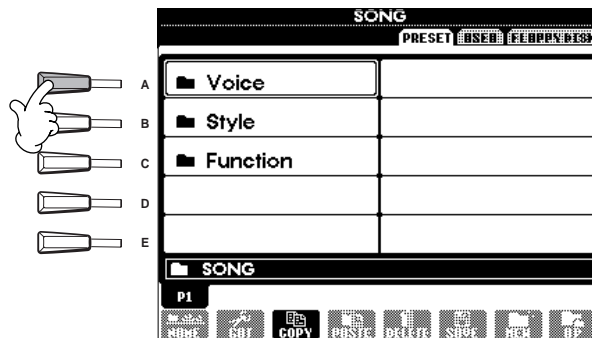
PRESET (Demo-Songs).

FLOPPY DISK (im Handel erhältliche Songs, eigene Songs usw.).



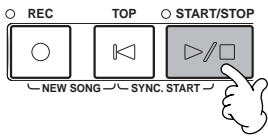
Drücken Sie die Taste [BACK]/[NEXT], um das Laufwerk auszuwählen. Im linken Beispiel ist die Seite PRESET, im rechten die Seite FLOPPY DISK ausgewählt.

- ▶ **3** Drücken Sie die Taste [A], um das VOICE/STYLE/FUNCTION Verzeichnis auszuwählen.



▶ **4** Drücken Sie eine der Tasten [A] bis [J], um eine Songdatei auszuwählen.

▶ **5** Drücken Sie die Taste SONG [START/STOP], um die Wiedergabe zu starten.

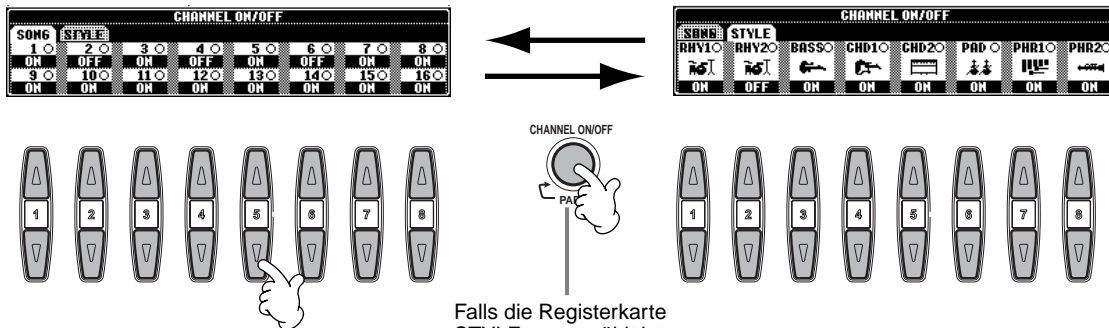


**HINWEIS**

- Um im Schnellvorlauf bzw. Schnellrücklauf zur Wiedergabestelle des Songs zu gelangen, drücken Sie die Taste [FF] bzw. [REW].
- Mit Song-Daten (Standard MIDI Format 0), die Gesangstext enthalten, können Sie die Texte während der Wiedergabe im Display mitlesen. Näheres dazu auf Seite 71.

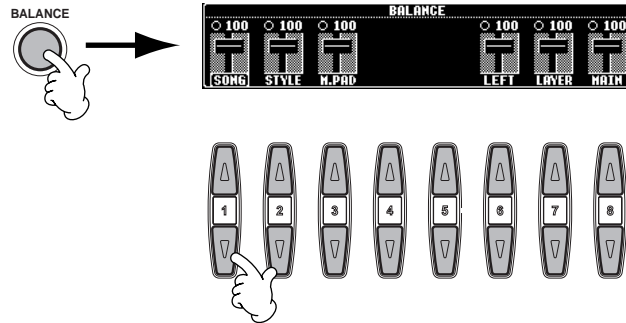
▶ **6** Probieren Sie während der Wiedergabe des Songs, Kanäle bestimmter Instrumente mit Hilfe der Funktion „Mute“ ein- und auszuschalten – auf diese Weise können Sie während des Spiels dynamische Arrangements kreieren.

- 1) Drücken Sie die Taste [CHANNEL ON/OFF].
- 2) Drücken Sie die Taste [1–8▲▼] des Kanals, den Sie ein- bzw. ausschalten möchten.



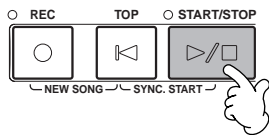
Falls die Registerkarte STYLE ausgewählt ist, drücken Sie diese Taste nochmals.

- ▶ **7** Nehmen Sie zum Schluß den Platz des Produzenten ein und versuchen Sie sich im Mischen. Mit Hilfe dieser Regler können Sie die Lautstärken der einzelnen Parts – Song- und Style-Wiedergabe sowie Ihr eigenes Spiel – aufeinander abstimmen.
- 1) Drücken Sie die Taste [BALANCE].
  - 2) Drücken Sie die Taste [1-8▲▼] des Parts, dessen Lautstärke Sie abgleichen möchten.



**HINWEIS**  
 Durch Drücken der Taste [MIXING CONSOLE] können Sie die Bedienelemente eines kompletten Mixers aufrufen (Seite 112).

- ▶ **8** Drücken Sie die Taste SONG [START/STOP], um die Wiedergabe anzuhalten.



**HINWEIS**

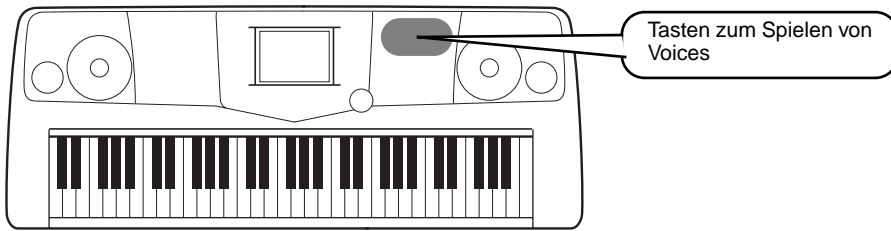
- Mit Hilfe der Taste [FADE IN/OUT] (Seite 62) können Sie weiche Einblendungen und Ausblendungen beim Starten bzw. Anhalten von Song und Begleitung erzielen.



# Spielen von Voices

Referenz  
auf Seite 51

Das PSR-A1000 verfügt über die erstaunliche Vielfalt von über 700 dynamischen, voll klingenden und realistischen Voices. Lassen Sie uns jetzt einige Voices spielen, um zu hören, wie Sie diese Voices für Ihre Musik nutzen können. Hier erfahren Sie, wie Sie einzelne Voices auswählen, zwei Voices zu einem „Layer“ kombinieren und zwei Voices für jeweils Ihre linke und Ihre rechte Hand getrennt spielen können.



## Spielen einer Voice

- **1** Drücken Sie die Taste [MAIN], um den MAIN-Part zu aktivieren, drücken Sie dann die Taste [F], um das Menü zur Auswahl der MAIN-Voice aufzurufen. Wenn das Display MAIN (links) nicht angezeigt wird, drücken Sie nacheinander die Tasten [DIRECT ACCESS] und [EXIT].

Aktivieren Sie MAIN.

**HINWEIS**

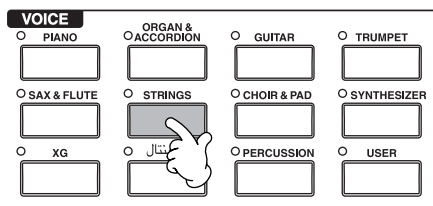
Die hier ausgewählte Voice gehört zum Part MAIN und wird daher als MAIN-Voice bezeichnet. (Weitere Informationen finden Sie auf Seite 53.)

Sie möchten ausschließlich die MAIN-Voice hören – stellen Sie daher sicher, daß die Parts LAYER und LEFT ausgeschaltet sind.

- **2** Wählen Sie eine Voice-Gruppe aus.

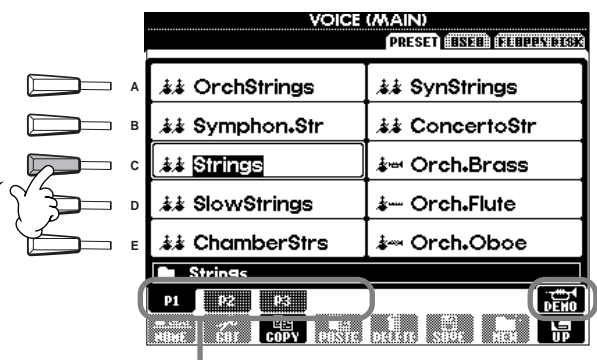
In diesem Beispiel ist STRINGS ausgewählt.

Drücken Sie die Taste [BACK]/[NEXT], um den Speicherplatz der Voice auszuwählen. In diesem Beispiel ist PRESET ausgewählt.



## 3 Wählen Sie eine Voice aus.

In diesem Beispiel ist „Strings“ ausgewählt.



**HINWEIS**

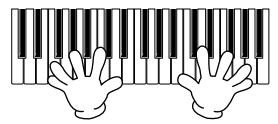
- Sie können direkt zum Display MAIN zurückgelangen, indem Sie auf eine der Tasten [A] bis [J] „doppelklicken“.

Drücken Sie die entsprechenden Tasten, um die anderen Seiten auszuwählen — und Sie werden noch mehr Voices entdecken.

Drücken Sie die Taste [8▲], um das Demo der ausgewählten Voice zu starten. Um das Demo anzuhalten, drücken Sie diese Taste nochmals. Die Demo-Funktionen können mehr als nur Voices wiedergeben – weitere Informationen finden Sie auf Seite 49.

## 4 Spielen Sie die Voices.

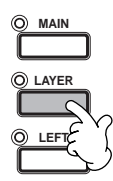
Natürlich können Sie die Voices auf der Klaviatur selbst spielen, Sie können sich jedoch auch vom PSR-A1000 ein Demo der Voice vorspielen lassen. Drücken Sie im oben gezeigten Display einfach die Taste [8▲], und es wird automatisch ein Demo der Voice wiedergegeben.



# Gleichzeitiges Spielen zweier Voices

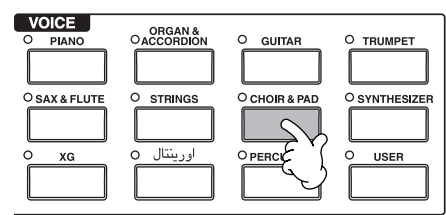
1 Drücken Sie die Taste VOICE PART ON/OFF [LAYER], um den LAYER-Part einzuschalten.

2 Drücken Sie die Taste [G] um den LAYER-Part auszuwählen.

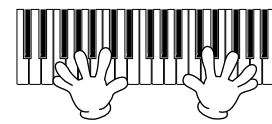


3 Wählen Sie eine Voice-Gruppe aus.  
Hier wählen wir einen voll klingenden Flächen-Sound aus („Pad“), um den Sound aufzufüllen. Rufen Sie die Gruppe „CHOIR & PAD“ auf.

4 Wählen Sie eine Voice aus.  
Wählen Sie beispielsweise „Gothic Vox“ aus.



5 Spielen Sie die Voices.  
Nun können Sie zwei unterschiedliche Voices gemeinsam in einem Layer mit einem vollen Klang spielen — die MAIN-Voice, welche Sie im vorherigen Abschnitt ausgewählt haben, und die hier ausgewählte neue LAYER-Voice.



**Und das ist nur der Anfang. Probieren Sie diese weiteren Funktionen zu Voices aus:**

- Erstellen Sie Ihre eigenen Voices — schnell und einfach — durch Ändern der Einstellungen der bereits vorhandenen Voices (Seite 79).
- Richten Sie Ihre bevorzugten Bedieneinstellungen (Panel Setups) ein — einschließlich Voices, Styles usw. — und rufen Sie diese bei Bedarf auf (Seite 76).

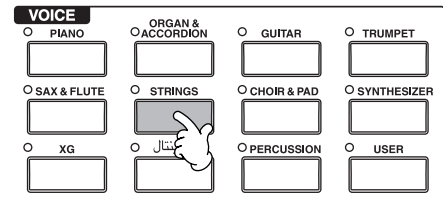
# Spiele verschiedener Voices mit der rechten und linker Hand

➤ **1** Drücken Sie die Taste VOICE PART ON/OFF [LEFT], um den LEFT-Part einzuschalten.



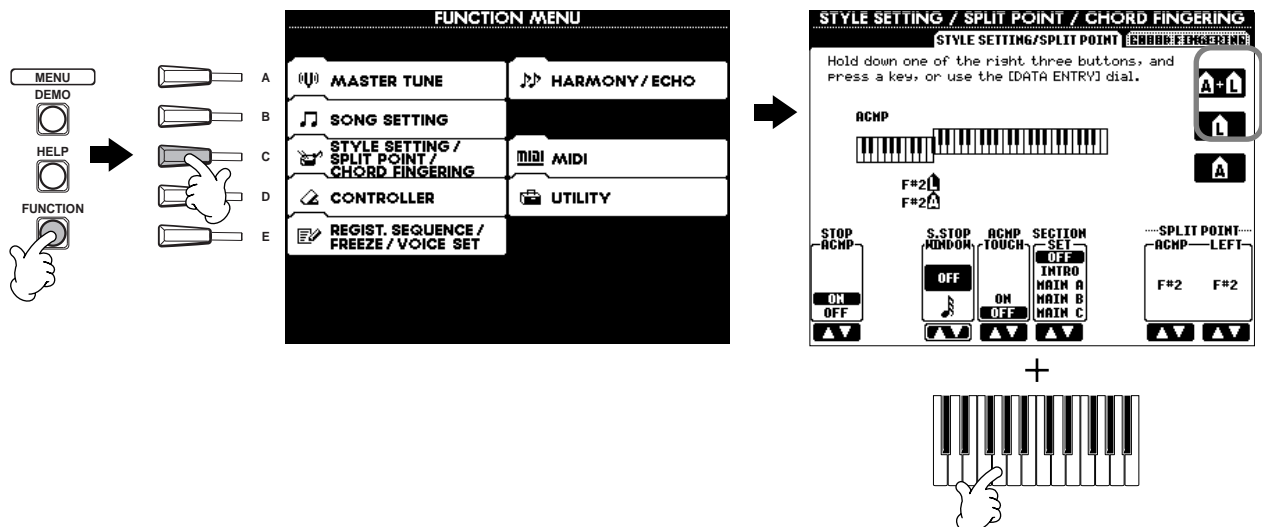
➤ **2** Drücken Sie die Taste [H], um den Part LEFT auszuwählen.

➤ **3** Wählen Sie eine Voice-Gruppe aus. Hier wählen Sie die Gruppe STRINGS aus – damit Sie in der linken Hand volle, orchesterähnliche Akkorde spielen können.

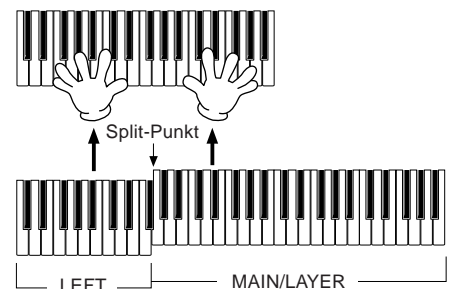


➤ **4** Wählen Sie eine Voice aus. Wählen Sie z. B. „Symphon. Str.“ aus.

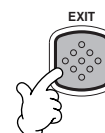
➤ **5** Rufen Sie das Display SPLIT POINT auf (Seite 122). An dieser Stelle können Sie eine bestimmte Taste der Klaviatur festlegen, welche die beiden Voices voneinander trennt — Split-Punkt (Trennpunkt) genannt. Halten Sie dazu die Taste [F] oder [G] gedrückt, und schlagen Sie auf der Tastatur die gewünschte Taste an. (Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite Seite 122.)



➤ **6** Spielen Sie die Voices. Die mit der linken Hand gespielten Noten lassen die eine Voice erklingen, während die mit der rechten Hand gespielten Noten eine andere Voice (oder mehrere Voices) erklingen lassen. Die MAIN- und LAYER-Voices sind für das Spiel in der rechten Hand vorgesehen. Die LEFT-Voice wird mit der linken Hand gespielt.



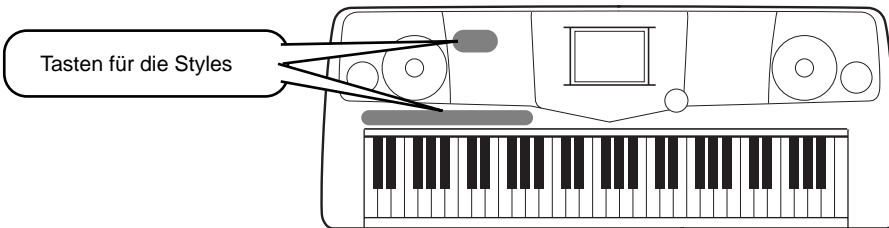
➤ **7** Drücken Sie die Taste [EXIT], um zum Display MAIN zurückzukehren.



# Spielen von Styles

Referenz  
auf Seite 56

Das PSR-A1000 verfügt über eine breite Palette an Musik-„Styles“, die Sie aufrufen können, um Ihr eigenes Spiel zu untermalen. In diesen Styles finden Sie alles – von einer einfachen, jedoch starken Klavier- oder Percussion-Begleitung bis zu einer vollständigen Band oder einem kompletten Orchester.



## Spielen eines Styles

► **1** Wählen Sie eine Style-Gruppe und einen Style aus.

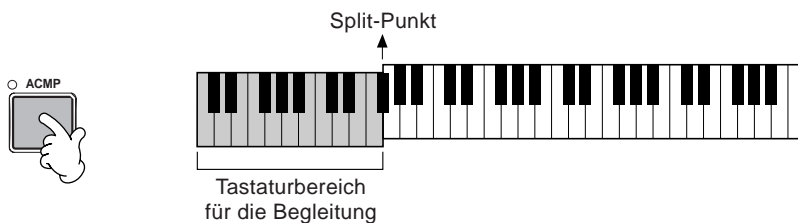
In diesem Beispiel ist „Dance“ ausgewählt.

In diesem Beispiel ist „VienneseWaltz“ (Wiener Walzer) ausgewählt.

Drücken Sie die Taste **[BACK]/[NEXT]**, um den Speicherplatz des Styles auszuwählen. In diesem Beispiel ist PRESET ausgewählt.

► **2** Schalten Sie ACMP ein.

Der angegebene Tastaturbereich für die linke Hand wird zum „Tastaturbereich für die Begleitung“. Akkorde, die in diesem Bereich gespielt werden, werden automatisch erkannt und als Grundlage für eine vollständig automatische Begleitung durch den ausgewählten Style verwendet.



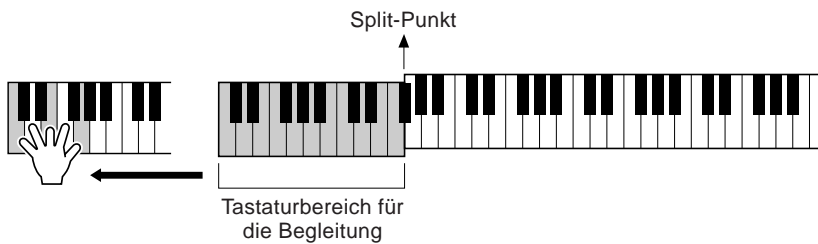
**HINWEIS**

- Der Punkt auf der Tastatur, der den Tastaturbereich für die Begleitung von dem der rechten Hand trennt, wird „Split Point“ (Split-Punkt) genannt. Informationen zum Einstellen des Split-Punktes finden Sie auf Seite 122.

▶ **3** Schalten Sie SYNC.START ein.



▶ **4** Der Style startet, sobald Sie mit der linken Hand einen Akkord spielen. Spielen Sie für dieses Beispiel einen C-Dur-Akkord (siehe unten).



▶ **5** Ändern Sie, wenn nötig, mit Hilfe der Tasten TEMPO[◀] [▶] das Tempo. Drücken Sie die Tasten TEMPO [◀] [▶] gleichzeitig, um wieder das ursprüngliche Tempo einzustellen. Drücken Sie die Taste [EXIT], um das Display TEMPO zu verlassen.

**HINWEIS**

Mit Hilfe der Taste [TAP TEMPO] (Seite 48) kann außerdem das Tempo abgeglichen werden.

▶ **6** Spielen Sie andere Akkorde mit der linken Hand.

Informationen über das Eingeben von Akkorden finden Sie unter „Akkordgriffe“ auf Seite 59.

▶ **7** Drücken Sie die Taste STYLE [START/STOP], um die Wiedergabe des Styles anzuhalten.

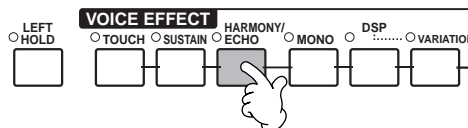
**Es gibt aber noch mehr. Probieren Sie diese weiteren Funktionen zu Styles aus:**

- Erstellen Sie einfach Ihre eigenen Styles (Seite 79).
- Richten Sie Ihre bevorzugten Bedienfeldeinstellungen (Panel Setups) ein — einschließlich Styles, Voices usw. — und rufen Sie diese bei Bedarf auf (Seite 76).

**Verschönern und erweitern Sie Ihre Melodien — mit Hilfe der automatischen Harmonie- und Echo-Effekte**

Mit der Auswahl der folgenden Funktionen können Sie die mit der rechten Hand gespielte Melodie automatisch durch Harmonienoten — auf Grundlage der mit der linken Hand gespielten Akkorde – untermalen. Es stehen auch Tremolo, Echo und weitere Effekte zur Verfügung.

**1 Schalten Sie HARMONY/ECHO ein.**



**2 Schalten Sie ACMP ein (Seite 28).**

**3 Spielen Sie mit der linken Hand einen Akkord und im Bereich der rechten Hand der Klaviatur einige Noten.**

Das PSR-A1000 verfügt über eine Vielzahl von Harmonie-/Echo-Arten (Seite 127). Die Harmonie-/Echo-Art kann entsprechend der ausgewählten Voice MAIN möglicherweise wechseln.

**HINWEIS**

Weitere Informationen über Harmonie-/Echo-Arten finden Sie in der gesonderten Broschüre „Daten-Liste“.

- HARMONY/ECHO ist nur eine von vielen Funktionen unter VOICE EFFECTS. Probieren Sie einige der anderen Effekte aus, und überlegen Sie, wie diese Effekte Ihr Spiel erweitern können (Seite 54).

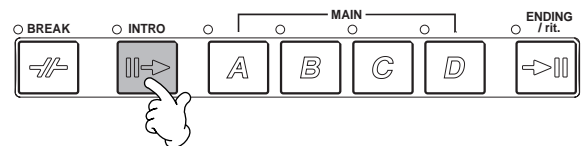
# Style Sections

Jeder Style der automatischen Begleitung besteht aus den sogenannten „Sections“ (Song-Abschnitten). Da die einzelnen Sections Variationen des zugrunde liegenden Styles sind, können Sie mit diesen Sections Ihr Spiel lebhafter gestalten und die Rhythmen untermalen – während Sie spielen. Intro (Einleitung), Ending (Schluß), Main-Patterns (für Strophe, Refrain usw.) und Breaks (Pausen) – alles ist vorhanden. Sie verfügen somit über alle Dynamikelemente, die Sie für professionell klingende Arrangements benötigen.

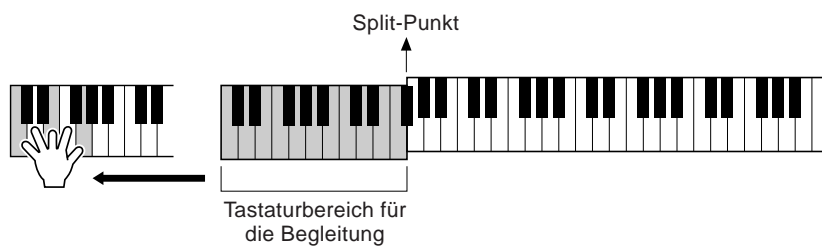
INTRO	Wird für den Anfang des Songs benutzt. Nach dem Ende des Intros geht die Begleitung in den Hauptteil über.
MAIN	Wird für den Hauptteil des Songs benutzt. MAIN spielt ein Begleit-Pattern mit einer Länge von einigen Takten, und wiederholt sich unendlich, bis die Taste für eine andere Section gedrückt wird.
BREAK	Hiermit lassen sich dynamische Variationen und Breaks in den Begleitrhythmus einfügen, wodurch Ihr Spiel noch professioneller wirkt.
ENDING	Wird am Ende des Songs eingetragen. Nach der Schlußsequenz wird die Begleitautomatik automatisch angehalten.

▶ **1-3** Führen Sie dieselben Schritte aus wie unter „Spielen eines Styles“ (Seiten 28 und 29).

▶ **4** Drücken Sie die Taste [INTRO].

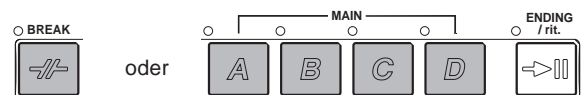


▶ **5** Das Intro startet, sobald Sie mit der linken Hand einen Akkord spielen. Spielen Sie für dieses Beispiel einen C-Dur-Akkord (siehe unten).

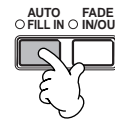


Nach dem Ende der Intro-Sequenz wird automatisch zum Hauptteil übergeleitet.

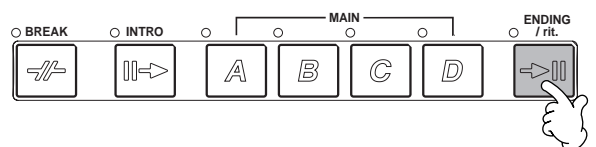
▶ **6** Drücken Sie wie gewünscht eine der Tasten MAIN [A] bis [D] oder die Taste [BREAK]. (Siehe „Struktur der Begleitung“ auf der folgenden Seite.)



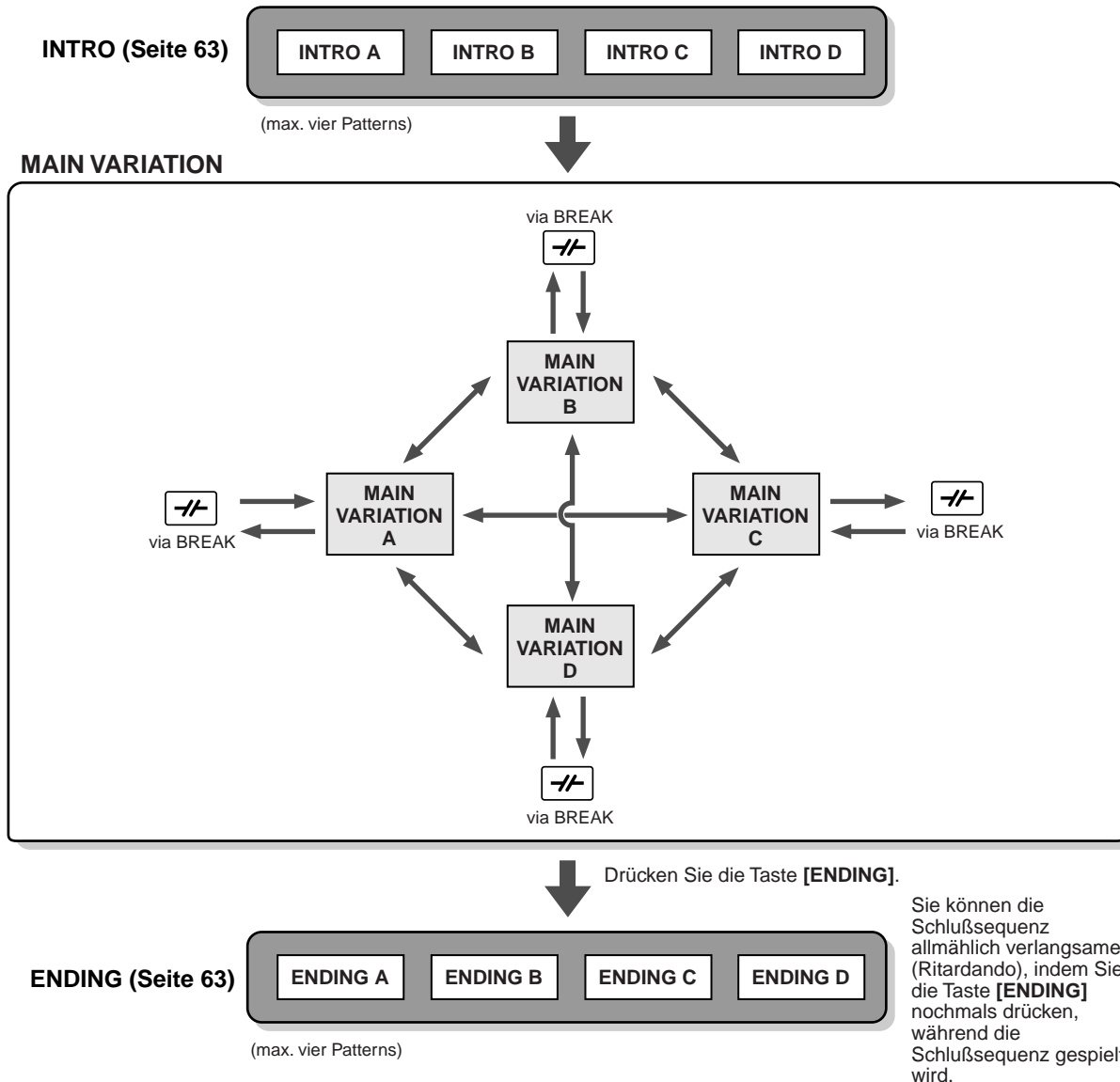
▶ **7** Drücken Sie die Taste [AUTO FILL IN], um gegebenenfalls Fill-Ins einzufügen. Fill-In-Patterns werden automatisch zwischen jeden MAIN-Section-Wechsel eingefügt.



▶ **8** Drücken Sie die Taste [ENDING]. Dies leitet zur Schlußsequenz über. Nach dieser Schlußsequenz wird der Style automatisch gestoppt.



■ Struktur der Begleitung



**HINWEIS**

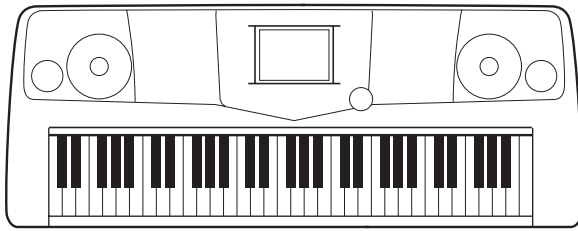
- Ein Intro muß nicht unbedingt am Anfang stehen! Wenn Sie möchten, können Sie eine Intro-Section mitten während Ihres Spiels „einfliegen“. Drücken Sie dazu einfach an der gewünschten Stelle die Taste **[INTRO]**.
- Achten Sie bei den Break-Sections auf Ihr Timing. Wenn Sie die Taste **[BREAK]** zu nahe am Ende des Taktes drücken (genauer: nach der letzten Achtelnote), startet die Break-Section im nächstfolgenden Takt. Dies gilt auch für die Auto Fill-Ins.
- Gestalten Sie die Intros abwechslungsreich, und starten Sie, wenn Sie möchten, den Style mit einer beliebigen anderen Section.
- Wenn Sie direkt nach einer Schlußsequenz wieder in den Style gelangen möchten, drücken Sie einfach während des Endings die Taste **[INTRO]**.
- Wenn Sie während der Wiedergabe der Schlußsequenz die Taste **[BREAK]** drücken, wird sofort das Break gestartet, und anschließend läuft wieder die MAIN-Section.

**Weitere Steuerelemente**

<p>FADE IN/OUT  </p>	<p>Mit Hilfe der Taste <b>[FADE IN/OUT]</b> können Sie weiche Fade-Ins und Fade-Outs (Seite 62) beim Starten bzw. Anhalten des Styles erzeugen.</p>
<p>TAP TEMPO  </p>	<p>Sie können den Style in jedem gewünschten Tempo starten, indem Sie das Tempo mit Hilfe der Taste <b>[TAP/TEMPO]</b> „vorklopfen“. Einzelheiten siehe Seite 48.</p>
<p>SYNC.STOP  </p>	<p>Wenn SYNC.STOP (Synchronstop) eingeschaltet ist, können Sie den Style zu jedem gewünschten Zeitpunkt anhalten und wieder starten, indem Sie einfach die Tasten loslassen bzw. drücken (im automatischen Begleitungsbereich der Klaviatur). Dies ist eine hervorragende Methode, um Ihrem Spiel einige dramatische Pausen und Akzente hinzuzufügen. Einzelheiten siehe Seite 62.</p>

# Spielen zu den Songs

Referenz  
auf Seite 66

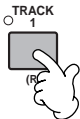


## Gemeinsames Spielen mit dem PSR-A1000

In diesem Abschnitt probieren Sie die Funktionen des PSR-A1000 zur Song-Wiedergabe aus, wobei Sie die Melodie der rechten Hand anhalten oder stummschalten und diesen Part selbst spielen können. Dies ist mit dem gemeinsamen Spiel mit einem fähigen, vielseitigen Partner vergleichbar, der Sie bei Ihrem Spiel begleitet.

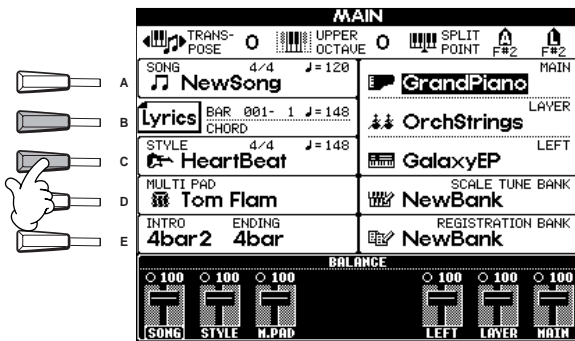
► **1-4** Führen Sie dieselben Schritte wie unter „Song-Wiedergabe“ auf den Seiten 21 bis 23 aus.

► **5** Drücken Sie die Taste [TRACK 1], um den Melodie-Part der rechten Hand stummschalten.



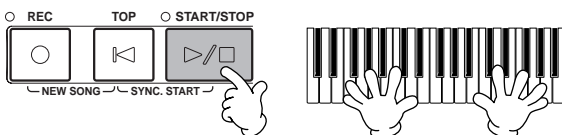
**HINWEIS**  
Um den Part der linken Hand stummschalten, drücken Sie die Taste [TRACK 2].

► **6** Wenn Sie den Liedtext sehen möchten, drücken Sie die Taste [B]. Wenn das Display MAIN (links) nicht angezeigt wird, drücken Sie nacheinander die Tasten [DIRECT ACCESS] und [EXIT].

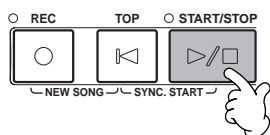


**HINWEIS**  
Falls der ausgewählte Song keine Liedtextdaten enthält, wird kein Liedtext angezeigt.

► **7** Drücken Sie die Taste SONG [START/STOP], und spielen Sie den Part. Wenn Sie möchten, können Sie das Tempo angleichen. Drücken Sie dazu die Tasten TEMPO [◀] [▶].



► **8** Drücken Sie die Taste SONG [START/STOP], um die Wiedergabe anzuhalten.



**HINWEIS**

- Wenn Sie den Song direkt und ohne Intro starten möchten, verwenden Sie die Funktion SYNC START. Um SYNC START auf „Standby“ einzustellen, halten Sie die Taste [TOP] gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig die Taste SONG [START/STOP]. Die Wiedergabe des Songs wird in dem Augenblick gestartet, in dem Sie mit dem Spielen der Melodie beginnen.
- Wenn Sie hören, daß der Melodie-Part auch vom PSR-A1000 gespielt wird, überprüfen Sie in den Songdaten die Kanaleinstellung des Melodie-Parts, und ordnen Sie TRACK 1 einen anderen Kanal zu (Seite 121). Sie können auch den Kanal des Songs selbst dauerhaft ändern (Seite 94).

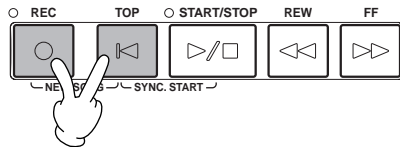


## Aufnahme

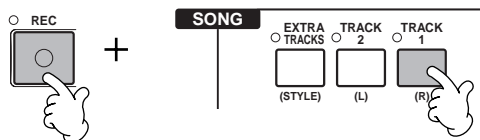
Mit dem PSR-A1000 können Sie auch aufnehmen — schnell und einfach. Probieren Sie jetzt die Funktion „Quick Recording“ aus, und nehmen Sie Ihr Spiel auf der Tastatur auf.

- ▶ **1-3** Wählen Sie eine Voice für die Aufnahme aus. Führen Sie dieselben Schritte wie unter „Spielen einer Voice“ auf den Seite 25, 26 aus.

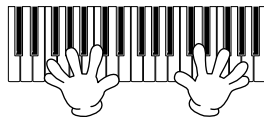
- ▶ **4** Drücken Sie die Tasten [REC] und [TOP] gleichzeitig, um die Option NEW SONG (neuer Song) für die Aufnahme auszuwählen.



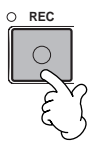
- ▶ **5** Halten Sie die Taste [REC] gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig die Taste [TRACK].



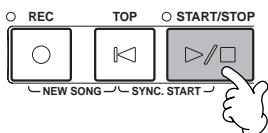
- ▶ **6** Die Aufnahme wird gestartet, sobald Sie mit dem Spiel auf der Klaviatur beginnen.



- ▶ **7** Wenn Sie die Aufnahme beendet haben, drücken Sie die Taste [REC].



- ▶ **8** Um die soeben aufgezeichneten Noten abzuspielen, kehren Sie mit Hilfe der Taste [TOP] an den Songanfang zurück, und drücken Sie die SONG [START/STOP]-Taste.



- ▶ **9** Speichern Sie, wenn erforderlich, die aufgenommenen Daten (Seiten 35, 41).

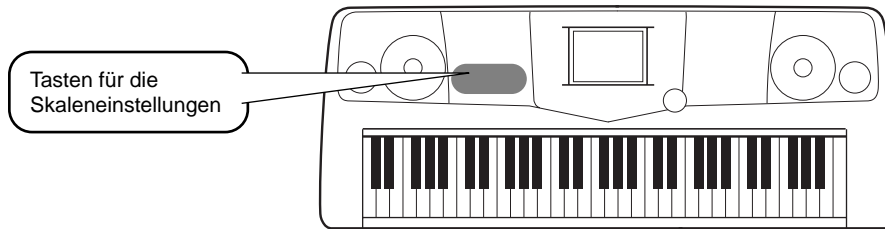
### ! VORSICHT

Wenn Sie das Instrument ausschalten, gehen die aufgenommenen Daten verloren. Um wichtige Aufnahmen aufzubewahren, müssen Sie diese auf dem „User-Drive“ oder auf Diskette speichern.

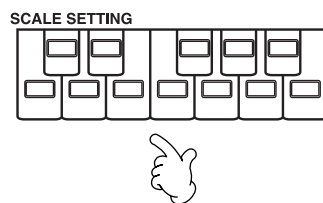
# Einstellen einer orientalischen Skala

Referenz auf  
Seite 72

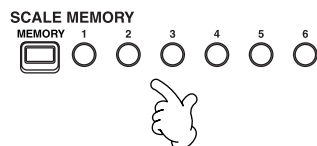
Mit der Funktion „Scale Setting“ können Sie sehr einfach die Tonhöhen einzelner Noten um 50 Cents verringern, um eigene orientalische Skalen zu erzeugen. Bis zu sechs Skaleneinstellungen können im „Scale Memory“ für den sofortigen Abruf gespeichert werden.



- 1 Die [SCALE SETTING]-Tasten stellen eine Tastatur mit einer Oktave dar (C bis H). Drücken Sie die Taste, die der Note entspricht, deren Tonhöhe Sie absenken möchten (die Taste leuchtet). Drücken Sie die Taste erneut, um zur normalen Tonhöhe zurückzuschalten.



- 2 Die fertigen Skaleneinstellungen werden mit der SCALE-MEMORY-Funktion gespeichert. Halten Sie die Taste [MEMORY] gedrückt, und drücken Sie eine der SCALE-MEMORY-Tasten. Sie können die gespeicherte Einstellung jederzeit mit der entsprechenden Taste abrufen.



**HINWEIS**  
Um die gespeicherten Skaleneinstellungen auch nach dem Ausschalten zu erhalten, speichern Sie die Einstellungen als Datei (Seite 74).

**HINWEIS**  
In der SCALE TUNE-Anzeige können Sie eine der Skalenvorlagen einschließlich orientalischer Skalen auswählen und eigene Skalen erstellen, indem Sie die Noten der Skala feinstimmen (Seite 72).

# Bedienungsgrundlagen — Organisieren Ihrer Daten

Das PSR-A1000 verwendet viele verschiedene Datentypen — einschließlich Einstellungen für Voices, Begleitungsstyles, Songs, Multi-Pads und Registration Memory. Viele dieser Daten sind bereits programmiert und im PSR-A1000 enthalten; mit einigen Funktionen des Instruments können Sie jedoch auch eigene Daten erzeugen. Alle diese Daten werden in verschiedenen Dateien gespeichert — genau wie bei einem Computer.

Im folgenden zeigen wir Ihnen, wie Sie die Grundfunktionen der Bedienung auf dem Display hinsichtlich Umgang und Organisation der Daten des PSR-A1000 in Dateien und Ordern bewerkstelligen.

Dateien können auf den verschiedenen Open/Save-Displays aufgerufen, gespeichert, benannt, verschoben oder gelöscht werden. Sie können diese Display-Seiten auch je nach betreffendem Dateityp aufrufen: Song, Voice, Style, usw. Darüber hinaus können Sie Ihre Daten sinnvoll organisieren, indem Sie verschiedene Dateien gleichen Typs jeweils in einem Ordner zusammenfassen.

Die Open/Save-Displays für Song, Voice, Style, Multi-Pad- und Registration-Bank können vom MAIN-Display aus (dem Display, das nach dem Einschalten erscheint) mit den entsprechenden Tasten [A] bis [J] aufgerufen werden.

## Open/Save-Display für Style (Seite 56)



behandelt Style-Dateien.

## Open/Save-Display für Songs (Seite 67)

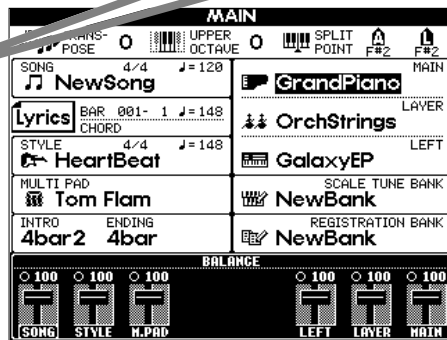


behandelt Song-Dateien.

## Open/Save-Display für Voice (Seite 51)



behandelt Voice-Dateien.



### HINWEIS

Folgende Open/Save-Displays stehen ebenfalls zur Verfügung; diese werden jedoch aus anderen Displays als dem MAIN-Display (Seite 135) ausgerufen.

- SYSTEM SETUP
- MIDI SETUP
- USER EFFECT

### HINWEIS

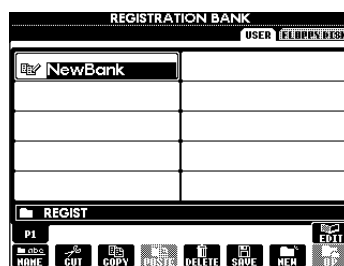
Wenn das Display MAIN nicht angezeigt wird, drücken Sie nacheinander die Tasten [DIRECT ACCESS] und [EXIT].

## Open/Save-Display für Multi-Pads (Seite 64, 109)



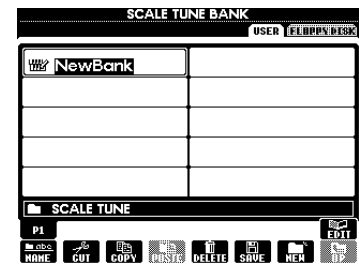
behandelt Dateien der Multi-Pad-Bank.

## Open/Save-Display für Registration Bank (Seite 77)



behandelt Dateien der Registration-Bank.

## Open/Save-Display für die Scale-Bank (Seite 72)



dient dem Umgang mit Scale-Tune-Bank-Dateien.

## Beispiel — Open/Save-Display für Voices

Jedes Open/Save-Display besteht aus den Seiten PRESET, USER und FLOPPY DISK.

### Seite PRESET

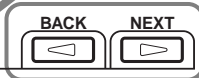
Hier werden die Dateien aufbewahrt, die vorprogrammiert und im PSR-A1000 integriert wurden. Preset-Dateien können geladen, aber nicht überschrieben werden. Sie können eine Preset-Datei jedoch als Basis für die Erzeugung einer eigenen Datei benutzen (die dann auf den Laufwerken USER oder auf Diskette gespeichert werden kann).

### Seite USER

Hier werden die Dateien aufbewahrt, die Ihre eigenen Daten enthalten, die Sie mit den verschiedenen Funktionen des PSR-A1000 bearbeitet oder erstellt haben. Diese werden intern im PSR-A1000 gespeichert.

### Seite FLOPPY DISK

Sie können Ihre Daten auch auf einer Diskette speichern. Im Handel erhältliche Software kann von dort auch abgerufen (geladen) werden. Natürlich sind solche Dateien nur verfügbar, wenn eine entsprechende Diskette im Laufwerk eingelegt ist.



Schaltet zwischen den Seiten PRESET, USER und FLOPPY DISK um.

Ruft die jeweils höhere Ordnerstufe auf. In diesem Beispiel kann die Auswahlseite für Voice-Ordner aufgerufen werden.

### Datei

Alle Daten, sowohl die vorprogrammierten als auch Ihre eigenen, werden als „Dateien“ gespeichert.

### Arbeitsspeicher

„Arbeitsspeicher“ ist der Bereich, in den die Voice bei Aufruf geladen wird. Es ist auch der Bereich, in dem Sie Ihre Voice mit der Funktion SOUND CREATOR bearbeiten. Ihre geänderte Voice sollte denn als Datei auf der Seite USER oder FLOPPY DISK gespeichert werden. Das Aufnehmen von Songs (Seite 83) und das Erstellen von Begleit-Styles (Seite 99) erfolgen im Arbeitsspeicher. Bitte achten Sie darauf, diese Daten als Datei bzw. Dateien auf den Laufwerken USER/ FLOPPY DISK zu speichern. Wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne sie zu speichern, gehen die aufgenommenen Daten verloren.

# Auswählen von Dateien und Ordern

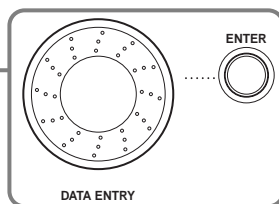
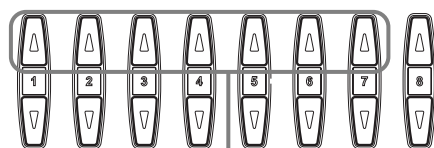
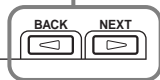
Wählen Sie eine auf dem Display angezeigte Datei aus. In diesem Beispiel wird eine Voice-Datei ausgewählt.

Drücken Sie zuerst die Taste VOICE [PIANO], um das Display mit den Dateien aufzurufen.

Dieses Display („Open/Save“-Display) ist typisch für alle Anzeigen, in denen Dateien (Voice-Dateien) abgerufen und gespeichert werden.

Das PSR-A1000 enthält bereits eine Vielzahl von Voices im Bereich **PRESET**. Sie können Ihre eigenen Voices, die Sie mit der Funktion **Sound Creator** erstellt haben, im **USER**- oder **FLOPPY-DISK**-Bereich speichern.

**1** Wählen Sie mit der Taste [BACK][NEXT] „PRESET“, „USER“ oder „FLOPPY DISK“ aus.



**HINWEIS**

Ein Doppelklick auf die entsprechende Taste [A] bis [J] ruft die zugehörige Datei auf und schaltet zurück zum MAIN-Display.

**2** Aktivieren Sie mit den Tasten [1▲] ~ [7▲] die Seiten.

Wenn mehr als acht Seiten zur Verfügung stehen, ändert sich der untere Teil der Anzeige wie folgend abgebildet.



Drücken Sie „Next“ (nächste) ↓      ↑ Drücken Sie „Prev“ (vorige)



**3** Wählen Sie die Datei bzw. den Ordner aus.

Es gibt zwei Methoden für die Auswahl einer Datei bzw. eines Ordners:

- **Drücken Sie eine der Tasten [A] bis [J].** Drücken Sie die Taste mit dem Buchstaben der Datei / des Ordners, die/den Sie aufrufen möchten. (Im obigen Beispiel-Display werden die Voice-Dateien angezeigt.)
- **Benutzen Sie das Datenrad [DATA ENTRY] und die Taste [ENTER].**

Wenn Sie am Datenrad [DATA ENTRY] drehen, bewegt sich die Markierung über die Dateien/Ordner. Markieren Sie die gewünschte Datei oder den Ordner (im obigen Beispiel sind Voice-Dateien gezeigt) und drücken Sie die Taste [ENTER], um den gewählten Eintrag aufzurufen.

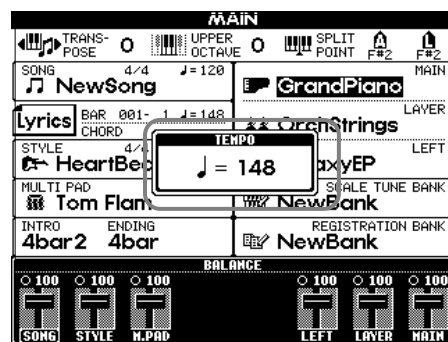
**HINWEIS**

Wenn die gewünschte Datei markiert ist und die Taste [ENTER] doppelt angeklickt wird, ruft dies die markierte Datei auf und schaltet zurück zum MAIN-Display.



Drücken Sie die Taste [EXIT], um zum Display **MAIN** zurückzukehren. Sie können das vorher gewählte Display durch Drücken der Taste [EXIT] erreichen.

**Verlassen kleiner Popup-Fenster**  
Mit der Taste [EXIT] können Sie auch kleine Popup-Fenster (wie in der Abbildung unten) schließen.




# Aktionen mit Dateien und Ordnern

## Benennen von Dateien und Ordnern

Sie können Dateien und Ordner benennen. Jede Datei und jeder Ordner in den Bereichen **USER** und **FLOPPY DISK** kann benannt bzw. umbenannt werden. Führen Sie die folgenden Schritte aus, wenn das User-Laufwerk Daten enthält. Falls Preset-Dateien/-Ordner vorhanden sind, die Sie umbenennen möchten, kopieren Sie sie vorher (Seite 40), und verwenden Sie sie als User-Dateien/-Ordner.

**1 Drücken Sie die Taste [1▼] (NAME) (Seite 35).**  
Das Display **NAME** wird angezeigt.

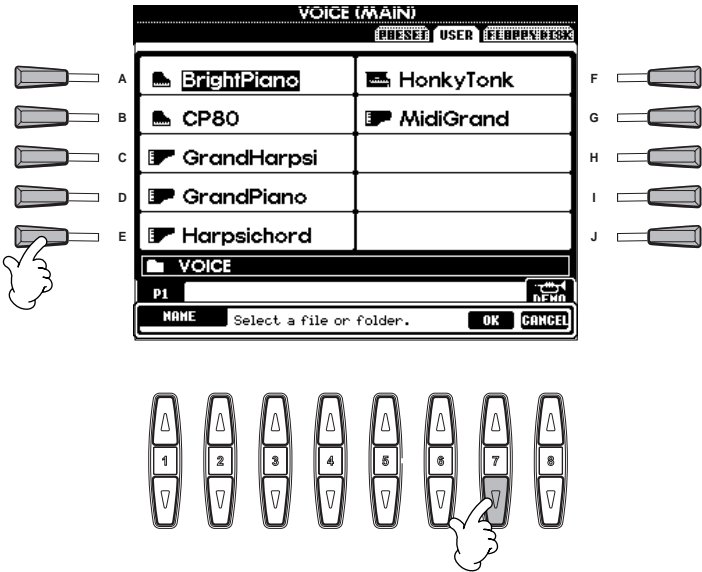


**HINWEIS**  
Ein Datei- oder Ordnername kann bis zu 50 Zeichen halber Größe (oder 25 Hiragana- und Kanji-Zeichen) enthalten, einschließlich der „Icon ID“ (siehe folgenden Hinweis) und der Erweiterung.

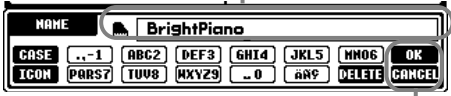
**2 Wählen Sie die entsprechende Datei bzw. den entsprechenden Ordner aus, und drücken Sie anschließend die Taste [7▼] (OK).**  
Die aktuell ausgewählte Datei/der ausgewählte Ordner wird markiert. Drücken Sie eine der Tasten [A] bis [J], um eine andere Datei/einen anderen Ordner auszuwählen.  
Für Abbruch drücken Sie die Taste [8▼] (CANCEL).

**HINWEIS**  
Der Dateiname erscheint auf Ihrem Computer wie folgt. Wenn Sie die Icon ID oder die Dateinamenerweiterung ändern, kann sich das Dateisymbol (Icon) ändern, oder die Datei wird nicht richtig erkannt.

ABCDE.S002.MID  
Datei-ID Icon-ID  
Dateinamenerweiterung



**END** Geben Sie den neuen Name ein (Seite 42).

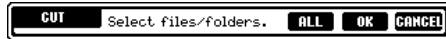


Drücken Sie die Taste [8▲] (OK). Für Abbruch drücken Sie die Taste [8▼] (CANCEL).

## Verschieben von Dateien und Ordnern

Sie können Dateien und Ordner beliebig verschieben, um Ihre Daten zu organisieren. Jede Datei und jeder Ordner in den Bereichen **USER** und **FLOPPY DISK** kann mit den folgend beschriebenen Funktionen „Cut“ (Ausschneiden) und „Paste“ (Einfügen) verschoben werden.

- 1 Drücken Sie die Taste [2▼] (CUT) (Seite 35).**  
Das Display CUT wird angezeigt.



### HINWEIS

Diese Operation kann nicht benutzt werden, um eine Datei oder einen Ordner direkt von einer Diskette auf eine andere zu verschieben. Wenn Sie dies tun möchten, schneiden Sie die Datei oder den Ordner von der Quelldiskette aus und fügen sie auf dem Display USER ein, wechseln Sie die Diskette und fügen Sie sie dann auf dem Display FLOPPY DISK ein.

- 2 Wählen Sie die zu verschiebende Datei bzw. den zu verschiebenden Ordner aus.**

Wählen Sie die entsprechende Datei bzw. den entsprechenden Ordner aus, und drücken Sie die Taste [7▼] (OK). Die aktuell ausgewählte Datei / der ausgewählte Ordner wird markiert. Drücken Sie eine der Tasten [A] bis [J], um eine andere Datei / einen anderen Ordner auszuwählen. Es können mehrere Dateien gleichzeitig ausgewählt werden, auch von anderen Display-Seiten. Um die Auswahl aufzuheben, drücken Sie die Taste der ausgewählten Datei / des Ordners ausgewählten nochmals. Drücken Sie die Taste [6▼] (ALL), um alle Dateien/Ordner auf der angezeigten Display-Seite (USER/FLOPPY DISK) auszuwählen. Wenn die Taste [6▼] (ALL) gedrückt wird, ändert sich die Taste [6▼] zu „ALL OFF“, mit der die Auswahl aufgehoben werden kann.

### HINWEIS

Alle Dateien/Ordner auf einer Diskette können auf einmal auf eine andere Diskette verschoben werden (Seite 134).

- 3 Drücken Sie die Taste [7▼] (OK).**  
Um den Vorgang zu stoppen, drücken Sie die Taste [8▼] (CANCEL).

### HINWEIS

Nach dem Einfügen werden die Dateien automatisch in alphabetischer Reihenfolge neu sortiert und angezeigt.

- 4 Rufen Sie das gewünschte Ziel-Display auf.**  
Nur die Seiten USER und FLOPPY DISK können als Ziel ausgewählt werden.

### HINWEIS

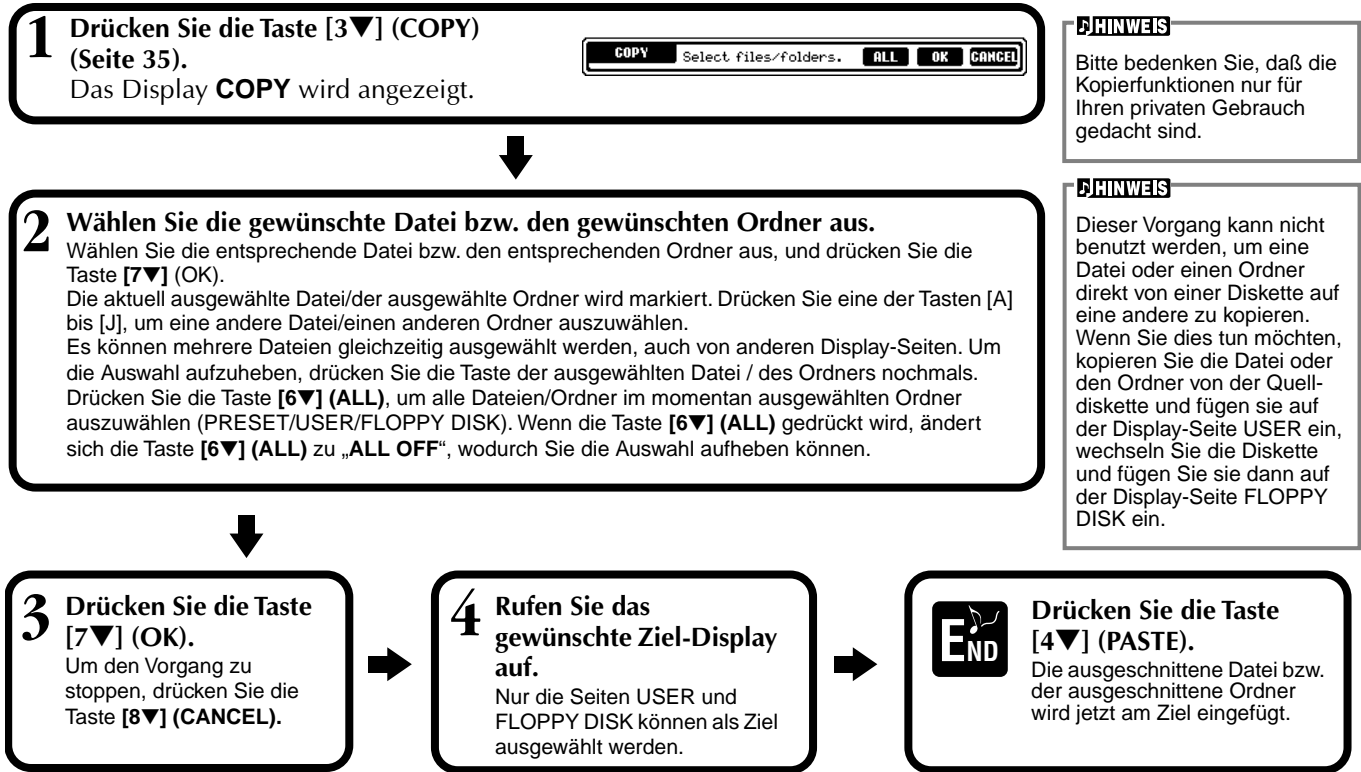
**Über Dateien und Ordner auf einer Diskette**  
Auf der Seite **FLOPPY DISK** im Open/Save-Display erscheinen nur diejenigen Dateien, die in genau diesem Open/Save-Display bearbeitet werden können — auch dann, wenn ein Ordner auf einer Diskette verschiedene Dateitypen enthalten kann. Bei einem Ausschneide- und Einfügevorgang eines Ordners (für Disketten) kann ein ganzer Ordner „ausgeschnitten“ werden; es werden jedoch nur diejenigen Dateien des aktuellen Open/Save-Displays eingefügt.



- Drücken Sie die Taste [4▼] (PASTE).**  
Die Datei bzw. der Ordner, den Sie ausgeschnitten hatten, wird jetzt am Ziel eingefügt.

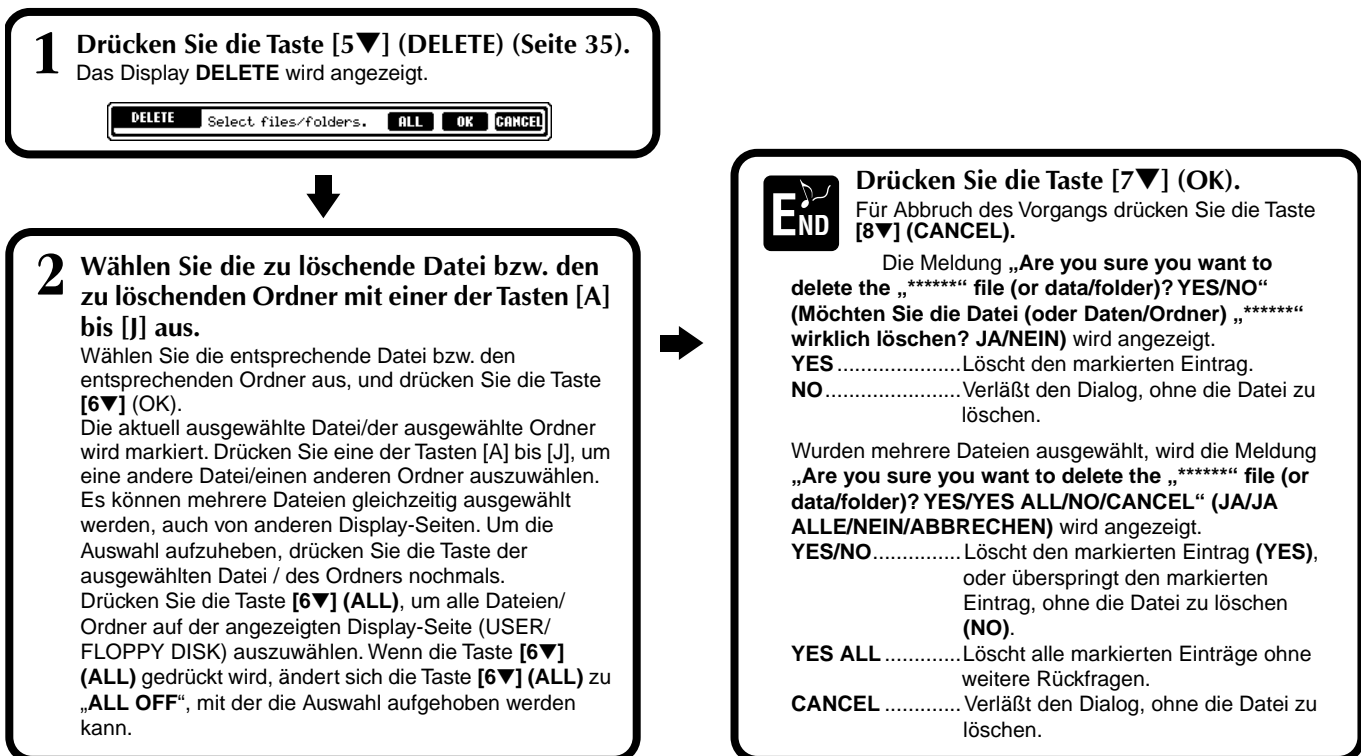
## Kopieren von Dateien und Ordnern

Sie können Dateien und Ordner auch beliebig kopieren, um Ihre Daten zu organisieren. Jede Datei und jeder Ordner in den Bereichen **PRESET**, **USER** und **FLOPPY DISK** kann mit den folgend beschriebenen Funktionen „Copy“ (Kopieren) und „Paste“ (Einfügen) kopiert werden.



## Löschen von Dateien und Ordnern

Sie können Dateien und Ordner auch beliebig löschen, um Ihre Daten zu organisieren. Jede Datei und jeder Ordner in den Bereichen **USER** und **FLOPPY DISK** kann mit den folgend beschriebenen Funktionen gelöscht werden.





## Speichern von Dateien

Mit diesem Vorgang können Sie die Daten (wie z. B. Song und Voice), die Sie im Arbeitsspeicher erstellt haben (Seite 36), in Dateien abspeichern. Die Dateien können nur auf den Laufwerken **USER** und **FLOPPY DISK** gespeichert werden.

Falls das Open/Save-Display für den Datentyp, den Sie speichern möchten, nicht angezeigt wird, kehren Sie als erstes zum MAIN-Display zurück, indem Sie nacheinander die Tasten **[DIRECT ACCESS]** und **[EXIT]** drücken. Drücken Sie dann die entsprechende Taste **[A]–[J]** im MAIN-Display, um das jeweilige Open/Save-Display aufzurufen. Rufen Sie schließlich die Seite **USER** oder **FLOPPY DISK** auf (Seiten 35, 36).

### HINWEIS

Der interne Speicher des PSR-A1000 besitzt eine Kapazität von ca. 260 KB. Die Speicherkapazität von 2DD und 2HD-Disketten beträgt ungefähr 720 kB bzw. 1,4MB. Wenn Sie Daten auf einem dieser Speichermedien sichern, werden alle Dateitypen des PSR-A1000 (Voice, Style, Song, Registrierung usw.) zusammen gespeichert.

### HINWEIS

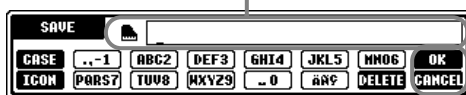
Die Dateien im Handel erhältlicher DOC-Software und Disklavier-Software von Yamaha sowie die im PSR-A1000 bearbeiteten Dateien gleichen Typs können zwar auf der Display-Seite **USER** gespeichert, jedoch nicht auf eine andere Diskette kopiert werden.

### HINWEIS

Die Ordnerhierarchie kann bis zu vier Ordnerstufen betragen. Die maximale Gesamtanzahl von Dateien und Ordnern, die gespeichert werden können, beträgt 400. Dieser Wert hängt jedoch auch von der Länge der Dateinamen ab. Die maximale Anzahl von Dateien in einem einzelnen Ordner beträgt 250.

1 Drücken Sie die Taste **[6▼]** (SAVE).

Geben Sie für die neue Datei einen Namen ein (Seite 42).



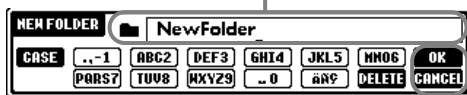
Drücken Sie die Taste **[8▲]** (OK).  
Um den Vorgang zu stoppen, drücken Sie die Taste **[8▼]** (CANCEL).

## Organisieren Ihrer Dateien durch Erzeugen neuer Ordner

Hiermit können Sie Ihre verschiedenen Dateien einfach in Kategorien sortieren, indem Sie für jede Kategorie einen neuen Ordner erstellen. Ordner können nur in den Bereichen **USER** und **FLOPPY DISK** erstellt werden.

1 Rufen Sie die Seite auf, auf der Sie einen neuen Ordner erzeugen möchten und drücken Sie die Taste **[7▼]** (NEW) (Seite 35).

Geben Sie für den neuen Ordner den Namen ein (Seite 42).



Drücken Sie die Taste **[8▲]** (OK).  
Für Abbruch des Vorgangs drücken Sie die Taste **[8▼]** (CANCEL).

## Anzeigen übergeordneter Seiten

Drücken Sie die Taste **[8▼]** (UP), um eine übergeordnete Seite aufzurufen. Beispielsweise können Sie von den Dateiebenen aus die Ordnerstufe aufrufen, die diese Dateien enthält.

## Eingaben von Zeichen und Ändern der Dateisymbole (Icons)

1 Drücken Sie die Taste **[1▼]** (NAME), **[6▼]** (SAVE), oder **[7▼]** (NEW) (Seite 35).

Ändern Sie den Zeichensatz mit der Taste **[1▲]**.

Die folgenden Zeichen stehen zur Verfügung:  
**CASE** — Alphabet (Großbuchstaben, halbe Größe), Ziffern (halbe Größe), Symbole (halbe Größe)  
**case** — Alphabet (Kleinbuchstaben, halbe Größe), Ziffern (halbe Größe), Symbole (halbe Größe)



Rufen Sie das Display **ICON-SELECT** auf, indem Sie die Taste **[1▼]** drücken. Dadurch können Sie das Symbol links des Dateinamens ändern.

## Eingeben von Zeichen

Die folgenden Anweisungen sollen Ihnen zeigen, wie Sie bei der Benennung Ihrer Dateien und Ordner die Zeichen eingeben können. Die Eingabemethoden ähneln der Zeicheneingabe in Ihrem Mobiltelefon.

**1** Positionieren Sie den Cursor auf die gewünschte Position mit dem Datenrad [DATA ENTRY].

**2** Drücken Sie die entsprechende Taste, [2▲] bis [7▲] und [2▼] bis [6▼], je nach dem Zeichen, welches Sie eingeben möchten.

Jeder Taste sind mehrere Zeichen zugeordnet, und die Zeichen ändern sich mit jedem Tastendruck. Zur endgültigen Eingabe des ausgewählten Zeichens bewegen Sie den Cursor weiter, oder drücken Sie eine andere Taste zur Zeicheneingabe.

Wenn Sie versehentlich ein falsches Zeichen eingegeben haben, bewegen Sie den Cursor auf das Zeichen, das Sie löschen möchten, und drücken Sie die Taste [7▼] (DELETE). Wenn Sie eine ganze Zeile löschen möchten, drücken und halten Sie die Taste [7▼] (DELETE) eine Weile gedrückt. Wenn der Cursor invertiert erscheint (markiert), wird nur der invertierte Bereich gelöscht.

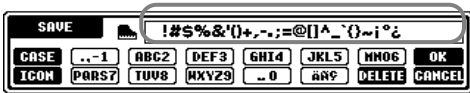
**3** Um den neuen Namen endgültig einzugeben, drücken Sie die Taste [8▲] (OK).  
Für Abbruch des Vorgangs drücken Sie die Taste [8▼] (CANCEL).

### ■ Eingabe von Sonderzeichen (Umlaute, Akzentzeichen)

Wählen Sie ein Zeichen, das zu einem Sonderzeichen geändert werden soll und drücken Sie die Taste [6▼] (vor der endgültigen Eingabe).

### ■ Eingeben von Sonderzeichen (Symbole)

Sie können die Markenliste mit der Taste [6▼] aufrufen, nachdem Sie durch Bewegen des Cursors ein Zeichen eingegeben haben.



Bringen Sie den Cursor mit dem Datenrad [DATA ENTRY] auf das gewünschte Symbol, und drücken Sie dann die Taste [8▲] (OK) oder [ENTER].

### ■ Eingeben von Ziffern

Drücken und halten Sie dann die entsprechende Taste, [2▲] bis [7▲] und [2▼] bis [5▼] eine Weile gedrückt, oder drücken Sie sie mehrfach, bis die gewünschte Ziffer ausgewählt ist.

#### HINWEIS

Die folgenden Zeichen in halber Größe können beim Benennen von Dateien und Ordnern nicht verwendet werden:  
¥ \ / : \* ? " < > |

#### HINWEIS

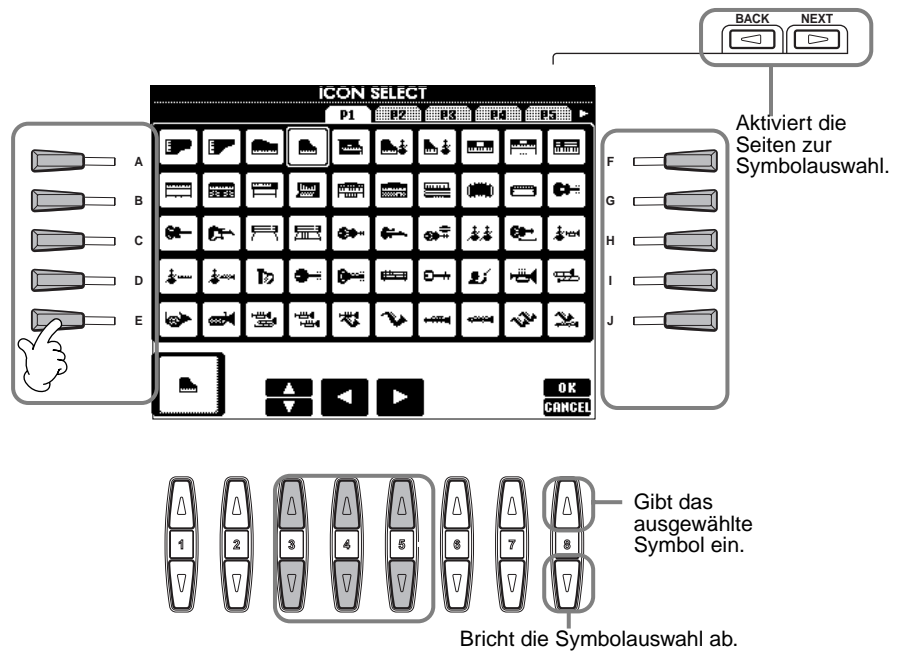
Bei Zeichen, die keine Sonderzeichen-Varianten besitzen, können Sie nach Auswahl eines Zeichens (und vor der endgültigen Eingabe) mit der Taste [6▼] eine Liste von Symbolen aufrufen.

## Ändern des Dateisymbols

Sie können auch das Symbol ändern, das links neben dem Dateinamen erscheint.

Rufen Sie mit der Taste [1▼] (ICON) das Display **ICON SELECT** für die Zeicheneingabe (Seite 42) auf.

Wählen Sie das gewünschte Symbol mit den Tasten [A] bis [J], oder mit den Tasten [3▲▼] bis [5▲▼], und geben Sie dann das ausgewählte Symbol mit der Taste [8▲] (OK) ein.

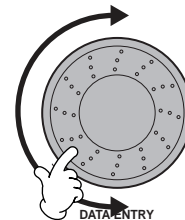
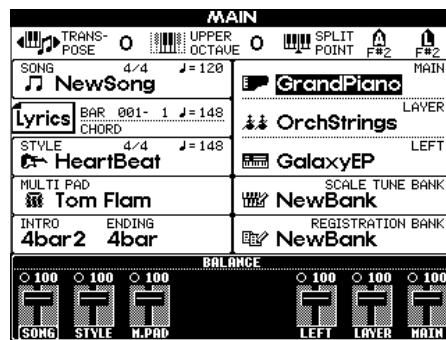


## Verwenden des Datenrades [DATA ENTRY]

Mit diesem praktische Bedienungselement können Sie Einträge auf dem Display schnell anwählen oder Parameterwerte schnell ändern. Die jeweilige Funktion des Datenrades [DATA ENTRY] hängt vom ausgewählten Display ab.

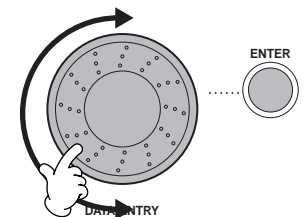
### ■ Anpassen der Werte

Sie können Parameterwerte ändern, indem Sie am Datenrad [DATA ENTRY] drehen. In dem als Beispiel abgebildeten Display [BALANCE] stellen Sie durch Drehen des Rades die Lautstärke des markierten (invertiert dargestellten) Parts ein. Um die Lautstärke eines anderen Parts einstellen zu können, wählen Sie den Part zuerst mit der entsprechenden Taste [▲▼] des Parts aus, und drehen Sie dann am Datenrad [DATA ENTRY].

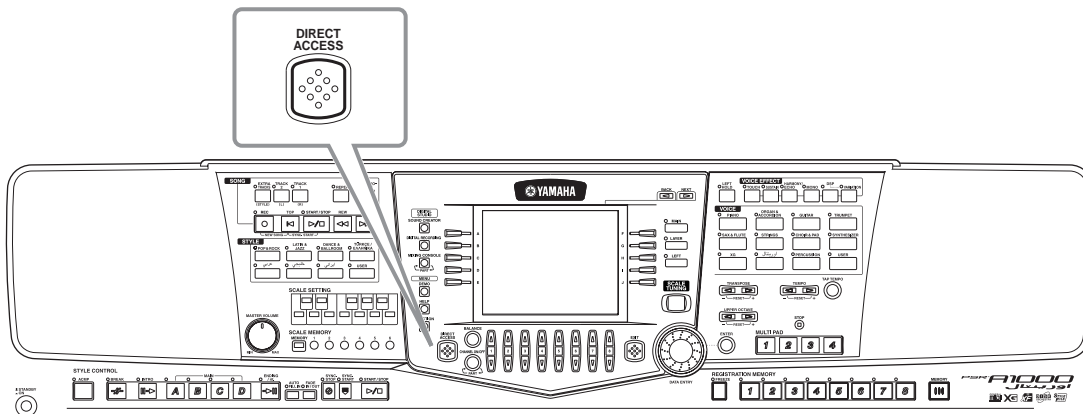


### ■ Auswählen von Einträgen

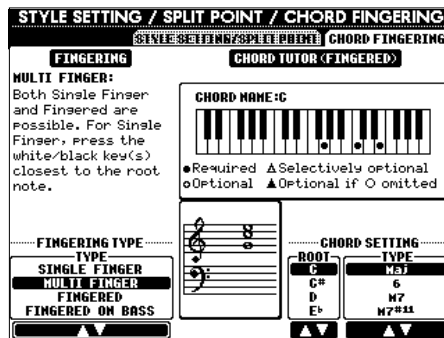
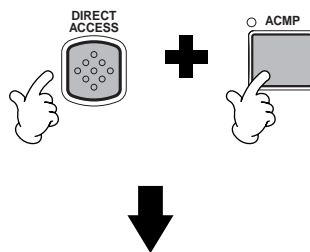
Sie können den gewünschten Eintrag oder die Funktion auf dem Display auswählen, indem Sie am Datenrad [DATA ENTRY] drehen. Der ausgewählte Eintrag kann dann mit der Taste [ENTER] abgerufen (bzw. die Funktion ausgeführt) werden. In dem als Beispiel abgebildeten Display VOICE können Sie die gewünschte Voice-Datei mit dem Datenrad [DATA ENTRY] auswählen, und den ausgewählten Eintrag mit der Taste [ENTER] auf dem Bedienfeld aufrufen.



# Direktzugriff — Sofortzugriff auf Displays



Mit der praktischen Direktzugriff-Funktion (Direct Access) können Sie die gewünschte Anzeige mit einem einzigen Tastendruck aufrufen. Drücken Sie die Taste **[DIRECT ACCESS]**; auf dem Display erscheint eine Meldung, die Sie auffordert, die entsprechende Taste zu drücken. Drücken Sie dann einfach die Taste mit der gewünschten Display-Seite, um das Display sofort aufzurufen. Im folgenden Beispiel wird „Direct Access“ zum Aufruf der Display-Seite „Chord Fingering“ benutzt (Seite 123).



Beachten Sie die folgende Tabelle für den Direktzugriff (Seite 45) mit einer Liste der Displays, die mit der Funktion „Direct Access“ aufgerufen werden können.

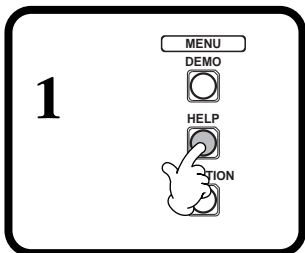
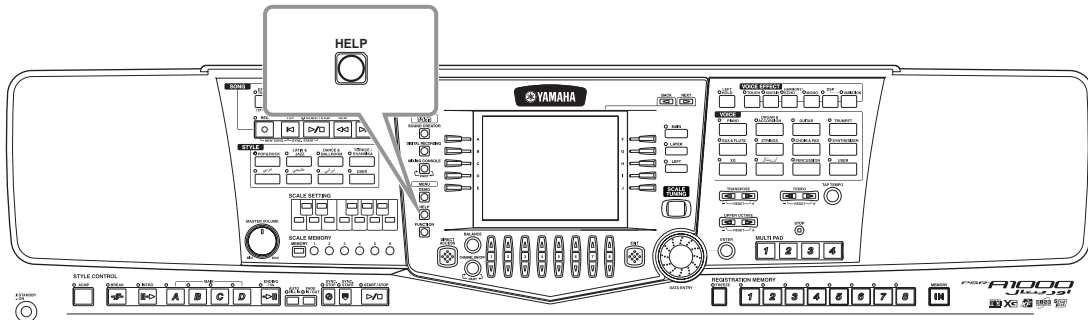
**HINWEIS**  
 Hier ist eine praktische Methode, mit der Sie von jedem Display aus zum **MAIN**-Display zurückschalten können: Drücken Sie einfach die Taste **[DIRECT ACCESS]**, dann die Taste **[EXIT]**.

Tabelle der Direktzugriffs-Tastenkombinationen

Bedienung: Taste [DIRECT ACCESS] + unten aufgeführte Taste		Zugehörige Display-Seite und Funktion			Siehe Seiten
SONG	[TRACK1]	FUNKTION	SONG SETTING	TRACK1-CHANNEL-Auswahl	121
	[TRACK2]			TRACK2 CHANNEL-Auswahl	121
	[EXTRA TRACKS]				121
	[REPEAT]				
	[METRONOME]		UTILITY	METRONOME-Einstellungen	132
	[REC]				
	[TOP]				
	[START/STOP]				
[REW]					
[FF]					
STYLE	[POP & ROCK] [LATIN & JAZZ]	FUNKTION	STYLE SETTING / SPLIT POINT	SPLIT-POINT-Einstellung (ACMP)	122
	[DANCE & BALLROOM]				
	[TÜRKÇE / ΕΛΛΗΝΙΚΑ] [عربي]				
	[ایرانی] [خليجي]				
[USER]					
SCALE SETTING-Tasten					
SCALE MEMORY	[MEMORY]	SCALE TUNE BANK	SCALE TUNE BANK		72
	[1]–[6]		SCALE TUNE EDIT		74
STYLE CONTROL	[ACMP]	FUNKTION	CHORD FINGERING	FINGERING-TYPE-Auswahl	122
	[BREAK]			VOICE-Einstellungen	
	[INTRO]		VOLUME/VOICE	PANPOT-Einstellungen	113
	MAIN [A]			VOLUME-Einstellungen	
	MAIN [B]			HARMONIC-CONTENT-Einstellungen	
	MAIN [C]		FILTER	BRIGHTNESS-Einstellungen	114
	MAIN [D]			REVERB-Einstellungen	
	[ENDING/rit]		EFFECT (effets)	CHORUS-Einstellungen	115
	[AUTO FILL IN]			DSP-Einstellungen	
	[FADE IN/OUT]		UTILITY	FADE-IN/OUT-Einstellungen	122
	[SYNC. STOP]		STYLE SETTING / SPLIT POINT	SYNC. STOP-WINDOW-Einstellung	
	[SYNC. START]				
	[START/STOP]				
DIGITAL STUDIO	[SOUND CREATOR]				
	[DIGITAL RECORDING]				
	[MIXING CONSOLE]				
MENU	[DEMO]	FUNKTION	UTILITY	LANGUAGE-Auswahl	135
	[HELP]			LCD-BRIGHTNESS-Einstellungen	133
	[FUNCTION]		MIDI	MIDI-Einstellungen	129
[DIRECT ACCESS]		Direktzugriffsmodus verlassen			
[BALANCE]		MISCHPULT (SONG PART)	VOLUME/VOICE	VOLUME-Einstellungen	113
[CHANNEL ON/OFF]				VOICE-Einstellungen	
[NEXT]					
[BACK]					
VOICE PART	[MAIN]	MISCHPULT	TUNE (Stimmung)	OCTAVE-Einstellungen	114
	[LAYER]				
	[LEFT]				
[SCALE TUNING]		SCALE TUNE BANK	SCALE TUNE BANK		32
[EXIT]		Rückkehr zum MAIN-Display.			
[ENTER]-					
Abschnitt	[LEFT HOLD]	FUNKTION	STYLE SETTING / SPLIT POINT	SPLIT-POINT-Einstellung (LEFT)	122
	[TOUCH]		CONTROLLER	KEYBOARD-TOUCH-Zuordnung	125
	[SUSTAIN]	MISCHPULT	EFFECT (effets)	REVERB-Einstellungen	115
	[HARMONY/ECHO]	FUNKTION	HARMONY/ECHO		127
	[MONO]		TUNE (Stimmung)	PORTAMENTO-TIME-Einstellungen	114
	[DSP]	MISCHPULT	EFFECT (effets)	DSP-Einstellungen	115
[VARIATION]			EFFECT-TYPE-Auswahl		
VOICE	[PIANO]	FUNKTION		VOICE-SET-Einstellungen	127
	[ORGAN & ACCORDION]				
	[GUITAR]				
	TRUMPET (Trompete)				
	[SAX & FLUTE] (Saxophon & Flöte)				
	[STRINGS]				
	[CHOIR & PAD]				
	[SYNTHESIZER]				
	[XG]				
	[اورينتال]				
[PERCUSSION]					
[USER]					
TRANSPOSE	[◀]	FUNKTION	CONTROLLER	TRANSPOSE-Zuordnung	125
	[▶]	MISCHPULT	TUNE (Stimmung)	TRANSPOSE-Einstellungen	114
TEMPO	[◀]	FUNKTION	MIDI	MIDI-CLOCK-Einstellung	129
	[▶]				
[TAP TEMPO]			UTILITY	TAP-Einstellungen	133
UPPER OCTAVE	[◀]				
	[▶]				
MULTI PAD	[1]	MULTI PAD	MULTI PAD EDIT		64
	[2]				
	[3]				
	[4]				
[STOP]	DIGITALE AUFNAHME	MULTI PAD CREATOR	REPEAT/CHORD-MATCH-Einstellungen		110
REGISTRATION MEMORY	[FREEZE]	FUNKTION	FREEZE		126
	[1]	REGISTRATION BANK		REGISTRATION EDIT (Bearbeiten der REGISTRATION)	77
	[2]				
	[3]				
	[4]				
	[5]				
	[6]				
	[7]				
	[8]				
	[MEMORY]		REGISTRATION SEQUENCE (Erstellen der REGISTRATION SEQUENCE)		126
PEDAL	[PEDAL1]	FUNKTION		Funktionszuordnung PEDAL1	123
	[PEDAL2]	CONTROLLER		Funktionszuordnung PEDAL2	
WHEEL	[PITCH BEND]	MISCHPULT	TUNE (Stimmung)	PITCH-BEND-RANGE-Einstellungen	114

# Hilfetexte

Die Hilfetexte bieten Ihnen Erklärungen und Beschreibungen aller wichtigen Funktionen und Merkmale des PSR-A1000.



**2**

CONTENTS	
[Basic Operations]	
Operation Buttons	
Select Items and Change Settings	
Direct Access	
<b>Using the Functions</b>	
Settings the Split Point	
Settings the Tempo	
Using Channel On/Off	
[File Operations]	
Drive (PRESET/USER/FLOPPY DISK)	
Open/Save Display	
[Demonstration]	
Playing the Demos	
[Voices]	
Selecting Voices	

LANGUAGE	
ENGLISH	
GERMAN	
FRENCH	

**2-1** Wählen Sie das gewünschte HilfetHEMA aus.

**2-2** Rufen Sie das Thema auf.

Wählen Sie ggf. die Sprache aus. Die hier ausgewählte Sprache wird auch für die verschiedenen „Meldungen“ benutzt, die während der Bedienung angezeigt werden.

**HINWEIS**  
Hilfetexte können in einer der folgenden Sprachen angezeigt werden:  
ENGLISH  
DEUTSCH  
FRANZÖSISCH

**HINWEIS**  
Die Sprache kann auf dem Display FUNCTION„LANGUAGE“ (Seite 135) ausgewählt werden.

**3**

1. Call up the **FUNCTION MENU** display by pressing [FUNCTION].
2. Select the appropriate Function display by pressing [A] - [I].
3. Call up the appropriate page by using [BACK]/[NEXT].
4. Select the desired parameter with [A] or [B], then make the settings by using [▲▼] - [▶◀▼].

Stehen zwei oder mehr Seiten zur Verfügung, so können Sie damit verschiedene Seiten auswählen.

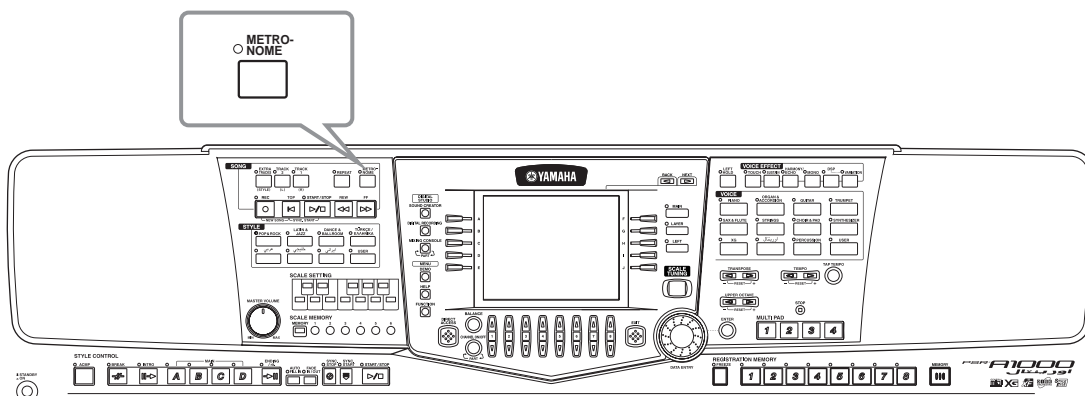
Hilfetexte besitzen auch Querverweise zu den genauen Beschreibungen oder der Anzeige der aktuellen Einstellungen zum ausgewählten Thema. Wählen Sie einfach das unterstrichene Wort aus (mit dem Datenrad [DATA ENTRY]), und drücken Sie die Taste [ENTER], um zur genauen Beschreibung oder zur Anzeige der aktuellen Einstellungen zum ausgewählten Thema zu springen.

**END**

Drücken Sie hier, um zur vorigen Seite zurückzukehren.

## Verwenden des Metronoms

Das **Metronom** liefert einen Klicken als genaue Tempoangabe beim Üben, oder zur Überprüfung, wie sich ein bestimmtes Tempo anhört.



Das **Metronom** startet durch Drücken der Taste **[METRONOME]**. Passen Sie das Tempo mit den Tasten **TEMPO [◀] und [▶]** ein (siehe unten).

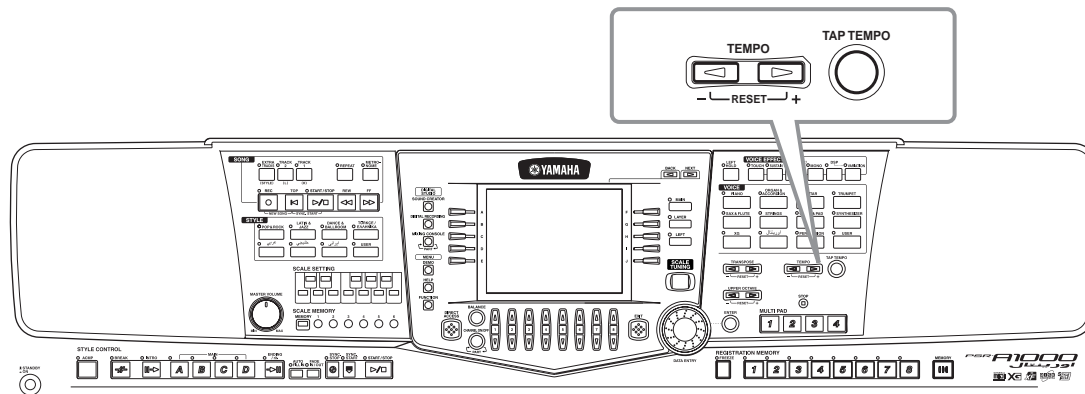
Um das **Metronom** anzuhalten, drücken Sie die Taste **[METRONOME]** nochmals.

### HINWEIS

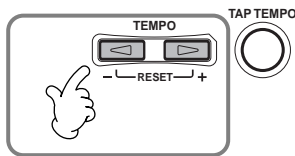
Der Klang, die Lautstärke und der „Beat“ (Taktmaß) des Metronoms können geändert werden (Seite 132).

## Einstellen des Tempos

Dieser Abschnitt zeigt, wie Sie das Wiedergabetempo einstellen — wodurch nicht nur das Metronom, sondern auch direkt die Wiedergabe des Songs oder des Begleit-Styles betroffen ist.

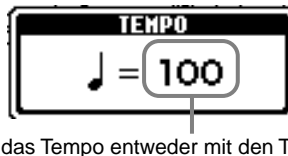


1



Drücken Sie entweder die Taste **TEMPO [◀]** oder **[▶]**.

2



Stellen Sie das Tempo entweder mit den Tasten **TEMPO [◀] und [▶]** oder dem Datenrad **[DATA ENTRY]** ein. Die Zahl auf dem Display zeigt an, wie viele Viertelschläge pro Minute gespielt werden. Der Tempobereich liegt zwischen 5 und 500. Je höher der Wert, desto schneller ist das Tempo.

Wenn Sie das Tempo ändern, gilt der Wert sowohl für den aktuellen Song als auch für den Style. Um deren voreingestellte Tempi („Initial Tempo“) wieder herzustellen, drücken Sie beide Tasten **TEMPO [◀] und [▶]** gleichzeitig. Beachten Sie auch den Abschnitt „Tempoanzeigen — MAIN-Display“ (Seite 48) für weitere Informationen zum Tempo.

### HINWEIS

Songs und Begleitstyles besitzen eigene („initial“) Tempowerte, die jeweils am besten zu dem Song/Style passen.



Drücken Sie hier, um das Display **TEMPO** zu verlassen.



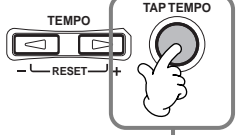
## Funktion „Tap Tempo“

Diese sinnvolle Funktion ermöglicht, das Tempo eines Songs oder Begleit-Style anzugeben. Tippen Sie einfach auf der Taste [TAP TEMPO] in der gewünschten Lautstärke, und das Tempo des Songs oder des Begleit-Styles richtet sich nach Ihrer Eingabe.

**1** Wenn Sie die Taste [DEMO] drücken, werden die Demo-Songs automatisch in zufälliger Reihenfolge wiedergegeben.



**2**



Klopfen Sie zweimal auf die Taste [TAP TEMPO], um das Tempo zu ändern.

**HINWEIS**  
Durch Anschlagen der Taste [TAP TEMPO] wird ein Schlag-Sound erzeugt. Sie können diesen Klang ggf. ändern (Seite 133).

**HINWEIS**  
Sie können „Tap Tempo“ auch benutzen, um den Song oder den Begleit-Style automatisch im gewünschten Tempo zu starten. Während sowohl Song als auch Style gestoppt sind, tippen Sie mehrmals in gleichmäßigen Abständen auf die Taste [TAP TEMPO], und der ausgewählte Begleitungsstyle startet automatisch im von Ihnen „getippten“ Tempo. Während sich ein Song auf „Sync.Start“ im Standby-Modus (Bereitschaft) befindet (Seite 57, 67), startet die Taste [TAP TEMPO] die Song-Wiedergabe auf die gleiche Art. Bei Songs und Styles im 2/4- und 4/4-Takt tippen Sie z. B. viermal; im 3/4-Takt tippen Sie dreimal; im 5/4-Takt fünfmal.

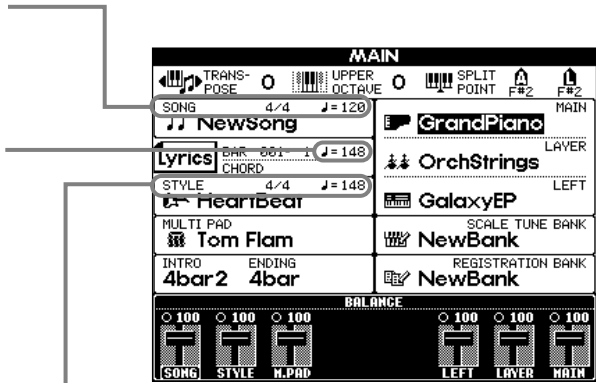
### Tempoanzeigen – MAIN-Display

Im MAIN-Display stehen drei verschiedene Tempoanzeigen (siehe unten) zur Verfügung.

Zeigt das voreingestellte Tempo (Grundtempo) des momentan ausgewählten Songs an (es sei denn, das Tempo wurde von Hand geändert).

Zeigt das aktuelle Tempo des ausgewählten Songs, des Begleit-Styles oder des Metronoms an, der bzw. das gerade wiedergegeben wird. Wenn nichts wiedergegeben wird (angehalten), wird hier das Tempo des ausgewählten Styles angezeigt. Wenn Song und Style gleichzeitig wiedergegeben werden, ändert sich das Tempo des Styles automatisch entsprechend dem Song-Tempo und wird hier angezeigt. Dieses Tempo wird für die Aufnahme eines Songs oder eines Begleit-Styles verwendet.

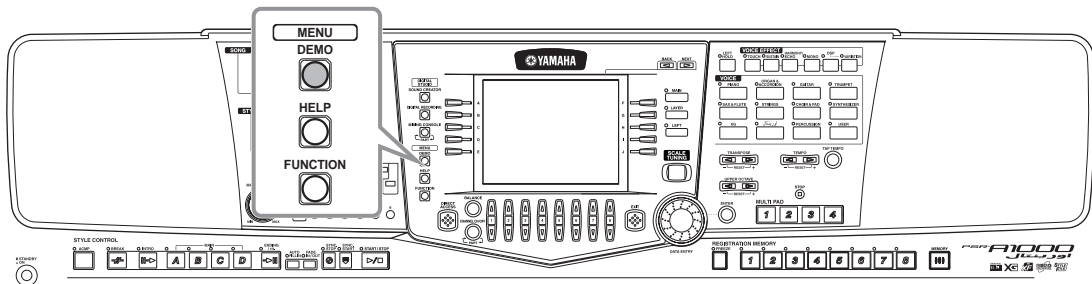
Zeigt das voreingestellte Tempo (Grundtempo) des momentan ausgewählten Styles an (es sei denn, das Tempo wurde von Hand geändert).





# Wiedergeben der Demo-Songs

Das PSR-A1000 ist ein äußerst vielseitiges und hochentwickeltes Instrument, das eine umfangreiche Auswahl dynamischer Voices und Rhythmen sowie zahlreiche ausgefeilte Funktionen bietet. Die integrierten Demo-Songs in drei Kategorien vermitteln auf eindrucksvolle Weise die enorme Klangfülle und Ausstattung des PSR-A1000.

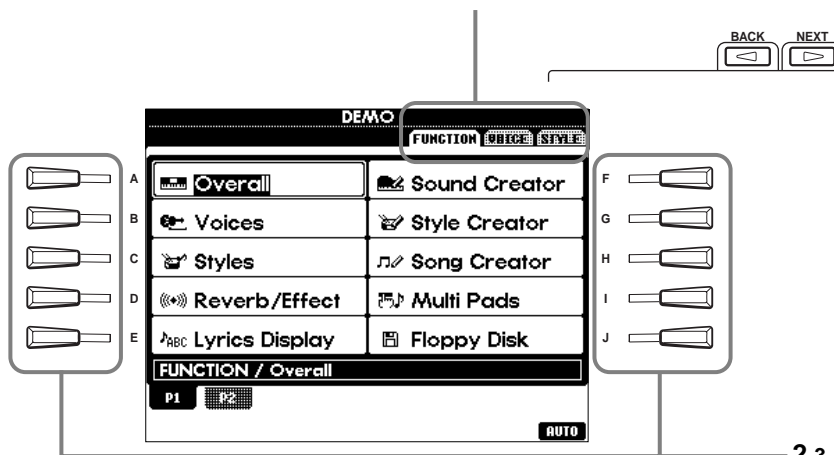


- 1** Wenn Sie die Taste [DEMO] drücken, werden die Demo-Songs automatisch in zufälliger Reihenfolge wiedergegeben.



**2**

- 2-1** Verwenden Sie die Tasten [BACK][NEXT], um die gewünschte Kategorie für die Demos zu wählen.  
**FUNCTION** ..... Diese demonstrieren den großen Funktionsumfang des PSR-A1000.  
**VOICE**..... Diese stellen die reiche Auswahl an Voices des PSR-A1000 vor.  
**STYLE** ..... Diese bieten einen Einblick in die Rhythmen und Styles zur Begleitung des PSR-A1000.



- 2-3** Drücken Sie eine dieser Tasten zweimal — einmal um das gewünschte Demo auszuwählen, und ein zweites Mal, um dieses zu starten.

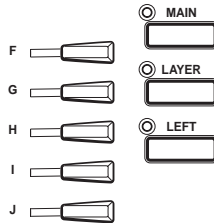
- 2-2** Verwenden Sie diese Tasten, um verschiedene Display-Seiten aufzurufen.

Drücken Sie diese Taste, um alle Demo-Songs fortlaufend wiedergeben zu lassen, beginnend mit dem ersten Eintrag oben links des Displays. Diese Funktion kann nur von der Seite FUNCTION aus aufgerufen werden. Alle verfügbaren Demos werden nacheinander wiedergegeben, beginnend mit dem links oben angezeigten. Die Seiten SONG und STYLE verfügen nicht über die Schaltfläche [AUTO]; es werden aber dennoch alle vorhandenen Demo-Songs hintereinander wiedergegeben. Wenn Sie diese Taste drücken, werden die interaktiven Funktionen der Function-Demos abgebrochen (sonst in Schritt 3 weiter unten verfügbar).

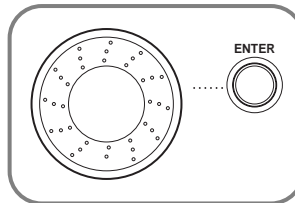


**3** Auf dem Display erscheint für FUNCTION-Demos eine Anzeige mit einer Einführung, und die Wiedergabe des Demos beginnt.

Dieses Beispiel zeigt die Sound System im Demo FUNCTION.



Wählen Sie mit Hilfe des Datenrades [DATA ENTRY] das gewünschte Wort oder Element aus, drücken Sie dann die Taste [ENTER] oder die Zifferntasten ([1▼], [2▼] usw.), um dieses aufzurufen.



**HINWEIS**

Rufen Sie mit den Tasten [BACK][NEXT] des Einleitungsdisplays die vorhergehende oder die nächste Seite auf.

**HINWEIS**

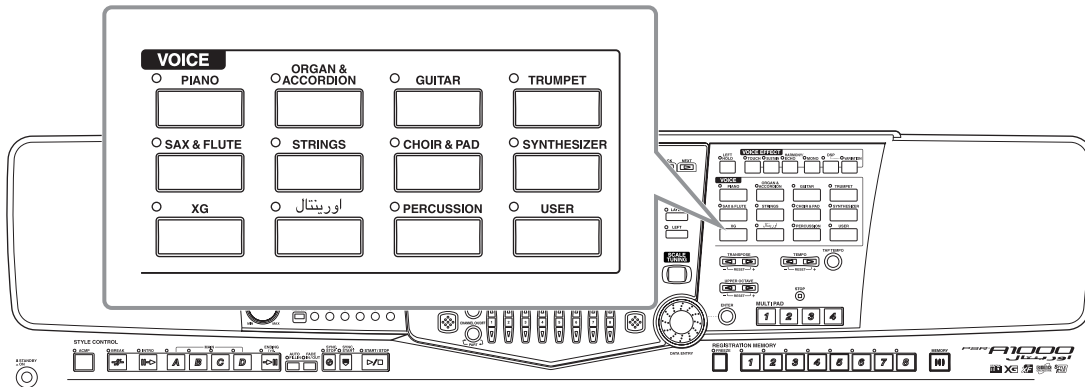
Drücken Sie die Taste SONG[START/STOP], um die Wiedergabe des Demo-Songs anzuhalten. Um die Wiedergabe der Demo fortzusetzen, drücken Sie die Taste SONG [START/STOP] erneut. Die Funktionen „Rewind“ (Rückspulen) und „Fast-Forward“ (Vorspulen) stehen für die Demo-Songs ebenfalls zur Verfügung (Seite 69).



Kehren Sie zum MAIN-Display zurück.

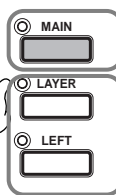
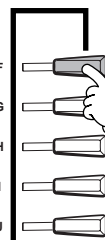
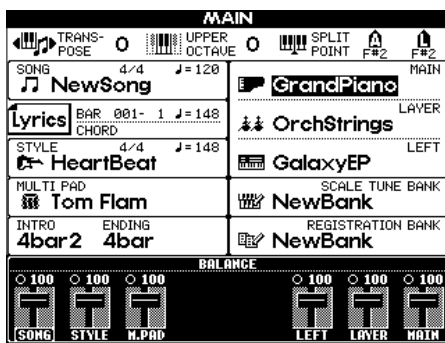
# Voices

Das PSR-A1000 bietet eine enorme Auswahl authentischer Voices, einschließlich mehrerer Tasteninstrumente, Streicher und Bläser – und sehr viele mehr.



## Auswählen einer Voice

- 1 Drücken Sie die Taste [MAIN], um den MAIN-Part zu aktivieren, drücken Sie dann die Taste [F], um das Menü zur Auswahl der MAIN-Voice aufzurufen.



Aktivieren Sie MAIN.

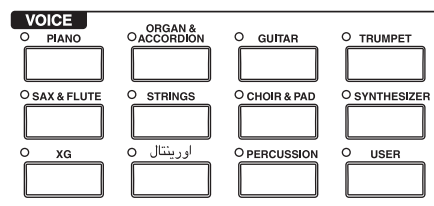
Sie möchten ausschließlich die MAIN—Voice hören – stellen Sie daher sicher, daß die Parts LAYER und LEFT ausgeschaltet sind.



### HINWEIS

Die hier ausgewählte Voice gehört zum Part MAIN und wird daher als MAIN-Voice bezeichnet. (Weitere Informationen finden Sie auf Seite 56.)

- 2 Wählen Sie die gewünschte Voice-Gruppe.



### HINWEIS

Wenn Sie eine Voice-Gruppe auswählen, wird automatisch die zuletzt ausgewählte Voice ausgewählt.

**3** Zeigt an, daß auf dem Display die MAIN-Voice ausgewählt wird (Seite 25).

**3-1** Wählen Sie den Speicherort (genannt „Laufwerk“) der Voice aus (PRESET/ USER/FLOPPY DISK).

**3-2** Wählen Sie die verschiedenen Display-Seiten in der aktuellen Voice-Gruppe aus.

**3-3** Wählen Sie die Voice aus.

Drücken Sie hier, um das Display für die Auswahl der Voice-Gruppe aufzurufen.

Drücken Sie hier, um das Demo der ausgewählten Voice zu starten. Sie können das Demo durch nochmaliges Drücken der Taste jederzeit stoppen.

**HINWEIS**  
Durch die automatische Voice-Auswahl werden die am besten geeigneten Effekte und andere Einstellungen für diese Voice mit ausgewählt. Diese Funktion können Sie deaktivieren, so daß Einstellungen nicht automatisch ausgewählt werden (Seite 127).

**HINWEIS**  
Sie können einstellen, wie stark sich die Lautstärke in Abhängigkeit von Ihrer Spielstärke ändert (Seite 125).

**HINWEIS**  
Eine Liste der verfügbaren Voices finden Sie in der separaten Daten-Liste.

**HINWEIS**  
Sie können einstellen, ob Voice-Bank und Programmnummern („MSB-LSB-Program Change“ rechts oberhalb des Voice-Namens) angezeigt werden oder nicht (Seite 133).

**HINWEIS**  
XG ist eine wesentliche Erweiterung des von Yamaha entwickelten Formates „GM System Level 1“, um einerseits mehr Voices und Variationen zu ermöglichen, aber auch – durch Steuerung der Voices und der Effekte – mehr Ausdrucksmöglichkeiten zu schaffen und eine

**4** Spielen Sie auf der Klaviatur, um die ausgewählte Voice zu hören.

Drücken Sie hier, um zum MAIN-Display zurückzukehren.

**Eigenschaften der Voices**

Der Voice-Typ und deren grundlegende Eigenschaften werden oberhalb des Voice-Namens angezeigt.

**Cool!**

Diese Voices reproduzieren die dynamischen Texturen und feinen Nuancen elektronischer Instrumente – dank eines riesigen Speicherbereichs und äußerst ausgefeilter Programmierung.

**Sweet!**

Diese Sounds akustischer Instrumente profitieren ebenfalls von den ständig weiterentwickelten Technologien von Yamaha – und besitzen einen derart feinen und natürlichen Klang, daß Sie das Gefühl haben werden, Sie spielten das Originalinstrument!

**Drum**

Hier sind verschiedene Schlagzeug- und Percussion-Instrumente einzelnen Tasten zugeordnet, so daß Sie die Sounds auf der Klaviatur spielen können.

**SFX**

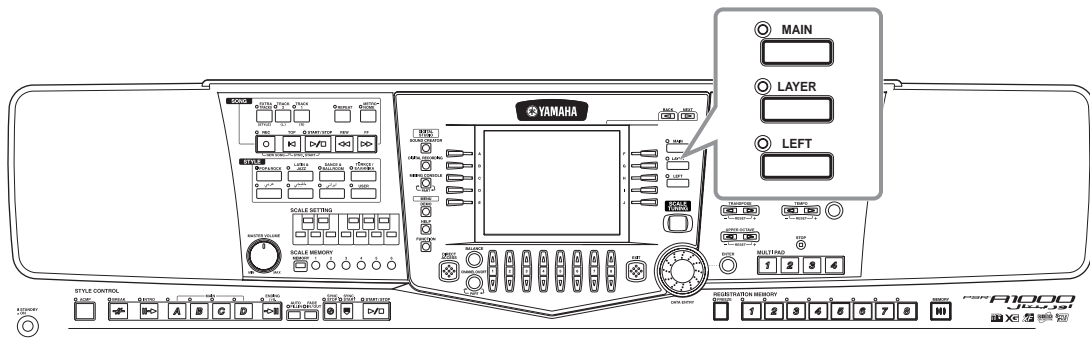
Hier sind verschiedene Effekt-Sounds einzelnen Tasten zugeordnet, so daß Sie diese auf der Klaviatur spielen können.

**Keyboard-Percussion**

Wenn eines der Drum- oder SFX-Kits aus der Voice-Gruppe PERCUSSION ausgewählt ist, sind den einzelnen Tasten verschiedene Schlag- oder Percussion-Instrumente, oder auch „Special Effects“ zugewiesen, so daß Sie diese Sounds auf der Klaviatur spielen können. Die verschiedenen Drum- oder Percussion-Instrumente des „Standard Kit“ sind durch Symbole oberhalb der entsprechenden Tasten angegeben. Bedenken Sie, daß einige gleichnamige Sounds der verschiedenen Kits identisch sind, obwohl die verschiedenen Kits zumeist auch unterschiedliche Sounds besitzen. Eine Auflistung Sounds in jedem Drum/SFX-Kit finden Sie in der separaten Daten-Liste (Verzeichnis der Schlagzeugklänge).

# Layer/Left — Gleichzeitiges Spielen mehrerer Sounds

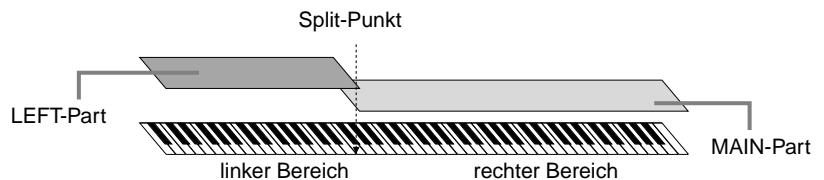
Mit dem PSR-A1000 können Sie drei Voices gleichzeitig spielen: MAIN, LAYER und LEFT. Durch Kombination dieser drei Voices können Sie klangvolle Multi-Instrumente für Ihr Spiel erzeugen.



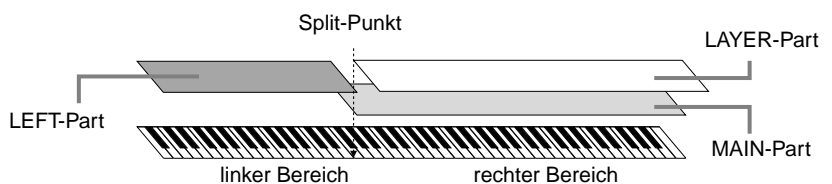
## Spielen zweier überlagerter Voices (Layer)



## Getrenntes Spielen zweier Voices — im linken und rechten Bereich der Klaviatur



## Spielen dreier Voices — im linken Bereich der Klaviatur, sowie ein Layer mit 2 Voices im rechten Bereich



## Layer — Überlagern zweier verschiedener Voices

**1** Drücken Sie hier, um die Funktion LAYER zu aktivieren. Zum Ausschalten drücken Sie die Taste nochmals.

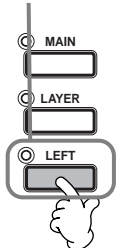
**2** Wählen Sie mit der Taste [G] LAYER aus. Drücken Sie die gleiche Taste, um das VOICE-Display aufzurufen, in dem Sie die Voice auswählen können, die Sie als Layer mit der Main-Voice spielen möchten. Die Auswahlmethode der Voice entspricht der Bedienung auf dem Display VOICE (MAIN) (Seite 51).

**HINWEIS**  
Es gibt noch eine andere Möglichkeit, die beiden Voices für MAIN und LAYER auf dem Bedienfeld schnell auszuwählen: Während Sie eine Taste **Voice** auf dem Bedienfeld gedrückt halten, drücken Sie eine zweite Taste **Voice**. Die erste ausgewählte Voice wird die MAIN-Voice, die zweite die LAYER-Voice.


**END** Drücken Sie hier, um zum MAIN-Display zurückzukehren.

## Left — Einstellen getrennter Voices für den linken und rechten Bereich auf der Klaviatur

**1** Stellen Sie **LEFT** auf **ON**. Drücken Sie diese Taste nochmals, um **LEFT** auszuschalten (**OFF**).

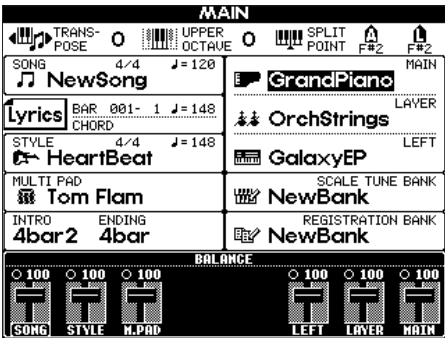


**END**



Drücken Sie hier, um zum **MAIN**-Display zurückzukehren.

**2** Wählen Sie mit der Taste **[H]** **LEFT** aus. Drücken Sie die gleiche Taste, um das **Display VOICE** aufzurufen, von dem aus Sie eine bestimmte **Voice** auswählen können, die Sie im linken Bereich spielen möchten. Die Auswahl der **Voice** erfolgt genau wie auf dem **Display VOICE (MAIN)** (Seite 51).



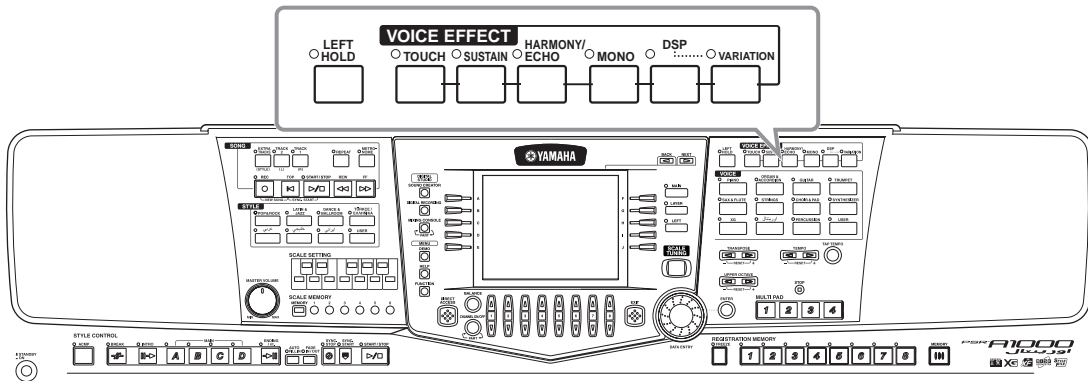
**HINWEIS**  
Der Split-Point kann auf jede beliebige Taste auf der Klaviatur gelegt werden. (Seite 122).

**HINWEIS**  
Jeder Part (**MAIN**, **LAYER**, und **LEFT**) kann über eine eigene Lautstärkeeinstellung verfügen (Seite 58).

**HINWEIS**  
Sie können die Funktionen **LAYER** und **LEFT** auch zusammen verwenden, so daß Sie eine Kombination aus Layer und Split-Point erhalten. Stellen Sie dazu für den linken und rechten Bereich der Klaviatur getrennte Voices (wie gezeigt) ein, und erzeugen Sie ein Layer zweier verschiedener Voices für die rechte Hand.

## Anwenden von Voice-Effekten

In diesem Bedienfeldbereich können Sie den Voices, die Sie auf der Klaviatur spielen möchten, eine Vielzahl an Effekten zuweisen.



Drücken Sie eine der Effekt-Tasten, um die zugehörigen Effekte zu aktivieren. Erneutes Drücken deaktiviert die Effekte wieder. Beschreibungen der einzelnen Effekte finden Sie in den folgenden Abschnitten.

### ■ TOUCH

Diese Taste schaltet die Funktion „Touch Response“ (Antwort auf Anschlag) der Klaviatur ein oder aus. Ist diese Funktion ausgeschaltet (OFF), wird unabhängig davon, in welcher Stärke Sie die Tasten anschlagen, immer die gleiche Lautstärke erzeugt.

### ■ SUSTAIN

Ist die Sustain-Funktion aktiviert (ON), werden alle auf der Klaviatur gespielten Noten (nur MAIN/LAYER-Parts) länger angehalten. Außerdem können Sie die Halteintensität (Sustain) einstellen (Seite 90).

### ■ DSP

Das PSR-A1000 besitzt eine Vielzahl dynamischer, eingebauter Digitaleffekte, mit denen Sie den Sound auf verschiedene Art beeinflussen können. Sie können die Digitale Signalverarbeitung (DSP) einsetzen, um die Voices auf subtile Art und Weise zu betonen – indem Sie z. B. einen Chorus-Effekt für Bewegung und Tiefe anwenden, oder einem Sound mit einem Symphonic-Effekt mehr Wärme und Fülle zu verleihen. Der Bereich DSP verfügt auch über Effekte wie „Distortion“ (Verzerrung), mit denen Sie den Soundcharakter völlig umkrepeln können. DSP ist für den aktuell ausgewählten Part eingestellt (MAIN/LAYER/LEFT).

**HINWEIS**  
Die Effekttypen **DSP** und **VARIATION** und deren Intensität können auf dem Display **MIXING CONSOLE** (Mischpult) ausgewählt und eingestellt werden (Seite 115).

## ■ VARIATION

Dieser Parameter ändert die Einstellungen des Variation-Effektes, wobei Sie jeweils einen anderen Aspekt des Sounds verändern können, je nach ausgewähltem Effekttyp. Wenn z. B. der Effekt „Rotary Speaker“ (Rotor-Lautsprecher) ausgewählt ist (Seite 115), können Sie hiermit die „Drehgeschwindigkeit“ des Lautsprechers von langsam auf schnell umschalten.

## ■ HARMONY/ECHO

Dieser Parameter fügt den Voices der rechten Hand Harmony- oder Echo-Effekte hinzu (Seite 127).

## ■ MONO

Hier können Sie für jeden Part (MAIN/LAYER/LEFT) bestimmen, ob die Voice monophon (eine Note zur Zeit) oder polyphon erklingen soll. Dies ist auf MONO eingestellt, wenn die LED leuchtet, und auf „polyphon“, wenn die LED nicht leuchtet. In der Einstellung MONO erklingt nur die jeweils zuletzt gespielte Note. Dadurch können Sie Blasinstrumente sehr realistisch spielen. Je nach ausgewählten Voice können Sie in der Einstellung MONO auch den Portamento-Effekt sehr wirksam nutzen, wenn Sie legato (gebunden) spielen.

## ■ LEFT HOLD

Diese Funktion bewirkt, daß die Voice im linken Part ausgehalten wird, auch dann, wenn die Tasten losgelassen werden – dies entspricht dem Effekt des Sustain-Pedals (zur Aufhebung der Dämpfung). Diese Funktion ist besonders wirkungsvoll, wenn sie mit der Begleitautomatik verwendet wird. Wenn Sie z. B. im Begleitabschnitt der Klaviatur einen Akkord spielen und loslassen (wenn der linke Part aktiviert und die linke Voice (Left) auf Streicher (Strings) eingestellt ist), werden die Streichernoten ausgehalten, wodurch im Begleitungssound eine natürliche Fülle entsteht.

### HINWEIS

Der Portamento-Effekt erzeugt einen weichen Übergang der Tonhöhe (Pitch) zwischen aufeinanderfolgend gespielten Noten.

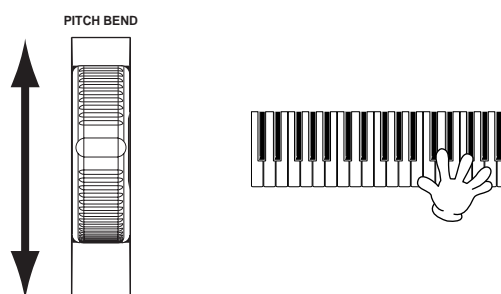
### TIP

Sie können dadurch besondere Betonung auf bestimmte monophone Melodiezeilen legen, die Sie mit Hilfe der Layer-Funktion zu den Akkorden der linken Hand spielen. Stellen Sie die Main-Voice auf polyphones Spiel ein und stellen Sie die Layer-Voice auf monophon (MONO) ein. In diesem Fall erklingt die Melodie — einschließlich der höchsten Noten von Akkorden — monophon.

Versuchen Sie dies mit den folgenden Voices:  
**MAIN-Voice:** Brass (polyphon)  
**+ LAYER-Voice:** Sweet Trump (monophon)

## PITCH BEND-Rad

Mit dem PSR-A1000 PITCH BEND-Rad des PSR-A1000 wird die Tonhöhe der gespielten Noten nach oben (wenn das Rad vom Spieler weggedreht wird) oder nach unten (wenn das Rad zum Spieler hin gedreht wird) verändert. Das PITCH-BEND-Rad ist selbst-zentrierend und kehrt beim Loslassen automatisch in die Ausgangslage zurück.

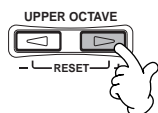


### HINWEIS

Der maximale Umfang des Pitch Bend-Rads kann geändert werden (Seite 114).

## Anpassen der Oktav-Einstellung

Mit der Taste [UPPER OCTAVE] können Sie die Parts MAIN und LAYER gleichzeitig um eine Oktave nach oben oder nach unten transponieren.

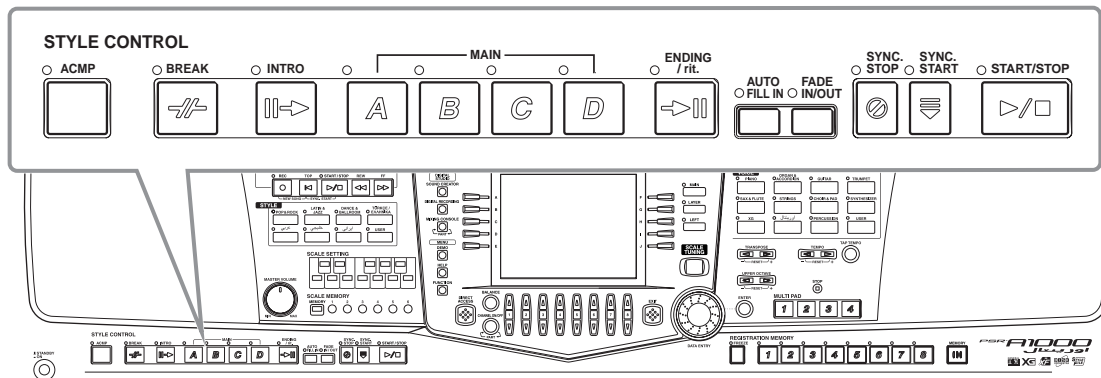


### HINWEIS

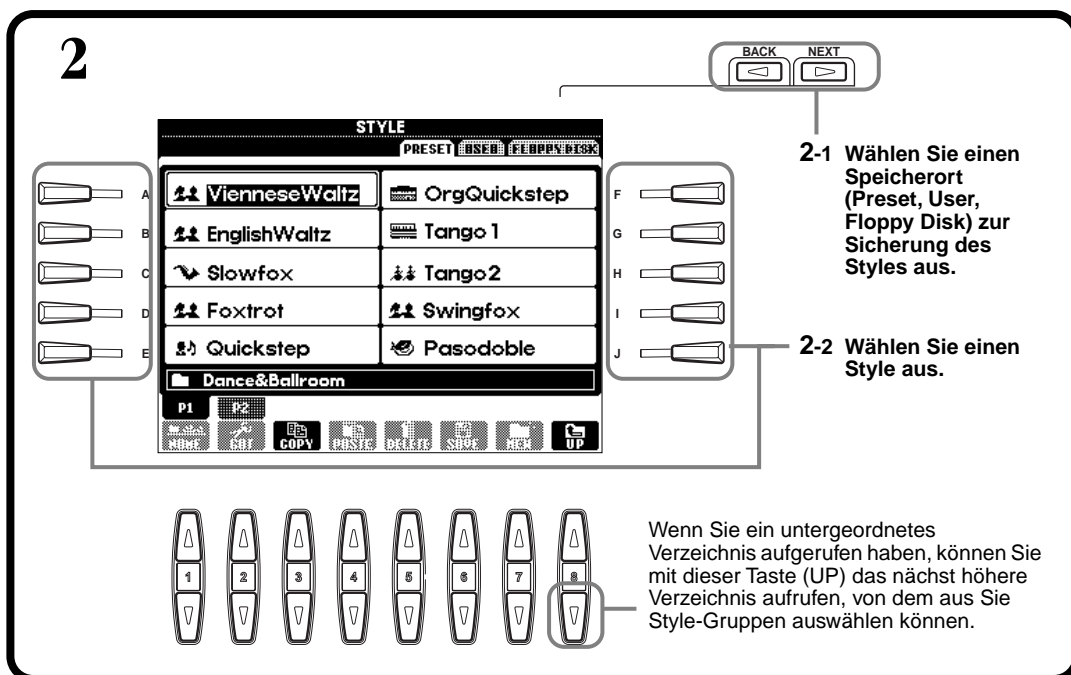
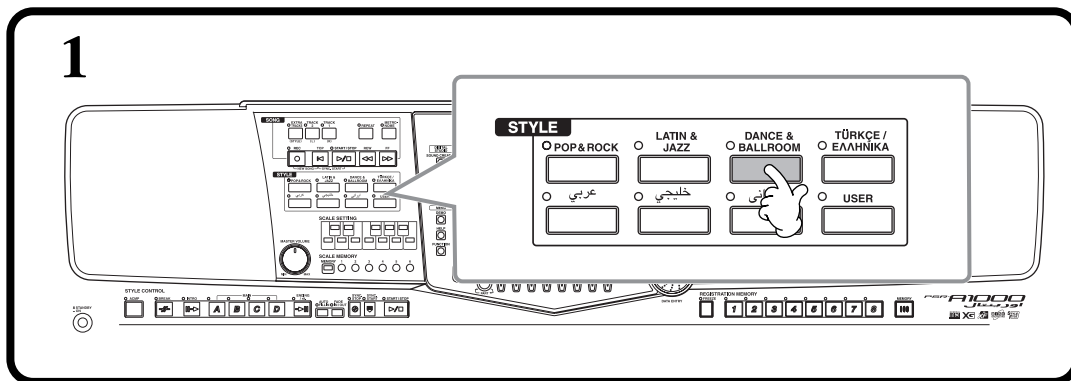
Detailliertere Oktav-Einstellungen für jeden Part können mit der Funktion MIXING CONSOLE vorgenommen werden (Seite 123).

# Styles

Der PSR-A1000 verfügt über Styles (Begleitungs-patterns) in einer Vielfalt unterschiedlicher musikalischer Gattungen, darunter Pop, Jazz, Latin und Dance. Hierzu spielen Sie während Ihres Spiels einfach die Akkorde mit der linken Hand. Die Begleitung folgt Ihren Akkorden und spielt automatisch in dem von Ihnen gewählten Style passend zu Ihrer Musik. Wählen Sie einige der verschiedenen Styles aus (eine Übersicht finden Sie in der mitgelieferten Daten-Liste (Style-Liste)) und starten Sie die Wiedergabe.



## Spielen eines Styles



**HINWEIS**  
Eine Liste der verfügbaren Begleit-Styles finden Sie in der separaten Daten-Liste.



**3** Wenn die Taste [ACMP] aktiviert ist, können Sie im Tastaturbereich der Begleitung Akkorde spielen/erzeugen. (Abhängig von den Voreinstellungen kann das der Bereich der linken Voice (LEFT) oder die gesamte Tastatur sein.)

**HINWEIS**  
Sie können die Tonart für die automatische Begleitung festlegen (Seite 122).

**4** Aktivieren Sie SYNC. (SYNCHRONIZED) START.

**HINWEIS**  
**Sync. Start**  
Wird diese Funktion aktiviert, können Sie die Wiedergabe des Styles einfach starten, sobald Sie auf der Klaviatur spielen.

**5** Sobald Sie einen Akkord im Tastaturbereich der Begleitung spielen, startet der Style. Weitere Informationen zu den Akkordgriffen finden Sie auf Seite 59.

Das Tempo kann mit Hilfe der Tasten TEMPO [◀][▶] oder [TAP TEMPO] eingestellt werden. Wenn Sie die Taste [TAP TEMPO] in regelmäßigen Abständen antippen, wird die Geschwindigkeit entsprechend des Tipp-Tempos eingestellt.

Tastaturbereich für die Begleitung

**HINWEIS**

- Sie starten die Rhythmus-Parts (Tracks) des Styles, indem Sie die Taste [START/STOP] drücken.
- Die Rhythmus-Parts des Styles können ebenso durch Antippen der Taste [TAP TEMPO] gestartet werden. Tippen Sie bei gestoppter Wiedergabe eines Styles drei-, vier- oder fünfmal die Taste [TAP TEMPO] an (dreimal für 3/4-Takt, viermal für 2/4- oder 4/4-Takt, fünfmal für 5/4-Takt).

**6** Stoppen Sie den Style.

**END** Schalten Sie ACMP aus.

**HINWEIS**  
Wenn Sie Begleit-Styles mit einem Song wiedergeben, werden die zum Song gehörenden Begleit-Styleparts (Kanäle 9 bis 16) vorübergehend durch den ausgewählten Begleit-Style ersetzt – dadurch können Sie für einen Song verschiedene Begleitungen ausprobieren und anwenden (Seite 68).

**Eigenschaften der Begleit-Styles**  
Die kennzeichnenden Charakteristika einiger Begleit-Styles werden über dem jeweiligen Style-Namen im Open/Save-Display angezeigt.

**Session!**  
Diese Styles bieten eine noch realistischere und authentischere Begleitung, indem die „Main“-Sections mit eigenen Akkorden und Akkordwechseln sowie mit speziellen Riffs mit Akkordwechseln gemischt werden. Diese wurden programmiert, um Ihren Darbietungen bestimmter Songs und bestimmter Genres etwas mehr „Pfiff“ zu verleihen. Allerdings sind die Styles dadurch nicht notwendigerweise immer für alle von Ihnen gespielten Songs und Akkorde geeignet oder harmonisch korrekt. Beispielsweise kann es in einigen Fällen geschehen, daß ein einfacher Dur-Dreiklang in einem Sept-Akkord resultiert oder durch das Spielen eines On-Bass-Akkords eine falsche oder unerwartete Begleitung erzeugt wird.

**Piano Combo! (Floppy Disk)**  
Diese Begleit-Styles bieten ein übliches Piano-Trio (Piano, Baß und Drums), das manchmal durch andere Instrumente erweitert wird. Da es sich hierbei um eine kleine Combo handelt, fällt die Begleitung entsprechend dünn aus – genau richtig für eine große Bandbreite verschiedener Songs.

## Wiedergeben nur des Rhythmus-Parts des Style

**1** Wählen Sie einen Style aus (Seite 56).

**2** Starten Sie den Rhythmus.

Deaktivieren Sie diese Taste.

**HINWEIS**  
Die Rhythmus-Parts sind Bestandteil der Styles. Jeder Style verfügt über unterschiedliche Rhythmus-Patterns.

**HINWEIS**  
Falls „Sync Start“ (Synchronstart) aktiviert ist (die Taste [SYNC.START] ist eingeschaltet), können Sie den Rhythmus auch starten, indem Sie einfach eine Taste auf der Klaviatur spielen.

**3** Spielen Sie mit der Rhythmuswiedergabe. Das Tempo kann mit den Tasten **TEMPO** [◀||▶] oder [TAP TEMPO] eingestellt werden. Wenn Sie die Taste [TAP TEMPO] in regelmäßigen Abständen antippen, wird die Geschwindigkeit entsprechend des Tipp-Tempos eingestellt.

**END** Drücken Sie erneut die Taste **STYLE** [START/STOP], um die Rhythmuswiedergabe anzuhalten.

## Apassen der Lautstärkebalance/Kanalstummumschaltung

**Display BALANCE**

Rufen Sie das Display **BALANCE** auf.

Hier können Sie die Lautstärke der jeweiligen Parts einstellen.

**Display CHANNEL ON/OFF**

Rufen Sie das Display **STYLE** auf, indem Sie die Taste [CHANNEL ON/OFF] drücken und schalten Sie dann das stummzuschaltende Instrument auf „Off“. Wenn Sie nur ein Instrument allein hören möchten, halten Sie die entsprechende Taste für den Kanal gedrückt, um den Kanal auf SOLO zu stellen. Zum Aufheben der SOLO-Funktion drücken Sie einfach erneut die entsprechende Kanaltaste.

**HINWEIS**  
**Kanal**  
Der Kanal bezieht sich auf den MIDI-Kanal in den Song-Daten (Seite 141). Die Kanäle sind wie unten dargestellt zugewiesen.  
**Song**  
1–16  
**Begleit-Style**  
9–16

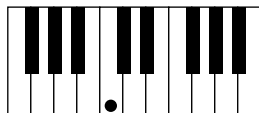
## Akkordgriffe

Die Style-Wiedergabe kann über die Akkorde, die Sie auf den Tasten links vom Split-Point greifen, gesteuert werden. Im folgenden werden die 7 zur Verfügung stehenden Akkordgriffe beschrieben. Rufen Sie die Seite CHORD FINGERING auf (Seite 123), und wählen Sie die Akkordgriffe aus. Die Seite zeigt, wie Sie Akkorde mit Ihrer linken Hand spielen können.

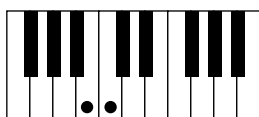
### SINGLE FINGER (Einfingertechnik)

Mit der Einfingerbegleitung kann auf einfache Weise eine wohlklingend orchestrierte Begleitung mit Dur-, Sept-, Moll- und Moll-Septakkorden erzeugt werden. Dazu muß nur eine kleine Anzahl an Tasten auf der Klaviatur im Tastaturbereich der Begleitung gedrückt werden. Die dazu verwendeten verkürzten Akkordgriffe sind nachfolgend beschrieben:

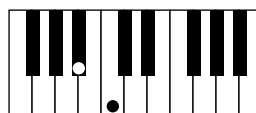
**Für einen Dur-Akkord** wird lediglich die Taste für den Grundton gedrückt.



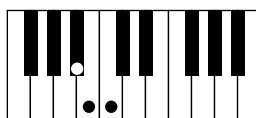
**Für einen Septakkord** spielen Sie den Grundton und gleichzeitig eine weiße Taste links davon an.



**Für einen Moll-Akkord** spielen Sie den Grundton und gleichzeitig eine schwarze Taste links davon an.



**Für ein Moll-Septakkord** spielen Sie gleichzeitig die Taste für den Grundton und sowohl eine weiße als auch eine schwarze Taste links davon an.



### MULTI FINGER (Mehrfingerspiel)

Im Modus MULTI FINGER werden die Akkordgriffe SINGLE FINGER und FINGERED erkannt. Sie können daher beide Techniken benutzen, ohne den Modus wechseln zu müssen. Wenn Sie Moll-, Sept- oder Moll-Sept-Akkorde mit einem Finger im Modus MULTI FINGER spielen wollen, müssen Sie immer die zum Grundton des Akkords am nächsten gelegene weiße oder schwarze Taste anschlagen.

### FINGERED

In diesem Modus können Sie die Begleitung steuern, indem Sie vollständige Akkorde im Tastaturbereich der Begleitung spielen. Der Fingered-Modus erkennt die verschiedenen Akkordarten, die auf der nächsten Seite aufgelistet sind.

### FINGERED ON BASS

Dieser Modus akzeptiert die gleichen Fingersätze wie der FINGERED-Modus, im Unterschied dazu wird aber die tiefste Note im Tastaturbereich für die Begleitung als Baßnote verwendet. Damit wird es möglich, einen vom Grundton abweichenden Baß zu spielen („On Bass“-Funktion). Um beispielsweise einen C-Dur-Akkord mit E im Baß zu spielen, drücken Sie einen C-Dur-Akkord mit E als tiefster Note (E, G, C).

### FULL KEYBOARD (Akkordbegleitung auf der ganzen Tastatur)

Diese Modus erkennt Akkorde im gesamten Bereich der Klaviatur. Akkorde werden auf ähnliche Weise wie im Modus FINGERED erkannt, auch dann, wenn Sie die Noten zwischen linker und rechter Hand aufteilen — beispielsweise wenn Sie eine Baßnote mit der linken Hand spielen und einen Akkord mit der rechten Hand, oder indem Sie einen Akkord mit der linken Hand spielen und eine Melodienote in der rechten.

### AI FINGERED

Dieser Modus entspricht grundsätzlich dem Modus FINGERED, mit der Ausnahme, daß weniger als drei Noten gespielt werden können, um die Akkorde anzuzeigen (basierend auf dem zuvor gespielten Akkord usw).

### AI FULL KEYBOARD

Wenn dieser Modus für die Begleitautomatik aktiviert ist, erzeugt das PSR-A1000 automatisch die entsprechende Begleitung, während Sie beidhändig frei an einer beliebigen Stelle auf der Klaviatur spielen. Sie brauchen sich in keiner Weise um die Begleitakkorde zu kümmern. Der Modus AI FULL KEYBOARD wurde so konzipiert, daß er mit den meisten Songs harmonisiert. Dennoch kann es sein, daß diese Funktion für bestimmte Arrangements nicht geeignet ist. Dieser Modus ähnelt dem Modus FULL KEYBOARD, mit der Ausnahme, daß die Akkorde auch bestimmt werden können, wenn weniger als drei Noten gespielt werden (basierend auf dem vorangegangenen Akkord usw.). Es können keine Non- oder Undezim-Akkorde gespielt werden.

#### HINWEIS

Die Akkorderkennung im Modus „AI Full Keyboard“ arbeitet etwa im Zeitabstand einer Achtelnote. Sehr kurz gespielte Akkorde – deren Dauer weniger als eine Achtelnote beträgt – werden daher eventuell nicht erkannt.

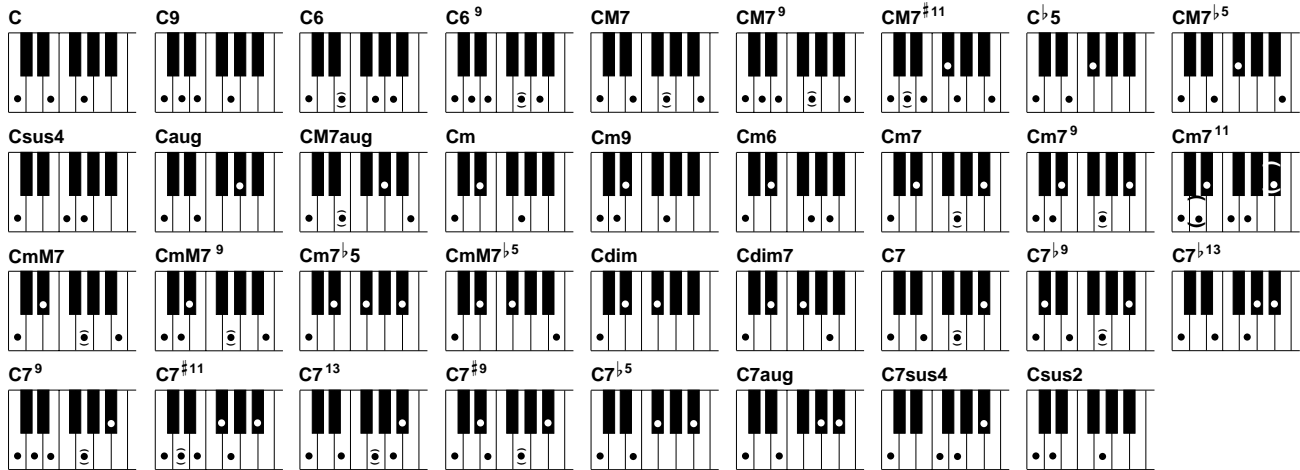
#### HINWEIS

Im Modus Full Keyboard werden Akkorde anhand der tiefsten und zweittiefsten Noten, die Sie spielen, erkannt, und zwar über die ganze Klaviatur. Liegen die zwei tiefsten Noten innerhalb einer Oktave, bestimmen diese beiden Noten den Akkord. Wenn die tiefste und zweittiefste Note mehr als eine Oktave auseinanderliegen, wird die tiefste Note zum Baßton. Der Akkord bildet sich dann (mit der zweittiefsten Note als Grundton) aus den anderen in der höheren Oktave gespielten Noten.

#### HINWEIS

**AI**  
Abkürzung für „Artificial Intelligence“ (Künstliche Intelligenz)

Im Modus Fingered erkannte Akkordarten (Beispiel für C-Akkorde)



Akkordname [Abkürzung]	Zugehörige Tasten	Display für Grundton C
Dur [M]	1 - 3 - 5	C
Dur-Akkord mit None [9]	1 - 2 - 3 - 5	C9
Dur-Akkord mit Sexte [6]	1 - (3) - 5 - 6	C6
Dur-Akkord mit Sexte und None [6 <sup>9</sup> ]	1 - 2 - 3 - (5) - 6 oder 3 - 6 - 2*	C6 <sup>9</sup>
Dur-Akkord mit großer Septime [M7]	1 - 3 - (5) - 7	CM7
Dur-Akkord mit großer Septime und None [M7 <sup>9</sup> ]	1 - 2 - 3 - (5) - 7	CM7 <sup>9</sup>
Dur-Akkord mit großer Septime und hinzugefügter übermäßiger Undezime [M7 <sup>#11</sup> ]	1 - (2) - 3 - <sup>#</sup> 4 - 5 - 7 oder 1 - 2 - 3 - <sup>#</sup> 4 - (5) - 7	CM7 <sup>#11</sup>
Dur-Akkord mit verminderter Quinte [b5]	1 - 3 - b5	Cb5
Dur-Akkord mit großer Septime und verminderter Quinte [M7b5]	1 - 3 - b5 - 7	CM7b5
Vorgehaltene Quarte [sus4]	1 - 4 - 5	Csus4
Übermäßiger Akkord [aug]	1 - 3 - <sup>#</sup> 5	Caug
Übermäßiger Dur-Akkord mit großer Septime [M7aug]	1 - (3) - <sup>#</sup> 5 - 7	CM7aug
Moll [m]	1 - b3 - 5	Cm
Moll-Akkord mit None [m9]	1 - 2 - b3 - 5	Cm9
Moll-Akkord mit Sexte [m6]	1 - b3 - 5 - 6	Cm6
Moll-Septakkord [m7]	1 - b3 - (5) - b7	Cm7
Moll-Septakkord mit None [m7 <sup>9</sup> ]	1 - 2 - b3 - (5) - b7 oder b3 - b7 - 2	CM7 <sup>9</sup>
Moll-Septakkord mit Undezime [m7 <sup>11</sup> ]	1 - (2) - b3 - 4 - 5 - (b7)	CM7 <sup>11</sup>
Moll-Akkord mit großer Septime [mM7]	1 - b3 - (5) - 7	CmM7
Moll-Akkord mit großer Septime und None [mM7 <sup>9</sup> ]	1 - 2 - b3 - (5) - 7	CmM7 <sup>9</sup>
Moll-Akkord mit großer Septime und verminderter Quinte [m7b5]	1 - b3 - b5 - b7	CM7b5
Moll-Akkord mit großer Septime und verminderter Quinte [mM7b5]	1 - b3 - b5 - 7	CmM7b5
Verminderter Akkord [dim]	1 - b3 - b5	Cdim
Verminderter Septakkord [dim7]	1 - b3 - b5 - 6	Cdim7
Dur-Septakkord [7]	1 - 3 - (5) - b7 oder 1 - (3) - 5 - b7	C7
Dur-Septakkord mit verminderter None [7b9]	1 - b2 - 3 - (5) - b7	C7b9
Dur-Septakkord mit hinzugefügter verminderter Tredezime [7b13]	1 - 3 - 5 - b6 - b7	C7b13
Dur-Septakkord mit hinzugefügter None [7 <sup>9</sup> ]	1 - 2 - 3 - (5) - b7 oder 3 - b7 - 2*	C7 <sup>9</sup>
Dur-Septakkord mit hinzugefügter übermäßiger Undezime [7 <sup>#11</sup> ]	1 - (2) - 3 - <sup>#</sup> 4 - 5 - b7 oder 1 - 2 - 3 - <sup>#</sup> 4 - (5) - b7	C7 <sup>#11</sup>
Dur-Septakkord mit hinzugefügter Tredezime [7 <sup>13</sup> ]	1 - 3 - (5) - 6 - b7 oder 3 - 6 - b7	C7 <sup>13</sup>
Dur-Septakkord mit großer None [7 <sup>#9</sup> ]	1 - <sup>#</sup> 2 - 3 - (5) - b7	C7 <sup>#9</sup>
Dur-Septakkord mit verminderter Quinte [7b5]	1 - 3 - b5 - b7	C7b5
Übermäßiger Dur-Septakkord [7aug]	1 - 3 - <sup>#</sup> 5 - b7	C7aug
Dur-Septakkord mit vorgehaltener Quarte [7sus4]	1 - 4 - 5 - b7	C7sus4
Vorgehaltene Sekunde [sus2]	1 - 2 - 5	Csus2

**HINWEIS**

- Eingeklammerte Noten können ausgelassen werden.
- Für FINGERED, FINGERED ON BASS und AI FINGERED, falls Sie drei beliebige benachbarte Tasten anschlagen (einschließlich der schwarzen Tasten), wird der Akkord unterbrochen, und es werden nur die Rhythmus-Instrumente wiedergegeben (Akkordlöschfunktion). Diese Funktion ermöglicht Ihnen, nur den Rhythmus zu spielen.
- Wenn Sie zwei Tasten des gleichen Grundtons in benachbarten Oktaven drücken, wird die Begleitung lediglich auf dem Grundton aufgebaut.
- Eine reine Quinte (1 + 5) bewirkt eine auf dem Grundton und der Quinte aufgebaute Begleitung.
- Wenn verwandte Akkorde hintereinander gespielt werden, folgt die Begleitautomatik in manchen Fällen nicht dem Akkordwechsel (z. B. bestimmte Moll-Akkorde, denen ein Moll-Septakkord folgt).
- Es ist auch möglich, daß das PSR-A1000 Sie darin „unterrichtet“, wie Akkorde im Modus Fingered zu spielen sind. Bestimmen Sie aus dem Display CHORD FINGERING (Seite 123) den Akkord, den Sie lernen wollen. Die zu spielenden Noten werden Ihnen auf dem Display dargestellt.

\* Nur diese Spielweise (Umkehrung) wird erkannt. Alle anderen Akkorde, die nicht mit einem Stern markiert sind, können in jeder beliebigen Umkehrung gespielt werden.

# Arrangieren der Style-Patterns

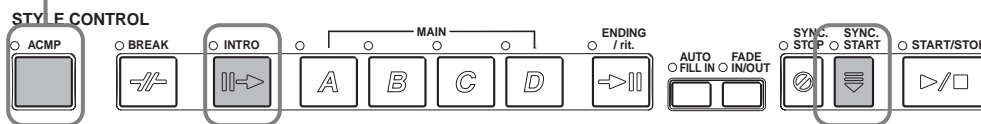
## (SECTIONS: MAIN A/B/C/D, INTRO, ENDING, BREAK)

Der PSR-A1000 verfügt über verschiedene Begleitautomatik-Sections (Teile eines Songs), die es Ihnen ermöglichen, die Arrangements eines Styles zu variieren. Die Sections sind: Intro (Einleitung), Main (Hauptteil), Break (Pause) und Ending (Schlußteil). Indem Sie zwischen diesen Sequenzen während des Spiels umschalten, können Sie Ihrem Spiel die Dynamik eines professionellen Arrangements verleihen.

**1** Wählen Sie einen Style aus (Seite 56).

**2**

2-1 Schalten Sie die Funktion ACMP ein.

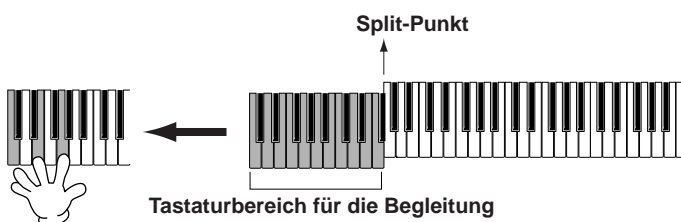


2-3 Schalten Sie die Funktion SYNC START ein.

2-2 Drücken Sie die Taste [INTRO]. Um die Section INTRO vor Beginn eines Styles abbrechen, drücken Sie erneut die Taste [INTRO].

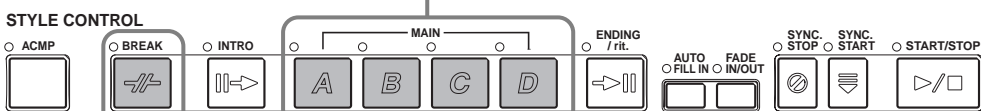
**3**

Die Section „Intro“ startet, sobald Sie eine Taste im Tastaturbereich für die Begleitung spielen und wechselt dann zur Section „Main“.



**4**

Die Sections Main können verschoben werden.



Drücken Sie diese Taste, um Pausen einzufügen.

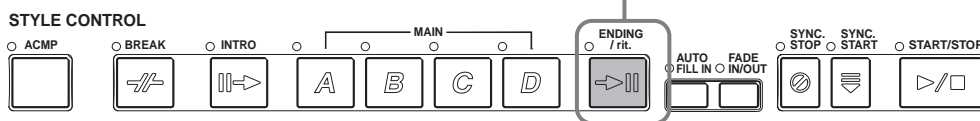
**HINWEIS**

Sie können diese Funktion auch dazu nutzen, ausschließlich Rhythmen zu spielen (Seite 58).

**HINWEIS**

- Wenn Sie die Taste **[INTRO]** drücken, können Sie bei der Wiedergabe einer Begleitung ein „Intro“ einfügen.
- Statusanzeigen für die Section-Tasten — **[BREAK]**, **[INTRO]**, **[MAIN]**, **[ENDING]** LED leuchtet grün — Die Section wurde nicht ausgewählt. LED leuchtet rot — Die Section ist gegenwärtig ausgewählt. LED leuchtet nicht — Keine Daten in dieser Section vorhanden; die Section kann nicht gespielt werden.
- Im Tastaturbereich der Begleitung können Sie die Lautstärke der Begleitung durch ein entsprechendes weiches oder hartes Anschlagen der Tasten steuern (Seite 122).
- Wenn Sie die Taste **[SYNC. START]** während der Wiedergabe einer Begleitung drücken, stoppt die Begleitung und das PSR-A1000 wechselt in den Bereitschaftsmodus.
- Sie können die Sections auch mit dem Pedal wechseln (Seite 123).
- In der Section **BREAK** können Sie dynamische Variationen und Pausen in den Rhythmus der Begleitung einfügen. Ihre Darbietung wird damit noch professioneller. Wenn Sie während der Wiedergabe der Begleitung die Taste **[BREAK]** drücken, wird das Fill-In für die Dauer eines Taktes wiedergegeben.
- Die Anzeige für die Sections (MAIN A/B/C/D) blinken während der Wiedergabe des Breaks.
- Wenn die Taste **[AUTO FILLIN]** eingeschaltet ist und eine der Tasten **MAIN [A][B][C][D]** nach dem letzten halben Beat (Achtelnote) des Taktes gedrückt wird, beginnt das Fill-In ab dem nächsten Takt.

**5** Hier leiten Sie zur Schlußsequenz über. Nach der Schlußsequenz wird der Style automatisch angehalten. Sie können die Schlußsequenz allmählich verlangsamen (Ritardando), indem Sie die Taste **[ENDING/rit.]** nochmals drücken, während die Schlußsequenz gespielt wird.



**Fade-In/Fade-Out**

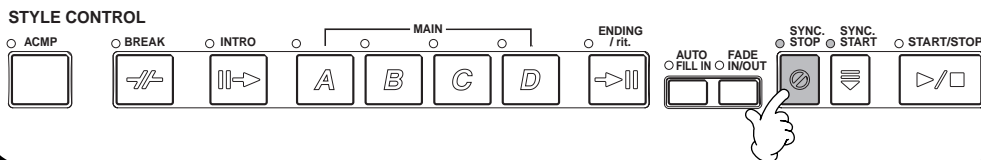
Der Begleit-Style bietet auch eine bequeme Funktion zum allmählichen Ein- und Ausblenden (Fade-In/Fade-Out) der Begleitung. Um den Style mit einem Fade-In zu beginnen, drücken Sie die Taste **[FADE IN/OUT]** und aktivieren Sie **SYNC. START**. Um den Fade-In vor dem Start des Styles zu deaktivieren, drücken Sie die Taste erneut. Um den Style allmählich auszublenden (Fade-Out), drücken Sie diese Taste während der Style gespielt wird. Die Zeit für das Ein- und Ausblenden kann eingestellt werden (Seite 132).

**Beenden der Wiedergabe eines Styles beim Loslassen der Tasten (SYNC. STOP)**

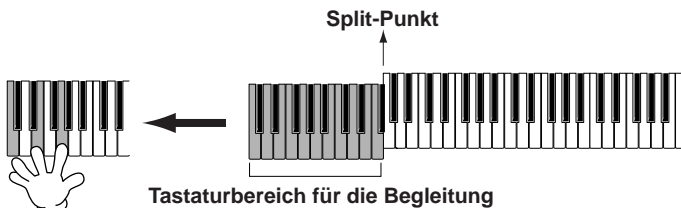
Wenn die Funktion Synchro Stop aktiviert ist, stoppt die Style-Wiedergabe, sobald Sie alle Tasten im Tastaturbereich für die Begleitung loslassen. Die Style-Wiedergabe startet erneut, sobald eine Taste im Tastaturbereich für die Begleitung gespielt wird.

**1** Schalten Sie **ACMP (Begleitung)** ein.

**2** Aktivieren Sie die **SYNC. STOP**. **SYNC. START** wird automatisch aktiviert, wenn **SYNC. STOP** aktiviert wird.



**3** Der Style startet, sobald Sie mit der linken Hand einen Akkord spielen.



**4** Der Style hält an, sobald Sie mit der linken Hand die Tasten loslassen.

**5** Sobald Sie mit der linken Hand einen Akkord spielen, setzt die Style-Wiedergabe sofort wieder ein.

Drücken Sie die Taste **[SYNC. STOP]/[SYNC. START]** erneut, um den Style zu stoppen.



**HINWEIS**

- Sie können Styles auch starten, indem Sie die Taste **STYLE [START/STOP]** drücken.
- Sie können den Typ für **INTRO** und **ENDING** bestimmen, indem Sie die Taste **[E]** im Fenster **MAIN** drücken (Seite 63).
- Wenn Sie während des Schlußteils (Ending) die Taste **[INTRO]** drücken, wird das Intro gespielt, sobald der Schlußteil beendet ist.
- Steht die Taste **[AUTO FILL IN]** auf „On“, und Sie drücken während des Schlußteils eine der Tasten **MAIN**, wird sofort ein Fill-In gespielt, woraufhin die Section **MAIN** erklingt.
- Sie können die Begleitung auch mit dem **ENDING** statt mit dem **INTRO** beginnen. In diesem Fall wird die Begleitautomatik am Ende der Section **ENDING** natürlich nicht gestoppt.
- Wenn Sie einen anderen Style auswählen, während gerade kein Style wiedergegeben wird, wird auch für diesen Style das „Standardtempo“ ausgewählt. Erfolgt der Wechsel hingegen bei laufender Begleitung, wird das aktuelle Tempo auch für den neu ausgewählten Style beibehalten.
- Ist „**STOP ACMP**“ eingeschaltet, und die Begleitung wird nicht wiedergegeben, können Sie im Tastaturbereich für die Begleitung sowohl Akkorde als auch Baßlinien spielen (Seite 122).

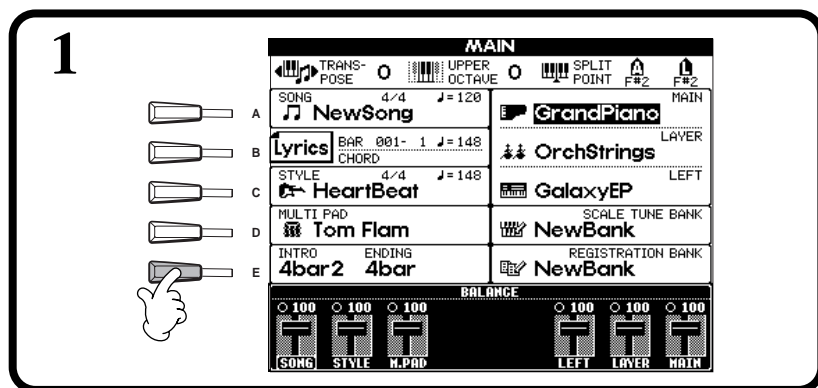
**HINWEIS**

Sie können die Funktion **SYNC. STOP** auch anwenden, indem Sie im Tastaturbereich für die Begleitung sehr kurz anschlagen (Seite 122).

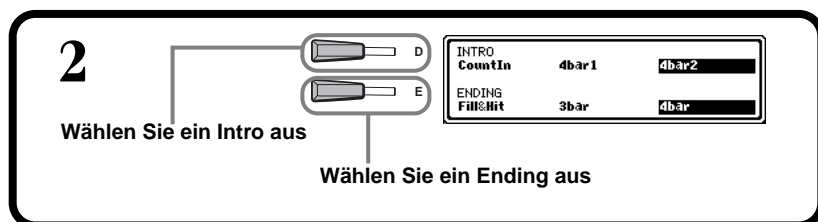
**HINWEIS**

Die Funktion „Synchro Stop“ kann nicht aktiviert werden, wenn der Modus für gegriffene Akkordbegleitung auf „Full Keyboard“ bzw. „All Full Keyboard“ eingestellt ist oder die Begleitautomatik am Bedienfeld deaktiviert wurde.

## Auswählen der Intro- und Ending-Typen (INTRO/ENDING)



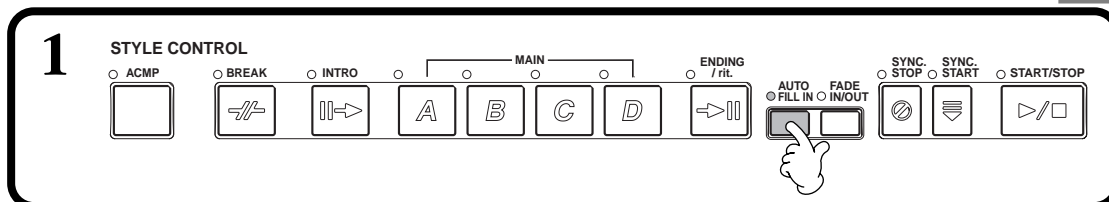
**HINWEIS**  
Um das Display [MAIN] aufzurufen, drücken Sie zunächst die Taste [DIRECT ACCESS] und anschließend die Taste [EXIT].



**3** Spielen Sie den Style unter Verwendung der Sections INTRO oder ENDING (Seite 30, 31).

## Automatische Wiedergabe von Fill-Ins bei Wechsel der Begleit-Sections — Auto Fill In

**HINWEIS**  
**Fill**  
Ein Fill (oder Fill-in) ist eine kurze Phrase, um dem Style mehr Variation zu verleihen.



**2** Spielen Sie einen Style und schalten Sie während der Wiedergabe zwischen den Begleit-Sections um (Seite 30, 31).  
Fill-In-Patterns werden automatisch zwischen jeden Wechsel der Sections MAIN eingefügt.

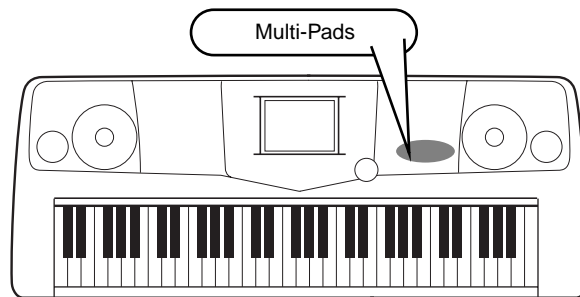
**END** Um die Funktion „Auto Fill“ zu beenden, drücken Sie die Taste [AUTO FILLIN] erneut.

**HINWEIS**  
Sie können ein Fill-In auch einfügen, indem Sie die ausgewählte Taste MAIN erneut drücken.

**HINWEIS**  
Sie können die Funktion „Auto Fill-In“ während des Spiels vorübergehend deaktivieren, indem Sie die Taste der nächsten Section MAIN zweimal kurz hintereinander drücken.

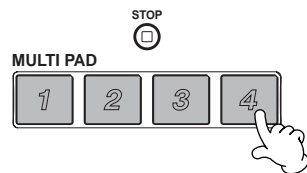
# Die Multi-Pads

Mit den Multi-Pads des PSR-A1000 können Sie eine Reihe von kurzen, vorher aufgezeichneten rhythmischen und melodischen Sequenzen abspielen, die Ihr Spiel wirkungsvoller und abwechslungsreicher werden lassen.



## Spiele auf den Multi-Pads

- 1 Wählen Sie die gewünschte Bank auf dem Display MULTI PAD aus (Seite 35).
- 2 Drücken Sie auf eines der Multi-Pads.



Die entsprechende Phrase (in diesem Beispiel für Pad 4) wird vollständig wiedergegeben, sobald Sie auf das Pad drücken.

Sie haben durch das Multi Pad zwei verschiedene Möglichkeiten, die Phrase während der Wiedergabe anzuhalten:

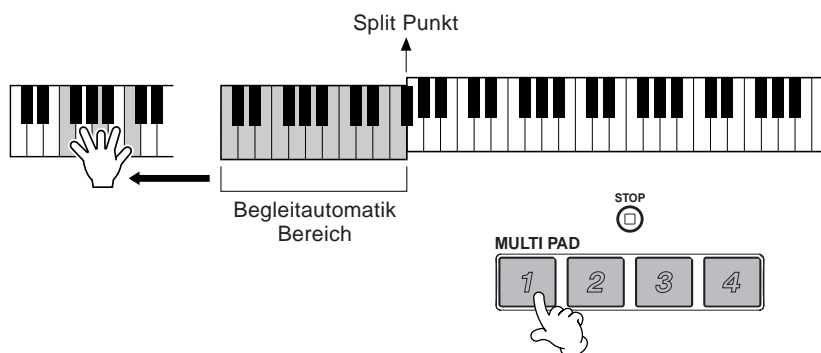
- Um alle Pads anzuhalten, drücken Sie die Taste [STOP], und lassen sie wieder los.
- Wenn Sie bestimmte Pads anhalten möchten, drücken Sie gleichzeitig die Taste [STOP] und die Tasten der anzuhaltenden Pads.

### HINWEIS

- Drücken Sie einfach, wann immer Sie möchten, eine beliebige Multi-Pad-Taste, um die zugehörige Phrase im aktuell eingestellten Tempo wiederzugeben.
- Sie können auch zwei, drei oder vier Multi-Pads zur gleichen Zeit spielen.
- Wenn Sie während der Wiedergabe erneut auf die Pad-Taste drücken, wird die Wiedergabe angehalten und beginnt von vorne.

## Akkordanpassung

- 1 Schalten Sie ACMP ein (Seite 57).
- 2 Spielen Sie mit der linken Hand einen Akkord, und drücken Sie auf eines der Multi-Pads.



### HINWEIS

Der Status „Chord Match on/off“ (Akkord anpassen ein/aus) hängt von der ausgewählten Multi-Pad-Bank ab.

In diesem Beispiel wird die Phrase für Pad 1 zur Wiedergabe nach F-Dur transponiert.

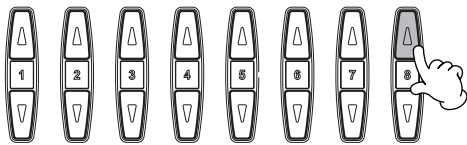
Wiederholen Sie den Vorgang mit anderen Akkorden und Pads. Beachten Sie, daß Sie die Akkorde auch während der Pad-Wiedergabe ändern können.



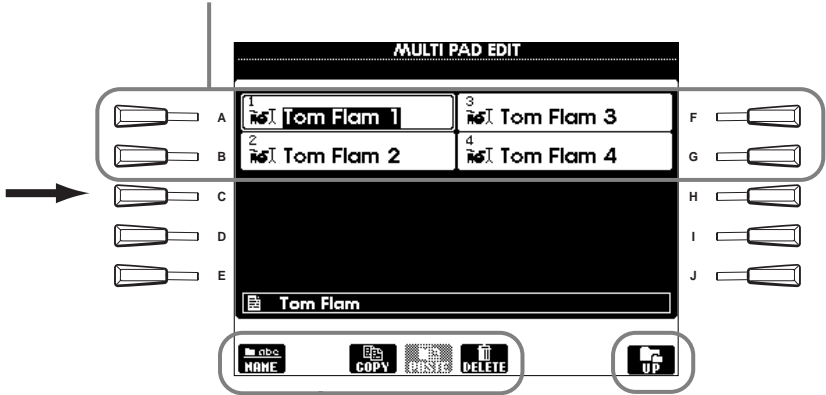
# Multi-Pad-Bearbeitung

Mit dieser Funktion können Sie einzelne Multi-Pad-Einstellungen von einer Multi-Pad-Bank in eine andere kopieren.

Open/Save-Display für Multi Pads (Seite 38)



Wählen Sie das/die gewünschten Multi-Pad(s) aus.

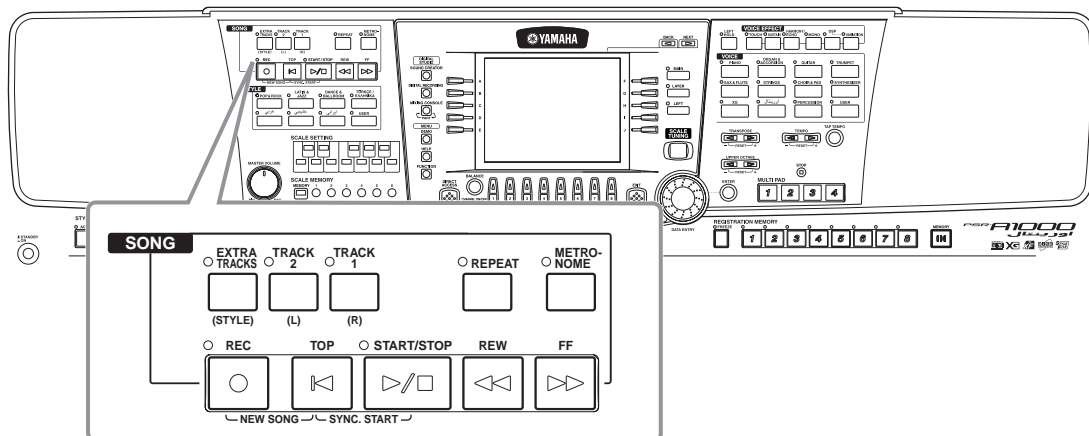


Identisch mit dem Display „Open/Save“ auf den Seiten 38 und 41.

Ruft die jeweils höhere Ordner-ebene auf.

# Song-Wiedergabe

Hier erfahren Sie, wie Sie Songs wiedergeben können. Songs umfassen die internen Songs des Instruments, Spieldaten, die Sie selbst mit Hilfe der Aufnahme-Funktionen (Seite 83) erstellt haben, und im Handel erworbene Musik-Software. Sie können diese äußerst vielseitige Funktion beim Spiel auf der Tastatur zusammen mit dem aufgenommenen Song auf vielfache Weise einsetzen. Sie können sich auch den Text im LC-Display anzeigen lassen.



## Kompatible Song-Typen



Disketten mit diesem Logo enthalten Song-Daten im GM-Format (General MIDI).



Disketten mit diesem Logo enthalten Song-Daten im XG-Format von Yamaha. XG ist eine bedeutende Erweiterung des GM-Standards und bietet mehr Voices, bessere Bearbeitungsmöglichkeiten und Unterstützung mehrerer Effekte und Effektypen.



Disketten mit diesem Logo enthalten Song-Daten im DOC-Format (Disk Orchestra Collection) von Yamaha.



Disketten mit diesem Logo enthalten Song-Daten im eigenen MIDI-Dateiformat von Yamaha.

### HINWEIS

Im Handel erhältliche Musikdaten unterliegen urheberrechtlichen Bestimmungen und sind ausschließlich für Ihre persönliche Verwendung vorgesehen.

### HINWEIS

Für weitere Informationen über die Song-Dateitypen, die mit dem PSR-A1000 kompatibel sind, finden Sie auf Seite 143.

# Song-Wiedergabe

## Wiedergeben der internen Songs

**1**

The screenshot shows the MAIN display with the following information: SONG: NewSong, 4/4, J=120. Lyrics: BAR 001-1 J=148. STYLE: HeartBeat, 4/4, J=148. MULTI PAD: Tom Flam. INTRO: 4bar2, ENDING: 4bar. Tracks: GrandPiano, OrchStrings, GalaxyEP, NewBank, NewBank. Balance controls for SONG, STYLE, M.PAD, LEFT, LAYER, and MAIN are at the bottom.

**HINWEIS**  
Wenn das Display **MAIN** (links) nicht angezeigt wird, drücken Sie nacheinander die Tasten **[DIRECT ACCESS]** und **[EXIT]**.

**HINWEIS**  
Sie können auch verschiedene andere Einstellungen vornehmen (wie z. B. Tempo, Voice-Auswahl usw.) und diese automatisch mit der Song-Wiedergabe abrufen lassen (Seite 95).

**2**

2-1 Wählen Sie mit der Taste **[BACK]** die Registerkarte **PRESET**.

The screenshot shows the SONG PRESET display with menu options: Voice, Style, Function, and SONG. A P1 button is visible at the bottom.

2-2 Öffnen Sie einen Ordner und wählen Sie einen wiederzugebenden Song aus.

**HINWEIS**  
Sie können den Synchronstart des Songs einschalten, indem Sie gleichzeitig die Tasten **[TOP]** und **SONG [START/STOP]** drücken. Der Song startet, sobald Sie auf der Tastatur spielen. Sie können diese Funktion auch in Verbindung mit der Synchronstartfunktion für Styles einsetzen (Seite 57).

**HINWEIS**  
Sie können die Lautstärke am Anfang und Ende des Songs automatisch ein- und ausblenden lassen. Drücken Sie einfach die Taste **[FADEIN/OUT]** am Anfang der Song-Wiedergabe, um den Song einzublenden, und drücken Sie am Ende des Songs zum Ausblenden die gleiche Taste.

**3** Der Song startet.

The screenshot shows the SONG playback controls with buttons for EXTRA TRACKS, TRACK 2, TRACK 1, REPEAT, METRONOME, REC, TOP, START/STOP, REW, and FF. A hand is shown pressing the START/STOP button.

Stellen Sie das Tempo mit den Tasten **TEMPO [◀|▶]** (Seite 47) oder den Tasten **[TAP TEMPO]** ein. Sie können das Wiedergabetempo sogar während der Wiedergabe durch Mitklopfen ändern — tippen Sie einfach zweimal auf die Taste **[TAP TEMPO]**.

Wenn Sie den Song sofort anhalten möchten, drücken Sie **START/STOP** die Taste noch einmal.

Drücken Sie die Taste **EXIT**, um zum vorhergehenden Display zurückzukehren.

**HINWEIS**  
Songs können auch fortlaufend wiedergegeben werden. Setzen Sie **SONG CHAIN PLAY** im Menü **SONG SETTING** auf **ON** (Seite 121).

**HINWEIS**  
Vergewissern Sie sich, daß das Instrument dieselbe Spracheinstellung (Seite 135) besitzt wie der Dateiname des Songs, den Sie wiedergeben.

### Gleichzeitiges Wiedergeben von Song und Begleit-Style

Wenn Sie einen Song und einen Begleit-Style zur gleichen Zeit starten, werden die Kanäle 9 bis 16 der Song-Daten mit den Kanälen des Begleit-Styles ersetzt — und anstelle der Begleitung des Songs können Sie die Styles und Funktionen der aktuellen Begleitung verwenden. Nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor, und spielen Sie anstelle der Akkorde in den Song-Daten Ihre eigenen Akkordfolgen.

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

- 1** Wählen Sie den Song aus, und starten Sie die Wiedergabe indem Sie die Taste SONG [START/STOP] drücken.
- 2** Wählen Sie den gewünschten Begleit-Style aus.
- 3** Starten Sie den Style mit der Taste STYLE [START/STOP].
- 4** Während der Song wiedergegeben wird, können Sie einen Break einfügen, oder Sections umschalten (mit den Section-Tasten STYLE).  
Auch die Fill-In-Patterns werden wiedergegeben, wenn Sie die Sections wechseln.



Der Style stoppt automatisch am Ende des Songs, oder wenn der Song angehalten wird.

#### HINWEIS

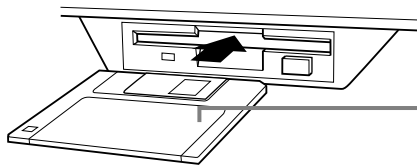
Einige der internen Songs wurden mit Hilfe der Begleit-Styles erstellt. Bei diesen Songs werden beim Starten der Song-Wiedergabe automatisch die Begleit-Styles geladen.

#### HINWEIS

Die Begleitung stoppt zusammen mit dem Song. Wenn der Begleit-Style wiedergegeben wird und Sie den Song starten, stoppt die Begleitung automatisch. Bei internen Songs, die Begleit-Styles verwenden, wird der Begleit-Style jedoch nicht angehalten.

## Wiedergeben von Songs auf Disketten

Legen Sie die Diskette in das Diskettenlaufwerk ein.

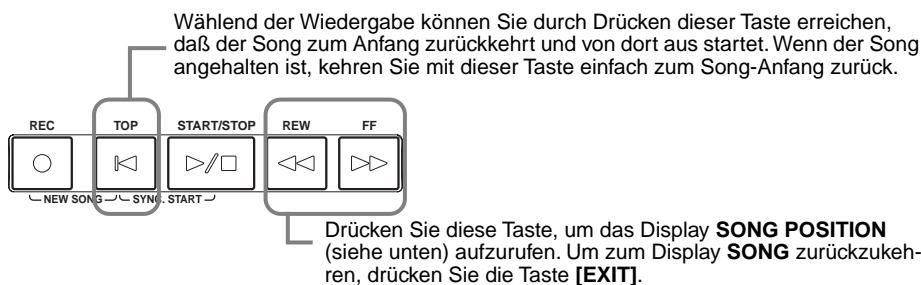


Legen Sie die Diskette mit dem Metallschieber nach vorn und dem Etikett nach oben ein.

Die Wiedergabe wird auf die gleiche Weise bedient wie bei „Wiedergeben der internen Songs“ (Seite 67), mit dem Unterschied, daß Sie auf dem Display **SONG** die Seite **FLOPPY DISK** auswählen sollten.

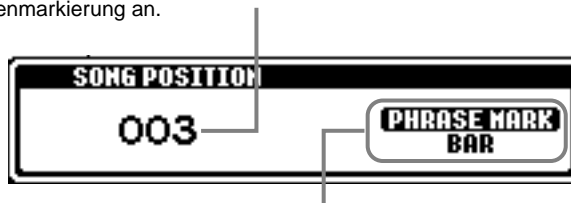
## Weitere Wiedergabefunktionen

### ■ Wiederholen / Zurückspulen / Vorspulen



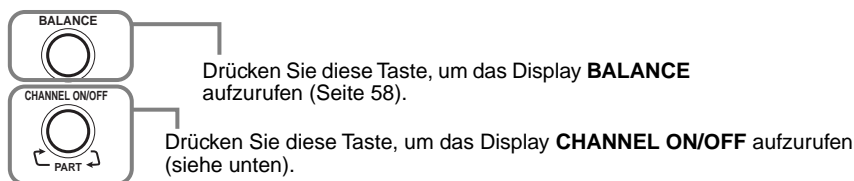
### Display SONG POSITION

Wenn „**BAR**“ ausgewählt ist, können Sie mit den Tasten **[REW]** und **[FF]** eine Taktnummer angeben (beginnend am Song-Anfang).  
Wenn „**PHRASE MARK**“ ausgewählt ist, geben Sie mit den Tasten **[REW]** und **[FF]** die Nummer der Phrasenmarkierung an.



„**PHRASE MARK**“ wird nur dann angezeigt, wenn der Song Phrasenmarkierungen enthält. Drücken Sie die Taste **[J]**, um zwischen „**BAR**“ und „**PHRASE MARK**“ umzuschalten, und wählen Sie dann den gewünschten Takt oder die Phrasenmarkierung mit den Tasten **[REW]** oder **[FF]**.

### ■ Anpassen der Lautstärkebalance / Stummschalten bestimmter Kanäle



### Display CHANNEL ON/OFF

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

Wählen Sie mit der Taste **[CHANNEL ON/OFF]** die Registerkarte **[SONG]** aus, und schalten Sie den gewünschten Kanal stumm, indem Sie ihn auf **[OFF]** stellen. Um einen Kanal auf **solo** zu schalten (so daß nur dieser Kanal zu hören ist), drücken Sie die Taste des entsprechenden Kanals. Um Solo für den Kanal wieder auszuschalten, drücken Sie die Taste des Kanals erneut.

#### HINWEIS

Lesen Sie den Abschnitt „Umgang mit dem Diskettenlaufwerk und mit Disketten“ (Seite 7), bevor Sie fortfahren.

#### HINWEIS

Sie können einstellen, ob das PSR-A1000 automatisch den ersten Song der Diskette aufrufen soll, wenn Sie eine Diskette einlegen (Seite 134).

#### HINWEIS

Einige Song-Daten des PSR-A1000 wurden mit speziellen Einstellungen für freie Tempi („free tempo“) aufgenommen. Während der Wiedergabe solcher Song-Daten entsprechen die Taktnummern auf dem Display nicht dem aktuellen Takt; diese mögen aber noch als Anhaltspunkt dienen, „wie viel“ des Songs bereits wiedergegeben wurde.

#### HINWEIS

Bei Songs, die eine große Datenmenge enthalten, kann es sein, daß das Instrument sie nicht richtig lesen kann und Sie sie auch nicht auswählen können. Die Höchstkapazität beträgt etwa 200–300KB, kann aber je nach Dateninhalt der einzelnen Songs variieren.

#### HINWEIS

**Phrasenmarkierung**  
Diese Daten legen eine bestimmte Stelle in den Song-Daten fest.

#### HINWEIS

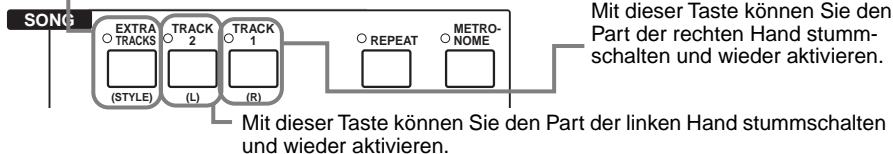
**Kanal**  
Der Kanal bezieht sich auf den MIDI-Kanal in den Song-Daten. Die Kanäle sind so zugewiesen, wie es hier für das PSR-A1000 angegeben ist.  
**Song**  
1 - 16  
**Begleit-Style**  
9 - 16

## Stummschalten bestimmter Parts — Track1 / Track2 / Extra Tracks

Mit dieser Funktion können Sie bestimmte Parts des Songs (Track1, Track2, Extra Tracks) stummschalten und somit nur diejenigen wiedergeben, die Sie hören möchten. Wenn Sie zum Beispiel die Melodie eines Songs üben möchten, können Sie den Part für die rechte Hand stummschalten und diesen Part selbst spielen.

**1** Wählen Sie den Song für die Wiedergabe aus (Seite 66).

**2** Mit dieser Taste können Sie alle weiteren Parts stummschalten und wieder aktivieren (alle außer der linken/rechten Hand).



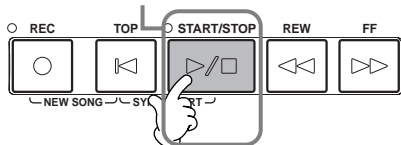
**HINWEIS**

Sie können die Kanalzuordnungen für „Track 1“ und „Track 2“ (Seite 121) ändern und damit angeben, welcher Part stummschaltet werden soll, wenn Sie die Tasten [TRACK 1]/[TRACK 2]/[EXTRA TRACKS] drücken.

**HINWEIS**

Alle Spuren werden automatisch eingeschaltet, wenn Sie einen anderen Song auswählen.

**3** Starten Sie den Song. Passen Sie das Tempo mit den Tasten TEMPO [◀][▶] an (Seite 47).



Um den Song anzuhalten, drücken Sie die Taste **START/STOP** noch einmal.



## Wiederholtes Wiedergeben eines bestimmten Bereichs („Repeat“)

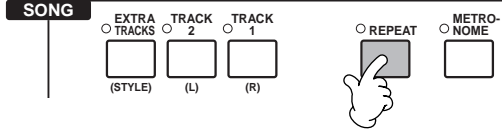
Mit dieser Funktion können Sie einen Bereich im Song angeben (zwischen Punkt A und Punkt B), und diesen wiederholt wiedergeben.

**1** Geben Sie den Song wieder (Seite 67, 69).

**HINWEIS**

Sie können die Punkte A und B auch bei angehaltener Wiedergabe angeben. Geben Sie Punkt A mit der Taste [REPEAT] an, fahren dann mit der Taste [FF] zur gewünschten Endposition und markieren Sie Punkt B durch Drücken der Taste [REPEAT].

**2** Drücken Sie diese Taste an dem Punkt im Song, an dem der wiederholte Bereich beginnen soll (Punkt A). Drücken Sie diese Taste an dem Punkt im Song, an dem der wiederholte Bereich enden soll (Punkt B).



**HINWEIS**

Punkt B kann nicht ausgewählt werden, bevor nicht Punkt A ausgewählt wurde.

**HINWEIS**

Wenn nur Punkt A angegeben wird, wird der Bereich zwischen Punkt A und dem Song-Ende wiederholt.

**HINWEIS**

Die angegebenen Punkte A und B werden gelöscht, wenn Sie eine andere Song-Nummer auswählen, die Repeat-Funktion abbrechen oder einen anderen Wiederholungsmodus auswählen – z. B. „Phrase Repeat“ oder die Wiederholungsfunktion in „Song Chain Play“ (Seite 118).

**3** Nach einem automatischen Vorzähler (mit dem Sie sich in das Tempo der Phrase einfühlen können), wird der Bereich von Punkt A bis Punkt B wiederholt wiedergegeben. Unabhängig davon, ob der Song wiedergegeben wird oder nicht, kehren Sie mit der Taste [TOP] zum Punkt A zurück.

**4** Halten Sie den Song an.



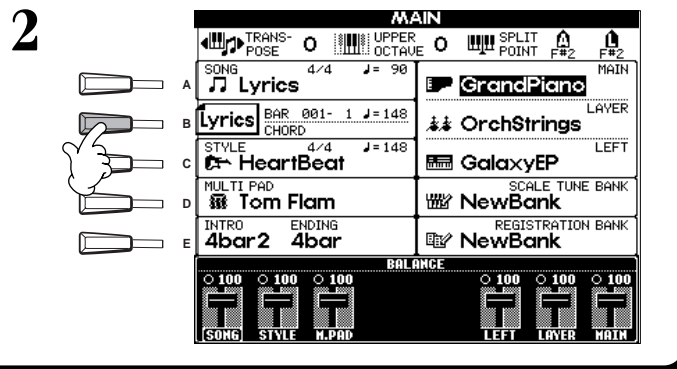
Um die Repeat-Funktion abbrechen, drücken Sie die **REPEAT** Taste erneut.



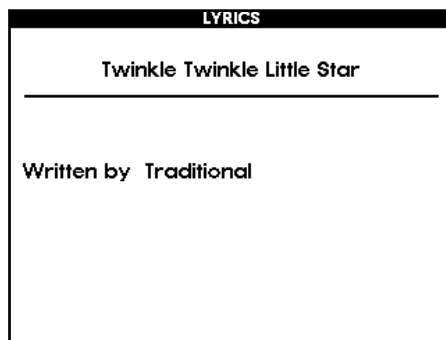
# Anzeigen der Liedtexte (Lyrics)

Mit dieser Funktion können Sie die Liedtexte (Lyrics) während der Song-Wiedergabe anzeigen — dadurch können Sie einfach zu Ihrem Song oder zu Ihrem Spiel mitsingen.

**1** Wählen Sie den gewünschten Song aus (Seite 67, 69).



**3**



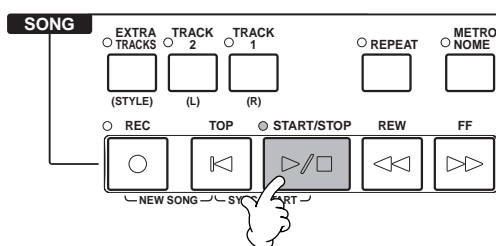
**HINWEIS**

Wenn der ausgewählte Song keine Liedtexte enthält, wird kein Text angezeigt.

**HINWEIS**

In diesem Beispiel wählen Sie "Lyrics" im Funktionsverzeichnis der PRESET (SONG) Seite aus.

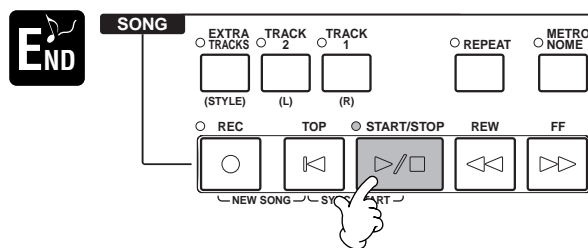
**4** Starten Sie den Song.



**HINWEIS**

Wenn der ausgewählte Song Akkorddaten enthält, werden zusammen mit dem Liedtext die Akkordnamen angezeigt.

**5** Der Liedtext wird während der Song-Wiedergabe invertiert dargestellt.



**HINWEIS**

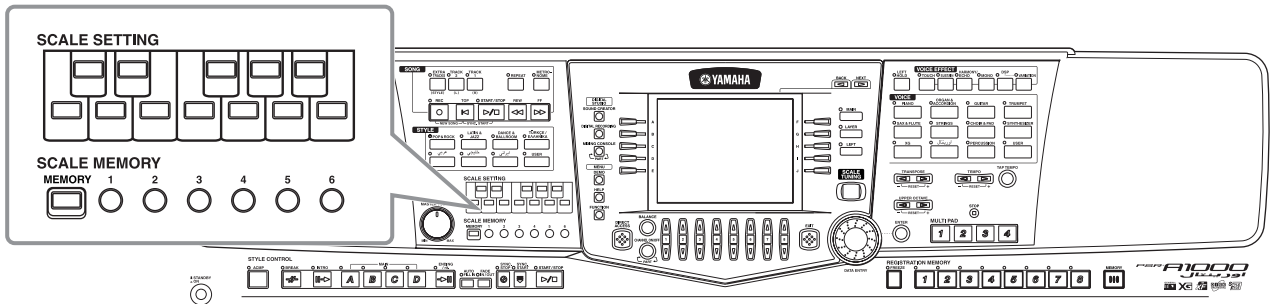
Der Liedtext kann geändert werden (Seite 98).

**Halten Sie den Song an.**  
Um zur vorherigen Seite zurückzukehren, drücken Sie die



# Einsatz orientalischer Skalen — Scale Setting/Scale Tuning/Scale Memory

Mit den orientalischen Skalen (Tonleitern) können Sie sehr einfach die Tonhöhen bestimmter Noten an andere Tonsysteme anpassen oder eigene Skalen erstellen. Sie können diese Skaleneinstellungen jederzeit ändern – auch während des Spiels. Bis zu sechs Skaleneinstellungen können für den sofortigen Abruf gespeichert werden.



## Einstellen einer orientalischen Skala — Scale Setting

Die [SCALE SETTING]-Tasten stellen eine Tastatur mit einer Oktave dar (C bis H). Sie können die Skaleneinstellung mit einer der [SCALE SETTING]-Tasten auf der linken Seite des Bedienfelds jederzeit ändern.

Durch Drücken jeder der Tasten wird die Skaleneinstellung für diese spezifische Note ein- und ausgeschaltet.

Die Skaleneinstellung betrifft alle Noten mit gleichem Notennamen in allen Oktaven. Wenn eingeschaltet (die Taste leuchtet), können Sie auf der Tastatur in der gewählten orientalischen Skala spielen.

Die Skaleneinstellung für jede Note beträgt –50 Cents. Sie können die Skalenstimmung auch in der Anzeige **SCALE TUNE** (Skalenstimmung) einstellen, in Schritten von 1 Cent.

### HINWEIS

Die [SCALE SETTING]-Tasten leuchten auf und erlöschen, je nach den wiedergegebenen Song-Daten.

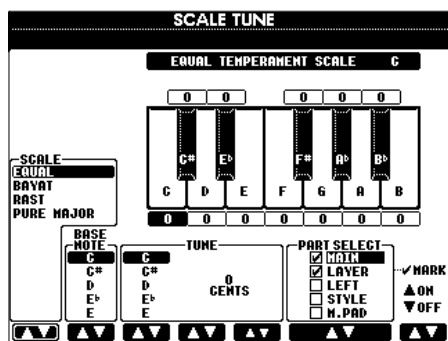
### HINWEIS

Die Scale-Setting-Funktion hat keine Auswirkung auf die Drum-Kit/SFX-Kit-Voices.

## Einstellen der Skalenstimmung — Scale Tuning

Sie können eine der Skalenvorlagen einschließlich orientalischer Skalen auswählen und eigene Skalen erstellen, indem Sie die Noten der Skala feinstimmen.

Drücken Sie die Taste [SCALE TUNING] rechts vom Display, um die Anzeige **SCALE TUNE** aufzurufen.



Wählt die gewünschte Skalenvorlage aus. **BAYAT** und **RAST** sind zwei typisch orientalische Skaleneinstellungen.

Bestimmt den Grundton für jede Tonleiter (Scale). Wenn der Grundton geändert wird, wird die Tonhöhe der Tastatur transponiert, wobei die ursprünglichen Tonhöhenverhältnisse zwischen den Noten beibehalten werden.

Wählt die zu stimmende Note.

Wenn Sie die Skalenstimmung einstellen, ändert sich der oben im Display angezeigte Name der Skalenschablone zu „**EDITED SCALE**“, um anzuzeigen, daß gegenüber der vorgegebenen Skala etwas geändert wurde.

Hier wählen Sie aus, auf welche Parts sich die Skaleneinstellung auswirken soll. Wählen Sie den Part mit den Tasten 6 oder 7 [▲/▼] aus und schalten Sie die Funktion mit Taste [8▲/▼] ein oder aus.

Wählt die Skalenstimmung für die ausgewählte Note aus.

[4▲/▼] : in Schritten von 50 Cent

[5▲/▼] : in Schritten von 1 Cent (–64 bis +63)

Drücken Sie gleichzeitig die Tasten 4 und 5 [▲/▼], um den Wert unmittelbar auf die Werksvorgabe zurückzusetzen.

### HINWEIS

Die [SCALE SETTING]-Tasten leuchten, wenn die Stimmungswerte der entsprechenden Noten auf einen anderen Wert als „0“ eingestellt sind. Außerdem erscheinen die Werte, die Sie mit den [SCALE SETTING]-Tasten einstellen, automatisch in der SCALE TUNE-Anzeige.

### HINWEIS

**Cent**  
Eine Tonhöhen Einheit, die 1/100 eines Halbtons entspricht (100 Cents = 1 Halbton).

### HINWEIS

Sie können eine REGISTRATION-MEMORY-Taste mit Ihren eigenen Temperierungen belegen. Aktivieren Sie dazu im Display REGISTRATION MEMORY das Kontrollkästchen „SCALE“ (Seite 76).



## Skala

### ■ EQUAL TEMPERAMENT (gleichschwebende Temperierung)

Der Frequenzbereich der Grundtöne jeder einzelnen Oktave wird in zwölf gleiche Teile geteilt, wobei der Tonhöhenabstand zwischen den Halbtonschritten jeweils genau gleich ist. Dies ist die in der heutigen Musik am häufigsten verwendete Temperierung.

### ■ Bayat/Rast

Verwenden Sie diese Temperierungen zum Spielen von arabischer Musik.

### ■ PURE MAJOR (Reine Dur-Stimmung) /PURE MINOR (Reine Moll-Stimmung)

Diese Temperierungen bewahren die reinen mathematischen Intervalle jeder Tonleiter, insbesondere bei Dreiklängen (Grundton, Terz, Quinte). Sie können dies am besten in Vokal-Harmonien hören, beispielsweise bei Chören und A-cappella-Gesängen.

### ■ PYTHAGOREAN (Pythagoreisch)

Diese Temperierung wurde von dem großen griechischen Philosophen erarbeitet und wird aus Serien vollständiger Quinten erstellt, die zu einer einzigen Oktave zusammengeschoben werden. Die Terzen in dieser Stimmung schweben ein wenig, aber die Quartan und Quinten sind sehr schön und eignen sich für gewisse führende Stimmen.

### ■ Mean-Tone (Mitteltönige Stimmung)

Diese Temperierung wurde zur Verbesserung der pythagoreischen Tonleiter erfunden, indem man die Durterz etwas genauer stimmte. Besonders beliebt war sie vom 16. bis zum 18. Jahrhundert. Unter anderen hat auch Händel diese Tonleiter verwendet.

### ■ Werckmeister/Kirnberger

Diese kombinierte Tonleiter vereint die Systeme von Werckmeister und Kirnberger, welche selbst Verbesserungen der mitteltönigen und der pythagoreischen Tonleitern waren. Das Hauptmerkmal dieser Tonleiter ist, daß jede Tonart ihren eigenen, unverwechselbaren Charakter besitzt. Die Tonleiter wurde zur Zeit von Bach und Beethoven viel genutzt, und sogar heute wird sie häufig eingesetzt, wenn die Musik früherer Epochen auf dem Cembalo gespielt wird.

### Einstellungen der Tonhöhe für jede Tonleiter (in Cents; Beispiel: Tonleiter C)

Die in dieser Tabelle gezeigten Werte sind für den Gebrauch am Instrument auf den nächsten ganzen Wert abgerundet.

	C	C <sup>#</sup>	D	E <sup>b</sup>	E	F	F <sup>#</sup>	G	A <sup>b</sup>	A	H <sup>b</sup>	H
Equal Temperament (gleichschwebend bzw. wohltemperiert)	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 (reine Dur-Stimmung)	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 (reine Moll-Stimmung)	0	33.6	3.9	15.6	-14.1	-2.3	31.3	2.3	14.1	-15.6	18.0	-11.7
Pythagorean (Pythagoreisch)	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 (mitteltönige Stimmung)	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

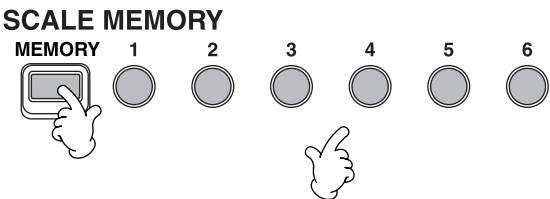
# Skaleneinstellung speichern — Scale Memory

Die eingestellte Skala (mit den [SCALE SETTING]-Tasten oder im SCALE TUNE -Display) kann mit der Funktion „Scale Memory“ gespeichert werden. Bis zu sechs Skaleneinstellungen können für den sofortigen Abruf gespeichert werden.

**1** Stellen Sie die Skala mit den [SCALE SETTING]-Tasten oder in der SCALE TUNE-Anzeige wie gewünscht ein.



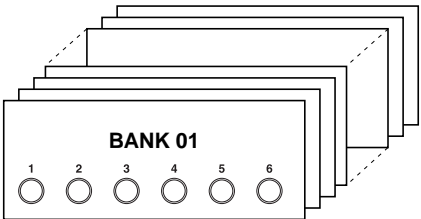
**2** Drücken Sie eine beliebige [MEMORY]-Taste, während Sie eine der [SCALE MEMORY]-Tasten [1]–[6] gedrückt halten:  
Die entsprechende SCALE MEMORY-Taste leuchtet auf. Die Daten des Zielspeicherplatzes werden gelöscht und durch die neuen Daten ersetzt.



**HINWEIS**  
Die hier gespeicherten Skaleneinstellungen gehen beim Ausschalten verloren, wenn Sie nicht die Save-Funktion benutzen (siehe folgender Abschnitt).

# Skaleneinstellungen dauerhaft speichern

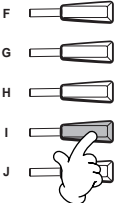
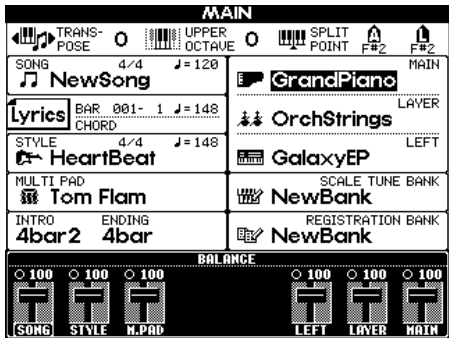
Die Einstellungen, die auf den Speicherplätzen SCALE MEMORY [1]–[6] gespeichert wurden, werden gemeinsam als Datei gespeichert.



Alle auf den Tasten [1]–[6] gespeicherten Einstellungen bilden eine „Bank“. Die Bänke können unter „USER“ oder „FLOPPY DISK“ als Skalierungsdatei („Scale Tune Bank“) abgelegt werden.

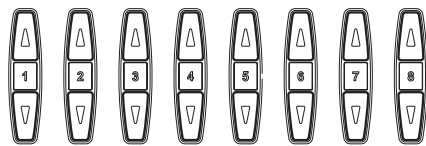
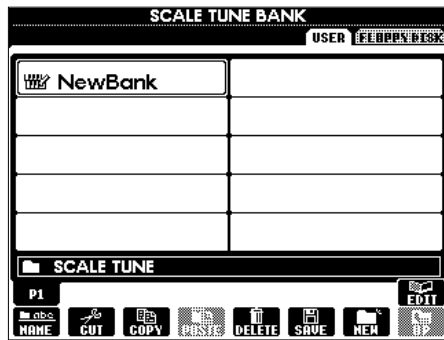
**HINWEIS**  
Drücken Sie die Taste [DIRECT ACCESS] und dann [EXIT], um das Display MAIN aufzurufen.

**1**





## 2 Speichern Sie die Einstellungen der SCALE MEMORY-Tasten als eine Scale-Tune-Bank-Datei (Seite 41).



Das SCALE TUNE EDIT-Display erscheint. Weitere Informationen zu diesem Display finden Sie weiter unten.

### SCALE TUNE-Anzeige

Der Inhalt der aktuellen Scale-Tune-Bank-Datei wird in der Anzeige **SCALE TUNE EDIT** dargestellt. Die Namen gespeicherter Skaleneinstellungen werden im Display angezeigt.

Auf dieser Display-Seite können Sie die „Scale Settings“ auswählen, (um)benennen oder löschen.

**Auswählen** ..... Drücken Sie die Tasten [A]–[C]/[F]–[H]. Die **SCALE TUNE EDIT**-Anzeige ist mit den **SCALE MEMORY**-Tasten [1]–[6] verbunden. Wenn Sie „Scale Settings“ im Display auswählen, leuchtet die zugehörige **SCALE MEMORY**-Taste auf.

**Benennen** ..... Die Bedienung ist die gleiche wie bei „Benennen von Dateien und Ordnern“ (Seite 38) unter „Grundfunktionen – Organisation Ihrer Daten“.

**Löschen** ..... Die Bedienung ist die gleiche wie bei „Löschen von Dateien und Ordnern“ (Seite 40) unter „Grundfunktionen – Organisation Ihrer Daten“.

#### HINWEIS

Das Ergebnis des Name/Delete-Vorgangs geht verloren, wenn das Instrument ausgeschaltet wird, sofern Sie nicht mit der Taste [8] (▲) zum Display **SCALE TUNE BANK** zurückkehren und die Daten speichern (Seite 41).

## Abrufen von Skaleneinstellungen

Um gespeicherte Skaleneinstellungen abzurufen, wählen Sie die gewünschte Bank im **SCALE TUNE BANK**-Display (Seite 72). Drücken Sie die entsprechende **SCALE MEMORY**-Taste [1]–[6], unter der Sie die Einstellung gespeichert hatten. Die entsprechende **SCALE MEMORY**-Taste leuchtet auf.

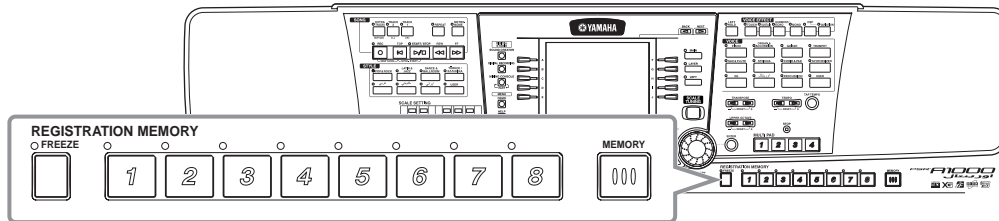
Die Scale-Memory-Funktion kann mit der jeweils leuchtenden **SCALE MEMORY**-Taste ausgeschaltet werden, so daß diese erlischt. Dadurch wird die voreingestellte wohltemperierte Stimmung abgerufen (alle Tonhöhen auf „0“).

#### HINWEIS

Wenn Sie eine **SCALE MEMORY**-Taste drücken, unter der nichts gespeichert ist, bleibt die aktuelle Skala aktiv (keine Änderung).

# Speichern und Wiederaufrufen eigener Bedienfeldeinstellungen — Registration Memory

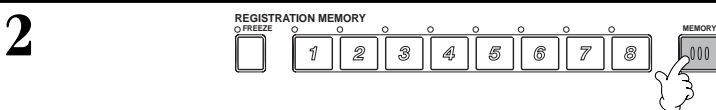
Mit Hilfe der leistungsfähigen Funktion „Registration Memory“ („Speicher für Registrierungen“) können Sie das PSR-A1000 wie gewünscht einstellen — indem Sie bestimmte Voices, Styles, Effekteinstellungen usw. auswählen — und diese Bedienfeldeinstellung speichern. Wenn Sie die gleichen Einstellungen wieder benötigen, drücken Sie einfach die entsprechende Taste REGISTRATION MEMORY.



## Speichern von Bedienfeldeinstellungen — Registration Memory

Hier erfahren Sie, wie Sie eigene Bedienfeldeinstellungen mit Hilfe der Tasten REGISTRATION MEMORY speichern können. Nehmen Sie alle gewünschte Einstellungen mit den Reglern auf den Bedienfeld vor, und das „Registration Memory“ wird sich für Sie daran „erinnern“.

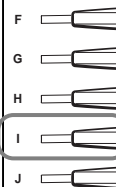
- 1 Stellen Sie alle Elemente des Bedienfelds Ihren Wünschen entsprechend ein.**  
Eine Liste der speicherbaren Einstellungen finden Sie der separaten Daten-Liste (Parameter-Tabelle).



### HINWEIS

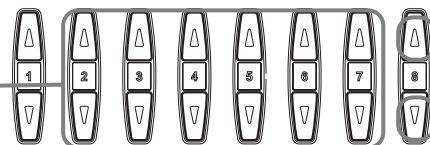
Bedenken Sie, daß Songs oder Styles auf Disketten nicht im Registration Memory eingetragen werden. Wenn Sie einen Song oder Style von Disketten speichern möchten, kopieren Sie die entsprechenden Daten auf dem Display **SONG/STYLE** in den Bereich „USER“ (Seite 35), und speichern Sie die Daten getrennt.

- 3 Wählen Sie die gewünschten Parametergruppen der Einstellungen aus, die Sie speichern möchten.** Sie können ebenfalls das Datenrad [DATA ENTRY] benutzen, um zu diesem Display zu gelangen. Um eine Parametergruppe zu speichern, markieren Sie das entsprechende Feld. Parametergruppen ohne Markierung werden nicht in das Registration Memory aufgenommen. Dadurch können Sie bestimmte Einstellungen erhalten, auch wenn Sie zwischen Voreinstellungen wechseln, die im Registration Memory gespeichert sind. Mit Hilfe der Funktion „Freeze“ (Seite 78) können Sie die Änderungen des Registration Memory auch aufheben — dadurch können Sie bestimmte Bedienfeldeinstellungen vor Änderungen schützen.



Bricht den Speichervorgang ab und schaltet zurück zum Display **MAIN**. Sie können dazu auch die Taste [EXIT] verwenden.

Markiert das zugehörige Kontrollkästchen. Sie können dazu auch die Taste [ENTER] verwenden.



Entfernt die Markierung des Kontrollkästchens. Sie können dazu auch die Taste [ENTER] verwenden.

- Drücken Sie zum Speichern der Einstellungen die gewünschte Zifferntaste.**



**LED ist grün** ..... Die Bedienfeldeinstellung ist gespeichert, jedoch nicht ausgewählt.

**LED ist rot** ..... Die Bedienfeldeinstellung ist gespeichert und momentan ausgewählt (aktiv).

**LED leuchtet nicht** ..... Die Bedienfeldeinstellung ist nicht gespeichert.

### HINWEIS

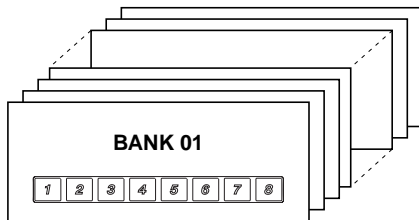
Die hier eingetragenen Registrierungen gehen verloren, wenn das Instrument ausgeschaltet wird, sofern Sie nicht den auf der folgenden Seite erläuterten Save-Vorgang ausführen.

### HINWEIS

Alle Daten, die vorher unter der ausgewählten Taste des REGISTRATION MEMORY gespeichert waren (LED grün oder rot) werden gelöscht und durch die neuen Einstellungen ersetzt.

# Speichern Ihrer Einstellungen des Registration Memory

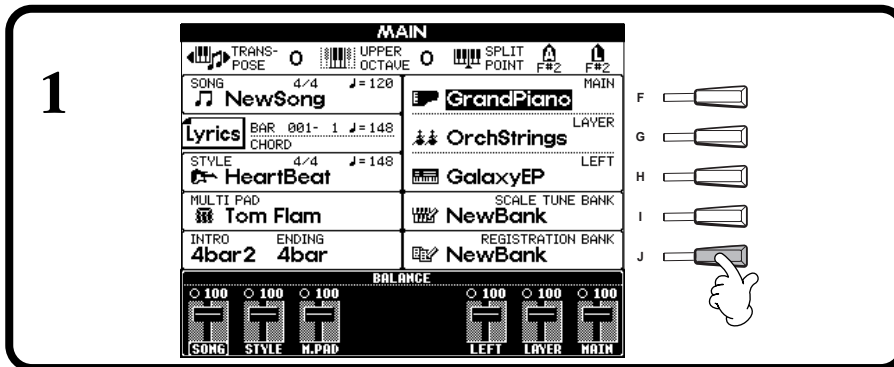
Die Einstellungen, die auf den Speicherplätzen **REGISTRATION MEMORY [1]-[8]** gespeichert wurden, werden in Form einer einzigen Datei gespeichert.



Alle Einstellungen der Tasten **[1]-[8]** bilden eine „Bank“. Die Bänke können unter „**USER**“ oder „**FLOPPY DISK**“ als Speicherbank-Dateien („Registration Bank File“) gespeichert werden.

**HINWEIS**

Bedenken Sie, daß Größe und Speicherbedarf der Speicherbank-Dateien von der Menge der Funktionen abhängt, die in ihnen eingestellt sind.



**HINWEIS**

Drücken Sie die Taste **[DIRECT ACCESS]** und dann **[EXIT]**, um das Display **MAIN** aufzurufen.



**2** Speichern Sie die Einstellungen, die Sie mit den Tasten des Registration Memory vorgenommen haben, als eine Speicherbank-Datei (Seite 41).

Das Display **REGISTRATION EDIT** wird angezeigt. Weitere Informationen zu diesem Display finden Sie weiter unten.)

**Display REGISTRATION EDIT**

Der Inhalt der aktuellen Speicherbank-Datei (REGIST.) wird auf dem Display **REGISTRATION EDIT** angezeigt. Die Namen der im Registration Memory gespeicherten Voreinstellungen werden auf dem Display angezeigt, und die LEDs der entsprechenden Tasten des REGISTRATION MEMORY leuchten grün.

Auf dieser Display-Seite können Sie die im Registration Memory gespeicherten Voreinstellungen auswählen, (um)benennen oder löschen.

**Select (auswählen)** ..... Drücken Sie eine der Tasten **[A] bis [J]**. Das Display „REGIST.“ ist mit den Tasten REGISTRATION MEMORY **[1] bis [8]** verknüpft. Wenn Sie die im Registration Memory gespeicherte Voreinstellung auf dem Display auswählen, wird die jeweilige Taste aktiviert (LED leuchtet rot).

**Name (benennen)** ..... Dieser Vorgang ist der gleiche wie bei „Benennen von Dateien und Ordnern“ (Seite 38) unter „Bedienungsgrundlagen — Organisieren Ihrer Daten“.

**Delete (löschen)** ..... Dieser Vorgang ist der gleiche wie bei „Löschen von Dateien und Ordnern“ (Seite 40) unter „Bedienungsgrundlagen — Organisieren Ihrer Daten“.

**HINWEIS**

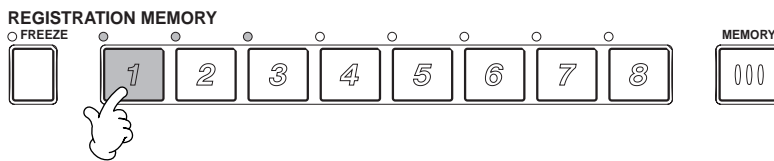
Das Ergebnis des Name/Delete-Vorgangs geht verloren, wenn das Instrument ausgeschaltet wird, sofern Sie nicht durch Drücken der Taste **[8▼]** (UP) zum Display **REGISTRATION BANK** zurückkehren und die Daten speichern (Seite 41).

# Wiederaufrufen Ihrer Einstellungen des Registration Memory

Sie können alle vorgenommenen Bedienfeldeinstellungen wiederaufrufen — oder nur diejenigen, die Sie benötigen. Wenn Sie z. B. auf dem Display **REGISTRATION MEMORY** den Eintrag „STYLE“ ausschalten, wird der aktuelle Style beibehalten, auch wenn Sie eine andere im Registration Memory gespeicherte Voreinstellung auswählen.

## Wiederaufrufen der registrierten Einstellungen

Wählen Sie die gewünschte Bank auf dem Display **REGISTRATION BANK** aus (Seite 77). Drücken Sie die entsprechende Taste des **REGISTRATION MEMORY** (eine, deren LED grün leuchtet), um die gewünschten Einstellungen abzurufen.



### HINWEIS

Sie können Ihre im Registration Memory gespeicherten Voreinstellungen so programmieren, daß sie der Reihe nach abgerufen werden, oder in jeder beliebigen Reihenfolge. Wenn programmiert, können die gespeicherten Voreinstellungen 1 bis 8 mit den Tasten **[BACK][NEXT]** oder dem Pedal der Reihe nach ausgewählt werden (Seite 126).

## Auswählen der Freeze-Einstellungen

**1**

Rufen Sie vom Display „REGIST.SEQUENCE/ FREEZE/VOICE SET“ aus die Seite „FREEZE“ auf (Seite 126).

**2**

Markiert das ausgewählte Kontrollkästchen.

Wählt die Freeze-Einstellungen aus.

Löscht die Markierung des ausgewählten Kontrollkästchens.

**3** Drücken Sie die Taste **[FREEZE]**. Wenn „Freeze“ („Einfrieren“) aktiv ist (LED leuchtet), bleiben die auf der Freeze-Seite ausgewählten Einstellungen beim Umschalten der im Registration Memory gespeicherten Voreinstellungen erhalten bzw. bleiben unverändert.

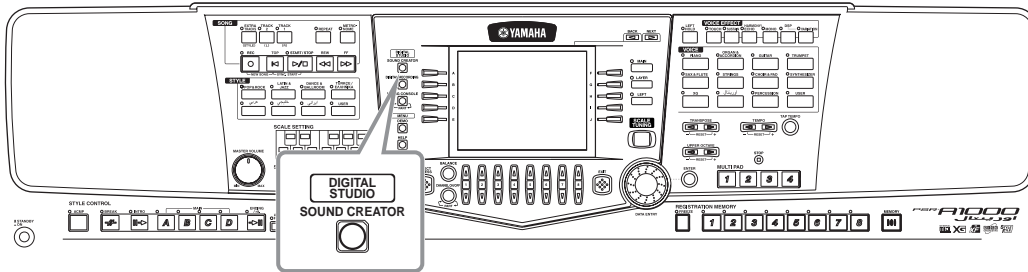
**4** Drücken Sie die entsprechende Taste **REGISTRATION MEMORY** (eine, deren LED grün ist), um die gewünschten Einstellungen abzurufen.

# Bearbeiten von Voices — Sound Creator

Das PSR-A1000 verfügt über den sogenannten „Sound Creator“, mit dem Sie Ihre eigenen Voices erzeugen können, indem Sie die Parameter bestehender Voices verändern. Wenn Sie eine Voice erstellt haben, können Sie diese für spätere Verwendung als USER-Voice speichern.

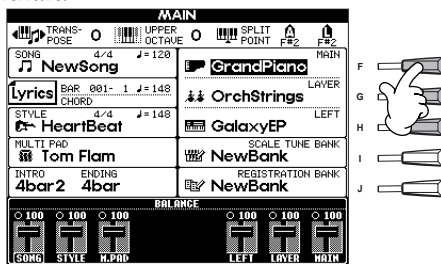
## HINWEIS

- Eine Voice kann in Echtzeit auch während der Song- oder Style-Wiedergabe bearbeitet werden.
- Bedenken Sie, daß je nach den ursprünglichen Einstellungen der Voice die vorgenommenen Änderungen der Parameter eventuell nur wenig am tatsächlichen Sound ändern.

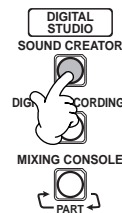


## Vorgehensweise

- 1** Drücken Sie eine der Tasten [F], [G] oder [H], um den Part (MAIN, LAYER oder LEFT) auszuwählen, der die zu bearbeitende Voice enthält.



- 2** Drücken Sie die Taste [SOUND CREATOR].



## HINWEIS

Die Voice kann auch im Display SOUND CREATOR ausgewählt werden.

## VORSICHT

Die Einstellungen gehen verloren, falls anstelle der bearbeiteten Voice des Parts eine andere Voice aufgerufen wird. Speichern Sie wichtige Daten auf dem Laufwerk USER oder auf Diskette.

- 3** Ändern Sie die Voice-Parameter. Die Bedienungsvorgänge jeder Funktion, die Sie in diesem Schritt auswählen, sind ab Seite 80 genau beschrieben.

Wählen Sie das gewünschte Menü mit der Taste [NEXT]/[BACK] aus.

Zeigt die Parameter an, die auf diesem Display verändert werden können. Diese entsprechen den Parametern und Werten, die unten auf dem Display angezeigt werden.

Kann während der Bearbeitung zum Vergleichen der ursprünglichen mit der veränderten Voice verwendet werden.

Wählen Sie das gewünschte Menü aus. Das ausgewählte Menü ist markiert.

Öffnet das Display „Save (Voice)“ zum Speichern der bearbeiteten Voice als User-Voice (Seite 41).

- 4** Speichern Sie die bearbeitete Voice auf dem Laufwerk USER (d. h. im Flash-ROM) als USER-Voice (Seite 41).

- 5** Drücken Sie die Taste [USER], um die bearbeitete Voice auszuwählen, und spielen Sie auf der Tastatur.

# Parameter des Sound Creator

COMMON	Hier werden gemeinsame Einstellungen wie Lautstärke oder Oktavlage der Voice festgelegt.
SOUND	Hier wird die Klangfarbe, die EG (Hüllkurve) und das Vibrato der Voice eingestellt.
EFFECT	Hier werden die Effekttintensität (Effektanteil) und der Effektyp sowie die Equalizer-Einstellungen festgelegt.
HARMONY	Hier werden die Harmony- und Echo-Einstellungen bestimmt.

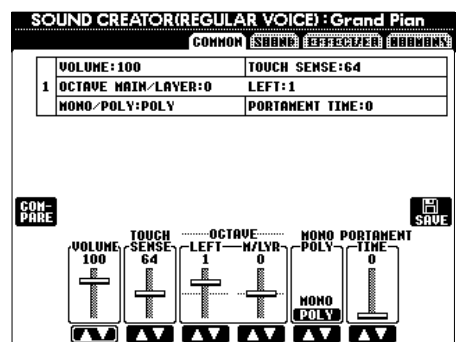
**HINWEIS**  
Beachten Sie, daß die Sound-Creator-Einstellungen bestimmter Parameter lediglich die Voice des Main Parts beeinflussen.

Die folgenden Parameter sind mit denen der einzelnen Displays verknüpft.

Gemeinsame Parameter (Common)	Andere Orte	
MONO	VOICE EFFECT (OBERES BEDIENFELD)	Seite 55
PORTAMENTO TIME	MIXING CONSOLE	Seite 114
FILTER BRIGHTNESS	MIXING CONSOLE	Seite 114
FILTER HARMONIC CONTENT	MIXING CONSOLE	Seite 114
REVERB DEPTH	MIXING CONSOLE	Seite 115
CHORUS DEPTH	MIXING CONSOLE	Seite 115
DSP ON/OFF	VOICE EFFECT (OBERES BEDIENFELD)	Seite 54
DSP DEPTH	MIXING CONSOLE	Seite 115
DSP TYPE/VARIATION	MIXING CONSOLE/VOICE EFFECT (OBERES BEDIENFELD)	Seite 55,115
HARMONY/ECHO TYPE	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	Seite 127
HARMONY/ECHO VOLUME	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	Seite 127
HARMONY/ECHO SPEED	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	Seite 127
HARMONY/ECHO ASSIGN	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	Seite 127
HARMONY/ECHO CHORD NOTE ONLY	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	Seite 127
HARMONY/ECHO TOUCH LIMIT	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	Seite 127

## COMMON

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 3 auf Seite 79.



Stellt die Lautstärke der momentan bearbeiteten Voice ein.

Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit, bzw. wie stark die Lautstärke auf Ihre Anschlagstärke reagiert.  
 0 — Erzeugt drastischere Pegeländerungen, je weicher Sie spielen.  
 64 — Normale Reaktion.  
 127 — Erzeugt eine hohe Lautstärke (Festwert) bei jeder Anschlagstärke.

Stellt die Portamento-Zeit für jeden Part ein (MAIN/LAYER/VOICE) (Seite 114).

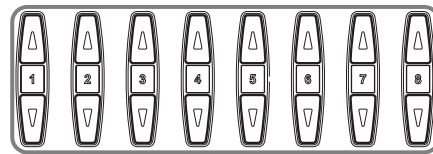
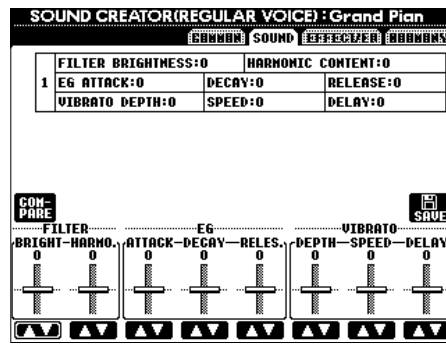
Mit dieser Taste wird bestimmt, ob die Voice monophon wiedergegeben wird (Seite 55).

Verschiebt die Oktavlage des ausgewählten Parts in Oktaven nach oben oder nach unten.  
 Wenn die Voice des Main- oder Layer-Parts verwendet wird, steht der Parameter M/LYR zur Verfügung; wird die Voice des „Left Part“ verwendet, steht der Parameter LEFT zur Verfügung.



## SOUND

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 3 auf Seite 79.



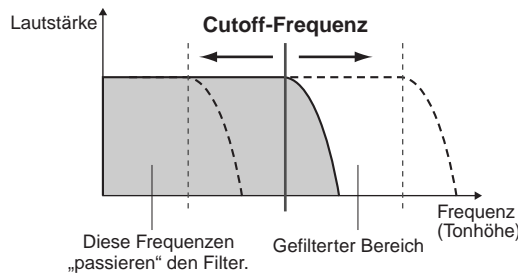
Bestimmt die Einstellungen für Filter, EG und Vibrato (siehe unten).

### ■ FILTER

Die Einstellungen FILTER bestimmen die allgemeine Klangfarbe durch Anhebung oder Absenkung eines bestimmten Frequenzbereichs.

#### • BRIGHTNESS

Bestimmt die Cutoff-Frequenz bzw. den wirksamen Frequenzbereich (Resonanz) des Filters (siehe Abbildung). Höhere Werte bewirken einen helleren Klang.

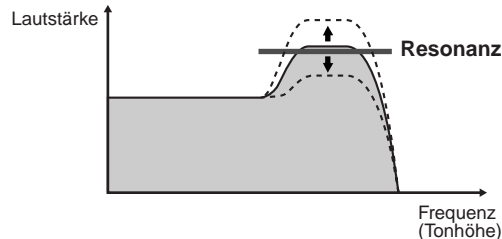


#### ■ HINWEIS

Neben dem Effekt, den Klang heller oder weicher zu gestalten, können Filter zum Erzeugen einer elektronischen, synthesizerartigen Wirkung verwendet werden.

#### • Harmonic Content (Harmonischer Gehalt)

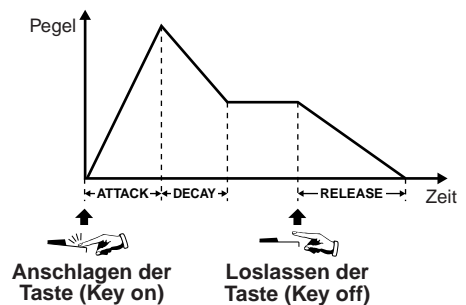
Bestimmt die Emphasis im Bereich der Cutoff-Frequenz, die oben bei BRIGHTNESS eingestellt wurde (siehe Abbildung). Höhere Werte erzeugen einen deutlicheren Effekt.



### ■ EG

Die Parameter der EG (Envelope Generator, Hüllkurvengenerator) bestimmen die Änderung des Klangpegels über die Zeit. Damit lassen sich die natürlichen Klangmerkmale akustischer Instrumente nachahmen, beispielsweise das schnelle Anschwellen und Verstummen von Schlaginstrumenten oder das langsame Ausklingen gehaltener Klaviertöne.

- **ATTACK** ..... Bestimmt, wie schnell nach dem Anschlag die Lautstärke den maximalen Pegel erreicht. Je höher der Wert, desto langsamer ist das Attack.
- **DECAY** ..... Bestimmt, wie schnell der Sound den „Sustain“-Pegel (Haltepegel) erreicht (ein Wert etwas unterhalb des Maximums). Je höher der Wert, desto langsamer ist das Decay.
- **RELEASE** ..... Bestimmt, wie schnell der Sound auf Null fällt, nachdem die Taste losgelassen wurde. Je höher der Wert, desto langsamer ist das Release.



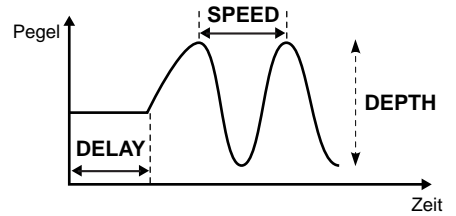
#### ■ HINWEIS

Wenn RELEASE auf einen hohen Wert gestellt wird, wird das Sustain ebenfalls länger.

## VIBRATO

- **DEPTH**..... Bestimmt die Intensität des Vibratos (siehe Abbildung). Höhere Einstellungen ergeben ein ausgeprägteres Vibrato.
- **SPEED**..... Bestimmt die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts (siehe Abbildung).
- **DELAY** ..... Bestimmt die Zeit, die zwischen dem Anschlagen der Taste und dem Einsatz des Vibrato-Effektes verstreicht (siehe Abbildung). Höhere Einstellungen erhöhen die Verzögerung bis zum Einsetzen des Vibratos.

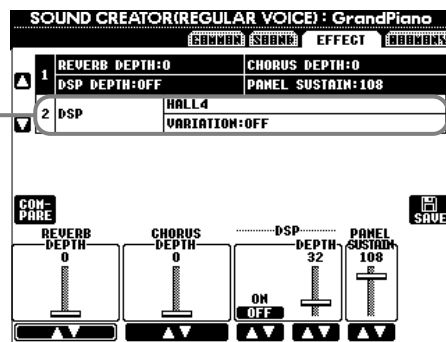
**HINWEIS**  
**VIBRATO**  
 Erzeugt ein Schwanken im Sound durch eine periodische Änderung der Tonhöhe.



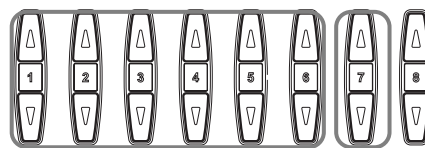
## EFFECT

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 3 auf Seite 79.

Bestimmt den DSP-Typ. Weitere Informationen zur Effektstruktur finden Sie auf Seite 117; Weitere Informationen zu verfügbaren Effektypen finden Sie in der beiliegenden Daten-Liste.



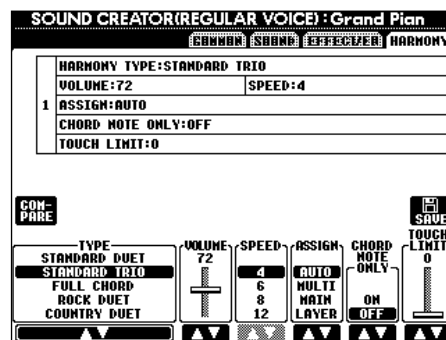
Identisch mit den Einstellungen in „Mixing Console“ (Mischpult) auf Seite 115.



Bestimmt den Sustain-Anteil jeder Voice, wenn die Taste [SUSTAIN] aktiviert ist.

## HARMONY

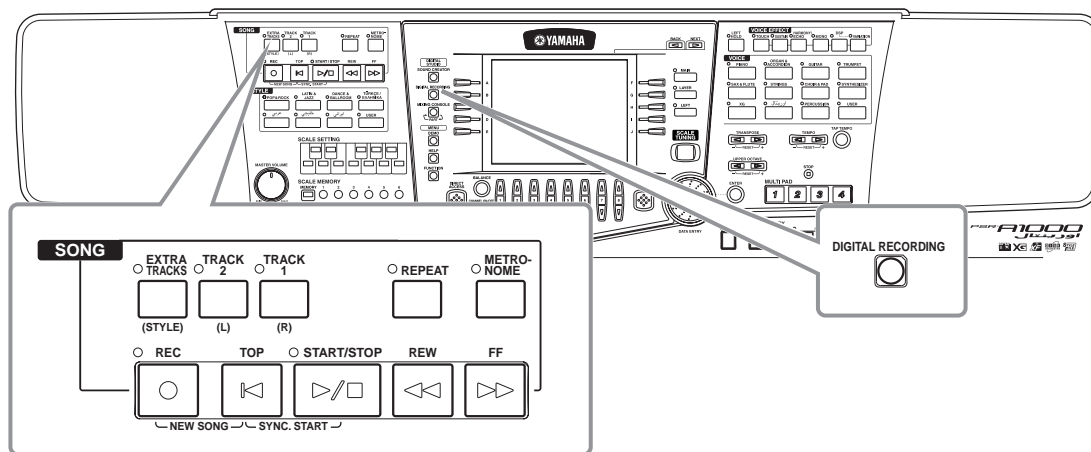
Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 3 auf Seite 79.



Die Parameter sind identische mit den auf dem Display HARMONY/ECHO in FUNCTION. Einzelheiten siehe Seite 128.

# Aufnahmen Ihres Spiels und Song-Erstellung — Song Creator

Mit diesen leistungsfähigen und doch einfach zu benutzenden Funktionen zur Song-Erstellung können Sie Ihr eigenes Spiel auf der Tastatur aufnehmen und zum späteren Abrufen speichern. Es stehen Ihnen mehrere Aufnahmemethoden zur Verfügung: die Schnellaufnahme (Seite 84), mit der Sie schnell und einfach aufnehmen können; die Mehrspuraufnahme (Seite 85), mit der Sie verschiedene Parts (Spuren) aufnehmen können; und die schrittweise Eingabe (Seite 87), mit der Sie einzelne Noten eingeben können. Songs können nicht nur die Voice-Einstellungen für das Spiel auf der Tastatur (Main, Layer, Left), sondern auch die Effekte sowie die Parts der automatischen Begleitung enthalten. Der aufgezeichnete Song kann entweder im internen Speicher oder auf Diskette gesichert werden (Seite 35, 41).



## Über die Song-Aufnahme

### ■ Quick-Recording (Schnellaufnahme, Seite 84)

Dies ist die einfachste Aufnahmemethode, mit der Sie den Piano-Song, den Sie gerade üben, sofort aufzeichnen können. Sie können zwischen vier Parts auswählen: rechte Hand, linke Hand und automatische Begleitung/Multi Pad. Sie können beispielsweise nur das Spiel mit der rechten Hand aufnehmen, oder Sie zeichnen etwa rechte Hand und automatische Begleitung gleichzeitig auf.

### ■ Multi-Recording (Mehrspuraufnahme, Seite 85)

Hiermit können Sie einen Song mit den Klängen von mehreren verschiedenen Instrumenten aufnehmen und den Sound einer kompletten Band oder eines Orchesters erzeugen. Nehmen Sie das Spiel jedes Instruments einzeln auf, und erzeugen Sie voll orchestrierte Kompositionen. Sie können auch den vorhandenen Part eines internen Songs oder eines Songs auf Diskette begleiten und Song und Begleitung zusammen aufzeichnen.

### ■ Einzelschritt-Aufnahme (STEP RECORDING, Seite 87)

Diese Methode ist vergleichbar mit dem Eintragen von Noten auf Notenpapier. Sie können jede Note einzeln eingeben und dabei Tonhöhe und Länge angeben. Diese Methode eignet sich vor allem für präzise Aufnahmen oder zum Aufzeichnen schwer spielbarer Parts.

### ■ Song-Bearbeitung (Seite 93)

Das PSR-A1000 ermöglicht es Ihnen außerdem, die mit einer der Aufnahmemethoden „Schnellaufnahme“, „Mehrspuraufnahme“ oder „Schrittweise Eingabe“ aufgenommenen Songs zu bearbeiten.

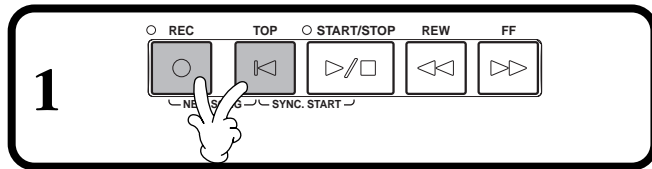
#### HINWEIS

- Der interne Speicher des PSR-A1000 besitzt eine Kapazität von ca. 260 KB. Die Speicherkapazität von 2DD- und 2HD-Disketten beträgt ungefähr 720 KB bzw. 1,4 MB. Wenn Sie Daten auf einem dieser Speichermedien sichern, werden alle Dateitypen des PSR-A1000 (Voice, Style, Song, Registrierung usw.) zusammen gespeichert.
- Auf dem PSR-A1000 aufgenommene Songs werden automatisch im SMF-Format (Standard MIDI File 0) aufgenommen. Einzelheiten über SMF finden Sie auf Seite 143.
- Die Wiedergabe der aufgezeichneten Songdaten kann über den MIDI-OUT-Anschluß gesendet werden. Auf diese Weise können Sie die Sounds eines angeschlossenen Klangerzeugers abspielen (Seite 130).
- Der Lautstärkepegel jedes Kanals des Songs kann mit der „Mixing Console“ (Mischpult) (Seite 113) eingestellt werden, und die Einstellungen können gespeichert werden. Außerdem können Sie, auch wenn Sie eine Voice für das Spiel auf der Tastatur während der Aufnahme eingestellt haben, eine Voice-Umschaltung aufnehmen, so daß die Voice während der Wiedergabe automatisch wechselt (Seite 95).

## Schnellaufnahme

Dies ist die einfachste Aufnahmemethode — perfekt, um einen Piano-Song, den Sie gerade einstudieren, schnell aufzunehmen und abzuspielen, um Ihren Fortschritt zu überprüfen.

### ■ Wenn Sie einen neuen Song erstellen:

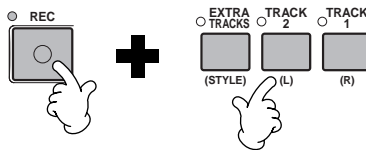


### ■ Wenn Sie Ihre Begleitung des Parts eines internen Songs oder eines Songs auf Diskette aufnehmen:



**2** Wählen Sie die gewünschte Voice und den gewünschten Begleit-Style für den Song aus. Wenn Sie die MAIN-/Layer-/Left-Voices aufzeichnen möchten, stellen Sie die Tasten [MAIN]/[LAYER]/[LEFT] auf ON. Nehmen Sie sonstige gewünschte Einstellungen vor (Reverb, Chorus usw.).

**3** Halten Sie die Taste [REC] gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig die Taste der Spur, den Sie aufnehmen möchten. Sie können TRACK 1 oder TRACK 2 und die EXTRA TRACKS für eine gleichzeitige Aufnahme auswählen.  
**So zeichnen Sie Ihr Spiel auf der Tastatur auf:**  
 Drücken Sie entweder die Taste [TRACK 1] oder [TRACK 2].  
**So zeichnen Sie das Spiel der automatischen Begleitung und der Multi-Pads auf:**  
 Drücken Sie die Taste [EXTRA TRACKS].  
 Um die Aufnahme zu beenden, drücken Sie erneut die Taste [REC].



**HINWEIS**  
 Falls die Taste „LAYER“ oder „LEFT“ auf ON steht, bevor Sie die Taste [REC] drücken, werden die entsprechenden Parts „Layer“ und „Left“ automatisch auf verschiedene Spuren aufgenommen.

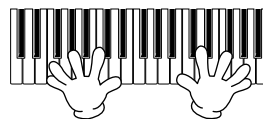
**HINWEIS**  
 Das Spiel von Spur 1/2 wird auf dem Kanal aufgezeichnet, der im Display SONG SETTING angezeigt wird (Seite 121).

**HINWEIS**  
 Nach dem Aufnehmen des ersten Spiels der rechten Hand (einschließlich Layer-Voices) auf Track 1 können Sie ein zweites Spiel der rechten Hand auf Track 2 hinzufügen. Schalten Sie dazu die Taste [LEFT] auf ON, und wiederholen Sie die Schritte 2 und 3.

**HINWEIS**  
 Um die Aufnahme zu unterbrechen, drücken Sie die Taste [START/STOP]. Um die Aufnahme fortzusetzen, drücken Sie erneut die Taste [START/STOP].

**HINWEIS**  
 Sie können während der Aufnahme auch das Metronom ticken lassen. Das Ticken des Metronoms wird nicht aufgezeichnet.

**4** Die Aufnahme beginnt, sobald Sie auf der Tastatur spielen. Sie können die Aufnahme auch starten, indem Sie die Taste SONG/STYLE [START/STOP] drücken. Wenn die Funktion „Song Start/Stop“ dem Fußpedal zugewiesen ist (Seite 123), kann die Aufnahme auch durch Betätigen des Pedals gestartet werden.



**END** Um die Aufnahme zu beenden, drücken Sie erneut die Taste [RECORD]. Wenn die Funktion „Song Start/Stop“ dem Fußpedal zugewiesen ist (Seite 123), kann die Aufnahme auch durch Betätigen des Pedals beendet werden.

### ■ Wiedergabe des neuen Songs

Um Ihr soeben aufgenommenes Spiel wiederzugeben, bringen Sie die Song-Wiedergabeposition mit der Taste [TOP] zurück zum Song-Anfang und drücken Sie die SONG-Taste [START/STOP].

Die Wiedergabe hält automatisch am Ende des Songs an und kehrt an den Songanfang zurück.

Auf den Display-Seiten SONG CREATOR (1–16) (Seite 96) können Sie die aufgezeichneten Songdaten bearbeiten.

Drücken Sie im Open/Save-Dialog für Songs die Taste [6▼], um die aufgenommenen Daten zu speichern (Seite 38, 44).

**VORSICHT**  
 Wenn Sie das Gerät ausschalten, wird das aufgenommene Spiel automatisch gelöscht. Wenn Sie die Aufnahme speichern möchten, müssen Sie diese im internen Speicher (USER-Laufwerk) oder auf Diskette speichern (Seite 35, 41).

# Mehrspuraufnahme

Hiermit können Sie auf bis zu 16 Kanälen einen Song mit den Klängen von verschiedenen Instrumenten aufnehmen und den Sound einer kompletten Band oder eines Orchesters erzeugen. Die Struktur der Kanäle und Parts wird im nachfolgenden Diagramm dargestellt.

Kanäle	Parts (Standardeinstellungen)	Verfügbare Parts	Kanäle	Parts (Standardeinstellungen)	Verfügbare Parts
1	Voice MAIN	Voice MAIN, LAYER, LEFT Multi Pad1	9	Begleit-Style RHYTHM 1	Voice MAIN, LAYER, LEFT Multi Pad1
2	Voice MAIN	Multi Pad2	10	Begleit-Style RHYTHM 2	Multi Pad2
3	Voice MAIN	Multi Pad3	11	Begleit-Style BASS	Multi Pad3
4	Voice MAIN	Multi Pad4	12	Begleit-Style CHORD1	Multi Pad4
5	Voice MAIN	Begleit-Style RHYTHM 1	13	Begleit-Style CHORD2	Begleit-Style RHYTHM 1
6	Voice MAIN	Begleit-Style RHYTHM 2	14	Begleit-Style PAD	Begleit-Style RHYTHM 2
7	Voice MAIN	Begleit-Style BASS	15	Begleit-Style PHRASE1	Begleit-Style BASS
8	Voice MAIN	Begleit-Style CHORD1	16	Begleit-Style PHRASE2	Begleit-Style CHORD1
		Begleit-Style CHORD2			Begleit-Style CHORD2
		Begleit-Style PAD			Begleit-Style PAD
		Begleit-Style PHRASE1			Begleit-Style PHRASE1
		Begleit-Style PHRASE2			Begleit-Style PHRASE2
		MIDI			MIDI

### Informationen zu den Begleit-Style-Parts

**Rhythm** .....Die Basis der Begleitung, welche die Drum- und Percussion-Rhythmus-Patterns enthält. In der Regel wird eines der Drum Kits verwendet.

**Bass** .....Der Bass-Part verwendet verschiedene zum Style passende Instrumentalsounds wie z. B. akustischer Baß, Synth Bass usw.

**Chord** .....Die rhythmische Akkordbegleitung, die in der Regel mit Piano- oder Gitarren-Voices benutzt wird.

**Pad** .....Dieser Part verfügt über gehaltene Akkorde und verwendet in der Regel üppige Sounds wie z. B. Streicher, Orgel und Chor.

**Phrase** .....Dieser Part wird für verschiedene Verzierungen und Riffs verwendet wie z. B. Betonungen der Bläsersektion und Akkord-Arpeggios.

### ■ Wenn Sie einen neuen Song erstellen:

**1**

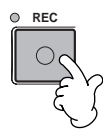
### ■ Wenn Sie Ihre Begleitung des Parts eines internen Songs oder eines Songs auf Diskette aufnehmen:

**1** Wählen Sie den gewünschten Song aus (Seite 67, 69).

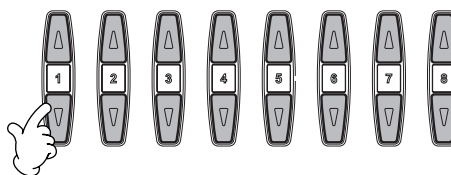
### 2 Wählen Sie den gewünschten Kanal für die Aufnahme aus (stellen Sie ihn auf „REC“), indem Sie die Taste [REC] gedrückt halten und gleichzeitig die entsprechende Taste [1▲▼] - [8▲▼] drücken. Es können mehrere Kanäle gleichzeitig ausgewählt werden.

**REC** ..... Aktiviert die Aufnahme für den Kanal  
**ON** ..... Aktiviert die Wiedergabe des Kanals  
**OFF** ..... Schaltet den Kanal stumm

Um die Aufnahme abzubrechen oder zu deaktivieren, drücken Sie erneut die Taste [REC].



SONG		CHANNEL ON/OFF															
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
REC	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	

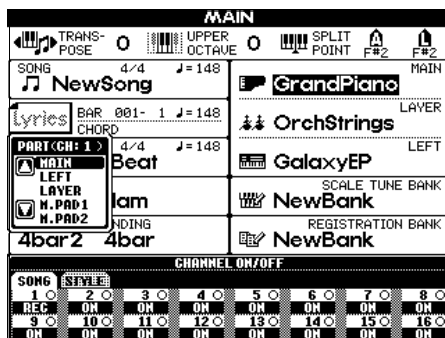
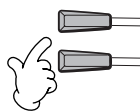


### HINWEIS

Wenn Sie mehrere Kanäle gleichzeitig auf „REC“ stellen, wird der Part automatisch ausgewählt.

### 3 Wählen Sie den Part aus, den Sie dem Kanal zuweisen möchten, auf dem aufgenommen werden soll.

Hierdurch wird festgelegt, welcher der auf der Tastatur gespielten Parts (Main/Layer/Left) und welche Begleit-Style-Parts (RHYTHM 1/2, BASS, etc.) auf die in Schritt 2 ausgewählten Aufnahmekanäle aufgenommen werden. Die Liste der anfänglichen Standardzuweisungen finden Sie auf Seite 85.



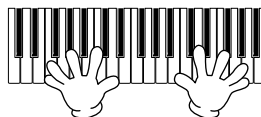
#### HINWEIS

Bei Auswahl des MIDI-Parts

- **Einstellen eines einzelnen Kanals auf MIDI**  
Alle auf einem der MIDI-Kanäle 1-16 empfangenen Daten werden aufgezeichnet. Wenn Sie für die Aufnahme ein externes MIDI-Keyboard oder einen MIDI-Controller verwenden, brauchen Sie auf diese Weise den MIDI-Sendekanal an das externe Gerät nicht einzustellen.
- **Einstellen von mehreren Kanälen auf MIDI**  
Wenn Sie für die Aufnahme ein externes MIDI-Keyboard oder einen MIDI-Controller verwenden, werden nur die Daten des eingestellten MIDI-Kanals aufgezeichnet, d. h., das externe Gerät muß auf den gleichen Kanal eingestellt sein.

### 4 Die Aufnahme beginnt, sobald Sie auf dem Keyboard spielen.

Sie können die Aufnahme auch starten, indem Sie die Taste SONG/STYLE [START/STOP] drücken. Wenn die Funktion „Recording Punch In/Out“ für die Aufnahme dem Fußpedal zugewiesen ist (Seite 123), kann die Aufnahme auch durch Betätigen des Pedals gestartet/beendet werden.



#### HINWEIS

Ein einzelner Part (mit Ausnahme der MIDI-Parts) kann nicht mehreren Kanälen zugewiesen werden.

### 5 Um die Aufnahme zu beenden, drücken Sie erneut die Taste [REC].

Wenn die Funktion „Recording Punch In/Out“ dem Fußpedal zugewiesen ist (Seite 123), können Sie die Aufnahme auch durch Loslassen des Pedals beenden.

#### HINWEIS

Die Einstellungen für die aufgenommenen Parts werden temporär gespeichert, bis Sie „Schnellaufnahme“ ausführen, einen Song auswählen oder das Gerät ausschalten.

### 6 Spielen Sie den neuen Song ab.

Um das soeben aufgenommene Spiel wiederzugeben, drücken Sie einfach die Taste SONG [START/STOP]. Die Wiedergabe hält automatisch am Ende des Songs an und kehrt an den Songanfang zurück.

#### HINWEIS

Um die Aufnahme zu unterbrechen, drücken Sie die Taste [START/STOP]. Um die Aufnahme fortzusetzen, drücken Sie erneut die Taste [START/STOP].

#### HINWEIS

Sie können während der Aufnahme auch das Metronom ticken lassen. Das Ticken des Metronoms wird nicht aufgezeichnet.



### Um einen neuen Part aufzuzeichnen, wiederholen Sie die Schritte 2–6 (s. o.).

Sie können zuvor aufgenommene Parts auf Wiedergabe einstellen, um sie beim Aufzeichnen eines neuen Parts mitzuhören. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis Ihr Song vollständig ist. Auf den Display-Seiten SONG CREATOR (1–16) (Seite 96) können Sie die aufgezeichneten Songdaten bearbeiten. Drücken Sie im Open/Save-Dialog für Songs die Taste [6▼], um die aufgenommenen Daten zu speichern (Seite 35, 41).

#### VORSICHT

Wenn Sie das Gerät ausschalten, wird das aufgenommene Spiel automatisch gelöscht. Wenn Sie die Aufnahme speichern möchten, müssen Sie diese im internen Speicher (USER-Laufwerk) oder auf Diskette speichern (Seite 35, 41).

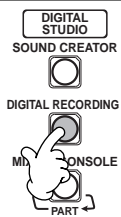
## Aufnehmen einzelner Noten — Schrittweise Eingabe

Mit dieser Methode können Sie einen Song erstellen, indem Sie die Noten einzeln eingeben, ohne sie in Echtzeit spielen zu müssen. Mit diesem Verfahren lassen sich Akkorde und Melodie auch getrennt aufzeichnen.

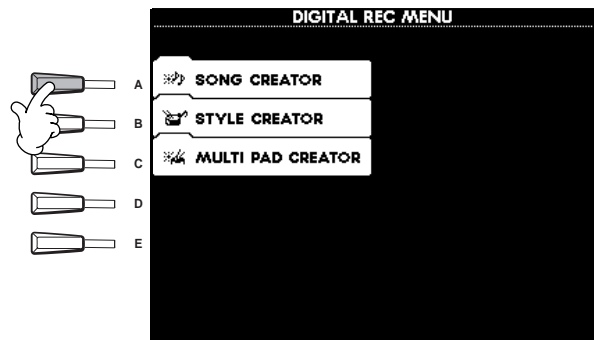
### Vorgehensweise

**1** Wählen Sie einen vorhandenen Song aus (Seite 67, 69), dem Sie Parts hinzufügen oder den Sie neu aufnehmen möchten. Wenn Sie einen neuen Song erstellen möchten, drücken Sie gleichzeitig die Tasten [RECORD] und

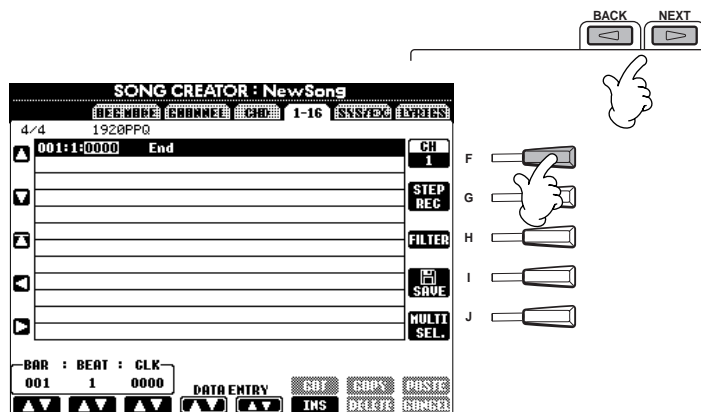
**2** Drücken Sie die Taste [DIGITAL RECORDING].



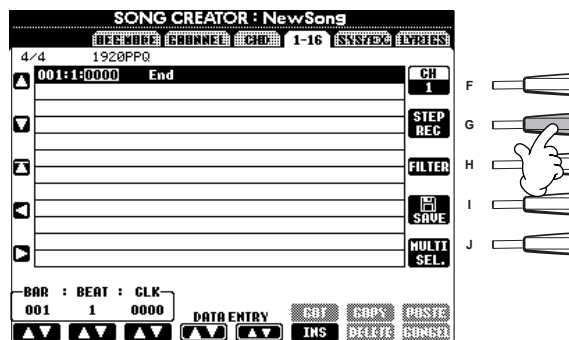
**3** Drücken Sie die Taste [A], um das Display „Song Creator“ aufzurufen.



**4** Wählen Sie mit den Tasten [BACK]/[NEXT] die Registerkarte „1-16“ aus, um Melodien und andere Parts aufzuzeichnen, oder wählen Sie die Registerkarte „CHD“ (Chord), um Akkorde aufzuzeichnen; nachdem Sie die Registerkarte „1-16“ ausgewählt haben, wählen Sie mit der Taste [F] (CH) einen Aufnahmekanal aus.



**5** Drücken Sie die Taste [G], um das Display „Step Record“ aufzurufen.



#### HINWEIS

Wenn Sie die Seite CHD (Chord; Akkord) aufrufen, werden automatisch alle Einstellungen der Voice, des Effekts und sonstige Einstellungen abgebrochen, die Sie in der Funktion MIXING CONSOLE vorgenommen haben.

#### HINWEIS

Die Voices der Seiten USER und FLOPPY DISK können nicht für die schrittweise Aufnahme ausgewählt werden. Sie können Voices aus der Seite PRESET auswählen; diese können jedoch leicht anders als die Original-Voice klingen.

**6** Wählen Sie als erstes die gewünschte Voice aus. Geben Sie die Note ein, indem Sie in diesem Display zunächst die Länge und Lautstärke und dann die Tonhöhe (durch Anschlagen der Note auf der Tastatur) angeben.

Bewegt den Cursor nach oben und unten.

Setzt den Cursor an den Songanfang (die erste Note des ersten Taktes).

Hiermit können Sie das ausgewählte Event in Einheiten von Takten (BAR), Beats und Clocks verschieben. Informationen zu Einstellungen für Takt/Schlag/Clock-Impuls finden Sie unten.

Gibt den Notenwert der einzufügenden Note an. (Sechzehntelnoten sind nur bei Aufnahme der Melodie verfügbar). Hierdurch wird auch bestimmt, zu welcher Position der Zeiger nach der Eingabe der Note vorrückt.

Legt die Velocity (Anschlagstärke) der einzufügenden Note fest (nur bei Aufnahme der Melodie). Informationen zu Velocity-Einstellungen finden Sie unten.

Legt die klingende Länge der Note (als Prozentsatz) ab der Einfügeposition fest (nur bei Aufnahme der Melodie verfügbar). Informationen zu Einstellungen der Gate-Zeit finden Sie unten.

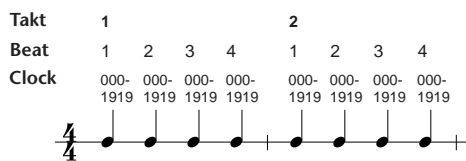
Durch jedes Drücken dieser Taste wechseln Sie zwischen den drei Basis-Notenarten rechts unten im Display: normal, punktiert und Triole (nur bei Aufnahme der Melodie verfügbar).

Löscht das Event an der Cursorposition.



Um das Display STEP RECORD zu schließen, drücken Sie die Taste [EXIT]. Vergessen Sie nicht, die aufgezeichneten Daten durch Drücken der Taste [I] (SAVE) zu speichern (Seite 41).

### ■ Takt/Schlag/Clock-Impuls



### ■ Velocity

Die Tabelle zeigt die zur Verfügung stehenden Einstellungen und die entsprechenden Velocity-Werte.

Kbd. Vel	fff	ff	f	mf	mp	p	pp	ppp
Effektive Anschlagstärke	127	111	95	79	63	47	31	15

### ■ Gate Time

Die folgenden Einstellungen stehen zur Verfügung:

- Normal ..... 80%
- Tenuto ..... 99%
- Staccato ..... 40%
- Staccatissimo ..... 20%

Manual ..... Die Gate-Zeit (Notenlänge) kann mit Hilfe des Datenrads [DATA ENTRY] als Prozentzahl angegeben werden.



## Aufnehmen von Melodien — Schrittweise Eingabe (Noten)

Dieser Abschnitt enthält eine Demonstration der Anwendung der Schrittweisen Eingabe (Step Recording) an Hand des rechts angezeigten Musikbeispiels. Die nachfolgenden Bedienvorgänge beziehen sich auf Schritt 6 auf Seite Seite 88.



**1**

1-1 Wählen Sie diese Note aus.

1-2 Während Sie diese Note gedrückt halten, ...

1-3 ... drücken Sie hier (zum Einfügen eines Haltebogens).

**2**

2-1 Wählen Sie diese Note aus.

2-2

2-3

2-4

**3**

3-1 Drücken Sie diese Taste, um die punktierten Noten anzuzeigen.

3-2 Wählen Sie diese Note aus.

3-3

**4**

4-1 Rufen Sie die normalen Noten auf, indem Sie hier drücken.

4-2 Wählen Sie diese Note aus.

4-3

### HINWEIS

Um Pausen einzugeben, verschieben Sie den Takt/Schlag/Clock-Impuls um die gewünschte Pausenlänge und geben Sie dann die nächste Note ein.

### ■ Spielen Sie die neu erstellte Melodie ab.

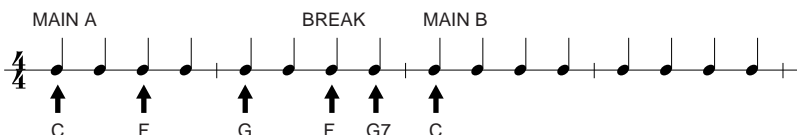
Drücken Sie die Taste [C] (▲), um den Cursor an den Songanfang zu setzen, und drücken Sie die Taste SONG [START/STOP], um die soeben aufgezeichneten Noten abzuspielen. Um die Eingabe der aufgezeichneten Daten zu bestätigen, drücken Sie die Taste [EXIT]. Die eingegebenen Daten können im Display SONG CREATOR (1-16) (Seite 96) bearbeitet werden.

## Aufnahmen von Akkordwechseln für die automatische Begleitung — Schrittweise Eingabe (Akkord)

Mit Hilfe der Einzelakkordaufnahme („Chord Step“) können Sie Akkordwechsel der automatischen Begleitung einzeln und präzise aufzeichnen. Da die Wechsel nicht in Echtzeit gespielt werden müssen, können Sie problemlos komplexe und schwierige Akkordwechsel erzeugen – über die Sie anschließend die Melodie auf normale Art aufnehmen können. Die nachfolgenden Bedienvorgänge beziehen sich auf Schritt 6 auf Seite Seite 88.

### Eingeben von Akkorden und Abschnitten (Akkord-Schritt)

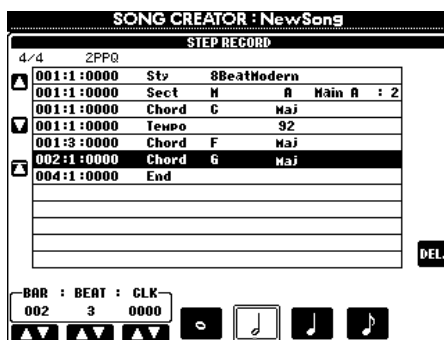
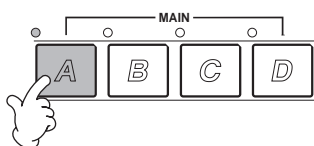
Mit der nachfolgend beschriebenen Vorgehensweise können Sie beispielsweise die folgende Akkordfolge eingeben.



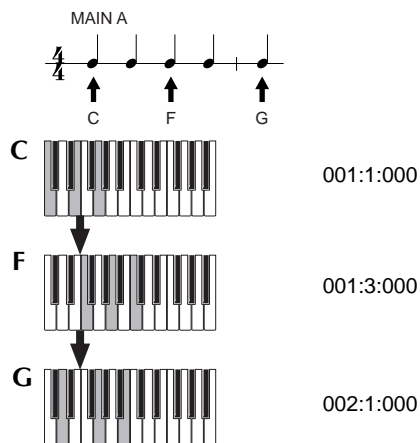
#### HINWEIS

Geben Sie die Akkorde mit der aktuell ausgewählten Akkordgriffmethode im Tastaturbereich für die Begleitung ein.

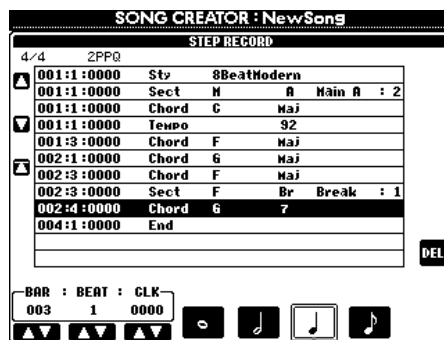
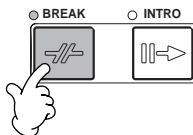
- Drücken Sie zur Angabe des Abschnitts die Taste [MAIN A], und geben Sie die rechts angezeigten Akkorde ein.



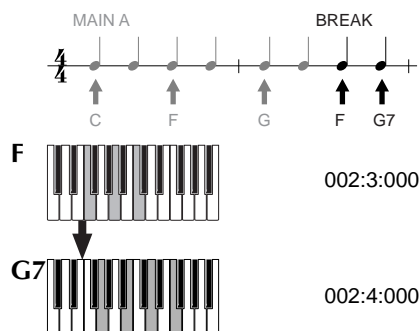
Wählen Sie diesen Notenwert aus, und spielen Sie die rechts angezeigten Akkorde.



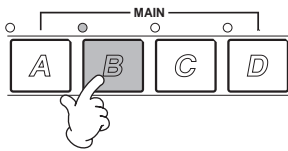
- Drücken Sie zur Auswahl des Break-Abschnitts die Taste [BREAK], und geben Sie die rechts angezeigten Akkorde ein.



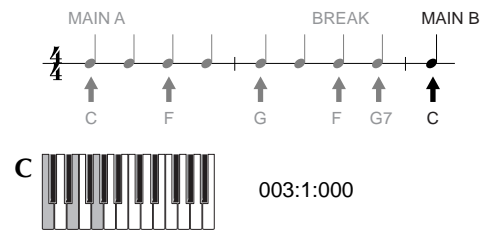
Wählen Sie diesen Notenwert aus, und spielen Sie die rechts angezeigten Akkorde.



**3** Drücken Sie zur Angabe des Abschnitts die Taste [MAIN B], und geben Sie die rechts angezeigten Akkorde ein.



SONG CREATOR : NewSong			
STEP RECORD			
4/4	ZPPQ	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		



Wählen Sie diesen Notenwert aus, und spielen Sie die rechts angezeigten Akkorde.

### ■ Wiedergabe der neu erstellten Akkordfolge

Drücken Sie die Taste [C] (▲), um den Cursor an den Songanfang zu setzen, und drücken Sie die Taste SONG [START/STOP], um die soeben aufgezeichneten Noten abzuspielen. Um die Eingabe der aufgezeichneten Daten zu bestätigen, drücken Sie die Taste [EXIT]. Die eingegebenen Daten können im Display **SONG CREATOR (CHD)** (Seite 97) bearbeitet werden. Drücken Sie schließlich die Taste [F] (EXPAND) im Display **SONG CREATOR (CHD)**, um die eingegebenen Daten in Songdaten umzuwandeln.

#### HINWEIS

Drücken Sie zum Eingeben eines Fill-Ins die Taste [AUTO FILL IN] sowie eine der Tasten MAIN [A]–[D].

#### HINWEIS

##### Ende-Marke

Im Display wird eine Marke „END“ angezeigt, die das Ende der Songdaten angibt. Die tatsächliche Position der Marke „END“ ist von der am Ende des Songs eingegebenen Section abhängig. Wenn eine Ending-Section eingegeben wird, folgt die Marke „END“ automatisch nach den Ending-Daten. Falls eine andere Section als „Ending“ eingegeben wird, wird die Marke „END“ zwei Takte nach der letzten Section positioniert. Die Ende-Marke ist frei an jede beliebige Position versetzbar.

# Auswählen der Optionen für die Aufnahme: Starten, Beenden, Punch In/Out — Rec Mode

In diesem Display können Sie einstellen, wie die Schnell- und Mehrspuraufnahme gestartet und angehalten werden. Um diese Einstellungen aufzurufen, wählen Sie mit Hilfe der Taste [BACK]/[NEXT] das Display REC MODE, nachdem Sie Schritt 1-3 auf Seite 87 ausgeführt haben.

Diese Einstellungen legen fest, wie die Aufnahme gestartet wird.

### Normal

Durch Drücken der Taste SONG [START/STOP] wird die Funktion „Synchro-Standby“ aktiviert, und die Overwrite-Aufnahme startet, sobald Sie auf der Tastatur spielen.

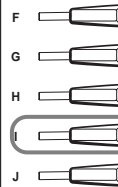
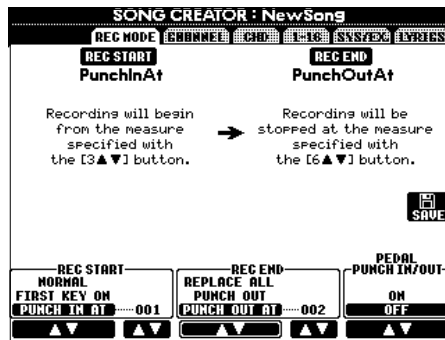
### First Key On

Die Overwrite-Aufnahme startet, sobald Sie auf der Tastatur spielen. Diese Einstellung behält außerdem die vorherigen Lead-In-Daten bei und ermöglicht es Ihnen, über den ursprünglichen Lead-In aufzunehmen, ohne ihn zu löschen.

### Punch In At

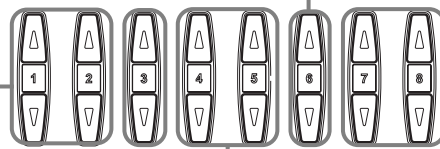
Der Song wird bis zum angegebenen Punch-In-Takt (der mit den Tasten [3▲▼] eingestellt wird) normal wiedergegeben, und die Overwrite-Aufnahme startet in diesem Punch-In-Takt.

Legt den Takt fest, in dem die Punch-In-Overwrite-Aufnahme gestartet wird (wenn „PUNCH IN AT“ ausgewählt ist).



Ruft das Display **SONG** auf, in dem Sie die bearbeiteten Daten speichern können.

Legt den Punch-Out-Takt fest, d. h., den Takt, in dem die Punch-In-Overwrite-Aufnahme beendet wird (wenn „PUNCH OUT AT“ ausgewählt ist).



Diese Einstellungen legen fest, wie die Aufnahme beendet wird, und was mit den bereits aufgenommenen Daten geschehen soll.

### Replace All

Löscht alle Daten, die auf den Punkt folgen, an dem die Aufnahme beendet wird.

### Punch Out

Erhält alle Daten, die auf den Punkt folgen, an dem die Aufnahme beendet wird.

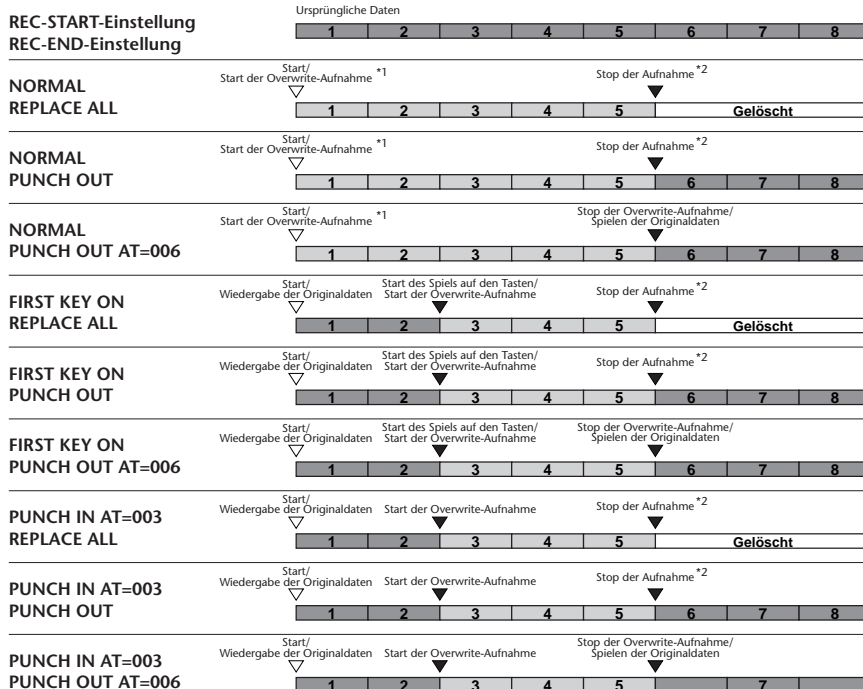
### Punch Out At

Die Overwrite-Aufnahme wird bis zum angegebenen Punch-Out-Takt (der mit den Tasten [6▲▼] eingestellt wird) fortgesetzt und endet dann in diesem Punch-Out-Takt. Danach wird die normale Songwiedergabe fortgesetzt.

Wenn hier ON eingestellt ist, können Sie den Punch-In- und Punch-Out-Punkt mit dem Fußpedal2 steuern. (Die aktuelle Zuordnung des Fußpedals wird aufgehoben.) Um aufzunehmen, betätigen Sie das Fußpedal und halten es gedrückt. Um die Aufnahme zu beenden, lassen Sie das Pedal los.

## Informationen zur Funktion „Punch-In/Out“

Diese Funktion dient in erster Linie der Neuaufnahme oder Ersetzung einer bestimmten Sequenz auf einem bereits aufgenommenen Kanal. Die nachfolgenden Abbildungen zeigen mehrere Situationen, in denen ausgewählte Takte in einer 8-taktigen Phrase neu aufgenommen werden.



\*1 Wenn Takte 1-2 nicht überschrieben werden, beginnt die Aufnahme bei Takt 3.

\*2 Sie müssen die Taste [REC] am Ende des 5. Taktes drücken.

Vorher aufgezeichnete Daten  
 Neu aufgezeichnete Daten  
 Gelöschte Daten

## Bearbeiten eines aufgenommenen Songs

Unabhängig davon, ob Sie einen Song mit Schnellaufnahme, Mehrspuraufnahme oder Schrittweiser Eingabe aufgezeichnet haben, können Sie mit Hilfe der Bearbeitungsfunktionen die Songdaten ändern.

### Bearbeiten von kanalbezogenen Parametern — Channel

Die Auswahl dieser Funktionen erfolgt wie in Schritt 4 auf Seite 87. Rufen Sie mit Hilfe der Tasten [BACK]/[NEXT] das nachfolgend angezeigte Display auf.

#### Quantize

Mit der Funktion „Quantize“ (Quantisieren) können Sie das Timing eines zuvor aufgenommenen Kanals korrigieren bzw. straffen. Die folgende musikalische Phrase besteht beispielsweise aus Viertel- und Achtelnoten.

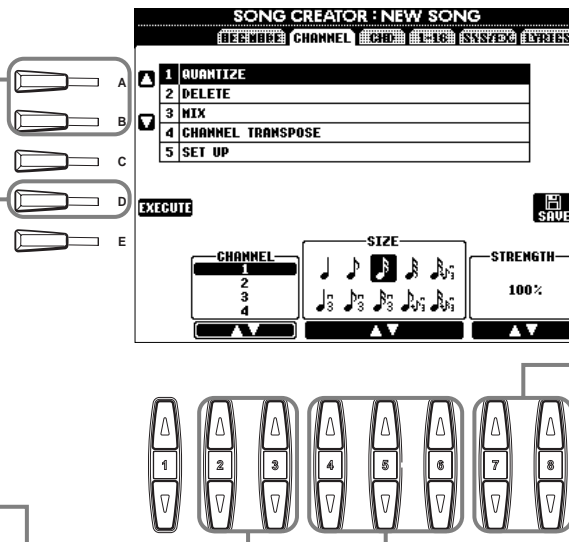


Auch wenn Sie der Meinung sind, daß Sie die Phrase korrekt wiedergegeben haben, trifft Ihr tatsächliches Spiel möglicherweise den Taktschlag nicht exakt. Mit der Funktion „Quantize“ können Sie alle auf einem Kanal aufgezeichneten Noten so ausrichten, daß das Timing präzise den angegebenen Notenwerten entspricht (siehe unten).

Hiermit wählen Sie die gewünschte Bearbeitungsfunktion aus.

Führt den Quantize-Vorgang aus. Nach Ausführung des Vorgangs ändert sich die Beschriftung der Taste in [UNDO]. Mit dieser Taste können Sie dann die ursprünglichen Daten wieder herstellen, wenn Sie mit dem Ergebnis der Funktion „Quantize“ nicht zufrieden sind. Die Funktion „Undo“ hat nur eine Ebene, d. h., nur die zuletzt ausgeführte Aktion kann rückgängig gemacht werden.

Dient der Auswahl des zu quantisierenden Kanals.



Ruft das Display **SONG** auf, in dem Sie die bearbeiteten Daten speichern können.

Legt den prozentualen Grad der Quantisierung fest. Ist der ausgewählte Wert kleiner als 100%, werden die Noten nur um den angegebenen Prozentsatz auf die entsprechenden Taktschläge zu bewegt. Durch die Auswahl eines Quantize-Werts von weniger als 100% erhalten Sie einen „menschlichen Touch“ in der Aufnahme.

Dient der Auswahl der Quantize-Größe (Auflösung). Informationen hierzu finden Sie unten.

#### ■ Informationen zur Quantize-Größe

Stellen Sie die Quantize-Größe auf den kleinsten Notenwert im zu bearbeitenden Kanal ein. Wenn die aufgezeichneten Daten beispielsweise sowohl Viertel- als auch Achtelnoten enthalten, geben Sie 1/8 als Quantize-Wert an. Wenn Sie die Quantize-Größe 1/4 verwenden, werden die Achtelnoten auf die Viertelnoten geschoben.

##### Ein Takt mit Achtelnoten vor der Quantisierung



##### Nach der Quantisierung mit Quantize-Größe 1/8



#### Quantize-Größe

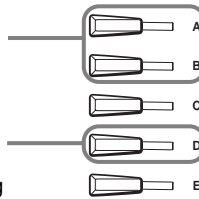
Viertelnote	Achtelnote	Sechzehntelnote	Zweiunddreißigstelnote	Sechzehntelnote + Achteltriolen *
Viertelnoten-Triole	Achteltriolen	Sechzehnteltriolen	Achtelnote + Achteltriolen *	Sechzehntelnote + Sechzehnteltriolen *

Die drei mit einem Sternchen (\*) markierten Quantize-Einstellungen sind besonders praktisch, da sie es Ihnen erlauben, zwei verschiedene Notenwerte gleichzeitig anzugeben, ohne den einen von beiden an den anderen anpassen zu müssen. Wenn auf einem Kanal z. B. sowohl normale Achtelnoten als auch Triolen enthalten sind und Sie die Funktion „Quantize“ auf der Basis von Achtelnoten ausführen, werden alle Noten auf dem Kanal zu normalen Achtelnoten, wodurch der Trioleneffekt vollständig aus dem Rhythmus eliminiert wird. Wenn Sie jedoch die aus Achtelnoten und Triolen bestehende Quantize-Größe verwenden, werden beide Notenwerte korrekt quantisiert.

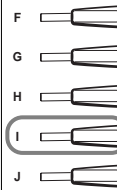
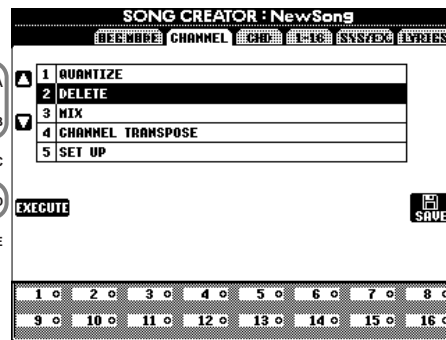
## Delete

Mit der Funktion „Delete“ (Löschen) können Sie die auf einem Kanal aufgezeichneten Daten löschen.

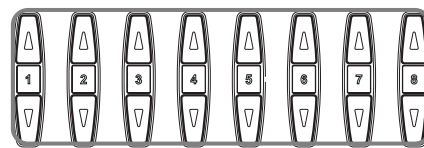
Hiermit wählen Sie die gewünschte Bearbeitungsfunktion aus.



Löscht alle Daten auf dem ausgewählten Kanal. Nach Ausführung des Vorgangs ändert sich die Beschriftung der Taste in [UNDO]. Mit dieser Taste können Sie dann die ursprünglichen Daten wiederherstellen. Die Funktion „Undo“ hat nur eine Ebene, d. h. nur die zuletzt ausgeführte Aktion kann rückgängig gemacht werden.



Ruft das Display **SONG** auf, in dem Sie die bearbeiteten Daten speichern können.

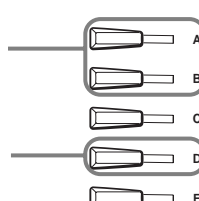


Dient der Auswahl des zu löschenden Kanals.

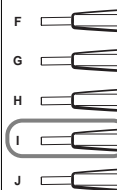
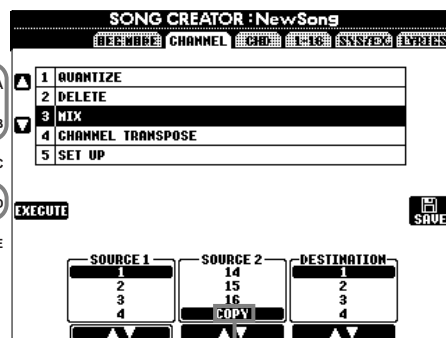
## Mix

Mit dieser Funktion können Sie die Daten von zwei Kanälen mischen und das Ergebnis auf einem anderen Kanal ablegen. Darüber hinaus können Sie die Daten eines Kanals auf einen anderen kopieren.

Hiermit wählen Sie die gewünschte Bearbeitungsfunktion aus.

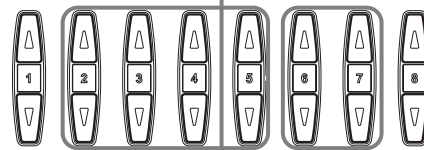


Führt den Mix-Vorgang aus. Nach Ausführung des Vorgangs ändert sich die Beschriftung der Taste in [UNDO]. Mit dieser Taste können Sie dann die ursprünglichen Daten wieder herstellen, wenn Sie mit dem Ergebnis der Funktion „Mix“ nicht zufrieden sind. Die Funktion „Undo“ hat nur eine Ebene, d. h., nur die zuletzt ausgeführte Aktion kann rückgängig gemacht werden.



Ruft das Display **SONG** auf, in dem Sie die bearbeiteten Daten speichern können.

**HINWEIS**  
Alle Daten außer den gemischten Notendaten werden dem Kanal „Source 1“ (Quelle 1) entnommen.



Dient der Angabe der beiden zu mischenden Quellkanäle.

Legt den Kanal fest, auf den das Misch- oder Kopierergebnis abgelegt wird.

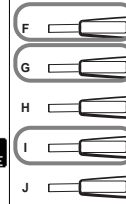
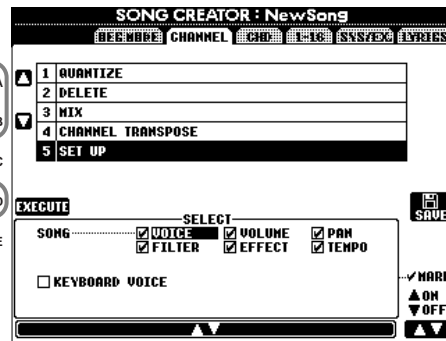
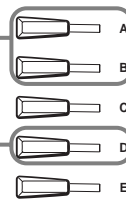
Wenn hier „COPY“ ausgewählt ist, werden die Daten von „Source 1“ zum Zielkanal kopiert.

## Channel Transpose

Mit dieser Funktion können Sie die auf einzelnen Kanälen aufgezeichneten Daten in Halbtonschritten um maximal zwei Oktaven noch oben oder unten transponieren.

Hiermit wählen Sie die gewünschte Bearbeitungsfunktion aus.

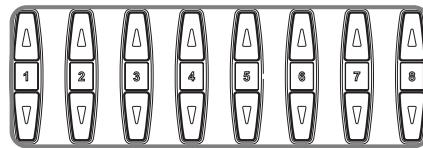
Führt den Channel Transpose -Vorgang aus. Nach Ausführung des Vorgangs ändert sich die Beschriftung der Taste in [UNDO]. Mit dieser Taste können Sie dann die ursprünglichen Daten wiederherstellen, wenn Sie mit dem Ergebnis der Funktion „Channel Transpose“ nicht zufrieden sind. Die Funktion „Undo“ hat nur eine Ebene, d. h., nur die zuletzt ausgeführte Aktion kann rückgängig gemacht werden.



Wechselt zwischen den beiden Kanal-Displays: CH 1 - CH 8 und CH 9 - CH 16.

Um gleichzeitig alle Kanäle um den gleichen Wert zu korrigieren, stellen Sie den Channel Transpose-Wert für einen der Kanäle ein und halten dabei diese Taste gedrückt.

Ruft das Display **SONG** auf, in dem Sie die bearbeiteten Daten speichern können.



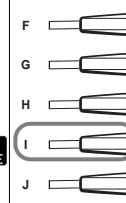
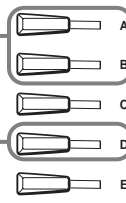
Legt den Transponierungsumfang für jeden Kanal fest.

## Set Up

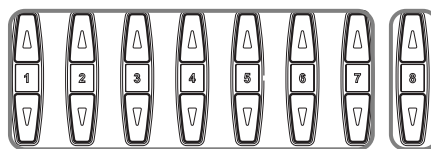
Sie können die Voreinstellungen des Songs — wie z. B. Voice, Level und Tempo — auf die aktuellen Einstellungen des Mischpults oder der Bedienfeldelemente ändern.

Hiermit wählen Sie die gewünschte Bearbeitungsfunktion aus.

Führt den SET-UP-Vorgang aus. Nachdem SET UP ausgeführt wurde, kann der Vorgang nicht mehr aufgehoben oder rückgängig gemacht werden.



Ruft das Display **SONG** auf, in dem Sie die bearbeiteten Daten speichern können.



Hiermit markieren Sie das ausgewählte Element. Aktivierte (mit einem Häkchen versehene) Elemente werden mit dem Song gespeichert.

Legt fest, welche Wiedergabemerkmale und -funktionen automatisch mit dem ausgewählten Song aufgerufen werden. Alle Events mit Ausnahme von „KEYBOARD VOICE“ können nur am Songanfang aufgezeichnet werden. Bevor Sie eines dieser Elemente (mit Ausnahme von „Keyboard Voice“) markieren oder aktivieren, müssen Sie unbedingt mit Hilfe der Taste [TOP] an den Songanfang zurückkehren und die Wiedergabe anhalten.

- Song** ..... Speichert die Tempo-Einstellung und alle im Mischpult vorgenommenen Einstellungen.
- Keyboard Voice** ..... Hiermit können Sie automatisch die Voice des auf der Tastatur gespielten Parts (Main/Layer/Left) für die Song-Wiedergabe einstellen. Speichert die auf der Tastatur gespielte Voice und die ON/OFF-Einstellungen der Parts. Um einen Voice-Wechsel des auf der Tastatur gespielten Parts im Mittelteil des Songs aufzuzeichnen, halten Sie den Song an der gewünschten Stelle an, führen Sie den Voice-Wechsel aus, und drücken Sie die Taste [D] (EXECUTE).

## Bearbeiten von Noten-Events — 1 - 16

In diesem Display können Sie einzelne Noten-Events bearbeiten (siehe unten). Die nachfolgenden Bedienvorgänge beziehen sich auf Schritt 4 auf Seite 87. Rufen Sie mit Hilfe der Tasten [BACK]/[NEXT] das unten dargestellte Display auf.

Hiermit bewegen Sie den Cursor nach oben und unten und markieren das gewünschte Event.

Setzt den Cursor an die Anfangsposition des aktuellen Songs (die erste Note des ersten Taktes).

Hiermit bewegen Sie den Cursor nach links/rechts und wählen den gewünschten Parameter für das markierte Event aus. Beachten Sie, daß Sie, indem Sie den Cursor vom zuletzt bearbeiteten Wert fortbewegen, diesen Wert automatisch eingeben.

Legt die aktuelle Position des zur Zeit bearbeiteten Events fest.

Dient der Grobeinstellung des Event-Werts.

Dient der Feineinstellung des Event-Werts.

Schneidet alle markierten Events aus (d. h., löscht sie). Die ausgeschnittenen Events werden kopiert und können an einer anderen Position eingefügt werden.

Fügt der Event-Liste ein neues Event hinzu.



Legt den zu bearbeitenden Kanal fest.

Ruft das Display **Step Recording** auf (Seite 88).

Ruft das Display **Filter** auf (Seite 98), in dem Sie die Events auswählen können, die in der Event-Liste angezeigt werden sollen.

Ruft das Display **SONG** auf, in dem Sie die bearbeiteten Daten speichern können.

Wenn Sie diese Taste gedrückt halten, während Sie die Tasten [A] und [B] verwenden, können Sie mehrere Events gleichzeitig markieren.

Fügt alle ausgeschnittenen oder kopierten Events an der ausgewählten Position ein.

Falls der Wert an der Cursorposition geändert wurde, können Sie hiermit den Ursprungswert wiederherstellen.

Kopiert alle markierten Events. Die kopierten Events können an einer anderen Position eingefügt werden.

Löscht das Event an der Cursorposition.

### HINWEIS

Um die Eingabe eines bearbeiteten Werts zu bestätigen, bewegen Sie den Cursor auf einen anderen Wert, oder drücken Sie die Taste SONG [START/

### Noten-Events

Parameter	Beschreibung
Note	Legt Tonhöhe, Velocity (Anschlagstärke) und Notenlänge fest.
Ctrl (Steuerbefehl)	Legt Steuerbefehlsnummer und Controller-Änderung fest. Genaue Informationen zu Steuermeldungen finden Sie im separaten Heft „Daten-Liste“ (MIDI-Datenformat).
Prog (Programmwechsel)	Legt die Voice-Nummer (Programmwechselnummer) fest. Genaue Informationen zu Programmwechselbefehlen und ihrer Einstellung finden Sie im separaten Heft „Daten-Liste“ (Voice-Liste).
P.Bnd (Pitch Bend)	Legt den Pitch-Bend-Wert fest.
A.T. (After Touch)	Legt den After-Touch-Wert fest (nachträglicher Druck auf die Tastatur).

### HINWEIS

Der Sound der mit der schrittweisen Aufnahme aufgenommenen Voices klingt möglicherweise etwas anders als das Original.



## Bearbeiten von Akkord-Events — CHD

In diesem Display können Sie die für den Song aufgezeichneten Akkord-Events bearbeiten. Die nachfolgenden Bedienvorgänge beziehen sich auf Schritt 4 auf Seite 87. Rufen Sie mit Hilfe der Tasten [BACK]/[NEXT] das nachfolgend angezeigte Display auf. Mit Ausnahme der Taste [F] (EXPAND) stimmen die Funktionen dieses Displays mit den unter „Bearbeiten von Noten-Events“ (Seite 96) beschriebenen Funktionen überein.

Drücken Sie hier, um die aufgezeichneten Akkord- und Section-Eingaben in Songdaten umzuwandeln.

**HINWEIS**  
Um die Eingabe eines bearbeiteten Werts zu bestätigen, bewegen Sie den Cursor auf einen anderen Wert, oder drücken Sie die Taste SONG [START/

### Akkord-Events

Parameter	Beschreibung
Style (Begleit-Style)	Zeigt den Namen des Begleit-Styles an. Um einen Begleit-Style einzugeben, rufen Sie das Display <b>STYLE</b> auf, und wählen Sie den gewünschten Style aus.
Tempo	Legt den Tempo-Wert fest.
Chord	Gibt den Akkord an — Grundton, Akkordtyp und „On-Bass“-Note.
Sect (Section)	Gibt die Section an — den Namen und die Variation.
OnOff (Kanal ein/aus)	Gibt an, ob bestimmte Kanäle (Rhythm, Bass usw.) ein- oder ausgeschaltet sind.
CH.Vol (Kanallautstärke)	Legt den Pegel von bestimmten Kanälen (Rhythm, Bass usw.) fest.
S.Vol (Style-Lautstärke)	Legt den Pegel für den ganzen Begleit-Style fest.

## Bearbeiten von System-Events — SYS/EX. (System Exclusive)

In diesem Display können Sie aufgezeichnete System-Events bearbeiten. Die nachfolgenden Bedienvorgänge beziehen sich auf Schritt 4 auf Seite 87. Rufen Sie mit Hilfe der Tasten [BACK]/[NEXT] das nachfolgend angezeigte Display auf. Die Funktionen dieses Displays stimmen mit den unter „Bearbeiten von Noten-Events“ (Seite 96) beschriebenen Funktionen überein.

### System-Events

Parameter	Beschreibung
ScBar (erster Takt der Notenschrift)	Legt die Nummer des ersten Takts fest. Die Taktnummer wird im MAIN-Display angezeigt. Am Anfang der Songdaten kann nur ein einzelner Wert angegeben werden.
Tempo	Legt den Tempo-Wert fest.
Time (Taktart)	Legt die Taktart fest.
Key	Legt die Tonart und die Dur-/Moll-Einstellung fest.
XG Prm (XG-Parameter)	Ermöglicht es Ihnen, verschiedene Detailänderungen an den Daten vorzunehmen. Weitere Informationen zu XG-Parametern finden Sie im separaten Heft „Daten-Liste“ (MIDI-Datenformat).
SYS/EX. (System Exclusive)	Zeigt die System-Exclusive-Daten im Song an. Hiermit können Sie den eigentlichen Inhalt der Daten nicht ändern. Sie können die Daten jedoch löschen, ausschneiden, kopieren und einfügen.
Meta (Meta-Event)	Zeigt die im Song vorhandenen SMF-Meta-Events an. Hiermit können Sie den eigentlichen Inhalt der Daten nicht ändern. Sie können die Daten jedoch löschen, ausschneiden, kopieren und einfügen.

## Eingeben und Bearbeiten von Liedtexten

Diese praktische Funktion ermöglicht es Ihnen, Namen und Liedtext eines Songs einzugeben. Darüber hinaus können Sie bereits vorhandene Liedtexte ändern oder korrigieren. Weitere Informationen zu Lyric-Events finden Sie in der folgenden Übersicht. Die nachfolgenden Bedienvorgänge beziehen sich auf Schritt 4 auf Seite 87. Rufen Sie mit Hilfe der Tasten [BACK]/[NEXT] das nachfolgend angezeigte Display auf. Die Funktionen dieses Displays stimmen mit den unter „Bearbeiten von Noten-Events“ (Seite 105) beschriebenen Funktionen überein.

Im folgenden Beispiel wird ein Teil des Liedtextes des internen Songs „Twinkle Twinkle Little Star“ geändert. Wählen Sie den internen Song „Twinkle Twinkle Little Star“ aus. Die Auswahlmethode ist die gleiche wie auf Seite 67 und 71 beschrieben.

**1** Bewegen Sie den Cursor zu dem Event, welches das Wort „Star“ enthält.

**2** Bewegen Sie den Cursor zum Eintrag „star“.

**3** Rufen Sie mit diesen Tasten das Display „Lyric“ auf, in dem Sie Liedtexte eingeben können.  
Geben Sie im Display Lyric (Seite 42) als neues Wort „(Ihren Namen)“ ein.

**4** Drücken Sie diese Taste, um die soeben geänderten Liedtextdaten zu speichern.

**HINWEIS**  
Um die Eingabe eines bearbeiteten Werts zu bestätigen, bewegen Sie den Cursor auf einen anderen Wert, oder drücken Sie die Taste SONG [START/

### Lyric-Events

Parameter	Beschreibung
Name (Songname)	Legt den Namen des Songs fest. Ruft das Display NAME auf, in dem Sie den Namen eingeben können.
Lyrics	Ermöglicht Ihnen die Eingabe von Liedtext.
Code (Andere Steuer-elemente)	CR: Fügt einen Zeilenumbruch in den Liedtext ein. LF: Löscht den aktuell angezeigten Liedtext und zeigt die nächsten Textdaten an.

## Anpassen der Event-Liste - Filter

Mit dieser Funktion können Sie festlegen, welche Event-Typen in den Displays zur Event-Bearbeitung angezeigt werden. Um ein Event zur Anzeige auszuwählen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen neben dem entsprechenden Event-Namen. Um ein Event herauszufiltern und es nicht in der Liste anzuzeigen, deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

Um das nachstehende Display anzuzeigen, drücken Sie in einem der folgenden Displays die Taste [H] (FILTER): CHD, 1–16, SysEX oder LYRICS (Seite 96 bis Seite 98).

Ruft das Display „Main Filter“ auf. Weitere Informationen zu den einzelnen Event-Typen finden Sie im separaten Heft „Daten-Liste“ (MIDI-Datenformat).

Ruft das Display „Control Change Filter“ auf. Weitere Informationen zu den einzelnen Event-Typen finden Sie im separaten Heft „Daten-Liste“ (MIDI-Datenformat).

Ruft das Display „Accompaniment Filter“ auf. Weitere Informationen zu den einzelnen Event-Typen finden Sie im separaten Heft „Daten-Liste“ (MIDI-Datenformat).

Aktiviert die Kontrollkästchen aller Elemente.

Wählt nur Notendaten aus; alle anderen Kontrollkästchen werden deaktiviert.

Keht die Markierung aller Kontrollkästchen um. Mit anderen Worten: Deaktivierte Kontrollkästchen werden aktiviert und umgekehrt.

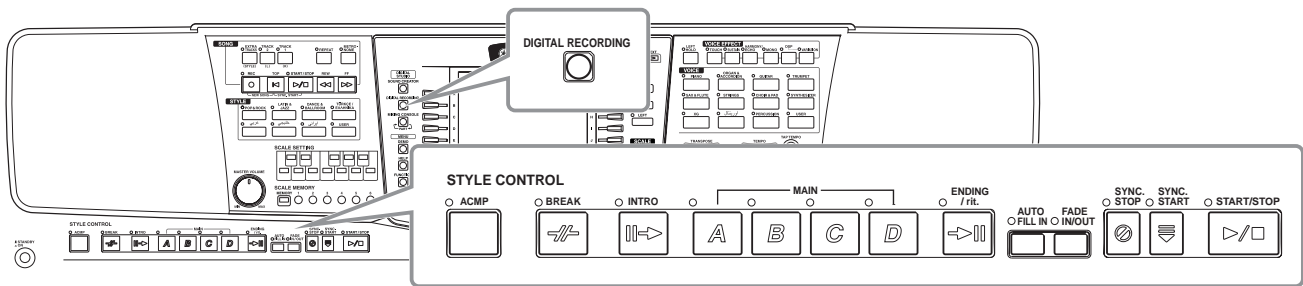
Um die Einstellungen zu übernehmen, drücken Sie die Taste [EXIT].

Aktiviert/deaktiviert das Kontrollkästchen des markierten Elements.  
Dient der Auswahl des markierten Elements in Schritten von einem Element nach oben/unten.

Wenn „MAIN FILTER“ oder „ACCOMPANIMENT FILTER“ ausgewählt ist, wird hiermit über den Bildlauf nach oben/unten der Eintrag ausgewählt. Wenn „CONTROL CHANGE FILTER“ ausgewählt ist, wird hiermit über den Bildlauf jeweils acht Einträge nach oben/unten der Eintrag ausgewählt.

# Erstellen von Begleit-Styles — Style Creator

Mit Hilfe dieser leistungsstarken Funktion können Sie Ihre eigenen, persönlichen Styles erstellen. Diese Styles können später — wie die Preset-Styles auch — für die automatische Begleitung genutzt werden.



## Über das Erstellen von Begleit-Styles

In der Tabelle rechts finden Sie die Parts (oder „Kanäle“), aus denen die einzelnen Sections (musikalische Abschnitte des Songs) eines Begleit-Styles bestehen. Um einen Begleit-Style zu erstellen, nehmen Sie für jede einzelne zu erstellende Section nacheinander Patterns auf den verschiedenen Kanälen auf.

Bereichs	Kanal
INTRO A–D	RHYTHM 1, RHYTHM 2, BASS, CHORD 1, CHORD 2, PAD, PHRASE 1, PHRASE 2
MAIN A–D	
FILL IN A–D	
BREAK	
ENDING A–D	

### HINWEIS

Informationen über die Part-Struktur von Begleit-Styles finden Sie auf Seite 85.

### ■ Echtzeitaufnahme (Seite 101)

Sie können Begleit-Styles aufnehmen, indem Sie die Parts einfach in Echtzeit auf der Tastatur spielen. Es ist jedoch nicht notwendig, daß Sie jeden Part selbst aufnehmen — um Ihren eigenen, persönlichen Style zu erzeugen, können Sie einen bereits vorhandenen Preset-Begleit-Style auswählen, der dem von Ihnen gewünschten Style sehr ähnlich ist, und anschließend Parts in diesen Style einfügen oder aus diesem löschen.

#### Eigenschaften der Echtzeitaufnahme

##### • Loop-Aufnahme (Schleifen)

Da bei der Wiedergabe der automatischen Begleitung die Begleit-Patterns einiger Takte in einer Loop („Schleife“) wiederholt werden, können Sie Patterns auch in einer solchen Loop aufnehmen. Wenn Sie beispielsweise die Aufnahme einer zweitaktigen Section MAIN starten, werden diese zwei Takte in ständiger Wiederholung aufgenommen. Aufgenommene Noten werden von der nächsten Loop (Wiederholung) an wiedergegeben, so daß Sie gleichzeitig neue Parts aufnehmen und die zuvor aufgenommenen Parts anhören können.

##### • Overdub-Aufnahme

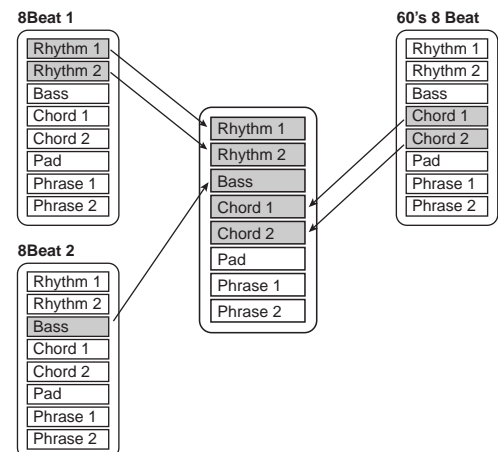
Mit dieser Funktion können Sie neues Material auf einen Track aufnehmen, auf der bereits Daten aufgenommen wurden, ohne die vorhandenen Daten zu löschen. Bei der Aufnahme von Styles bleiben die aufgenommenen Daten solange erhalten, bis sie ausdrücklich von Ihnen gelöscht werden. Wenn Sie beispielsweise die Aufnahme einer zweitaktigen Section MAIN starten, werden diese zwei Takte ständig wiederholt. Wenn Sie während der einzelnen Durchläufe der Loop (Wiederholung) Noten aufnehmen, werden diese Noten in der nächsten Loop wiedergegeben. Auf diese Weise können Sie neues Material hinzufügen und gleichzeitig die vorherigen Parts anhören.

### ■ Einzelschritt-Aufnahme (Seite 102)

Diese Methode gleicht dem Aufschreiben von Noten auf Papier, da Sie jede Note einzeln eingeben und ihren Notenwert vorgeben können. Diese Methode eignet sich vor allem für präzise Eingaben oder zum Aufzeichnen schwer spielbarer Parts.

### ■ Zusammenstellen eines Begleit-Styles (Seite 103)

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie zusammengesetzte Styles erstellen, indem Sie verschiedene Patterns der internen Preset-Begleit-Styles kombinieren. Wenn Sie beispielsweise einen eigenen 8-taktigen Style erstellen möchten, könnten Sie den Rhythmus von Style „8 Beat 1“, den Baß von Style „8 Beat 2“ nehmen und das Akkordmuster von Style „60's 8Beat“ importieren – und diese Elemente zu einem neuen Style kombinieren.

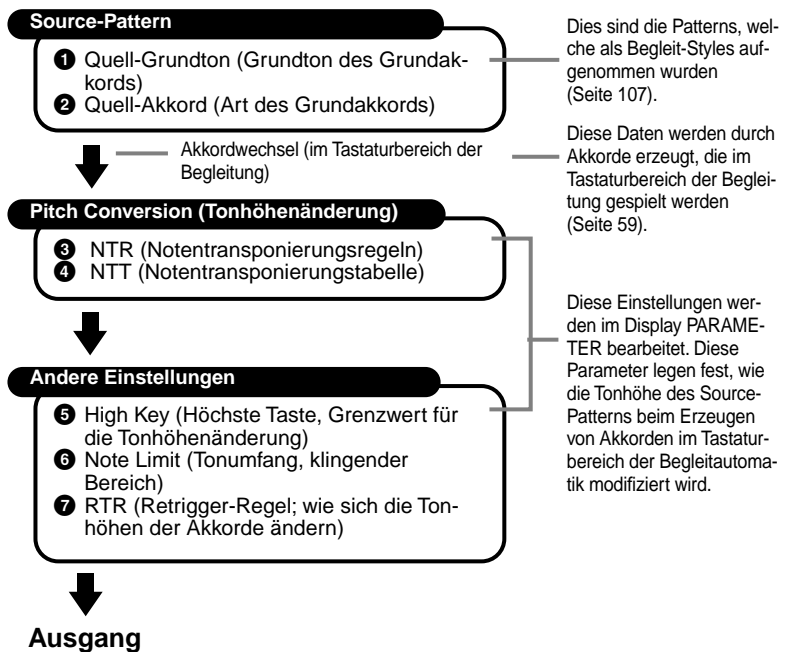


### ■ Bearbeiten des angelegten Begleit-Style (Seite 104)

Mit Hilfe der Bearbeitungsfunktionen können Sie die Styles, die Sie mittels Echtzeit-Aufnahme, Schrittweiser Aufnahme und durch Zusammenstellung anderer Styles erstellt haben, beliebig bearbeiten.

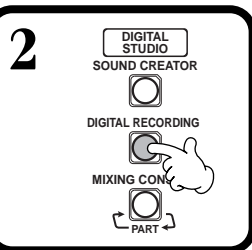
## Style-File-Format

Das „Style File Format“ (SFF) vereinigt das gesamte Know-How von Yamaha zur Begleitautomatik in einem vereinheitlichten Dateiformat. Bei Verwendung der Bearbeitungsfunktionen können Sie sich aller Vorteile des SFF bedienen und ohne Einschränkungen eigene Styles erzeugen. Das Diagramm rechts zeigt den Prozeß, der zur Wiedergabe der Begleitung führt. (Dies gilt nicht für Rhythmus-Tracks.) Das Basis- oder „Quell“-Pattern im Diagramm wird aus den ursprünglichen Style-Daten gebildet. Dieses Quell-Pattern wurde mit Hilfe der Aufnahme von Begleit-Styles aufgenommen (siehe unten). Wie aus dem Diagramm rechts hervorgeht, werden die tatsächlichen Ausgabedaten für die Begleitung durch verschiedene Parametereinstellungen und Akkordänderungen (im Tastaturbereich der Begleitung gespielt) bestimmt, die in dieses Quell-Pattern eingegeben wurden.

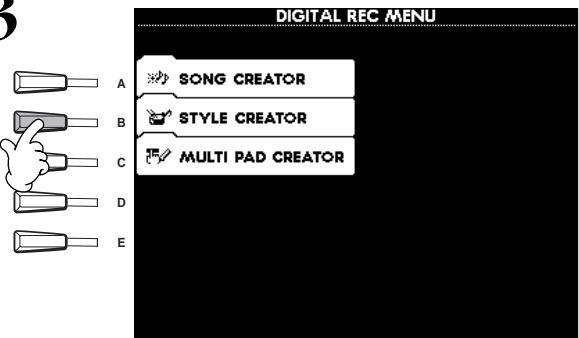


## Vorgehensweise

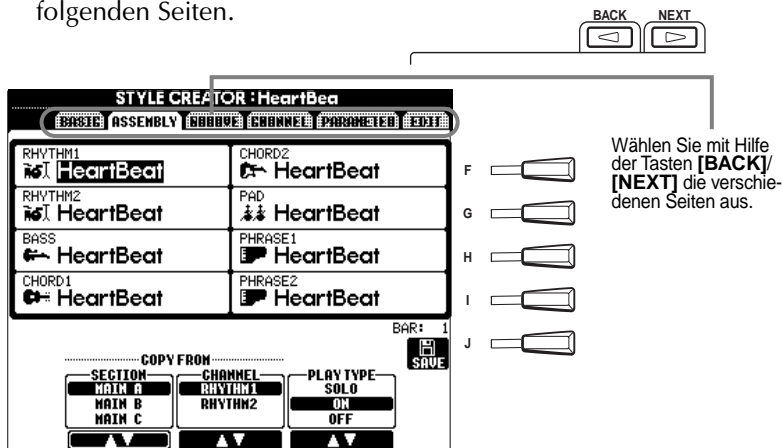
**1** Wählen Sie den für die Bearbeitung gewünschten Begleit-Style aus. Um einen vollkommen neuen Begleit-Style von Grund auf aufzunehmen, rufen Sie im Display **Style Creator** die Seite **BASIC** auf, und wählen Sie durch Drücken der Taste [C] die Option „New Style“ aus.



**3**



**4** Nehmen Sie den Begleit-Style auf und bearbeiten Sie diesen. Weitere Informationen zu den Bedienungsvorgängen in den einzelnen Displays finden Sie in den Erläuterungen auf den folgenden Seiten.



**5** Rufen Sie durch Drücken der Taste [I] (SAVE) (auf der Seite „Assembly“: Taste [J]) das Display **STYLE** auf, und speichern Sie die aufgenommenen / bearbeiteten Daten auf die Seite **USER** oder **FLOPPY DISK**.



Drücken Sie die Taste [EXIT], um das Display **STYLE CREATOR** zu schließen.

## Echtzeitaufnahme – Basic

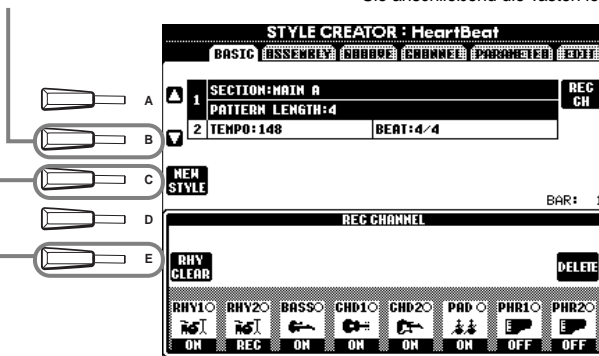
Mit Hilfe der Funktionen des „Realtime Recording“ (der Echtzeitaufnahme) können Sie Ihre eigenen Begleit-Styles erstellen – entweder von Grund auf, oder ausgehend von vorgegebenen Begleitungs-Daten. Die nachfolgenden Bedienungsvorgänge beziehen sich auf Schritt 4 auf Seite 100.

### 1 Wählen Sie den Kanal für die Aufnahme aus, indem Sie die Taste [F] (REC CH) gedrückt halten und gleichzeitig die entsprechende Taste [1▲▼] – [8▲▼] drücken.

Stellen Sie sicher, daß Sie die bereits vorhandenen Daten des entsprechenden Kanals löschen, bevor Sie Daten auf einen der Nicht-Rhythmus-Kanäle (**BASS – PHR 2**) aufnehmen. Nach Schließen des Displays **REC CHANNEL** können Sie weitere Einstellungen vornehmen (siehe Kasten „Weitere Parameter“ auf der Seite „BASIC“ auf Seite 102), indem Sie die Taste [EXIT] drücken. Um das Display **REC CHANNEL** erneut aufzurufen, drücken Sie die Taste [F] (REC CH).

Ruft das Display zum Ändern von **Tempo** oder **Beat** (Taktmaß) auf.

Wählt einen leeren Style aus, wodurch Sie einen neuen Style von Grund auf erstellen können.



Wenn Sie diese Taste drücken, wird für Kanäle, die Daten enthalten, ein „DELETE“ angezeigt. Um die Daten eines bestimmten Kanals zu löschen, halten Sie diese Taste gedrückt, drücken Sie gleichzeitig die entsprechende Taste [1▲] – [8▲], und lassen Sie anschließend die Tasten los. Um die Auswahl aufzuheben oder den Vorgang

abzubrechen, drücken Sie diejenige der Tasten [1▼] – [8▼], die dem Kanal, den Sie aufheben möchten, entspricht. Solange Sie die Taste [J] gedrückt halten, können Sie zwischen dem Löschen und Laden der ausgewählten Daten hin- und her-schalten. **Beim Loslassen der Taste [J] werden die Daten gelöscht.** Stellen Sie sicher, daß Sie die bereits vorhandenen Daten des entsprechenden Kanals löschen, bevor Sie Daten auf einen der Nicht-Rhythmus-Kanäle (**BASS – PHR 2**) aufnehmen.

Hiermit können Sie während der Aufnahme bestimmte Percussion-Sounds löschen; steht nur zur Verfügung, wenn der Kanal auf [RHY1] oder [RHY2] eingestellt wurde. Halten Sie diese Taste gedrückt, und drücken Sie die Taste (auf der Tastatur), welche dem zu löschenden Instrument zugeordnet ist.

**REC** ..... Kanal ist für Aufnahme aktiviert  
**ON** ..... Kanal ist für Wiedergabe aktiviert  
**OFF** ..... Kanal ist stummgeschaltet

### 2 Wählen Sie als erstes die gewünschte Voice aus. Starten Sie die Aufnahme, indem Sie die Taste STYLE [START/STOP] drücken.

Die Wiedergabe der ausgewählten Section des Styles wird gestartet. Da das Rhythmus-Pattern als Loop wiederholt wird, können Sie bei jedem Durchlauf neue Sounds und Noten aufnehmen und dabei das Pattern anhören. Die den einzelnen Tasten der Tastatur zugeordneten Percussion-Instrumente sind leicht an den Symbolen über den Tasten zu erkennen.

#### HINWEIS

Wenn Sie „Sync Start“ aktiviert haben (durch Drücken der Taste **SYNC. START**), können Sie die Aufnahme starten, indem Sie einfach eine Taste der Tastatur drücken.

### 3 Stoppen Sie die Aufnahme, indem Sie die Taste STYLE [START/STOP] nochmals drücken.



Schließen Sie das angezeigte Display **REC CHANNEL**, indem Sie die Taste [EXIT] drücken.

#### HINWEIS

- Für den Kanal RHY 2 kann nur „Drum Kit/SFX Kit“ ausgewählt werden.
- Für die nicht rhythmusbezogenen Kanäle (BASS – PHR 2) können alle Voices mit Ausnahme der Drum-Kit- und SFX-Voices ausgewählt werden.

**Weitere Parameter im Display BASIC**

**Taste [I] (SAVE)**

Ruft das Display STYLE zum Speichern der Begleit-Style-Daten auf

**Tasten [3▲▼]/[4▲▼] (Section)**

Legen die aufzunehmende Section fest

**Tasten [5▲▼]/[6▲▼] (Patternlänge)**

Bestimmt die Länge des Patterns der ausgewählten Section in Takten (1–32). Die Section „Fill-In/Break“ ist fest auf die Länge von einem Takt eingestellt.

**Taste [D] (Ausführung)**

Führt die Änderung der Patternlänge aus

**HINWEIS**

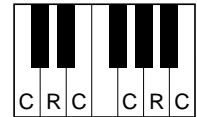
Sie können die gewünschte Section für die Aufnahme auch auswählen, indem Sie die entsprechende Bedientaste drücken. Durch Drücken einer Taste SECTION wird das Display SECTION aufgerufen. In diesem Display können Sie mit Hilfe der Tasten [6▲▼]/[7▲▼] Sections wechseln. Um den Wechsel tatsächlich einzugeben, drücken Sie die Taste [8▲]. Um die Section „Fill-In“ auszuwählen, drücken Sie die Taste [AUTO FILL IN].

**Aufnahme — Vorsichtsmaßnahmen**

- Der für den Begleitungsstyle verwendete Grundakkord wird „Quell-Akkord“ genannt. Alle gespielten Akkorde und alle erklingenden Tonhöhen werden aus dem Quell-Akkord entnommen. Beachten Sie bei Aufnahme der Sections MAIN und FILL IN (für den Quell-Akkord CM7) die folgenden Punkte:
  - \* Versuchen Sie bei Aufnahme der Baß- oder Phrase-Kanäle nur die empfohlenen Noten zu verwenden; dadurch wird gewährleistet, daß Sie verschiedene Akkorde mit dem Begleit-Style spielen können und optimale Ergebnisse erhalten. (Andere zur Verfügung stehende Noten funktionieren möglicherweise, verwenden Sie diese als kurze Überleitungen.)
  - \* Verwenden Sie bei Aufnahme der Akkord- oder Pad-Kanäle nur die Noten des Akkords CM7; dadurch wird gewährleistet, daß Sie verschiedene Akkorde mit dem Begleit-Style spielen können und optimale Ergebnisse erhalten. (Andere zur Verfügung stehende Noten funktionieren möglicherweise, verwenden Sie diese als kurze Überleitungen.)

Der Quell-Akkord ist auf CM7 voreingestellt; Sie können ihn jedoch in jeden beliebigen Akkord ändern. Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt „Einstellungen für das Style-Dateiformat – PARAMETER“ auf Seite 116.

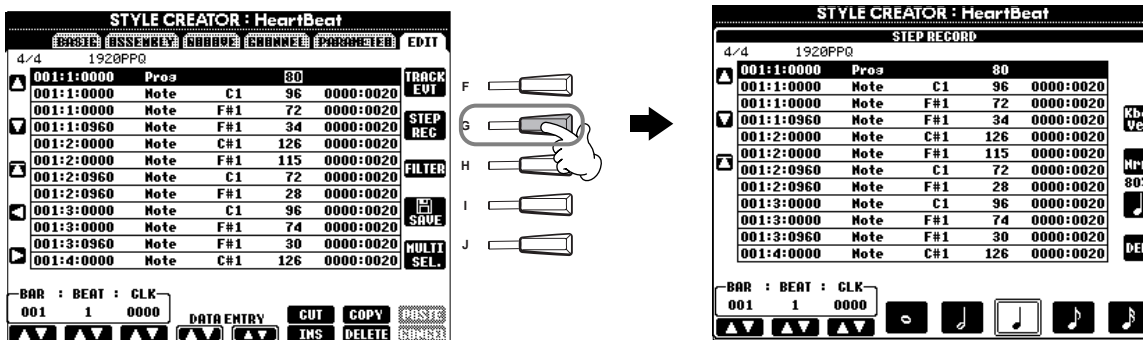
- Bei Aufnahme der Sections INTRO und ENDING können Sie den Quell-Akkord ignorieren und beliebige Noten oder Akkord-Sequenzen verwenden. Für den Fall, daß Sie (auf der Seite PARAMETER) den Parameter NTR auf „ROOT TRANSPOSE“ und NTT auf „HARMONIC MINOR“ oder „MELODIC MINOR“ eingestellt haben, wird die normale Tonhöhenänderung, die Sie durch das Spiel verschiedener Akkorde erhalten, für die Wiedergabe abgebrochen. Das heißt, daß die Tonhöhenänderung der Begleitung nur bei Änderungen des Grundtons und bei Dur-/Moll-Wechseln auftritt.



C = Akkordnote  
C, R = empfohlene Note

**Srittweise Eingabe**

Diese Daten in Echtzeit spielen zu müssen. Die nachfolgenden Bedienvorgänge beziehen sich auf Schritt 4 auf Seite 100.



Der eigentliche Aufnahmevorgang ist, mit Ausnahme der im folgenden erläuterten Punkte, der gleiche wie bei der Schrittweisen Aufnahme von Songs (Seite 87). Auch bei diesem Vorgang können Sie auf der Seite EDIT jedes einzelne Ereignis bearbeiten, wobei der Bearbeitungsvorgang der gleiche ist wie beim Bearbeiten von Songs (Seite 105).

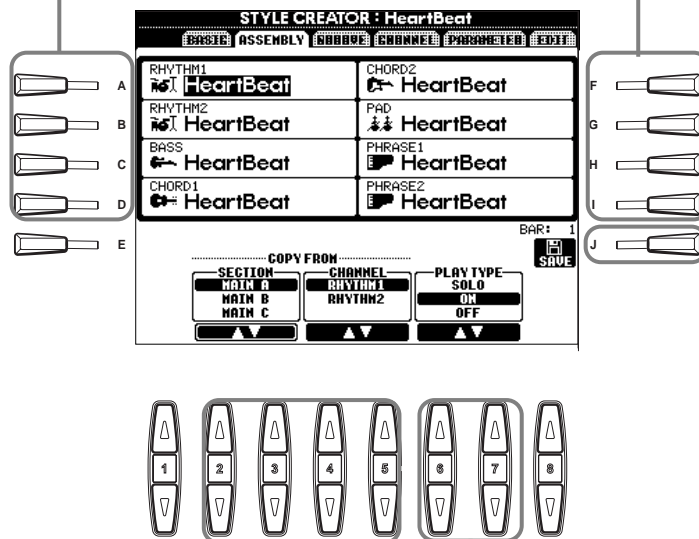
- Bei der Song-Aufnahme kann die Position der Ende-Marke nach Belieben verändert werden. Beim Erstellen von Begleit-Styles kann diese Marke jedoch nicht geändert werden. Der Grund hierfür ist, daß die Länge des Begleit-Styles entsprechend der ausgewählten Section automatisch festgelegt ist. Wenn Sie beispielsweise einen auf einer viertaktigen Section basierenden Begleit-Style erstellen, wird die Ende-Marke automatisch an das Ende des vierten Taktes gesetzt und kann im Display STEP RECORD nicht verschoben werden.
- Wenn Sie die aufgenommenen Daten auf der Seite EDIT bearbeiten, können Sie zwischen dem Typ der zu bearbeitenden Daten (Event-Daten oder Steuerdaten) wechseln. Drücken Sie die Taste [F] (TRACK EVT), um das Display REC CHANNEL aufzurufen, und wechseln Sie mit Hilfe dieser Taste zwischen dem Display EVENT (Note, Control Change (ein Steuerbefehl) usw.) und dem Display CONTROL (System Exclusive usw.)  
Vergewissern Sie sich vorher, daß der gewünschte Kanal aktiviert wurde (z. B. Display BASIC; Seite 100).

## Zusammenstellen eines Begleit-Styles — Assembly

Mit Hilfe dieser bequemen Funktion können Sie Begleitungselemente — wie z. B. Rhythmus-, Baß- und Akkord-Patterns — bereits vorhandener Styles kombinieren und zum Erstellen Ihrer persönlichen Begleit-Styles verwenden. Die nachfolgenden Bedienvorgänge beziehen sich auf Schritt 4 auf Seite 100.

**1** Mit diesen Tasten können Sie den Begleit-Style auswählen, der für die einzelnen Kanäle Ihres eigenen Styles verwendet wird. Wählen Sie den gewünschten Kanal aus, indem Sie eine der Tasten [A] – [D], [F] – [I] drücken, und drücken Sie nochmals dieselbe Taste, um das Display STYLE aufzurufen. In diesem Display können Sie den Begleit-Style auswählen.

**3** Nachdem Sie die Schritte 1 und 2 entsprechend wiederholt haben, drücken Sie die Taste [J] (SAVE), um die zusammengestellten Style-Daten zu speichern. Hiermit können Sie die Einstellungen sämtlicher Kanäle (RHYTHM1, RHYTHM2, BASS usw.) eines einzelnen Begleit-Styles speichern.



**2** Wählt die Section des Styles und den Kanal aus, welche in die entsprechenden Kanäle gespeichert werden, die weiter oben mit Hilfe der Tasten [A]-[D] und [F]-[I] ausgewählt wurden.

Bestimmt die Wiedergabeeinstellung für jeden Kanal. Sie können den Begleit-Style zusammenstellen, während die zu kopierende Style-Section und der Kanal wiedergegeben werden.

- SOLO** .....Schaltet alle anderen Kanäle außer den ausgewählten Kanal stumm. Die im Display REC CHANNEL (Seite 111) auf REC gesetzten RHYTHM-Kanäle werden gleichzeitig wiedergegeben.
- ON** .....Gibt die ausgewählten Kanäle wieder. Alle im Display REC CHANNEL (Seite 101) auf ON gesetzten Kanäle werden gleichzeitig wiedergegeben.
- OFF** .....Wenn der ausgewählte Kanal im Display REC CHANNEL (Seite 101) auf ON eingestellt wird, wird die Option OFF nicht angezeigt und ist nicht verfügbar.

### HINWEIS

Wenn Sie die Section und den Kanal in den Schritten 1 und 2 umschalten, werden auch die momentan angegebene Section und der momentan angegebene Kanal gewechselt. Die Kanäle, die gerade aufgenommen werden, werden ebenfalls umgeschaltet, und die Aufnahme wird automatisch angehalten.

### HINWEIS

Der Parameter PLAY TYPE beeinflusst nur die Wiedergabe. Die Daten des Begleit-Styles werden von diesem Parameter nicht verändert.

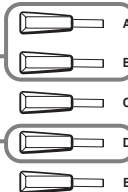
# Bearbeiten des erstellten Begleit-Styles

## Variieren Sie das Rhythmus-Feeling — Groove und Dynamics

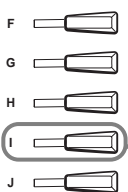
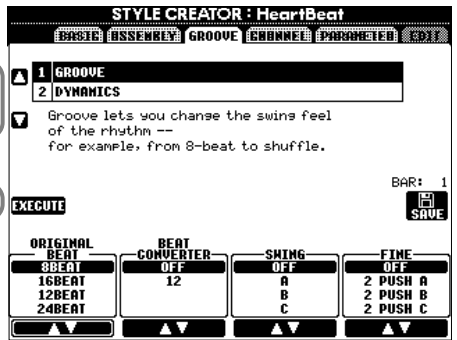
Diese vielseitigen Funktionen geben Ihnen eine breite Palette von Werkzeugen in die Hand, mit denen Sie das rhythmische Gefühl („Feeling“) der von Ihnen erstellten Begleit-Styles beeinflussen können. Die nachfolgenden Bedienelemente beziehen sich auf Schritt 4 auf Seite 100.

### ■ Groove

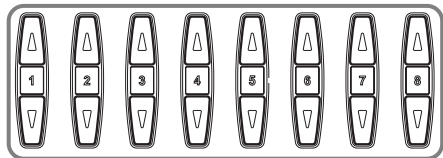
Hiermit wählen Sie die gewünschte Bearbeitungsfunktion aus.



Führt den Vorgang „Groove“ aus. Nachdem der Vorgang ausgeführt wurde, ändert sich diese Taste zu [UNDO]. Wenn Sie mit den Ergebnissen von „Groove“ nicht zufrieden sind, können Sie mit dieser Taste die ursprünglichen Daten wieder herstellen. Die Funktion „Undo“ hat nur eine Ebene, d. h., nur die zuletzt ausgeführte Aktion kann rückgängig gemacht werden.



Ruft das Display STYLE auf und dient zum Speichern der Daten des Begleit-Styles



Legt die Einstellungen der einzelnen Parameter von „Groove“ fest (siehe folgende Liste)

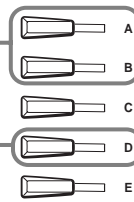
### Groove-Parameter

<b>Original Beat</b>	Legt die Beats (Schläge) fest, auf die das Timing von „Groove“ angewendet werden soll. Anders gesagt, wenn „8 Beat“ ausgewählt ist, wird das Timing von „Groove“ auf die Achtelnoten angewendet, wenn „12 Beat“ ausgewählt ist, wird das Timing von „Groove“ auf Achteltriolen angewendet.
<b>Beat Converter</b>	Eigentliche Änderung des Timings der (oben im Parameter ORIGINAL BEAT angegebenen) Beats auf den ausgewählten Wert. Beispiel: wenn ORIGINAL BEAT auf „8 Beat“ und BEAT CONVERTER auf „12“ eingestellt sind, werden sämtliche Achtelnoten der Section zu einem Achtelnoten-Triolen-Timing verschoben. Die Einstellungen „16A“ und „16B“ von ORIGINAL BEAT Converter, die bei der Einstellung von „Beat“ auf „12 Beat“ angezeigt werden, sind Varianten einer zugrunde liegenden Sechzehntelnoten-Einstellung.
<b>Swing</b>	Erzeugt ein „Swing“-Feeling durch Verschieben des Timings der „Back Beats“ entsprechend der Einstellung des Parameters ORIGINAL BEAT. Wenn beispielsweise der festgelegte Wert für ORIGINAL BEAT aus einer Achtelnote besteht, verzögert der Parameter „Swing“ in jedem Takt den zweiten, vierten, sechsten und achten Beat und erzeugt so ein Swing-Feeling. Die Einstellungen von „A“ bis „E“ entsprechen verschiedenen Graden des „Swings“, wobei „A“ den sanftesten und „E“ den deutlichsten Swing-Effekt erzeugt.
<b>Fine</b>	Wählt eine Reihe von Groove-„Mustern“ aus, die auf die ausgewählte Section anzuwenden sind. Die Einstellungen „PUSH“ bewirken, daß bestimmte Beats früher gespielt werden, wohingegen Einstellungen „HEAVY“ das Timing bestimmter Beats verzögern. Die numerierten Einstellungen (2, 3, 4, 5) legen fest, welche Beats verändert werden sollen. Alle Beats bis zum angegebenen Beat – nicht jedoch der erste Beat – werden frühzeitiger bzw. verzögert gespielt (wenn z. B. „3“ ausgewählt ist, der zweite und der dritte Beat). In jedem Falle erzeugt Typ „A“ den geringsten, Typ „B“ einen mittelstarken und Typ „C“ den maximalen Effekt.

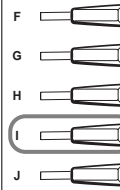
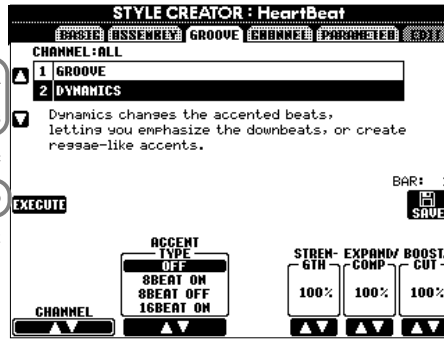


## ■ Dynamics

Hiermit wählen Sie die gewünschte Bearbeitungsfunktion aus.

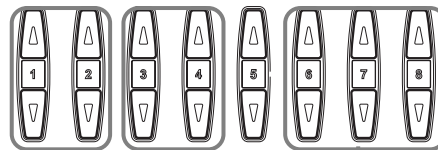


Führt den Vorgang „Dynamics“ aus. Nachdem der Vorgang ausgeführt wurde, ändert sich diese Taste zu **[UNDO]**. Wenn Sie mit den Ergebnissen von „Dynamics“ nicht zufrieden sind, können Sie mit dieser Taste die ursprünglichen Daten wieder herstellen. Die Funktion „Undo“ hat nur eine Ebene, d. h., nur die zuletzt ausgeführte Aktion kann rückgängig gemacht werden.



Ruft das Display **STYLE** auf und dient zum Speichern der Daten des Begleit-Styles

Wählt den gewünschten Kanal aus, auf den „Dynamics“ angewendet werden soll.



Legt die Einstellungen der einzelnen Parameter von „Dynamics“ fest (siehe folgende Liste).

### Parameter von „Dynamics“

<b>Accent Type</b>	Wählt die Art des Akzents aus.
<b>Strength</b>	Legt die Stärke fest, mit welcher die (oben) ausgewählte Akzentart angewendet wird. Je höher der Wert, desto stärker der Effekt.
<b>Expand/Compress</b>	Erweitert oder komprimiert den Bereich der Anschlagswerte (Velocity) um einen zentralen Anschlagswert von „64“. Werte über 100% erweitern den Dynamikbereich, und Werte unter 100% komprimieren den Dynamikbereich.
<b>Boost/Cut</b>	Erhöht alle Anschlagswerte der gewählten Section oder des Kanals oder senkt sie ab. Werte über 100% erhöhen die Velocity, Werte unter 100% verringern die Velocity.

#### HINWEIS

Der **Anschlag** (Velocity) wird dadurch bestimmt, wie stark Sie die Tasten der Tastatur anschlagen. Je stärker Sie die Tasten anschlagen, desto höher ist der Anschlagswert und desto lauter ist somit auch der Sound.

## Bearbeiten der Daten in CHANNEL

In diesem Display gibt es fünf Bearbeitungsfunktionen für den Kanal. Eine dieser Funktionen heißt „Quantize“ (Quantisieren). Diese Funktion dient zum Bearbeiten der aufgenommenen Begleit-Style-Daten. Die nachfolgenden Bedienvorgänge beziehen sich auf Schritt 4 auf Seite 100.

Betrachten Sie die folgende Abbildung.



### HINWEIS

Der Preset-Kanal BASS – PHRASE2 kann nicht bearbeitet werden.

### ■ Quantize

(Quantisieren) siehe Seite Seite 93

### ■ Velocity Change

(Ändern der Anschlagstärke) Erhöht oder verringert die Anschlagstärke aller Noten im ausgewählten Kanal (mit Hilfe der Tasten [1▲▼]/[2▲▼] (CHANNEL) ausgewählt) um den angegebenen Prozentsatz (mit Hilfe der Tasten [4▲▼]/[5▲▼] (BOOST/CUT) ausgewählt).

### ■ Bar Copy

(Kopieren eines Taktes) Mit dieser Funktion können Sie Daten aus einem Takt oder einer Gruppe von Takten an eine andere Position innerhalb des angegebenen Kanals kopieren. Wählen Sie mit Hilfe der Tasten [4▲▼] (TOP) und [5▲▼] (LAST) den ersten und den letzten Takt des zu kopierenden Bereichs aus. Wählen Sie mit Hilfe der Taste [6▲▼] (DEST) den ersten Takt des Zielbereichs aus, in den die Daten kopiert werden sollen.

### ■ Bar Clear

(Löschen eines Taktes) Mit dieser Funktion können Sie alle Daten in einem angegebenen Taktbereich des ausgewählten Kanals löschen. Wählen Sie mit Hilfe der Tasten [4▲▼] (TOP) und [5▲▼] (LAST) den ersten und den letzten Takt des zu löschenden Bereichs aus.

### ■ Remove Event

(Ereignis löschen) Mit dieser Funktion können Sie bestimmte Events im ausgewählten Kanal löschen. Wählen Sie mit Hilfe der Tasten [4▲▼] – [6▲▼] (EVENT) den zu löschenden Event-Typ aus.

## Einstellungen für das Style File-Format — Parameter

In diesem Display finden Sie eine Reihe von Steuermöglichkeiten für den Style — Sie können z. B. festlegen, wie Tonhöhe und Sound des aufgenommenen Styles wechseln, wenn Sie die Akkorde im Tastaturbereich für die linke Hand spielen. Weitere Informationen über die Zusammenhänge zwischen den Parametern finden Sie unter „Style-File-Format“ auf Seite 100. Die hier beschriebenen Vorgänge sind die gleichen wie in Schritt 4 auf Seite 100.

Betrachten Sie die folgende Abbildung.



### HINWEIS

Wenn NTR auf „Root Fixed“ und NNT auf „Bypass“ eingestellt sind, ändern sich die Parameter „Source Root“ und „Source Chord“ zu „Play Root“ bzw. „Play Chord“. In diesem Falle können Sie Akkorde wechseln und den sich ergebenden Sound aller Kanäle hören.

### ■ Source Root/Chord

(Quell-Grundton/Akkord) Diese Einstellungen bestimmen die ursprüngliche Tonart des Source-Patterns (d. h. die bei der Aufnahme des Patterns verwendete Tonart). Wenn die voreingestellten Daten vor der Aufnahme eines neuen Styles gelöscht werden, wird, unabhängig von „Source Root“ (Quell-Grundton) und „Source Chord“ (Quell-Akkord) der voreingestellten Daten, automatisch die Voreinstellung „CM7“ (mit dem Grundton „C“ und der Akkordart „M7“) ausgewählt. Wenn Sie die Voreinstellung für „Source Root / Chord“ (CM7) in einen anderen Akkord ändern, ändern sich auch die Akkordnoten und die empfohlenen Noten entsprechend der neu ausgewählten Akkordart. Weitere Informationen zu Akkordnoten und empfohlenen Noten finden Sie auf Seite 111.

Wenn die „Source Root“ C ist:

<b>CMaj</b> 	<b>C6</b> 	<b>CM7</b> 	<b>CM7#11</b> 	<b>C9</b> 	<b>CM7#9</b> 	<b>C6#9</b> 
<b>Caug</b> 	<b>Cm</b> 	<b>Cm6</b> 	<b>Cm7</b> 	<b>Cm7#5</b> 	<b>Cm#9</b> 	<b>Cm7#9</b> 
<b>Cm7#11</b> 	<b>CmM7</b> 	<b>CmM7#9</b> 	<b>Cdim</b> 	<b>Cdim7</b> 	<b>C7</b> 	<b>C7sus4</b> 
<b>C7#5</b> 	<b>C7#9</b> 	<b>C7#11</b> 	<b>C7#13</b> 	<b>C7#9</b> 	<b>C7#13</b> 	<b>C7#9</b> 
<b>CM7aug</b> 	<b>C7aug</b> 	<b>C1+8</b> 	<b>C1+5</b> 	<b>Csus4</b> 	<b>Csus2</b> 	

C = Akkordton  
C, R = empfohlene Note

### ■ NTR (Notentransponierungsregeln) und NTT (Notentransponierungstabelle)

#### • NTR (Notentransponierungsregeln)

Diese Regeln legen das System für die Tonlagenänderung des Quell-Patterns fest. Zwei Einstellungen stehen zur Verfügung:

#### Root Trans (Root Transpose, Transposition des Grundtons)

Wird der Grundton transponiert, bleibt das Tonhöhenverhältnis zwischen den Noten erhalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 der Tonleiter C werden zu F3, A3 und C4, wenn die Tonleiter zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle, die Melodielinien enthalten.



#### Root Fixed

(Grundton fest) Die Noten werden möglichst nahe am ursprünglichen Notenbereich gehalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 der Tonleiter C werden zu C3, F3 und A3, wenn die Tonleiter zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle, die Akkord-Parts enthalten.



### • NTT (Notentransponierungstabelle)

Dieser Parameter legt die Notentransponierungstabelle für das Quell-Pattern fest. Es stehen sechs Transponierungsarten zur Auswahl:

#### **Bypass**

Keine Transponierung.

#### **Melody**

Geeignet für die Transponierung von Melodielinien. Verwenden Sie diese Option für Kanäle wie z. B. **Phrase 1** und **Phrase 2**.

#### **Chord**

Geeignet für die Transponierung von Akkorden. Verwenden Sie diese Option für die Kanäle **Chord 1** und **Chord 2**, besonders dann, wenn diese Klavier-Parts und gitarrenähnliche Akkord-Parts enthalten.

#### **Bass**

Geeignet für die Transponierung von Baßlinien. Im wesentlichen ähnelt diese Tabelle der obigen Tabelle „Melody“, sie erkennt jedoch die in der Akkordspielmethode **FINGERED ON BASS** erlaubten, auf der Baßnote basierenden Akkorde. Verwenden Sie diese Tabelle vorzugsweise für Baßlinien.

#### **Melodic Minor**

(Melodisch Moll) Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, können Sie mit Hilfe dieser Tabelle das dritte Intervall der Tonleiter um einen Halbton tiefer setzen. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, wird das dritte Intervall des Moll-Akkords um einen Halbton erhöht. Alle anderen Noten bleiben unverändert.

#### **Harmonic Minor**

Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord in einen Moll-Akkord wechselt, können Sie mit Hilfe dieser Tabelle das dritte und das sechste Intervall der Tonleiter um einen Halbton tiefer setzen. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, werden das dritte Intervall des Moll-Akkords und das erniedrigte sechste Intervall um einen Halbton erhöht. Alle anderen Noten bleiben unverändert.

## ■ High Key/Note Limit

### • High Key

(Höchste Note) Hier wird die höchste Note (Grenze der oberen Oktave) der Notentransponierung für den Wechsel des Akkord-Grundtons festgelegt. Alle Noten, für die eine höhere Tonlage als die höchste Note errechnet wird, werden auf die Oktave direkt unter der höchsten Noten nach unten transponiert. Diese Einstellung ist nur wirksam, wenn der Parameter NTR (Seite 107) auf „Root Trans“ eingestellt ist.

#### **Beispiel: wenn „F“ die höchste Note ist**

Grundton	ändert sich zu	CM	C <sup>#</sup> M	...	FM	F <sup>#</sup> M	...
Gespielte Noten	→	C3-E3-G3	C <sup>#</sup> 3-F3-G <sup>#</sup> 3		F3-A3-C4	F <sup>#</sup> 2-A <sup>#</sup> 2-C <sup>#</sup> 3	



### • Note Limit

(Tonumfang) Dieser Parameter legt den Notenbereich (tiefste und höchste Note) für Voices fest, die auf die Style-Kanäle aufgenommen wurden. Durch eine vernünftige Einstellung dieses Bereichs können Sie sicherstellen, daß die Voices so realistisch wie möglich klingen — anders gesagt, daß keine Noten außerhalb des natürlichen Tonumfangs erklingen (z. B. zu hohe Baßtöne oder zu tiefe Töne einer Piccoloflöte). Die tatsächlich erklingenden Noten werden automatisch in den eingestellten Bereich verschoben.

#### **Beispiel: wenn die tiefste Note C3 und die höchste Note D4 ist:**

Grundton	ändert sich zu	CM	C <sup>#</sup> M	...	FM	...
Gespielte Noten	→	E3-G3-C4	F3-G <sup>#</sup> 3-C <sup>#</sup> 4		F3-A3-C4	



## ■ RTR (Retrigger-Regel)

Diese Einstellung legt fest, ob Noten bei einem Akkordwechsel aufhören zu klingen oder nicht, und wie sich die Tonhöhe der Noten gegebenenfalls ändert.

#### **Stop**

Die Noten hören auf zu klingen.

#### **Pitch Shift**

Die Tonhöhe der Note wird ohne neues Einsetzen entsprechend der neuen Akkordart geändert.

#### **Pitch Shift to Root**

Die Tonhöhe der Note wird ohne neues Einsetzen entsprechend des Grundtons des neuen Akkords geändert.

#### **Retrigger**

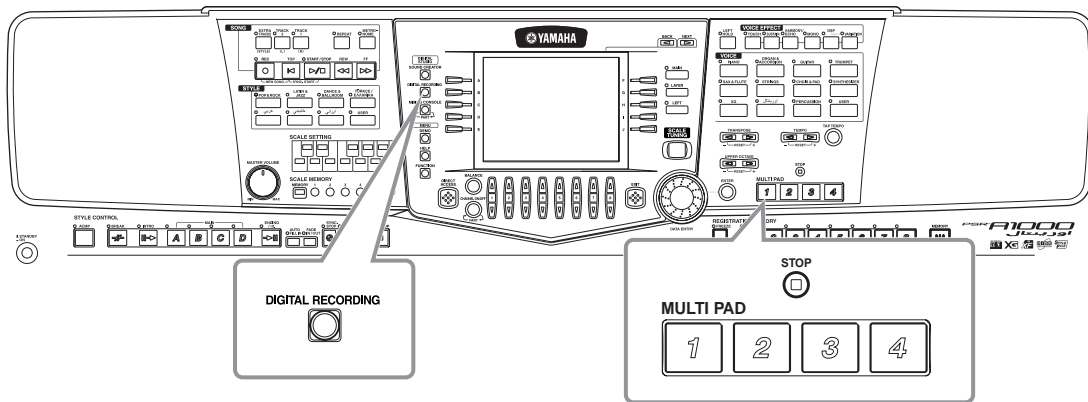
Die Note wird bei einem neuen Einsetzen erneut ausgelöst und erklingt in einer dem nächsten Akkord entsprechenden neuen Tonhöhe.

#### **Retrigger To Root**

Die Note wird bei einem neuen Einsetzen erneut ausgelöst und erklingt im Grundton des nächsten Akkords. Die Oktave der neuen Note ändert sich jedoch nicht.

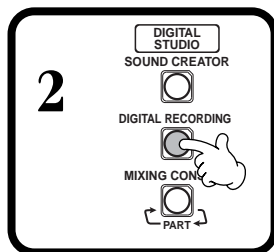
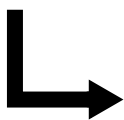
# Erstellen des Multi-Pads — Multi-Pad-Creator

Mit dem PSR-A1000 können Sie eigene Multi-Pad-Phrasen erstellen, die Sie dann in Ihrem Spiel in gleicher Weise wie die voreingestellten Multi-Pads verwenden können..

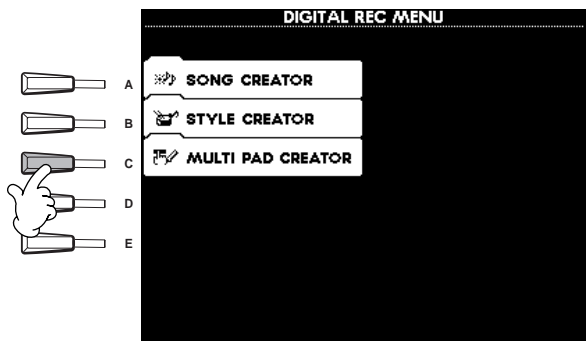


## Vorgehensweise

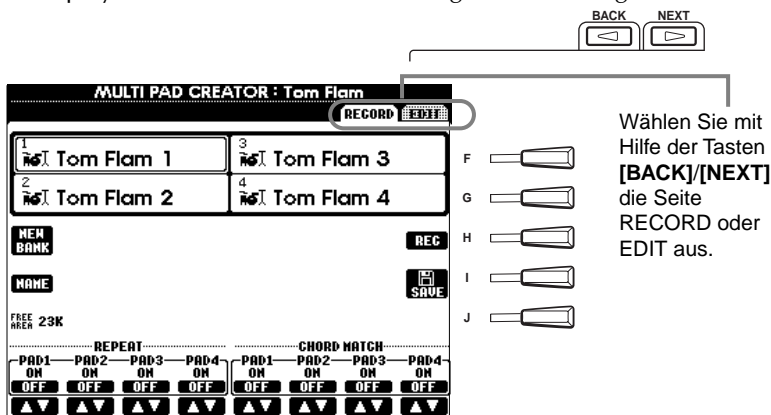
- 1 Wählen Sie die gewünschte Multi-Pad-Bank für die Bearbeitung aus. Um ein neues Multi-Pad von Grund auf aufzunehmen, rufen Sie die Seite **RECORD** im Display **Multi Pad Creator** auf, und wählen Sie durch Drücken der Taste [C] (NEW BANK) die Option „New Bank“ aus.



3



- 4 Nehmen Sie das Multi-Pad auf, und bearbeiten Sie es. Weitere Informationen zu den Bedienungsvorgängen in den einzelnen Displays finden Sie in den Erläuterungen auf der folgenden Seite.



- 5 Rufen Sie durch Drücken der Taste [I] (SAVE) das Display **MULTI PAD** auf, und speichern Sie die aufgenommenen/bearbeiteten Daten auf die Seite **USER** oder **FLOPPY DISK**.



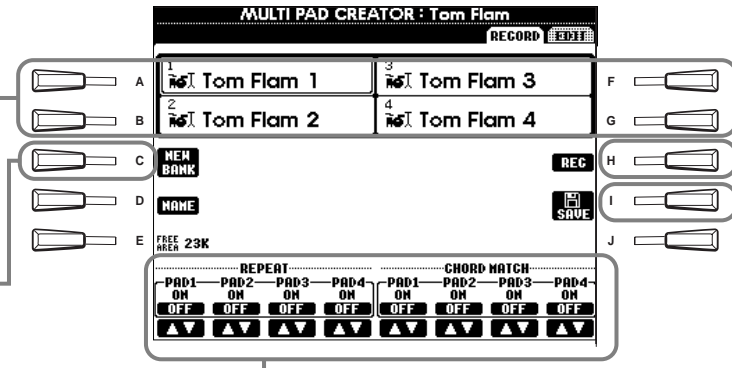
Drücken Sie die Taste [EXIT], um das Display **MULTI PAD** zu schließen.

# Multi-Pad-Echtzeitaufnahme — Aufnehmen

Die nachfolgenden Bedienvorgänge beziehen sich auf Schritt 4 auf Seite 109.

Wählen Sie das gewünschte Multi-Pad für die Aufnahme oder die Bearbeitung aus. Sie können das Multi-Pad auch mit einer der Tasten **MULTI PAD [1] bis [4]** auswählen.

Wählt eine leere Multi-Pad-Bank aus, wodurch Sie ein neues Multi-Pad von Grund auf erstellen können.



Mit dieser Funktion aktivieren Sie den Record-Standby-Modus (Synchronisiertes Standby).

Hiermit können Sie die aufgenommenen Daten auf den Laufwerken USER oder FLOPPY DISK speichern.

Schalten Sie „Repeat“ und „Chord Match“ bei allen einzelnen Pads ein oder aus (Siehe unten).

## Starten Sie die Aufnahme

Wählen Sie als erstes die gewünschte Voice aus. Drücken Sie die Taste **[H] (REC)**, um den Aufnahmebereitschaftsmodus zu aktivieren. Die Aufnahme startet automatisch, sobald Sie eine Taste auf der Tastatur anschlagen. Sie können die Aufnahme auch starten, indem Sie die Taste **STYLE [START]** drücken. Falls für die Aufnahme des Multi Pads „Chord Match“ (Akkordanpassung, siehe unten) aktiviert ist, sollten Sie die Noten der CM7-Tonleiter (C, D, E, G, A und H) verwenden.



C = Akkordnote  
C, R = empfohlene Note  
Andere: nicht empfohlene Note

### HINWEIS

- Sie können auch andere Noten als die der CM7-Tonleiter aufzeichnen. Dies führt jedoch u. U. bei der Wiedergabe der aufgenommenen Phrase zu Dissonanzen.
- Der Rhythmus-Part des aktuell gewählten Styles wird als ein rhythmischer Anhaltspunkt (statt eines Metronoms) verwendet und während der Aufnahme wiedergegeben. Er wird jedoch nicht mit dem Multi-Pad aufgenommen.

## Stoppen Sie die Aufnahme

Drücken Sie die Taste **[H] (STOP)** oder die Bedienfeldtaste **STYLE/MULTI PAD [STOP]**, um die Aufnahme anzuhalten, nachdem Sie die Phrase fertig gespielt haben.

### Ein- und Ausschalten von Chord Match und Repeat

#### ■ Repeat (Wiederholungsfunktion)

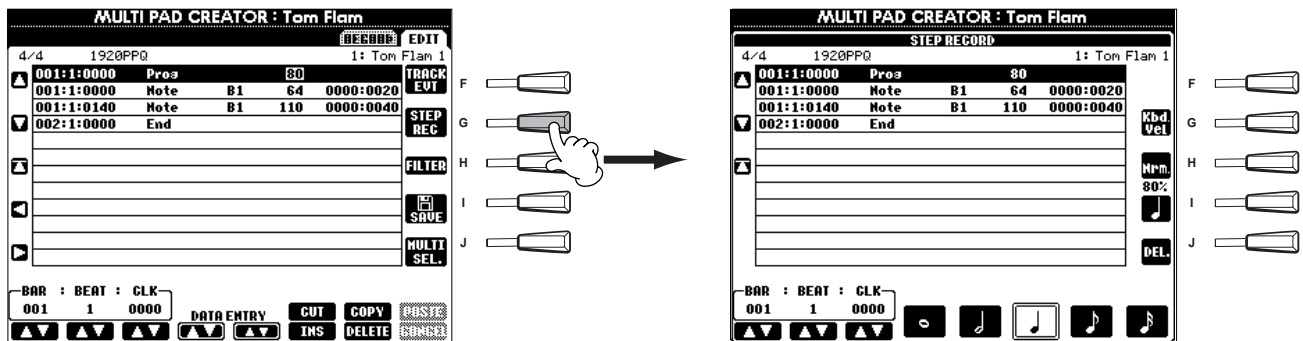
Falls für ein Pad nicht die Funktion „Repeat“ aktiviert ist, wird die Wiedergabe gestoppt, sobald das Ende der Phrase erreicht ist. Eine Phrase kann auch während des Spielens angehalten werden, indem die Taste **MULTI PAD [STOP]** gedrückt wird.

#### ■ Chord Match (Akkord-Anpassung)

Wenn ein Multi-Pad gespielt wird, während ein Style gespielt wird und die Funktion „Chord Match“ für dieses Pad eingeschaltet ist, wird die Harmonie der Phrase automatisch an die Begleitakkorde angepasst.

## Schrittweises Eingeben oder Bearbeiten von Multi-Pads - Bearbeiten

Mit dieser Methode können Sie ein Multi-Pad erstellen, indem Sie Noten und sonstige Daten einzeln eingeben, ohne in Echtzeit spielen zu müssen. Die nachfolgenden Bedienvorgänge beziehen sich auf Schritt 4 auf Seite 109.

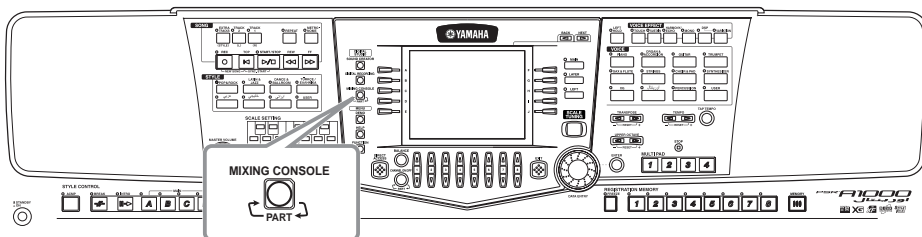


Der eigentliche Aufnahmevorgang ist, mit Ausnahme der im folgenden erläuterten Punkte, der gleiche wie bei der Einzelschrittaufnahme von Songs (Seite 87). Auch bei diesem Vorgang können Sie auf der Seite EDIT jedes einzelne Ereignis bearbeiten, wobei der Bearbeitungsvorgang der gleiche ist wie beim Bearbeiten von Songs (Seite 105).

- Wie bei der Songaufnahme können Sie die Position der End-Marke im Multi-Pad-Creator beliebig verschieben. Auf diese Weise können Sie für das Pad die Länge der Phrase exakt einstellen. Dies ist von Nutzen, wenn Sie die Wiederholschleife eines Pads (dessen Repeat-Parameter auf ON gestellt ist) mit dem Tastaturspiel und der Begleitung synchronisieren möchten.
- Da es nur einen Track (Channel) für Multi-Pads gibt, kann der Track (Channel) nicht geändert werden.

# Einstellen der Lautstärkebalance und Wechseln von Voices — Mixing Console

Im Aufbau an ein echtes Mischpult angelehnt, haben Sie im Display „Mixing Console“ eine umfassende Kontrolle über den Klang.



## HINWEIS

### Mixing Console

Mit dieser Gruppe von Reglern können Sie die Lautstärkeverhältnisse der Voices untereinander und deren Position im Stereopanorama ebenso bestimmen wie den Effektanteil für jede Voice.

Weitere grundlegende Mischfunktionen können Sie mit der Taste [BALANCE] und der Taste [CHANNEL ON/OFF] aufrufen (Seite 61).

## Vorgehensweise

1



Drücken Sie im Display MIXING CONSOLE diese Taste so oft, bis das gewünschte Display aufgerufen wird. Mit jedem Tastendruck wechseln Sie zwischen den unten aufgeführten Displays.

### PANEL PART

Umfasst die auf der Tastatur gespielten Parts (Main/Layer, Left), die Parts der Begleitautomatik sowie des Songs.

### STYLE PART

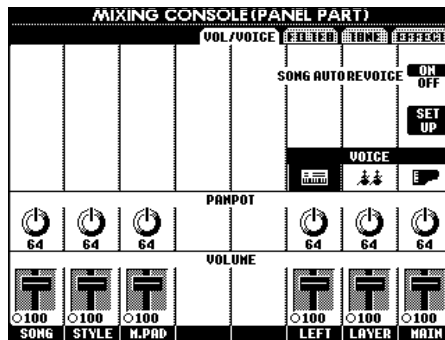
Begleit-Parts

### SONG CH 1 - 8

Kanäle 1–8 des Songwiedergabe

### SONG CH 9 - 16

Kanäle 9–16 des Songwiedergabe



## HINWEIS

Sie können schnell und einfach einen Parameter für alle Parts auf den gleichen Wert einstellen (Ausnahme ist der Parameter VOICE). Drücken und halten Sie eine der Tasten [A] - [J], die dem jeweiligen Parameter zugeordnet ist und ändern Sie gleichzeitig den Wert mit Hilfe der Tasten [1] - [8] oder dem Datenrad [DATA ENTRY].

## HINWEIS

Weitere Einzelheiten zu Parametern des **Sound Creator** finden Sie auf Seite 80.

2

Rufen Sie weitere Display-Seiten des Mischpults mit den Tasten [BACK]/[NEXT] auf und stellen Sie die gewünschten Parameter ein.

Informationen über die verschiedenen Parameter, deren Einstellung und Anwendung finden Sie in den Erläuterungen ab Seite 113.



Schließen Sie das Display **Mixing Console** indem Sie die Taste [EXIT] drücken.

## Die Parameter

### • VOL/VOICE (Volume/Voice) (Seite 113)

Umfasst die Einstellungen von Lautstärke und Voice für jeden Part/Kanal. An dieser Stelle können Sie außerdem die Funktion „Auto Revoice“ nutzen — damit werden bei der Wiedergabe XG-kompatibler Songs (Seite 143) die vollen und dynamischen Voices des PSR-A1000 eingesetzt. Sie erhalten damit viel authentischere und realistischere Instrumentalklänge für die Wiedergabe eines Songs.

### • FILTER (Seite 114)

Diese Regler beeinflussen das Frequenzspektrum einer Voice, Sie können den Klang z. B. druckvoller oder höhenreicher einstellen.

### • TUNE (Seite 114)

Bietet verschiedene Einstellungen für die Stimmung.

### • EFFECT (Seite 115)

Bietet Einstellungen für den Effektanteil.



# Einstellen der Lautstärken und der Voice — Volume/Voice

Die Vorgehensweise auf dieser Seite entspricht dem Bedienungsschritt 2 auf Seite Seite 112.

**1** Verwenden Sie diese Tasten, um die Parameter **VOICE**, **PANPOT**, oder **VOLUME** auszuwählen.

Stellen Sie dies auf ON, um die automatische Ersetzung der XG-Voices (bei XG-Songdaten) durch die speziellen Voices des PSR-A1000 zu aktivieren. Um das normale XG-Voice-Set zu verwenden, wählen Sie hier „OFF“.

Mit jedem Druck auf diese Taste wird zwischen den verschiedenen Parts/Kanälen gewechselt.

Mit diesen Tasten wählen Sie die Voice jedes Parts an, für die Sie dann Stereoposition und Lautstärke einstellen können.

**VOICE**  
Ruft das Display **VOICE** auf, in dem Sie die gewünschte Voice auswählen können (Seite 51). Ist der Style-Part gewählt, können keine User-Voices ausgewählt werden. Ist der Song-Part gewählt, können keine User-Voices ausgewählt werden.

**PANPOT**  
Hier wird die Position im Stereopanorama für eine ausgewählte Voice oder Spur bestimmt. Der Wert 0 läßt den Klang ganz links erscheinen, der Wert 64 entspricht der Mitte und 127 ganz rechts.

**VOLUME**  
Hier wird die Lautstärke jedes einzelnen Kanals bestimmt, wodurch eine gute Kontrolle über die Lautstärkeverhältnisse der Parts ermöglicht wird.

Erlaubt die Auswahl einer bestimmten Voice, die ersetzt werden soll.

**HINWEIS**  
Die Kategorien **[RHY2]** im Display **STYLE PART** sind den Voices für Drum Kit/SFX Kit (Percussion) fest zugeordnet.

**HINWEIS**  
Auf dem Display **STYLE PART** kann dem Kanal **[RHY1]** jede beliebige Voice zugewiesen werden, außer der Voice „Organ Flutes“.

**HINWEIS**  
Bei der Wiedergabe von GM-Songdaten kann der Kanal 10 (in der Seite **SONG CH 9–16**) nur für eine Drum-Kit-Voice verwendet werden.

**HINWEIS**  
Beim Umschalten der Rhythmus-/Percussion-Voices (Drum Kits usw.) des Begleit-Styles und des Songs mit Hilfe der **VOICE**-Parameter werden die Einstellungen, welche die Drum-Voice betreffen, zurückgesetzt. In einigen Fällen ist ein erneutes Laden des ursprünglichen Sounds nicht möglich. Im Falle der Wiedergabe eines Songs können Sie den ursprünglichen Sound wieder laden, indem Sie zum Anfang des Songs zurückkehren und den Song von dieser Stelle aus wiedergeben. Im Falle der Wiedergabe eines Begleit-Styles können Sie den ursprünglichen Sound wieder laden, indem Sie den Style nochmals auswählen.

**2**

**ALL REVOICE**  
Ersetzt, wo möglich, alle XG-Voices durch die vollen und authentischen Voices des PSR-A1000.

**BASIC REVOICE**  
Ersetzt nur die empfohlenen Voices, die für die Wiedergabe des Songs passend sind.

**ALL NO REVOICE**  
Für alle Voices werden wieder die originalen XG-Voices verwendet.

Führt die vorgenommenen Einstellungen aus und schließt das Display **Auto Revoice Setup**.

Schließt das Display **Auto Revoice Setup**, ohne die vorgenommenen Einstellungen zu übernehmen.

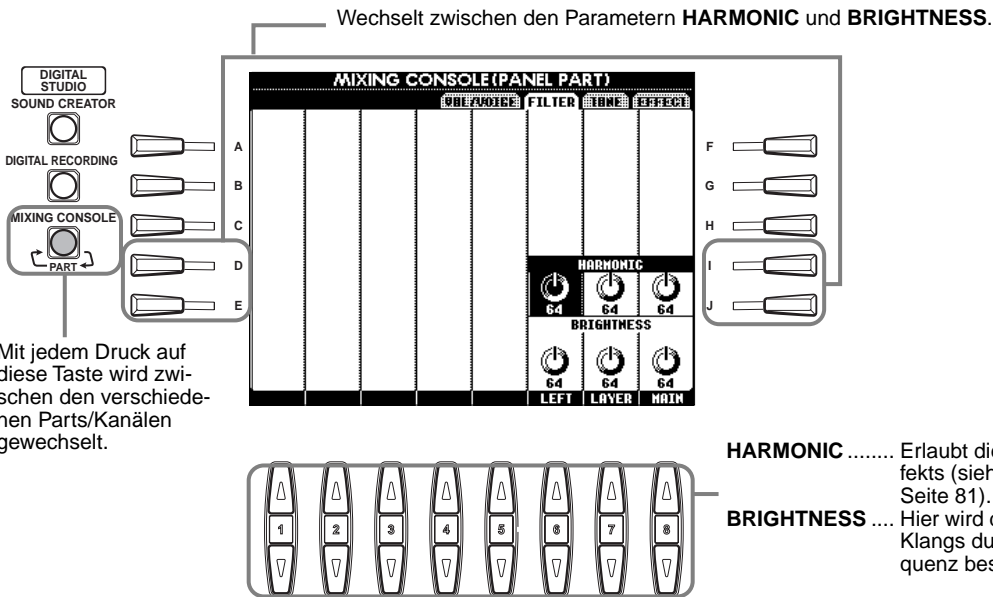
Wählt die zu ersetzenden XG-Voices aus (Voices, die normalerweise bei der Wiedergabe verwendet werden)

Dienen zur Auswahl der Voices, welche die XG-Voices ersetzen sollen (wenn **SONG AUTO REVOICE** auf **ON** steht).

**HINWEIS**  
Beachten Sie, daß bei der Verwendung der Funktion **REVOICE** in Abhängigkeit von den jeweiligen Songdaten der Sound unnatürlich oder unerwartet klingen kann.

# Ändern des Klangs der Voice — Filter

Die Vorgehensweise auf dieser Seite entspricht dem Bedienungsschritt 2 auf Seite 112.



**HINWEIS**  
Weitergehende Informationen über den Filter finden Sie auf Seite 81

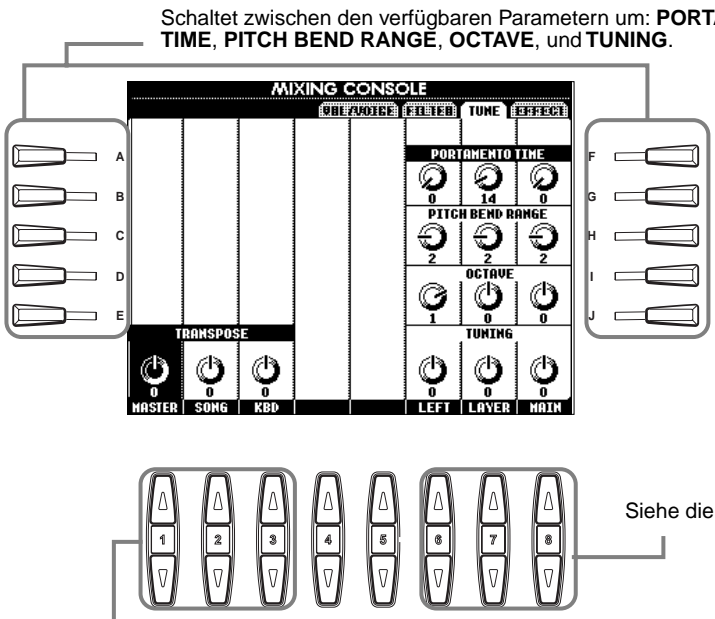
**HINWEIS**  
Setzen Sie diese Regler nur maßvoll ein. Abhängig von der ausgewählten Voice können extreme Einstellungen Rauschen oder Verzerrungen zur Folge haben.

**HARMONIC** ..... Erlaubt die Einstellung des Resonanzeffekts (siehe auch „Harmonic Content“ auf Seite 81).

**BRIGHTNESS** .... Hier wird die Klangfarbe (Brightness) eines Klangs durch die Einstellen der Cutoff-Frequenz bestimmt (Seite 81).

# Ändern von Einstellungen der Tonhöhe — Tune

Die Vorgehensweise auf dieser Seite entspricht dem Bedienungsschritt 2 auf Seite 112.



**HINWEIS**  
**Portamento** wird eingesetzt, um einen weichen Übergang zwischen den Tonhöhen von einer Note zur nächsten zu erzeugen.

Siehe die nachfolgende Erläuterung.

Damit wird die Tonhöhe in Halbtonschritten erhöht oder verringert (transponiert).  
**MASTER** ... Transponiert sowohl die Tonhöhe der Klaviatur als auch der Songwiedergabe.  
**SONG** ..... Transponiert die Tonhöhe der Songwiedergabe.  
**KBD** ..... Transponiert die Tonhöhe der Tastatur.

- PORTAMENTO TIME** ..... Ist ein Part auf „Mono“ gestellt (Seite 55, 80), wird damit die Portamento-Zeit (Zeit für den Tonhöhenübergang) eingestellt. Je höher der Wert, desto länger benötigt die Tonhöhe für das Erreichen des Werts der folgenden Note. Portamento wird nur aktiviert, wenn Sie legato spielen (d. h. die nächste Note wird angeschlagen, bevor die vorherige losgelassen wird).
- PITCH BEND RANGE** ..... Legt für den jeweiligen Part den Bereich des PITCH-BEND-Rades fest. Der Wertebereich ist „0“ bis „12“, wobei jeder Schritt einem Halbton entspricht.
- OCTAVE** ..... Hier wird der Wert der Tonhöhenänderung in Oktaven bestimmt; zwei Oktaven nach unten oder oben. Der Wert dieses Parameters wird dem mit der Taste [UPPER OCTAVE] eingestellten Wert hinzugefügt.
- TUNING** ..... Hier wird die Grundstimmung des Instruments eingestellt.

# Einstellen der Effekte

Die Vorgehensweise auf dieser Seite entspricht dem Bedienungsschritt 2 auf Seite Seite 112.

**HINWEIS**

Es gibt drei Effektblöcke: Reverb, Chorus und DSP (eine Auswahl verschiedener Effekttypen). Weitere Details entnehmen Sie bitte dem Blockdiagramm zu den Effekten (Seite 116).

**1** Zeigt die Typenbezeichnung für jeden Effektblock an.

Drücken Sie hier, um einen Effekt zu bearbeiten und zu speichern (Seite 115, 116).

Mit jedem Druck auf diese Taste wird zwischen den verschiedenen Parts/Kanälen gewechselt.

Schaltet zwischen den Effektblöcken um: **REVERB, CHORUS** und **DSP**.

Hier wird der Effektanteil für jeden Part festgelegt. Weitere Informationen über den Charakter der verschiedenen Effekte finden Sie im **Blockdiagramm** auf Seite 116.

**2**

BLOCK	PART	CATEGORY	TYPE
REVERB	OFF	REVERB	HALL 1
CHORUS	MAIN	DELAY	HALL 2
DSP	LEFT	ER-KARAOKE	HALL 3
	CH1	CHORUS	HALL 4
	CH2	FLANGER	HALLS
	CH3	PHASER	ROOM1
	CH4	DISTORTION	ROOM2
	CH5	NAH	ROOM3
	CH6	ROTARY SP	ROOM4
		TREMOLO	ROOM5

Wenn der Parameter **BLOCK** auf **REVERB, CHORUS** oder **DSP1-4/ DSP** eingestellt ist, drücken Sie hier, um das Display zum Ändern der Detaileinstellungen für die Effekte aufzurufen.

Damit wird der Effektblock gewählt und ein Effekt zugeordnet.

**BLOCK**..... Bestimmt den Effektblock (Gruppe ähnlicher oder zusammengehöriger Effekte).

**PART**..... Legt fest, auf welchem Part der Insertion-Effekt angewendet werden soll. Diese Option steht nur dann zur Verfügung, wenn **BLOCK** auf „DSP“, **PARAMETER** auf „CONNECTION“ und **VALUE** auf „Insertion“ eingestellt ist.

**CATEGORY**.... Die verschiedenen Effektprogramme (**Type** siehe unten) sind in Kategorien zusammengefaßt. Abhängig vom ausgewählten Block kann es sein, daß dieser Parameter nicht zur Verfügung steht.

**TYPE**..... Hier wird der Effekttyp bestimmt, der dem ausgewählten Effektblock zugeordnet ist. Welche Effekttypen zur Auswahl stehen, kann sich abhängig vom gewählten Effektblock unterscheiden.

### 3

Ruft das Display zum Speichern eines Effekts auf.

Schaltet zwischen dem oberen und dem unteren Parameter um. Die Stärke des unteren Parameters kann geändert werden, wenn die Taste [VARIATION] aktiviert ist.

Hier wird der Effektblock ausgewählt.

Hier wird die Kategorie des Effekts bestimmt.

Hier wird der Effekt-Typ bestimmt.

Hier wird der Wert des ausgewählten Parameters verändert.

Hier wird der einzustellende Parameter des Effekts ausgewählt.

Hier wird die Lautstärke des Effektrückwegs (Return Level) festgelegt. Diese Option steht nicht zur Verfügung, wenn BLOCK auf „DSP“, PARAMETER auf „CONNECTION“ und VALUE auf „Insertion“ eingestellt ist.

### 4

Ruft das Display zum Benennen eines Effekts auf (Seite 42).

Speichern Sie vorgenommene Effekteinstellungen als **User Effect** (SYSTEM), um diese später wieder aufrufen zu können. Um einen solchen Effekt wieder aufzurufen, stellen Sie die **CATEGORY** auf **USER**, und wählen Sie beim Parameter **TYPE** den gewünschten Effekt aus.

Wählen Sie das Ziel, unter dem der Effekt abgespeichert werden soll. Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Speicherplätze für das Ziel unterscheidet sich für jeden Block (siehe nachfolgende Tabelle).

**HINWEIS**  
Beachten Sie, daß in einigen Fällen Geräusche auftreten können, wenn Sie die Effektparameter ändern, während Sie auf dem Instrument spielen.

#### Effektblock

Block	Parts	Charakter	Nummer des User-Effekts
REVERB	Alle Parts	Reproduziert die warme Atmosphäre beim Spiel in einem Konzertsaal oder in einem Jazzclub.	3
CHORUS	Alle Parts	Erzeugt einen vollen, „satten“ Sound, als ob mehrere Parts gleichzeitig gespielt werden.	3
DSP	Main, Layer, Left, Song (Kanäle 1–16), Style	Neben Reverb und Chorus bietet dieser Bereich eine Auswahl spezieller Effekte wie Distortion (Verzerrer).	3

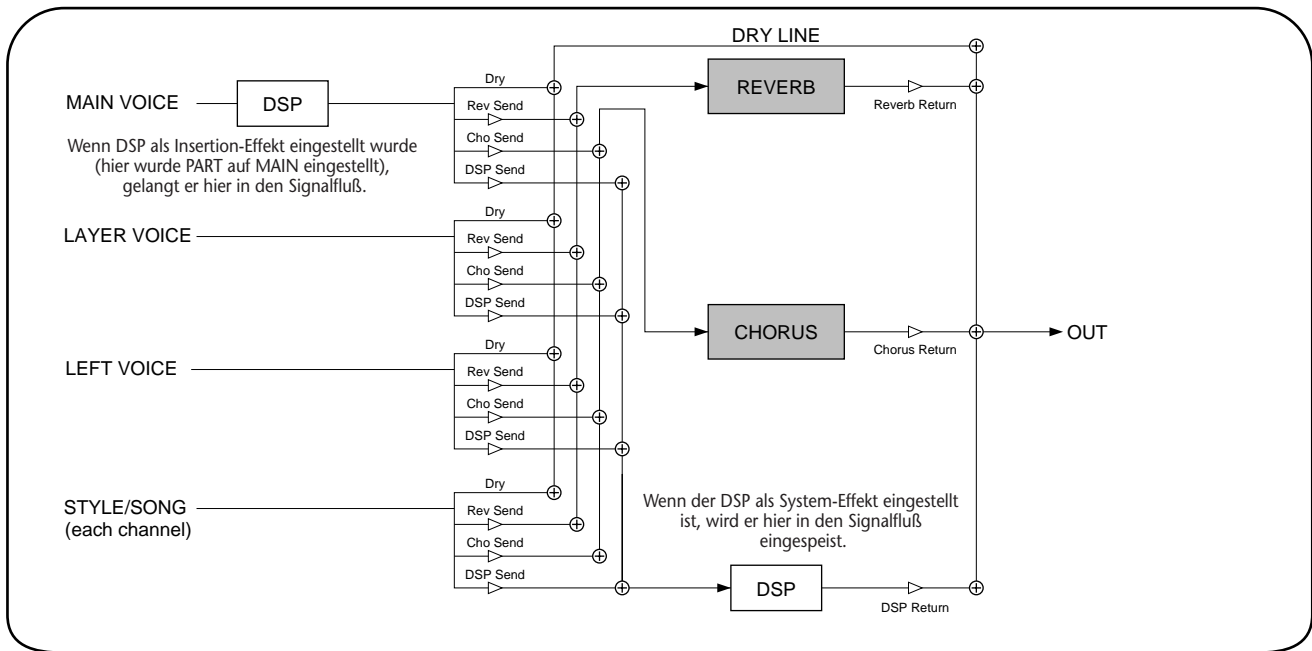
## Effektstruktur

Das PSR-A1000 verfügt über folgende digitale Effektsysteme. Effektyp, Effektanteil (Depth) und andere Parameter können mit den Reglern des Bedienfelds eingestellt werden.

### Informationen über die Effekt-Verbindungen – System und Insertion

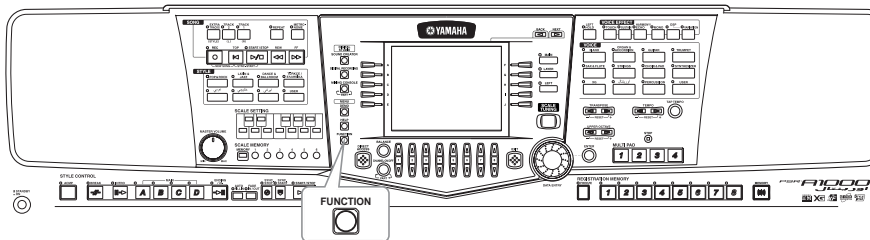
Alle Effektblöcke werden auf eine von zwei Arten verknüpft oder geroutet: System oder Insertion. „System“ wendet den ausgewählten Effekt auf alle Parts an, während „Insertion“ den ausgewählten Effekt nur auf einen bestimmten Part anwendet. „Reverb“ und „Chorus“ sind System-Effekte. Der DSP-Effekt kann als System- oder als Insert-Effekt konfiguriert werden.

Die folgende Abbildung zeigt, wie die verschiedenen Effektblöcke als Funktionseinheiten angeordnet sind und verdeutlicht den Signalfluß für die Regler Send/Return beim PSR-A1000.

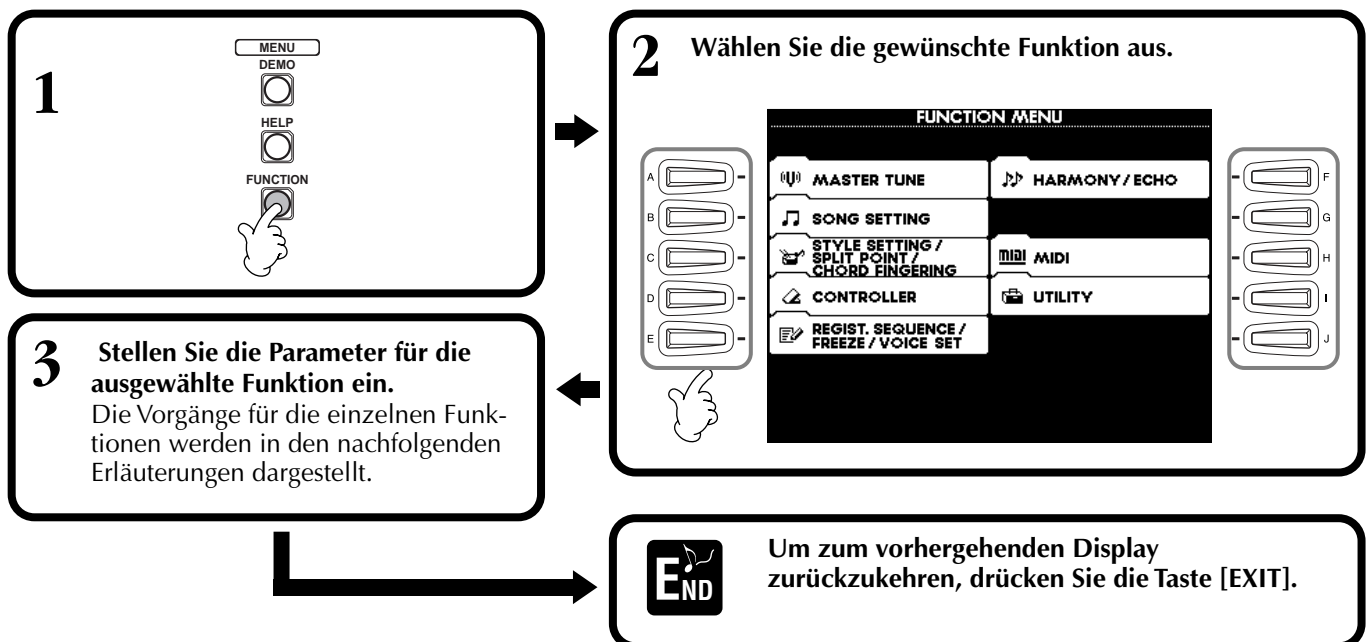


# Vornehmen globaler und anderer wichtiger Einstellungen — Function

Der Function-Modus ermöglicht Ihnen den Zugang zu verschiedenen erweiterten Funktionen, die das Instrument als Ganzes betreffen. Mit diesen hochentwickelten Funktionen können Sie das PSR-A1000 an Ihre eigenen musikalischen Anforderungen und Präferenzen anpassen.



## Vorgehensweise



## Einstellen der Gesamtonhöhe – Master Tune

### ■ MASTER TUNE (Seite 120)

Mit dieser Option können Sie die Feineinstellungen für die Gesamtonhöhe des Instrumentes vornehmen — dadurch können Sie die Stimmung genau an die anderer Instrumente anpassen.

## Einstellen von Song-Parametern — SONG SETTING (Seite 121)

Hier können Sie die Song-Wiedergabe betreffende Parameter einstellen.

## Einstellen von Parametern der Begleitautomatik — STYLE SETTING / SPLIT POINT / CHORD FINGERING

### ■ STYLE SETTING / SPLIT POINT (Seite 122)

Hier können Sie die Einstellungen für die Begleitautomatik vornehmen sowie den Trennpunkt (Split Point) einstellen.

### ■ CHORD FINGERING (Seite 123)

Hier können Sie die Methode für die Wiedergabe bzw. Kennzeichnung der Akkorde festlegen, wenn Sie die Begleitautomatik einsetzen. Sie können auch prüfen, wie die Akkorde gespielt werden, da die einzelnen Noten im Display angezeigt werden.

## Vornehmen der Einstellungen für Pedale und Tastatur — Controller

### ■ Pedale (Seite 123)

Mit diesen Einstellungen können Sie festlegen, wie die angeschlossenen Pedale (einschließlich Schwellpedale und Fußschalter) verwendet werden. Die Pedale können einer Vielzahl an Funktionen zugewiesen werden, wodurch Sie Vorgänge mit den Füßen steuern können — beispielsweise Aktivierung und Deaktivierung des Begleit-Styles oder Auslösen der Fill-In-Patterns.

### ■ Tastatur / Bedienfeld (Seite 125)

Mit diesen Einstellungen legen Sie die Anschlagempfindlichkeit der Klaviatur fest (d.h. wie der Anschlag die Lautstärke beeinflusst), sowie die Transpositionseinstellungen unabhängig für die Tastatur, den Song bzw. das gesamte Instrument.

## Einstellen von Regist. Sequence / Freeze / Voice Set

### ■ Regist. Sequence (Seite 126)

Hier stellen Sie ein, in welcher Reihenfolge die Panel Setups (1 bis 8) mit Hilfe der Taste [BACK]/[NEXT] oder des Pedals aufgerufen werden.

### ■ Freeze (Seite 126)

Hier können Sie die Einstellungen bestimmen, die Sie unverändert behalten möchten, auch wenn Sie die Panel Setups umschalten.

### ■ Voice Set (Seite 127)

Hier können Sie festlegen, ob bestimmte Einstellungen der Voices (beispielsweise Effekte, Harmonie usw.) automatisch aufgerufen werden sollten oder nicht, wenn Sie eine Voice auswählen.

## Einstellen von Harmony / Echo (Seite 127)

Hier können Sie den Typ der Effekte HARMONY oder ECHO, der bei auf der Tastatur gespielten Voices angewendet werden soll, sowie die Stärke des Effekts (den Effektanteil) einstellen.

## Vornehmen von MIDI-Einstellungen

### ■ System (Seite 129)

Hier können Sie zahlreiche Einstellungen der System-Events (z. B. CLOCK, START/STOP, SYS/EX), ebenso wie die Aktivierung bzw. Deaktivierung von LOCAL CONTROL vornehmen.

### ■ Transmit (Seite 130)

Hier können Sie festlegen, wie die wiederzugebenden Daten an angeschlossene MIDI-Geräte gesendet werden — d. h. welche Parts welchen MIDI-Sendekanälen zugeordnet werden. Dadurch können Sie den Datentyp bestimmen, der über jeden Kanal gesendet wird.

### ■ Receive (Seite 131)

Hier können Sie festlegen, wie die Parts des PSR-A1000 auf Daten von angeschlossenen MIDI-Geräten reagieren sollen — d. h. welche Parts welchen MIDI-Empfangskanälen zugeordnet werden. Dadurch können Sie den Datentyp bestimmen, der auf jedem Kanal empfangen wird.

### ■ Root (Seite 131)

Hier werden die erkannten Kanäle für die Grundtöne zur Verwendung mit der Begleitautomatik festgelegt.

### ■ Chord Detect (Seite 131)

Hier werden die erkannten Kanäle für die Akkorde zur Verwendung mit der Begleitautomatik festgelegt.

## Weitere Einstellungen — UTILITY

### ■ Config 1 (Seite 132)

Diese Seite enthält Einstellungen für die Parameter FADE IN/OUT, METRONOME, PARAMETER LOCK sowie den TAP-Sound.

### ■ Config 2 (Seite 133)

Auf dieser Seite können Sie das Display anpassen und die Anzeige der Voice-Nummer ändern.

### ■ Disk (Seite 134)

Mit Hilfe dieser Seite können Sie Disketten formatieren und von Diskette zu Diskette kopieren.

### ■ Owner (Seite 135)

Auf dieser Seite können Sie die Sprache für das Instrument einstellen und Ihren eigenen Namen eingeben, der dann bei jedem Einschalten des Instruments angezeigt wird.

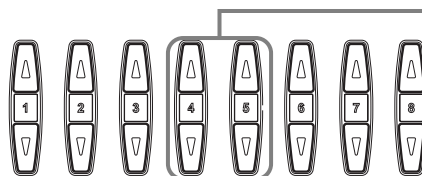
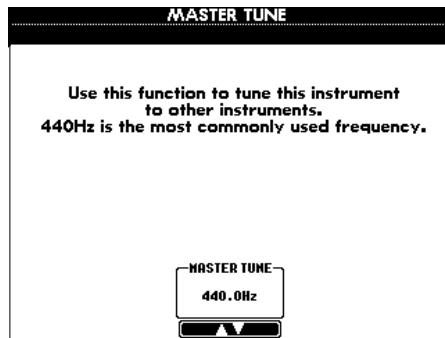
### ■ System Reset (Seite 135)

Mit dieser Funktion können Sie die Einstellungen des PSR-A1000 auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurücksetzen. Sie können auch festlegen, welche Arten an Einstellungen zurückgesetzt werden sollen; Sie können aber auch Ihre eigenen Einstellungen speichern, um sie später wieder aufrufen zu können.

## Feinabstimmen der Tonhöhe/Auswählen einer Temperierung — Master Tune / Scale Tune

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 3 des Vorgangs auf Seite 118.

### Abstimmen der Grundtonhöhe — Master Tune



Hier können Sie die Grundtonhöhe des PSR-A1000 in einem Bereich von 414,8 bis 466,8 Hz einstellen. Drücken Sie gleichzeitig die Tasten 4 und 5 [▲▼], um den Wert unmittelbar auf die Werksvorgabe von 440,0 Hz zurückzusetzen.

#### HINWEIS

**Hz (Hertz)**  
Diese Maßeinheit bezieht sich auf die Frequenz eines Tons und gibt an, wie oft sich eine periodische Schwingung pro Sekunde wiederholt.

#### HINWEIS

Diese Funktion zur Stimmung hat keinen Einfluß auf die Voices „Drum Kit“ oder „SFX Kit“.

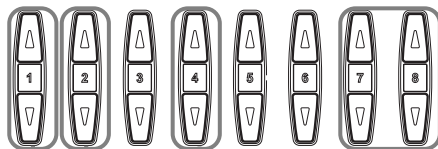
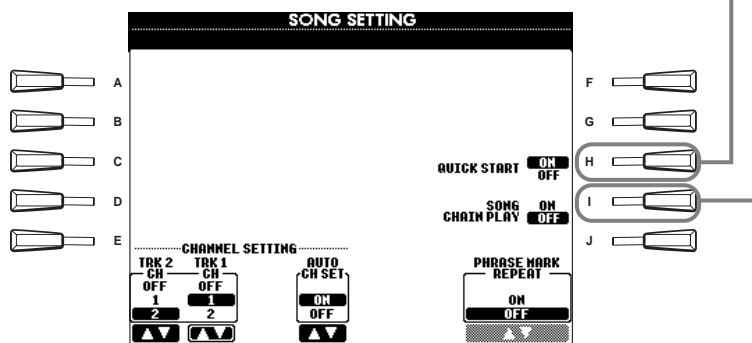


# Einstellen von Song-Parametern — SONG SETTINGS

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 3 des Vorgangs auf Seite 118.

Mit dieser Option können Sie alle Songs aus demselben Ordner ohne Pause wiedergeben.

Schaltet den Schnellstart (QUICK START) ein (ON) oder aus (OFF) (siehe Hinweis).



Bestimmt den MIDI-Kanal, welcher der Taste [TRACK2] zugewiesen ist.

Bestimmt den MIDI-Kanal, welcher der Taste [TRACK1] zugewiesen ist.

Bestimmt, ob die Funktion PHRASE MARK REPEAT für den Song aktiv oder inaktiv ist. Bei Aktivierung können Sie eine festgelegte Phrase (Auswahl an Takten) des Songs wiederholt wiedergeben. Die Methode zur Einstellung einer Phrasenmarkierung ist mit der im Display **SONG POSITION** identisch (Seite 69).

Bei Aktivierung (ON) werden automatisch die richtigen Kanäle für Spur 1 und Spur 2 eingestellt. Normalerweise sollte diese Option aktiviert (ON) sein.

**HINWEIS**

**Kurzanleitung**

Bei einigen im Handel erhältlichen Songdaten wurden bestimmte, den Song betreffende Einstellungen (z. B. Voice-Auswahl, Lautstärke usw.) im ersten Takt, vor den eigentlichen Notendaten aufgenommen. Wenn die Funktion QUICK START aktiviert wird (ON), werden vom PSR-A1000 alle Anfangsdaten, die keine Noten sind, mit der höchstmöglichen Geschwindigkeit gelesen. Anschließend kehrt es auf das entsprechende Tempo der ersten Song-Note zurück. Dies ermöglicht den schnellstmöglichen Start der Wiedergabe, mit einer minimalen Pause zum Lesen der Daten.

**HINWEIS**

**Kanal**

Verweist auf den MIDI-Kanal (Seite 141). Die Kanäle sind folgendermaßen zugewiesen:

- Song** 1 - 16
- Begleit-Style** 9 - 16

**HINWEIS**

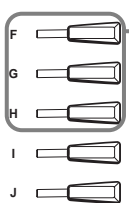
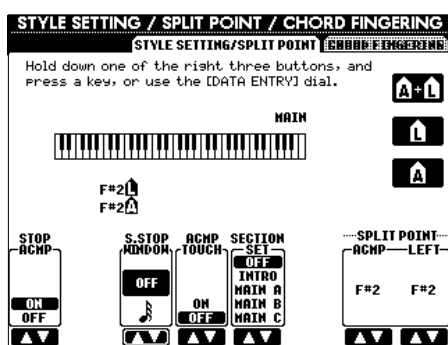
**PHRASE MARK (Phrasenmarkierung)**

Diese Daten legen eine bestimmte Stelle in den Songdaten fest.

# Einstellen von Parametern der Begleitautomatik — Style Setting / Split Point / Chord Fingering

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 3 des Vorgangs auf Seite 118.

## Einstellen von Parametern der Begleitautomatik — Style Setting / Split Point



**HINWEIS**  
**Über die Einstellungen der Sections**  
 Gehört eine der Sections MAIN A bis D nicht zu den Style-Daten der Begleitung, wird automatisch die nächstgelegene Section ausgewählt. Beispiel: wenn MAIN D nicht im ausgewählten Begleit-Style enthalten ist, wird MAIN C aufgerufen.

Hier können Sie den Part auswählen, auf den die Einstellung des „Split Point“ (Trennpunkt) angewendet wird: Begleit-Part, Part für die linke Hand, oder beide. Drücken Sie die gewünschte Taste für den Split-Punkt, während Sie eine dieser Tasten gedrückt halten. Die angeschlagene Taste gehört dann zum Tastaturbereich für die Begleitung (ACMP) oder zum Bereich für die linke Hand (LEFT).

**A+L (ACMP + LEFT)**

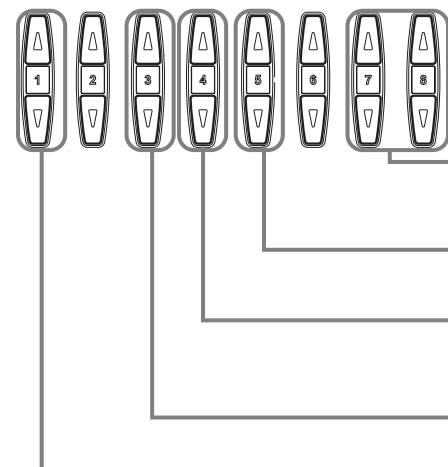
Hier können Sie sowohl den Split-Punkt für den Bereich der linken Hand als auch für den Tastaturbereich für die Begleitung festlegen.

**L (LEFT)**

Hier können Sie den Split-Punkt für den Bereich der linken Hand der Tastatur festlegen.

**A (ACMP)**

Hier können Sie den Split-Punkt für den Tastaturbereich für die Begleitung festlegen.



Bestimmt die Split-Punkte für die Begleitautomatik (ACMP — „Accompaniment“) und den Bereich der linken Hand (LEFT). Sie können den gleichen Wert für beide Split-Punkte oder für jeden Split-Punkt unabhängig einstellen; verwenden Sie dazu die Tasten [F], [G] und [H] (siehe oben). Mit diesen Tasten können Sie den Wert des Split-Punktes festlegen.

Bestimmt die Standard-Section, die automatisch aufgerufen wird, wenn verschiedene Begleit-Styles ausgewählt werden (wenn die Begleitung gestoppt wird).

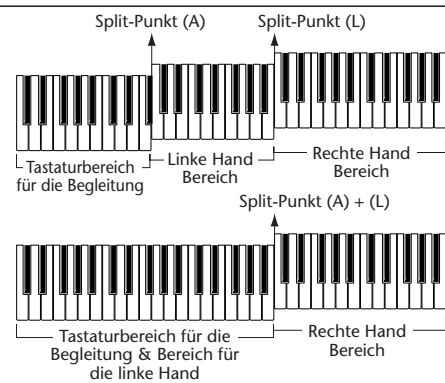
Schaltet die Anschlagempfindlichkeit für die Begleitung ein oder aus. Wenn eingeschaltet, ändert sich die Lautstärke der Begleitung je nach Ihrer Anschlagstärke (im Tastaturbereich für die Begleitung).

Mit dem PSR-A1000 können Sie automatisch die Funktion SYNC STOP (Seite 62) aktivieren, indem Sie einfach Tasten im Tastaturbereich für die Begleitung drücken bzw. loslassen. Mit diesem Parameter können Sie die Länge der Tasten-Haltezeit einstellen.

Schaltet die Funktion STOP ACMP (Begleitungsstop) ein oder aus. Bei Aktivierung (ON) können Sie die Akkord- und Baßsounds der Begleitung durch Spielen der Akkorde wiedergeben, auch wenn der Begleit-Style nicht wiedergegeben wird.

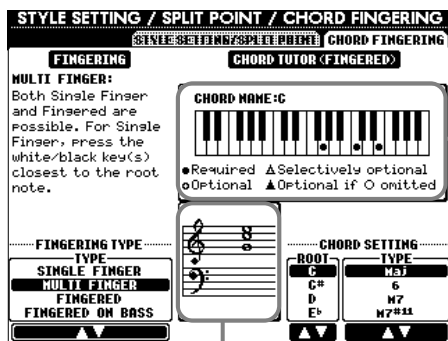
**Informationen zum Split-Punkt (Trennpunkt)**

Der „Split Point“ ist die Position auf der Tastatur, der den Tastaturbereich für die Begleitung (ACMP) und den Bereich der linken Hand (LEFT) vom Bereich der rechten Hand (MAIN) trennt. Der LEFT-Split-Punkt kann nicht tiefer als der ACMP-Split-Punkt eingestellt werden, und der ACMP-Split-Punkt kann nicht höher als der LEFT-Split-Punkt eingestellt werden.



## Einstellen der „Finger“-Methode — Chord Fingering

Hiermit wird festgelegt, wie die von Ihnen auf der Tastatur gespielten Noten die Akkorde der Begleitung anzeigen oder spielen. Um das Spielen bestimmter Akkorde zu erlernen, können Sie die praktische Funktion Chord Tutor verwenden (siehe nachstehender Hinweis).



Zeigt die Noten an, die zu einem Akkord gehören. Einige Noten können ausgelassen werden. Der Akkordname wird neben dem Feld CHORD NAME angezeigt.

**HINWEIS**

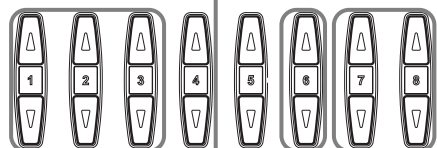
Die Akkordanzeige im Display gilt für die Methode „Fingered“ (normale Akkordgriffe), unabhängig davon, ob eine andere Methode tatsächlich ausgewählt wurde.

- ...notwendig
- ...kann weggelassen werden
- △ ...eine Note kann weggelassen werden
- ▲ ...kann weggelassen werden, wenn die mit ○ gekennzeichnete Note weggelassen wurde

**HINWEIS**

**CHORD TUTOR**  
Die Funktion CHORD TUTOR (Akkordtutor) ist im Grunde ein elektronisches „Akkordheft“, das Ihnen die entsprechenden Griffe für die Akkorde anzeigt; dies ist nützlich, wenn Sie bestimmte Akkorde spielen möchten. Legen Sie einfach den gewünschten Akkord mit den Tasten [6▲▼] - [8▲▼] fest, und die Griffe für die Methode „Fingered“ werden im Display angezeigt.

Bestimmt die Fingersatzmethode (Seite 59).



Zeigt die Noten an, die zu einem Akkord in der Musik gehören.

Hier können Sie den Akkordtyp ändern.

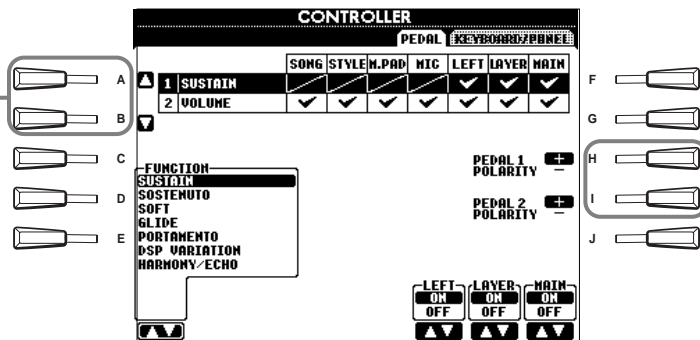
Hier können Sie den Grundton des Akkords ändern.

## Einstellungen für Pedale und Tastatur — CONTROLLER

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 3 des Vorgangs auf Seite 118.

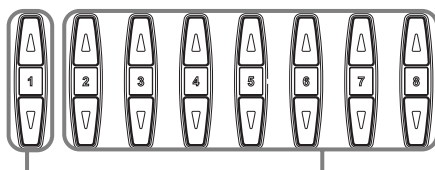
### Einstellungen für die Pedale

Bestimmt das jeweilige Pedal, welchem eine Funktion zugewiesen werden soll.



Der Vorgang zum Ein- und Ausschalten des Pedals kann unterschiedlich sein, je nachdem, welches Pedal Sie an den Anschluß [FOOT PEDAL 1/2] angeschlossen haben. Durch Drücken eines Pedals aktivieren Sie beispielsweise die ausgewählte Funktion, während Sie durch Drücken eines anderen Pedals die Funktion deaktivieren. Verwenden Sie ggf. diese Einstellung, um den Vorgang umzukehren.

Bestimmt die Funktion, die dem ausgewählten Pedal zugewiesen werden soll. Jede der zur Verfügung stehenden Funktionen kann einem beliebigen Pedal zugewiesen werden. Weitere Informationen zu zuweisbaren Funktionen finden Sie im Kapitel „Durch Pedale steuerbare Funktionen“ auf der nächsten Seite.



Gegebenenfalls können Sie den entsprechenden Part ein- oder ausschalten (ON/OFF) oder die Controller-Nummer einstellen (siehe nächste Seite).

## Durch Pedale steuerbare Funktionen

<b>VOLUME*</b>	Ermöglicht Ihnen den Einsatz eines Schwellerpedals (nur FOOT PEDAL 2) für die Lautstärkeregelung.
<b>SUSTAIN</b>	Wenn das Pedal betätigt wird, haben die gespielten Noten ein längeres „Sustain“ (sie klingen aus). Durch Loslassen des Pedals wird die Note sofort gedämpft (ausgeschaltet).
<b>SOSTENUTO</b>	Wenn Sie das Pedal an dieser Stelle drücken und halten, wird nur die erste Note gehalten (die Note, die Sie spielen und halten, wenn das Pedal gedrückt wird). Auf diese Weise können Sie beispielsweise einen Akkord halten (sustain) und gleichzeitig andere Noten „staccato“ spielen.
<b>SOFT</b>	Durch Betätigen des Pedals wird die Lautstärke der gespielten Noten leicht verringert sowie ihre Klangfarbe verändert. Der Effekt kann nur auf bestimmte Voices angewendet werden, beispielsweise auf PIANO.
<b>GLIDE</b>	Wird das Pedal gedrückt, ändert sich die Tonhöhe; wird das Pedal losgelassen, wird wieder die normale Tonhöhe eingestellt.
<b>PORTAMENTO</b>	Bei Betätigung des Pedals kann der Portamento-Effekt erzeugt werden (ein weicher Übergang zwischen Noten). Portamento wird erzeugt, wenn die Noten legato gespielt werden (d. h. eine Note wird bereits gespielt, wenn die vorhergehende Note noch gehalten wird). Die Portamento-Zeit kann im Display „Mixing Console“ eingestellt werden (Seite 114).
<b>PITCHBEND*</b>	Während das Pedal gedrückt wird, werden die Noten nach oben oder unten verschoben (nur FOOT PEDAL 2). Gleiche Funktion wie das PITCH-BEND-Rad.
<b>MODULATION*</b>	Wendet einen Vibrato-Effekt auf die Noten an, die auf der Tastatur gespielt werden. Während das Pedal gedrückt wird, nimmt die Intensität des Effekts zu (nur FOOT PEDAL 2). Gleiche Funktion wie das MODULATION-Rad.
<b>DSP VARIATION</b>	Identisch mit Taste <b>[VARIATION]</b> .
<b>HARMONY/ECHO</b>	Identisch mit Taste <b>[HARMONY/ECHO]</b> .
<b>SONG START/STOP</b>	Identisch mit Taste <b>[SONG START/STOP]</b> .
<b>STYLE START/STOP</b>	Identisch mit Taste <b>[STYLE START/STOP]</b> .
<b>TAP TEMPO</b>	Identisch mit Taste <b>[TAP TEMPO]</b> .
<b>SYNCO START</b>	Identisch mit Taste <b>[SYNC. START]</b> .
<b>SYNCO STOP</b>	Identisch mit Taste <b>[SYNC. STOP]</b> .
<b>INTRO</b>	Identisch mit Taste <b>[INTRO]</b> .
<b>MAIN A</b>	Identisch mit Taste <b>[MAIN A]</b> .
<b>MAIN B</b>	Identisch mit Taste <b>[MAIN B]</b> .
<b>MAIN C</b>	Identisch mit Taste <b>[MAIN C]</b> .
<b>MAIN D</b>	Identisch mit Taste <b>[MAIN D]</b> .
<b>FILL DOWN</b>	Ein Fill-In (Füllmuster) wird gespielt, auf das automatisch die Section MAIN der Taste unmittelbar links davon folgt.
<b>FILL SELF</b>	Fill-In (Füll-Pattern) wird wiedergegeben.
<b>BREAK</b>	Ein Break (Pause) wird wiedergegeben.
<b>FILL UP</b>	Ein Fill-In wird gespielt, auf das automatisch die Section MAIN der Taste unmittelbar rechts davon folgt.
<b>ENDING</b>	Identisch mit Taste <b>[ENDING/rit.]</b> .
<b>FADE IN/OUT</b>	Identisch mit Taste <b>[FADE IN/OUT]</b> .
<b>FING/ON BASS</b>	Das Pedal wechselt zwischen den Modi „Fingered“ und „On Bass“ (Seite 59).
<b>BASS HOLD</b>	Solange das Pedal gedrückt wird, wird die Baßnote des Begleit-Styles gehalten, auch wenn der Akkord gewechselt wird. Falls der Fingering-Modus auf FULL KEYBOARD eingestellt wurde, steht die Funktion nicht zur Verfügung.
<b>PERCUSSION</b>	Mit dem Pedal geben Sie ein Percussion-Instrument wieder, das mit den Tasten <b>[4▲▼]</b> - <b>[8▲▼]</b> ausgewählt wurde. Sie können mit Hilfe der Tastatur das gewünschte Percussion-Instrument auswählen.
<b>MAIN ON/OFF</b>	Identisch mit Taste <b>[MAIN]</b> .
<b>LAYER ON/OFF</b>	Identisch mit Taste <b>[LAYER]</b> .
<b>LEFT ON/OFF</b>	Identisch mit Taste <b>[LEFT]</b> .

\* Für optimale Ergebnisse sollten Sie das als Zubehör erhältliche Fußpedal FC7 (Foot Controller 7) von Yamaha verwenden.

Die folgenden Parameter entsprechen den Tasten **[2▲▼]** - **[8▲▼]**, ihre Verfügbarkeit hängt vom ausgewählten Controller-Typ (Steuertyp) ab. Wurde beispielsweise SUSTAIN als Typ ausgewählt, werden die Parameter **HALF PEDAL POINT**, **MAIN**, **LAYER** und **LEFT** automatisch im Display angezeigt.

<b>SONG, STYLE, LEFT, LAYER, MAIN</b>	Legen die Parts fest, die durch das Pedal beeinflusst werden.
<b>HALF PEDAL POINT*</b>	Sie können festlegen, wie weit Sie das Pedal durchdrücken müssen, bis die Aufhebung des Dämpfungseffekts beginnt. Diese Einstellung kann für bestimmte Pedaltypen, z. B. das Fußpedal YAMAHA FC7, vorgenommen werden.
<b>UP/DOWN</b>	Wurde GLIDE oder PITCH BEND ausgewählt, wird hier bestimmt, ob sich die Tonhöhenänderung nach oben oder unten auswirken soll.
<b>RANGE</b>	Wurde GLIDE oder PITCH BEND ausgewählt, wird hier der Bereich der Tonhöhenänderung in Halbtönen bestimmt.
<b>ON SPEED</b>	Wurde GLIDE ausgewählt, wird hier die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung bestimmt, wenn das Pedal gedrückt wird.
<b>OFF SPEED</b>	Wurde GLIDE ausgewählt, wird hier die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung bestimmt, wenn das Pedal losgelassen wird.
<b>KIT</b>	Wurde dem Pedal die Option PERCUSSION zugewiesen, werden hier alle zur Verfügung stehenden Drum Kits angezeigt, damit können Sie das jeweilige Schlagzeug-Set auswählen, das für das Pedal verwendet werden soll.
<b>PERCUSSION</b>	Wurde dem Pedal die Option PERCUSSION zugewiesen, werden hier alle Sounds für das ausgewählte Drum Kits (oben in KIT) angezeigt. Dadurch wird der jeweilige Instrumentenklang dem Pedal zugewiesen.

\* Für optimale Ergebnisse sollten Sie das als Zubehör erhältliche Fußpedal FC7 von Yamaha verwenden.

# Ändern der Anschlagsempfindlichkeit und der Transponierung – Keyboard/Panel

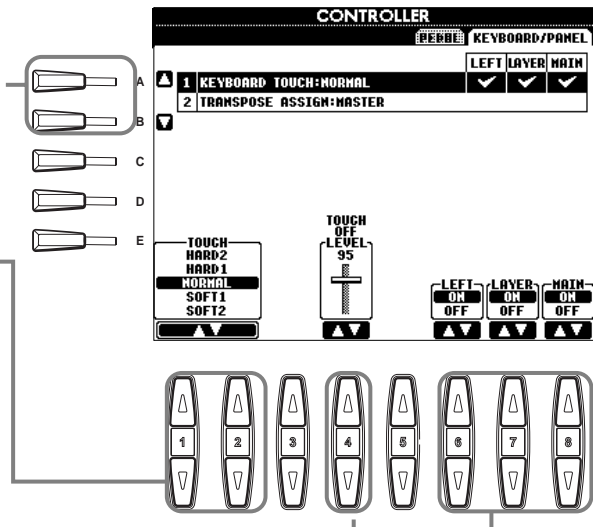
## Keyboard Touch

Mit Hilfe der Funktion „Touch“ (Anschlag) können Sie die Lautstärke der Voices durch Ihre Spielstärke steuern. Mit diesen Einstellungen können Sie die Anschlagsempfindlichkeit (Touch Sensitivity) der Tastatur auf Ihre persönlichen Spielpräferenzen anpassen.

Wählt den gewünschten Parameter aus: „Keyboard Touch“ oder „Transpose Assign“.

Bestimmt die Einstellung der Anschlagsempfindlichkeit (nur „Keyboard Touch“, siehe Tabelle rechts).

Bestimmt einen fest eingestellten Lautstärkepegel bei deaktivierter Funktion „touch“ (off) (nur „Keyboard Touch“).



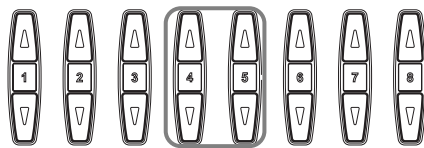
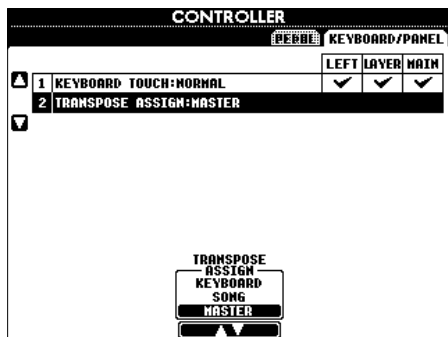
Bestimmt, ob die Touch-Funktion (Anschlagsempfindlichkeit) für die entsprechenden Parts aktiviert oder deaktiviert ist.

<b>HARD 2</b>	Erfordert einen kräftigen Anschlag, um eine große Lautstärke zu erzeugen. Geeignet für Spieler mit einem harten Anschlag.
<b>HARD 1</b>	Erfordert einen mittelmäßig kräftigen Anschlag, um größere Lautstärken zu erzeugen.
<b>NORMAL</b>	Standardanschlag.
<b>SOFT 1</b>	Erzeugt schon bei mittlerem Anschlag eine relativ große Lautstärke.
<b>SOFT 2</b>	Erzeugt relativ große Lautstärken, auch bei leichter Spielstärke. Geeignet für Spieler mit einem zarten Anschlag.

**HINWEIS**  
Die Einstellung TOUCH beeinflusst alle Voices global. Beachten Sie, daß Sie für jede einzelne Voice eine unterschiedliche Anschlagsempfindlichkeit (TOUCH SENSE) einstellen können. Beispiel: um eine Orgelpfeife authentisch spielen zu können, läßt sich diese so einstellen, daß die Voice nicht durch den Anschlag beeinflusst wird (Seite 80).

## TRANSPOSE ASSIGN

(Transponierungszuweisung) Hier wird festgelegt, welcher Aspekt des Instruments von der Taste [TRANSPOSE] beeinflusst wird.



**KEYBOARD**  
Bei dieser Einstellung beeinflusst die Transponierung die Tonhöhe der auf der Tastatur gespielten Voices (Main, Layer und Left) sowie der Begleit-Styles.

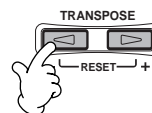
**SONG**  
Bei dieser Einstellung beeinflusst die Transponierung nur die Tonhöhe der Songs.

**MASTER**  
Bei dieser Einstellung beeinflusst die Transponierung die Tonhöhe des gesamten Instruments (Tastatur-Voices, Begleit-Styles und Songs).

**HINWEIS**  
Diese Funktion zur Transponierung hat keinen Einfluß auf die Voices des Typs „Drum Kit“ oder „SFX Kit“.

**Transpose**  
Damit können Sie die Tonhöhe der auf der Tastatur gespielten Voices, die Wiedergabe des Begleit-Styles sowie die Songdaten in Halbtönen verschieben.

**1 Drücken Sie eine der Tasten [TRANSPOSE].**



**2 Ein Popup-Fenster TRANSPOSE wird angezeigt, das über TRANSPOSE ASSIGN ausgewählt wird.**



**3 Passen Sie den Wert mit Hilfe der Tasten [TRANSPOSE] an.**



Schließen Sie das Fenster TRANSPOSE, indem Sie die Taste [EXIT] drücken.

• **Getrennte Transponierung der Tastatur (Keyboard) bzw. des Songs**

Diese Einstellungen können verwendet werden, um den Song und Ihr Spiel auf der Tastatur an eine bestimmte Tonlage anzupassen. Angenommen, Sie möchten zu einem aufgenommenen Song singen und spielen. Die Song-Daten sind in F. Sie möchten jedoch in D singen und sind gewohnt, auf dem Keyboard in C zu spielen. Um die Tonlagen in Einklang zu bringen, belassen Sie den Wert „Master Transpose“ auf „0“, und stellen Sie den Wert „Keyboard Transpose“ auf „2“ und den Wert „Song Transpose“ auf „-3“ ein. Je nach der von Ihnen gesungenen Tonlage wird die Tonlage der Tastatur nach unten und die des Songs nach oben transponiert.

## Einstellen von Regist. Sequence / Freeze / Voice Set

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 3 des Vorgangs auf Seite 118.

### Festlegen der Reihenfolge für den Aufruf der Voreinstellungen des Registration Memory — Registration Sequence

Sie können von Ihnen vorgenommene Einstellungen als Voreinstellungen im Registration Memory speichern und durch Drücken der entsprechenden Tasten REGISTRATION MEMORY [1] - [8] wieder aufrufen. Mit der praktischen Funktion „Registration Sequence“ können Sie die Voreinstellungen in einer von Ihnen festgelegten Reihenfolge aufrufen. Verwenden Sie dazu die Tasten [BACK]/[NEXT] oder, wenn Sie spielen, das Pedal.

Bestimmt, welches Pedal zum Vorwärtsschalten durch die Sequenz verwendet wird.

Bestimmt, welches Pedal zum Rückwärtsschalten durch die Sequenz verwendet wird.

Bestimmt, wie sich die „Registration Sequence“ verhält, wenn das Ende der Sequenz erreicht wird.  
**STOP**  
 Drücken der Taste [NEXT] oder des „vorwärtsgelenden“ Pedals hat keine Auswirkung. Die Sequenz wurde „gestoppt“.  
**TOP**  
 Die Sequenz beginnt erneut von Anfang an.  
**NEXT BANK**  
 Die Sequenz wechselt automatisch an den Anfang der nächsten Registration-Memory-Bank im gleichen Ordner.

Gibt die Voreinstellungsnummern des Registration Memory in der Reihenfolge der aktuellen „Registration Sequence“ an.

Hiermit können Sie den Cursor in der Sequenz verschieben.

Ersetzt die Nummer an der Cursorposition mit der zur Zeit ausgewählten Registration-Memory-Nummer.

Gibt den Dateinamen der ausgewählten Registration-Memory-Bank an.

Schaltet die Funktion „Registration Sequence“ ein und aus. Bei Aktivierung (ON) wird die programmierte Sequenz im Hauptmenü oben rechts angezeigt. Sie können die Sequenz in diesem Display mit Hilfe der Tasten [BACK]/[NEXT] oder der Pedale weiter-schalten.

Löscht alle gespeicherten Registration-Memory-Nummern in der Sequenz.

Löscht die Nummer an der Cursorposition.

Gibt die Nummer der zur Zeit ausgewählten Registration-Memory-Voreinstellung unmittelbar vor der Cursorposition ein.

#### HINWEIS

Bei aktivierter Einstellung REGISTRATION SEQUENCE ENABLE (ON) werden alle anderen Pedaleinstellungen überschrieben (für Pedale, die hier den Optionen „Regist (+) Pedal“ und „Regist (-) Pedal“ zugewiesen wurden). Dazu gehören die Pedaleinstellungen auf Seite 123 und in „Voice Set“ (Voice-Voreinstellungen) auf Seite 127.

#### HINWEIS

Wurden beide Optionen „Regist (+) Pedal“ und „Regist (-) Pedal“ deaktiviert (OFF), können die Pedale nicht verwendet werden, um die „Registration Sequence“ aufzurufen; sondern nur die Tasten [BACK]/[NEXT] im Display MAIN.

#### HINWEIS

Wurden beide Optionen „Regist (+) Pedal“ und „Regist (-) Pedal“ dem gleichen Pedal zugewiesen, hat die Option „Regist (+) Pedal“ Priorität.

#### HINWEIS

Die Daten der „Registration Sequence“ werden als Teil der Registration Memory-Bankdatei aufgenommen. Um Ihre neu programmierte Registration Sequence zu sichern, speichern Sie die aktuelle Registration-Memory-Bankdatei (Seite 35, 41). Alle Daten der Sequenz gehen verloren, wenn die Registration-Memory-Bank gewechselt wird, es sei denn, Sie haben diese in der Registration-Memory-Bankdatei gespeichert.



Um die Einstellungen zu übernehmen, drücken Sie die Taste [EXIT].

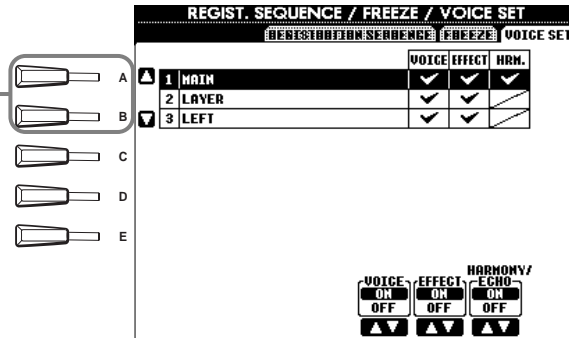
### Beibehalten von Bedienfeldeinstellungen — Freeze

Hier können Sie die Einstellungen angeben, die Sie beibehalten möchten, auch wenn Sie die Voreinstellungen im Registration Memory umschalten. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 78.

# Ändern der automatisch ausgewählten Voice-Einstellungen — Voice Set

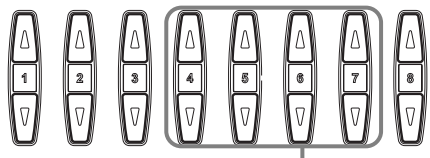
Beim Wechseln von Voices (Auswählen einer Voice-Datei) werden automatisch die Einstellungen ausgewählt, welche am besten für diese Voice geeignet sind — die im Sound Creator vorgenommenen Einstellungen. In diesem Display können Sie den Status ON/OFF jedes einzelnen Parts einstellen. Jede der voreingestellten Voices verfügt z. B. über eine spezifische Einstellung für LEFT PEDAL; wenn die Einstellung LEFT PEDAL in diesem Display auf „OFF“ festgelegt ist, bleibt die Einstellung dieses Parameters jedoch sogar beim Wechseln der Voices unverändert.

Wählen Sie hiermit den gewünschten Part aus.



**HINWEIS**  
Normalerweise sollten alle diese Optionen aktiviert (ON) sein.

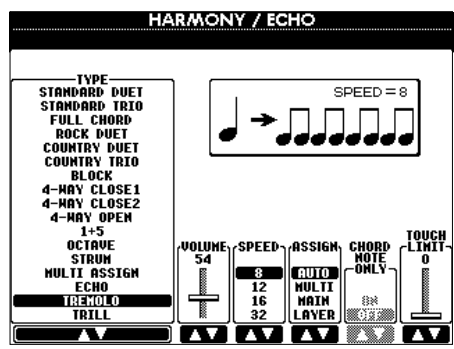
**HINWEIS**  
Für die Parts „Layer“ und „Left“ kann der Harmony-/Echo-Typ nicht festgelegt werden.



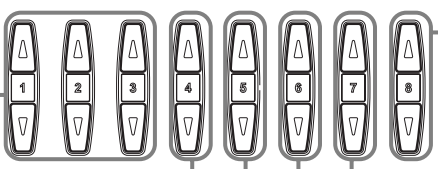
Bestimmen Sie hiermit, ob die entsprechenden Voice-relevanten Einstellungen (Voice-Auswahl, Effekte und Zuweisung von Harmony/echo) automatisch aufgerufen werden sollen, wenn Sie eine Voice auswählen, oder nicht. Diese Einstellungen können für jeden Part unabhängig ein- und ausgeschaltet werden.

## Einstellen von Harmony und Echo

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 3 des Vorgangs auf Seite 118.



Bestimmt den Harmony-Typ. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 128.



Bestimmt den Pegel des Harmony-Effekts.

Bestimmt die Geschwindigkeit der Effekte ECHO, TREMOLO und TRILL. Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der Typ ECHO, TREMOLO oder TRILL ausgewählt ist.

Legt die Mindestanschlagstärke fest, ab der Harmonienoten erzeugt werden. Mit dieser Option können Sie den Harmony-Effekt selektiv durch Ihre Spielstärke einsetzen, wodurch Sie Harmonieakzente in der Melodie erzeugen können. Wenn Sie die Taste stark (stärker als der eingestellte Wert) anschlagen, wird der Harmony-Effekt erzeugt.

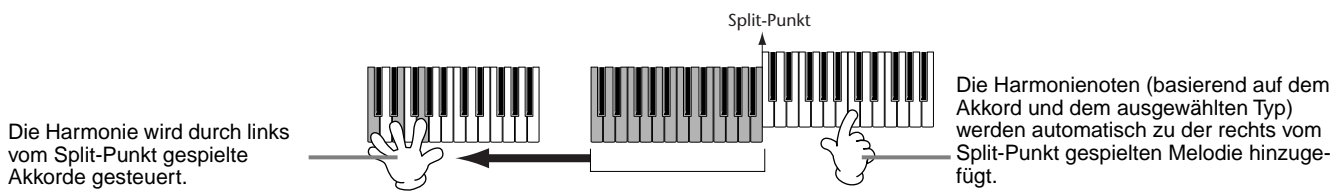
Bei Aktivierung (ON) wird der Harmony-Effekt nur auf die Note angewendet, die zu einem im Bereich der Begleitautomatik der Tastatur gespielten Akkord gehört. Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn der Typ MULTI ASSIGN, ECHO, TREMOLO oder TRILL ausgewählt ist.

Hiermit können Sie den Harmony-Effekt zahlreichen Parts zuweisen. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 128.

## Informationen zu Harmony-Typen

---

### Bei Auswahl eines normalen Harmony-Typs („Standard Duet“ bis „Strum“)



### Bei Auswahl von „Multi Assign“

„Multi Assign“ weist gleichzeitig im Tastaturbereich der rechten Hand gespielte Noten automatisch verschiedenen Parts (Voices) zu. Wenn Sie beispielsweise zwei aufeinanderfolgende Noten spielen, wird die erste von der Voice MAIN und die zweite von der Voice LAYER gespielt.

### Bei Auswahl von „Echo“

Auf die auf der Tastatur gespielten Noten wird im aktuell eingestellten Tempo ein Echoeffekt angewendet.

### Bei Auswahl von „Tremolo“

Auf die auf der Tastatur gespielten Noten wird im aktuell eingestellten Tempo ein Tremolo-Effekt angewendet.

### Bei Auswahl von „Trill“

Zwei auf der Tastatur gehaltene Noten werden abwechselnd mit dem aktuell eingestellten Tempo gespielt.

## Informationen zu Harmony-Zuweisungen

---

### AUTO

Harmonienoten werden automatisch den Parts MAIN und LAYER zugewiesen.

### Multi

Diese Option weist die erste, zweite und dritte hinzugefügte Harmonienote automatisch verschiedenen Parts (Voices) zu. Wenn beispielsweise die Parts MAIN und LAYER aktiviert sind und der Typ STANDARD DUET ausgewählt ist, wird die auf der Tastatur gespielte Note in der Voice MAIN und die hinzugefügte Harmonienote in der Voice LAYER gespielt.

### Main

Die Harmonie wird nur auf den Part MAIN angewendet. Wurde der Part MAIN deaktiviert, wird keine Harmonie angewendet.

### Layer

Die Harmonie wird nur auf den Part LAYER angewendet. Wurde der Part LAYER deaktiviert, wird keine Harmonie angewendet.



## Einstellen der MIDI-Parameter

In diesem Abschnitt können Sie die MIDI-relevanten Einstellungen für das Instrument vornehmen. Diese Einstellungen können gemeinsam im Display USER gespeichert und zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufgerufen werden. Allgemeine Informationen und Details über MIDI finden Sie unter „Was ist MIDI?“ (Seite 139). Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 3 des Vorgangs auf Seite 118.



### Voreingestellte MIDI-Vorlagen (Werkseinstellungen)

<b>All Parts</b>	Sendet alle Parts, einschließlich MAIN, LAYER und LEFT.
<b>Master KBD</b>	Das PSR-A1000 funktioniert als Master-Key-board zur Steuerung externer Klangerzeuger oder anderer Geräte.
<b>KBD &amp; Style</b>	Sendet das Spiel der Oberen und Unteren Tastatur anstatt der einzelnen Parts (MAIN/LAYER/LEFT).
<b>Song</b>	Alle „Transmit“-Kanäle (Sendekanäle) werden so eingestellt, daß sie den Song-Kanälen 1-16 entsprechen. Verwenden Sie diese Einstellung, um die Songdaten des PSR-A1000 mit einem externen Klangerzeuger wiederzugeben oder um Ihr Spiel auf einem externen Sequenzer aufzunehmen.
<b>Clock Ext.</b>	Die MIDI-IN-Schnittstelle empfängt den MIDI-Clock und das PSR-A1000 wird mit einem externen MIDI-Gerät synchronisiert.
<b>MIDI Accord 1</b>	Eine ideale Einstellung zur Steuerung von Tastatur-Voice und Begleit-Style mit einem MIDI-Akkordeon.
<b>MIDI Accord 2</b>	Akkorde und Baßtasten auf einem MIDI-Akkordeon werden zur Steuerung der Begleit-Styles sowie zum Spielen der Akkord- und Baß-Parts verwendet.
<b>MIDI Pedal 1</b>	Mit dem an der MIDI-IN-Buchse angeschlossenen MIDI-Pedal steuern Sie die Baßnoten der Begleitung.
<b>MIDI Pedal 2</b>	Mit dem an der MIDI-IN-Buchse angeschlossenen MIDI-Pedal spielen Sie den Baß-Part.
<b>MIDI OFF</b>	MIDI-Signale werden weder gesendet noch empfangen.

**3** Rufen Sie das Display „User“ auf, und drücken Sie diese Taste, um die soeben bearbeiteten MIDI-Einstellungen zu speichern. Es können bis zu zehn Einstellungen gespeichert werden.

**2** Rufen Sie das Display EDIT auf, wählen Sie dann die gewünschten Funktionen bzw. Parameter aus und stellen Sie diese ein. Weitere Informationen zu jedem der MIDI-Displays EDIT finden Sie auf den folgenden Seiten.

**HINWEIS**  
Auf der Seite USER können die gespeicherten MIDI-Dateien benannt (Seite 38) oder gelöscht (Seite 40) werden.

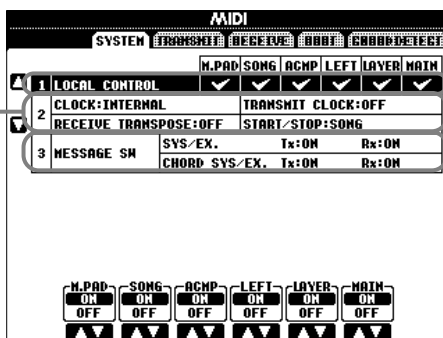


Drücken Sie die Taste [EXIT], um zum vorhergehenden Display zurückzukehren.

## Allgemeine Systemeinstellungen (Local Control, Clock usw.) — System

Rufen Sie das Display auf, wie vorstehend in Schritt 2 beschrieben.

Zur Bearbeitung der Parameter CLOCK, TRANSMIT CLOCK, RECEIVE TRANPOSE und START/STOP.



Zur Bearbeitung der Parameter LOCAL CONTROL (Lokalsteuerung).

Zur Bearbeitung des Parameters MESSAGE SW.

### Local Control

Schaltet „Local Control“ für jeden einzelnen Part ein oder aus. Bei Aktivierung von „Local Control“ (ON) steuert die Tastatur des PSR-A1000 den eigenen internen (lokalen) Klangerzeuger, wodurch die Voices direkt auf der Tastatur gespielt werden können. Wenn Sie „Local Control“ deaktivieren (OFF), werden die Tastatur und die Regler intern von der Klangerzeugung des PSR-A1000 getrennt, so daß kein Sound entsteht, wenn Sie auf der Tastatur spielen oder die Reglern verwenden. Dadurch können Sie beispielsweise mit einem externen MIDI-Sequenzer die internen Voices des PSR-A1000 spielen, und mit Hilfe der Tastatur des PSR-A1000 Noten auf dem externen Sequenzer aufnehmen bzw. einen externen Klangerzeuger spielen.

## Clock, Transmit Clock, Receive Transpose, Start/Stop

### ■ Clock (Taktgeber)

Bestimmt, ob das PSR-A1000 durch den eigenen internen Taktgeber (Clock) oder durch ein externes MIDI-Taktsignal (MIDI Clock) gesteuert wird, das von einem externen Gerät empfangen wird. Wenn das PSR-A1000 allein benutzt wird, ist „INTERNAL“ die normale Einstellung. Wenn Sie das PSR-A1000 mit einem externen Sequenzer, einem MIDI-Computer oder einem anderem MIDI-Gerät benutzen, und Sie das PSR-A1000 mit dem externen Gerät synchronisieren möchten, dann stellen Sie diese Funktion auf „EXTERNAL“ ein. In dem letztgenannten Fall muß das externe Gerät mit dem MIDI IN-Anschluß des PSR-A1000 verbunden werden, und es muß ein entsprechendes MIDI-Clock-Signal übermittelt werden.

### ■ Transmit Clock (Takt senden)

Schaltet das Senden von MIDI-Taktsignalen ein oder aus. Bei Deaktivierung (OFF) werden keine MIDI-Clock- oder START/STOP-Signale gesendet.

### ■ Receive Transpose (Transponierung empfangen)

Wurde dieser Parameter deaktiviert (OFF), werden vom PSR-A1000 empfangene Daten nicht transponiert; bei Aktivierung (ON) werden die Daten entsprechend der aktuellen Einstellung für die Tastaturtransponierung des PSR-A1000 transponiert (Seite 125).

### ■ Start/Stop

Bestimmt, ob die eingehenden FA- (Start) und FC- (Stop) Events die Song- oder Style-Wiedergabe beeinflussen.

#### ■ HINWEIS

**FA, FC**  
MIDI-Events für den Start bzw. Stop des Songs oder Styles. Das Event „FA“ entspricht der Startmeldung und „FC“ der Stopmeldung.

## Message Switch (Event-Schalter)

**SYS/EX. Tx (TRANSMIT)**..... Schaltet die MIDI-Übertragung der Daten ein (ON) oder aus (OFF)

**SYS/EX. Rx (RECEIVE)** ..... Schaltet den MIDI-Empfang exklusiver MIDI-Daten, die von den externen Geräten erzeugt werden, ein (ON) oder aus (OFF).

**CHORD SYS/EX. Tx (TRANSMIT)** ..... Schaltet die MIDI-Übertragung der (systemexklusiven) MIDI-Akkorddaten (Akkord-Erkennung — Grundton und Typ) ein (ON) oder aus (OFF).

**CHORD SYS/EX. Rx (RECEIVE)**..... Schaltet den MIDI-Empfang der (systemexklusiven) MIDI-Akkorddaten, die von den externen Geräten erzeugt werden, ein (ON) oder aus (OFF).

## Senden von Midi-daten — Transmit

Bestimmt, welche Parts MIDI-Daten senden und über welchen MIDI-Kanal die Daten gesendet werden.

Bestimmt den Kanal zur Änderung der Sendeeinstellungen.

CH	PART	NOTE	CC	PC	PB
1	MAIN	✓	✓	✓	✓
2	LAYER	✓	✓	✓	✓
3	LEFT	✓	✓	✓	✓
4	OFF	—	—	—	—
5	MULTI PAD 1	✓	✓	✓	✓
6	MULTI PAD 2	✓	✓	✓	✓
7	MULTI PAD 3	✓	✓	✓	✓
8	MULTI PAD 4	✓	✓	✓	✓

Werden auf einem Kanal bzw. mehreren Kanälen Daten gesendet, blinken die entsprechenden Punkte (1-16) kurz auf.

Bestimmt den Part für den ausgewählten Kanal.

Schaltet die Übertragung des angegebenen Datentyps ein oder aus. Einzelheiten zu Datentypen finden Sie weiter unten.

### Datentypen in den MIDI-Displays TRANSMIT und RECEIVE

<b>Note</b>	Meldungen, die beim Spielen auf der Tastatur erzeugt werden. Jede Meldung enthält den der angeschlagenen Taste entsprechenden Notenwert sowie einen Anschlagswert, der angibt, mit welcher Stärke die Taste angeschlagen wurde.
<b>Control Change (CC)</b>	Control-Change-Daten umfassen Pedal- sowie alle weiteren Controller-Daten.
<b>Program Change (PC)</b>	Programmwechsel-Daten entsprechen den Voice- oder „Patch“-Nummern.
<b>Pitch Bend (PB)</b>	Siehe Seite 124.
<b>After Touch (AT)*</b>	Mit dieser Funktion mißt das PSR-A1000, welchen Druck Sie auf die Tasten nach dem Anschlag ausüben; mit dem daraus gewonnenen Wert wird der Sound in Abhängigkeit von der ausgewählten Voice auf verschiedene Arten beeinflusst. Dadurch können Sie mit größerer Ausdruckskraft spielen und mit Ihrer Spieltechnik Effekte hinzufügen.

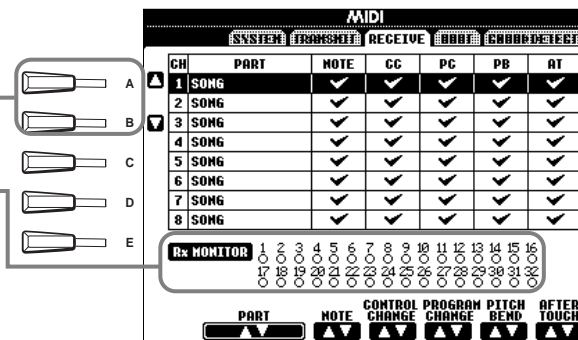
\* Nur verfügbar im Display RECEIVE (Seite 131).

## Empfangen von MIDI-Daten — RECEIVE

Bestimmt, welche Parts MIDI-Daten empfangen und über welchen MIDI-Kanal die Daten empfangen werden.

Bestimmt den Kanal zur Änderung der Empfangseinstellungen.

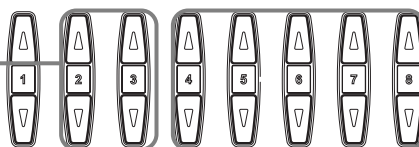
Werden auf einem Kanal bzw. mehreren Kanälen Daten empfangen, blinken die entsprechenden Punkte (1–32) kurz auf.



### HINWEIS

Die MIDI-IN/OUT-Buchsen und Port A der TO-HOST-Buchse (Port A des CBX-Treibers) entsprechen den Kanälen 1–16. Port B der TO-HOST-Buchse (Port B des CBX-Treibers) entspricht den Kanälen 17–32.

Bestimmt den Part für den ausgewählten Kanal. Einzelheiten zu den Empfangsparts finden Sie weiter unten.



Schaltet den Empfang des angegebenen Datentyps ein oder aus. Einzelheiten zu Datentypen finden Sie auf Seite 130.

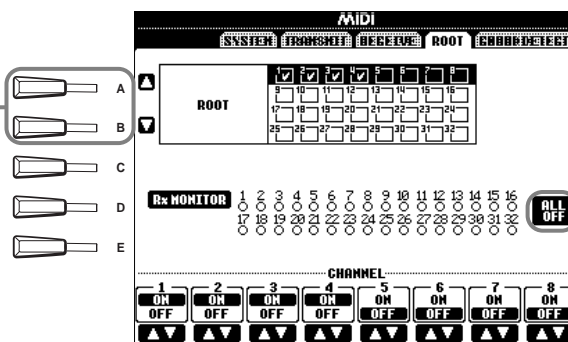
### MIDI-Empfangs-Parts

<b>OFF</b>	Es werden keine MIDI-Daten empfangen.
<b>SONG</b>	Normalerweise entspricht der Part, welcher die MIDI-Daten empfängt, dem Part / der Voice für die Wiedergabe des Songs. Die Kanäle 1—16 entsprechen den Song-Kanälen 1-16.
<b>MAIN</b>	Der Part MAIN wird durch die MIDI-Daten gesteuert, die auf dem entsprechenden Kanal empfangen werden.
<b>LAYER</b>	Der Part LAYER wird durch die MIDI-Daten gesteuert, die auf dem entsprechenden Kanal empfangen werden.
<b>LEFT</b>	Der Part LEFT wird durch die MIDI-Daten gesteuert, die auf dem entsprechenden Kanal empfangen werden.
<b>KEYBOARD</b>	Vom PSR-A1000 empfangene MIDI-Notendaten erzeugen die entsprechenden Noten genau so, als ob sie auf der Tastatur gespielt würden.
<b>ACMP RHYTHM1-2</b>	ACMP RHYTHM1-2 Die empfangenen Noten werden für die Begleitung RHYTHM 1 und RHYTHM 2 genutzt.
<b>ACMP BASS</b>	ACMP BASS Die empfangenen Noten werden als Begleit-Part BASS benutzt.
<b>ACMP CHORD1-2</b>	ACMP CHORD1-2 Die empfangenen Noten werden als Begleit-Parts CHORD 1 und CHORD 2 benutzt.
<b>ACMP PAD</b>	ACMP PAD Die empfangenen Noten werden als Begleit-Pad benutzt.
<b>ACMP PHRASE1-2</b>	ACMP PHRASE1-2 Die empfangenen Noten werden für die Begleitung PHRASE 1 und PHRASE 2 benutzt.
<b>EXTRA PART1-5</b>	Es gibt fünf Parts, die speziell für den Empfang und die Wiedergabe von MIDI-Daten reserviert sind. Normalerweise werden diese Parts nicht vom Instrument selbst verwendet. Wenn diese fünf Kanäle aktiviert sind, können Sie das Instrument als multitimbren Klangerzeuger mit 32 Kanälen verwenden.

## Einstellen der Grundtonkanäle — Root

Die „Note ON/OFF“-Events, die auf den aktivierten Kanälen (ON) empfangen werden, werden im Bereich der Begleitung der Tastatur als Grundtöne erkannt. Die Grundtöne werden unabhängig von den Einstellungen ON/OFF für Begleitung und Split-Punkt erkannt.

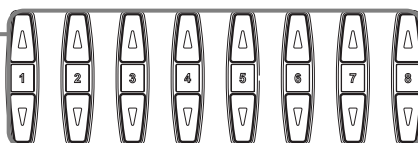
Wählt die Kanäle in Achtergruppen aus: 1 bis 8, 9 bis 16, 17 bis 24 sowie 25 bis 32.



### HINWEIS

Die MIDI-IN/OUT-Buchsen und Port A der TO-HOST-Buchse (Port A des CBX-Treibers) entsprechen den Kanälen 1-16. Port B der TO-HOST-Buchse (Port B des CBX-Treibers) entspricht den Kanälen 17-32.

Stellt den gewünschten Kanal ein (ON) oder aus (OFF).



### HINWEIS

Sind mehrere Kanäle gleichzeitig aktiviert (ON), wird der Grundton aus den aus mehreren Kanälen zusammengestellten empfangenen MIDI-Daten erkannt.

Deaktiviert alle Kanäle (OFF).

## Einstellen von Akkordkanälen — Chord Detect

Die „Note ON/OFF“-Events, die auf den aktivierten Kanälen (ON) empfangen werden, werden im Bereich der Begleitung der Tastatur als Akkorde erkannt. Die zu erkennenden Akkorde sind abhängig vom Fingering-Typ. Die Grundtöne werden unabhängig von den Einstellungen ON/OFF für Begleitung und Split-Punkt erkannt. Die Bedienung ist grundsätzlich mit der des Displays ROOT identisch.

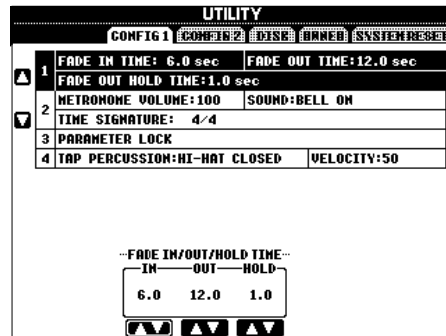
# Sonstige Einstellungen — Utility

Die nachfolgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schritt 3 des Vorgangs auf Seite 118.

## Vornehmen von Einstellungen für die Parameter Fade In/out, Metronome, Parameter Lock und Tap — Config 1

### Fade In Time, Fade Out Time, Fade Out Hold Time

Hier können Sie die Zeit zum Ein- und Ausblenden des Begleit-Styles und des Songs bestimmen.



Bestimmt die Zeit zum Einblenden der Lautstärke, vom Minimum bis zum Maximum (Wertebereich: 0 bis 20,0 Sekunden).

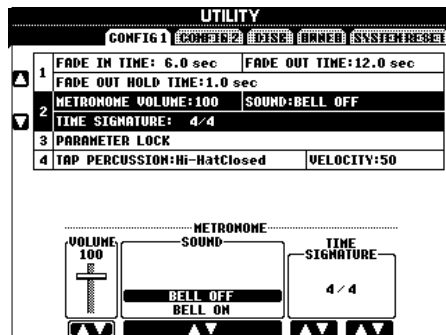
Bestimmt die Zeit, in der die auf ein Ausblenden folgende Lautstärke bei 0 bleibt (Wertebereich: 0 bis 5,0 Sekunden).



Bestimmt die Zeit zum Ausblenden der Lautstärke, vom Maximum bis zum Minimum (Wertebereich: 0 bis 20,0 Sekunden).

### Metronome

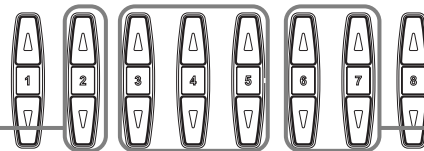
Hier können Sie die Metronom-Parameter einstellen.



Bestimmt den Pegel des Metronomklangs.

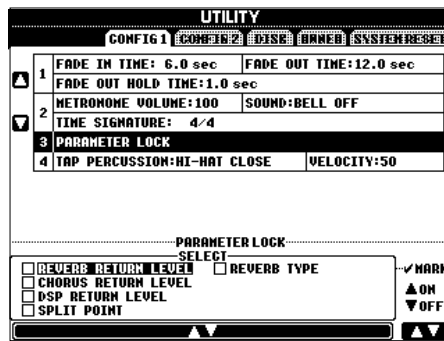
Bestimmt, welcher Klang für das Metronom verwendet werden soll.  
**Bell Off**.....Herkömmlicher Metronomklang, ohne Glockenklang.  
**Bell On**.....Herkömmlicher Metronomklang, mit Glockenklang.

Bestimmt den Takt des Metronoms.  
 Wenn Sie den Song oder den Begleit-Style starten, werden automatisch die dazu passenden Werte eingestellt.

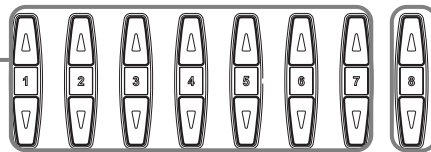


## Parameter Lock

Mit dieser Funktion können Sie bestimmte Parameter sperren, so daß diese nur direkt über die Bedienfeldregler geändert werden können, also nicht durch den Registrierungsspeicher und auch nicht durch die Song-Daten.



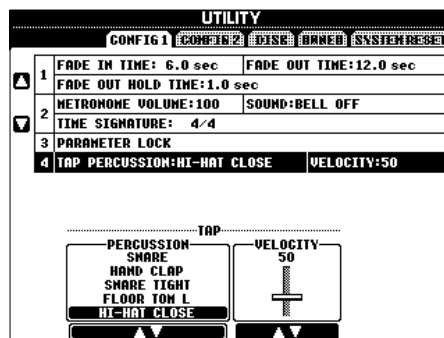
Wählen Sie den gewünschten Parameter zum Sperren bzw. zum Aufheben der Sperre aus.



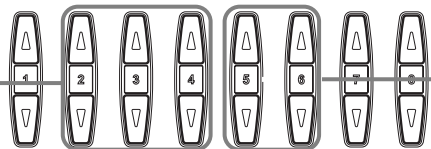
Bestimmt, ob der ausgewählte Parameter gesperrt ist (Kontrollkästchen markiert) oder nicht gesperrt ist (Kontrollkästchen leer).

## Tap Count

(Takt einzählen) Hier können Sie die Einstellungen für den Tap-Sound ändern, der mit der Funktion TAP START (Seite 48) verwendet wird.

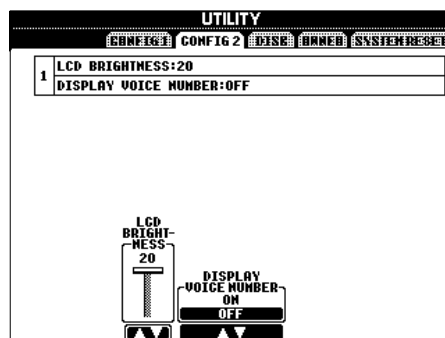


Bestimmt den jeweiligen Sound, der für die Funktion TAP START verwendet wird. Ein Drum- oder Percussion-Sound kann im Standard Kit (Seite 52) ausgewählt werden.

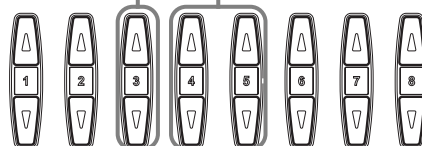


Bestimmt den Pegel des TAP-Sounds.

## Vornehmen der Einstellungen für DISPLAY, und VOICE NUMBER-Kennzeichnung — CONFIG 2

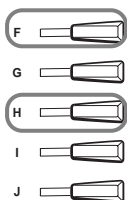
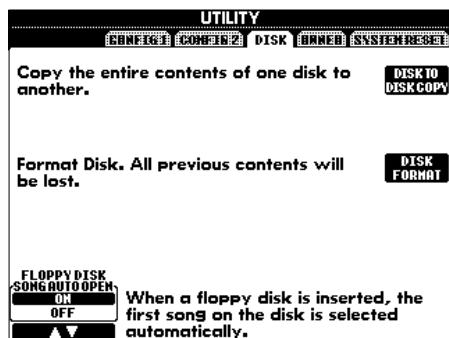


Bestimmt die Helligkeit des beleuchteten Displays.



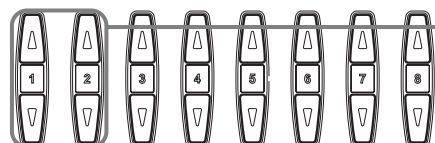
Bestimmt, ob Bank und Nummer der Voice im Display VOICE auf der Seite PRESET angezeigt werden (Seite 51). Diese Option ist hilfreich, wenn Sie die Werte der richtigen Bankauswahl MSB/LSB und die Programmnummer prüfen möchten, um sie festzulegen, wenn die Voice von einem externen MIDI-Gerät ausgewählt wird.

## Kopieren und Formatieren von Disketten — Disk



Mit dieser Funktion können Sie alle Daten von einer Diskette auf eine andere kopieren, dadurch können Sie alle wichtigen Daten vor der Bearbeitung sichern. Eine Anleitung finden Sie im folgenden Abschnitt „Kopieren von Diskette auf Diskette“.

Mit dieser Funktion können Sie eine Diskette formatieren (siehe unten).



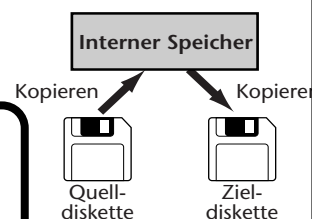
Schaltet die Funktion SONG AUTO OPEN ein (ON) oder aus (OFF). Bei Aktivierung (ON) wird durch das PSR-A1000 automatisch der erste Song der Diskette aufgerufen, wenn Sie eine Diskette einlegen.

### HINWEIS

- Der Kopiervorgang kann nicht zwischen einer 2DD- und einer 2HD-Diskette vorgenommen werden. Vergewissern Sie sich beim Kopiervorgang, daß Sie Disketten gleichen Typs verwenden.
- In Abhängigkeit vom Datenumfang auf der Originaldiskette müssen Sie möglicherweise mehrere Male zwischen den Disketten wechseln, bis alle Daten richtig kopiert wurden.
- Lesen Sie sich unbedingt den Abschnitt „Verwenden von Diskettenlaufwerk (Floppy Disk Drive, FDD) und Disketten“ auf Seite 7.

### Kopieren von Diskette auf Diskette

Wie unten gezeigt, werden die Daten der Originaldiskette (Quelle) zuerst in den Speicher des PSR-A1000 und dann zurück auf die Sicherungsdiskette (Ziel) kopiert.



**1** Drücken Sie die Taste [F]. Eine Meldung wird angezeigt und fordert Sie auf, die Queldiskette einzulegen.

**2** Legen Sie die Diskette mit den Originaldaten in das Laufwerk ein und drücken Sie OK. Eine Meldung „Now copying“ (Kopiervorgang läuft) wird angezeigt, und der Kopiervorgang der Daten in den internen Speicher des PSR-A1000 beginnt. Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie „CANCEL“.

**3** Entnehmen Sie bei Erscheinen der Anzeige „Please insert a destination disk and press the OK button“ (Bitte legen Sie eine Zieldiskette ein und drücken Sie OK) die Queldiskette, legen Sie dafür eine leere, formatierte Diskette ein und wählen Sie dann „OK“. Um den Vorgang abzubrechen, wählen Sie „CANCEL“ (Abbrechen).

**4** Entnehmen Sie die Zieldiskette nach Abschluß des Vorgangs (oder wenn Sie dazu aufgefordert werden).

### HINWEIS

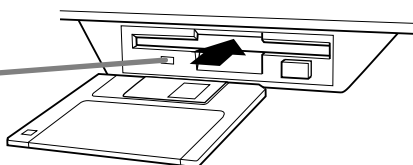
Im Handel erhältliche Musikdaten unterliegen dem Schutz durch das Urheberrecht (Copyright). Das Kopieren im Handel erhältlicher Musikdaten ist nur für Ihren Privatgebrauch zulässig und sonst streng untersagt. Manche Musiksoftware ist aus diesem Grund kopiergeschützt und kann nicht kopiert werden.

### Formatieren einer Diskette

Stellen Sie beim erstmaligen Verwenden einer unformatierten Diskette sicher, daß die Diskette ordnungsgemäß auf dem PSR-A1000 formatiert wird. Dies gilt für leere Disketten sowie für Disketten, die bereits in einem anderen Format initialisiert wurden. Durch das Formatieren werden alle Daten auf der Diskette gelöscht.

#### Disketten-Kontrollampe

Wenn Sie das Instrument einschalten, leuchtet die Laufwerks-LED (links unterhalb des Diskettenschachts) und zeigt dadurch an, daß das Laufwerk betriebsbereit ist.



### HINWEIS

Durch den Formatierungsvorgang wird eine Diskette mit einem bestimmten Dateisystem initialisiert, dadurch kann das entsprechende Gerät (hier das PSR-A1000) richtig auf die Diskette zugreifen. Da verschiedene Formattypen und Diskettentypen zur Verfügung stehen, sollten Sie wissen, welche Typen mit dem PSR-A1000 verwendet werden. 2DD-Disketten werden mit einer Kapazität von 720 KB, 2HD-Disketten mit einer Kapazität von 1,44 MB formatiert.

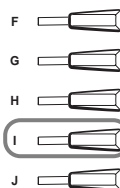
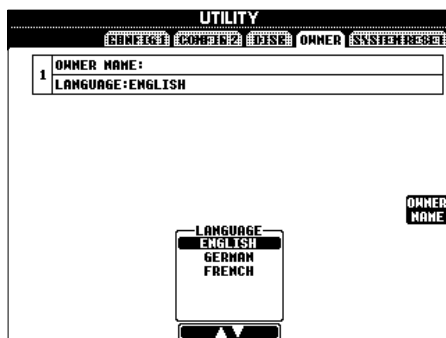
### VORSICHT

Durch das Formatieren einer Diskette werden alle Daten auf der Diskette gelöscht. Vergewissern Sie sich, daß die zu formatierende Diskette keine wichtigen Daten enthält!

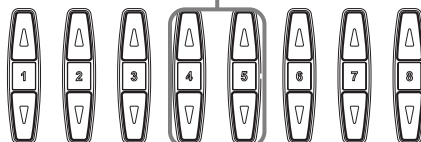
Legen Sie die Diskette mit dem Metallschieber nach vorn und dem Etikett nach oben ein. Um die Formatierung zu beginnen, drücken Sie in der obigen Seite DISK die Taste [H] (DISK FORMAT).

## Eingeben Ihres Namens und der Sprache — Owner

Bestimmt die Sprache für die Meldungen der Displays. Wenn Sie diese Einstellung ändern, werden alle Meldungen in der ausgewählten Sprache angezeigt.



Drücken Sie diese Taste, um den Namen des Besitzers (Owner) einzugeben; eine Anleitung dazu finden Sie auf Seite 42). Dieser Name wird automatisch angezeigt, wenn Sie das Instrument einschalten.



## Wiederherstellen der werkseitig programmierten Einstellungen des PSR-A1000 — System Reset

Mit diesem Vorgang können Sie die originalen Werkseinstellungen des PSR-A1000 wieder herstellen. Zu diesen Einstellungen gehören Systemeinstellungen, MIDI-Einstellungen, die USER-Effekte, sowie Dateien und Ordner.

Stellt die Parameter des SYSTEM SETUP auf die originalen Werkseinstellungen ein. Sie können auch nur die Einstellungen des SYSTEM SETUP wiederherstellen, indem Sie die Taste der höchsten Note (C6) auf der Tastatur drücken und das Instrument einschalten.

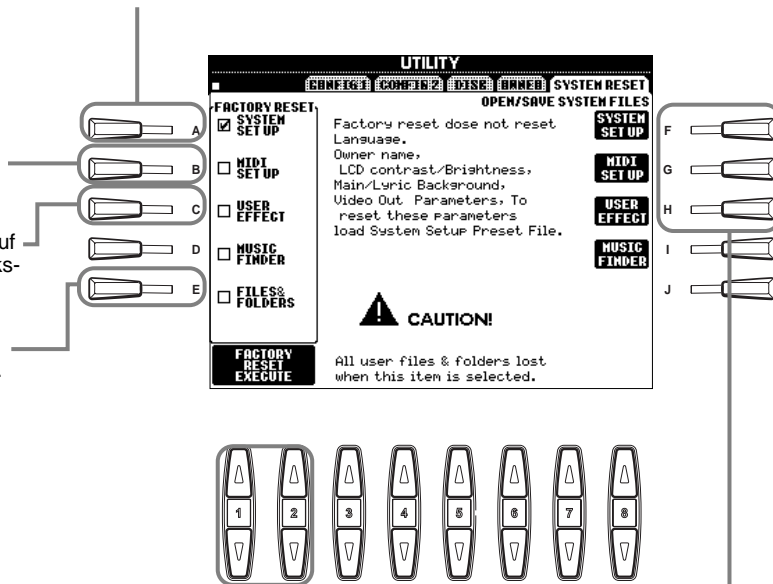
### HINWEIS

Die folgenden Funktionen und Einstellungen sind von dem Factory-Reset-Vorgang nicht betroffen. Sie können diese jedoch durch Abrufen der Preset-System-Setup-Dateien auf der Seite PRE-SET im Open/Save-Dialog des SYSTEM SETUP auf die ursprünglichen Einstellungen zurücksetzen.  
Sprache  
Name des Besitzers  
Helligkeit des LC-Displays

Stellt die MIDI-Vorlagen (Templates) auf die ursprünglichen Werkseinstellungen ein.

Stellt die USER EFFECTS (Seite 116) auf die ursprünglichen Werkseinstellungen ein.

Löscht alle Dateien und Ordner der Seite USER.



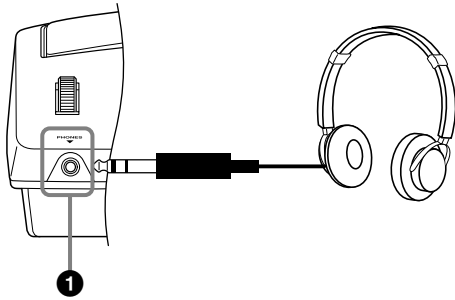
Führt den Vorgang FACTORY RESET für alle oben markierten Elemente aus.

Hiermit werden die entsprechenden Displays OPEN/SAVE aufgerufen. Hiermit können Sie die entsprechenden Daten als Dateien für späteren Abruf auf Diskette speichern. Von der Seite PRESET aus können Sie auch die entsprechenden Werkseinstellungen abrufen.

# Betreiben des PSR-A1000 mit anderen Geräten

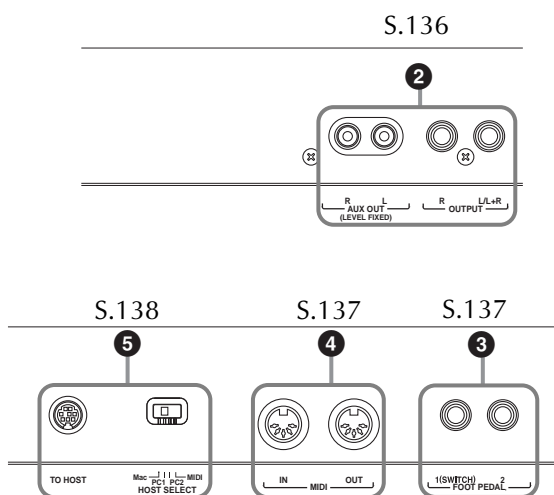
## **VORSICHT**

Wenn Sie das PSR-A1000 mit anderen elektronischen Geräten verbinden möchten, schalten Sie zuerst alle Geräte aus. Stellen Sie zunächst alle Lautstärkereglern an den Geräten auf Minimum (0) ein, bevor Sie die Instrumente ein- oder ausschalten. Andernfalls kann ein elektrischer Schlag verursacht oder Komponenten beschädigt werden.



## 1 Verwenden eines Kopfhörers (PHONES-Buchse).

Wenn Sie ungestört üben bzw. andere nicht stören möchten, können Sie hier handelsübliche Stereo-Kopfhörer anschließen. Das eingebaute Stereo-Lautsprechersystem wird automatisch abgeschaltet, wenn Sie einen Kopfhörer an die PHONES-Buchse anschließen (Seite 133).



## 2 Wiedergabe der Sounds des PSR-A1000 über eine externe Audioanlage und Aufnahme der Sounds auf einem externen Aufzeichnungsgerät (AUX OUT/OUTPUT-Buchsen)

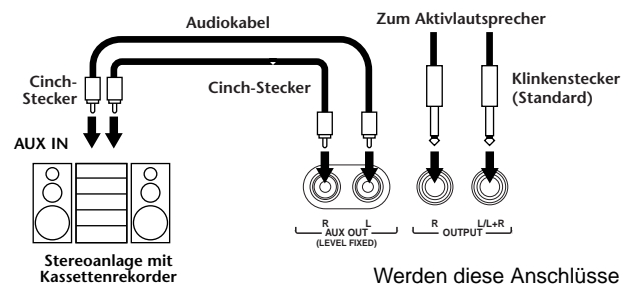
Über die AUX OUT-Buchsen und die OUTPUT-Buchsen können Sie das PSR-A1000 an viele verschiedene Audiosysteme anschließen. Stellen Sie die Verbindung her, wie unten dargestellt; verwenden Sie Standard-Audiokabel.

### HINWEIS

Verwenden Sie Audiokabel und Adapter ohne Widerstand.

### VORSICHT

Wenn an die AUX-OUT-Buchsen oder OUTPUT-Buchsen des PSR-A1000 eine externe Audioanlage angeschlossen ist, schalten Sie zuerst das PSR-A1000 ein und dann die externe Anlage. Schalten Sie die Geräte in umgekehrter Reihenfolge aus.



Werden diese Anschlüsse verwendet (Verbindung mit Cinch-Steckern, LEVEL FIXED), erfolgt die Übertragung zum angeschlossenen Gerät – unabhängig von der Stellung des Reglers [MASTER VOLUME] – mit einem festen Lautstärkepegel.

Werden diese Anschlüsse verwendet (mit Standard-6,3-mm-Steckern), können Sie mit dem Regler [MASTER VOLUME] den Lautstärkepegel zum externen Gerät bestimmen.

### HINWEIS

- Wenn Sie ein Mono-Gerät an das PSR-A1000 anschließen, verwenden Sie nur die OUTPUT L/L+R-Buchse.



### 3 Anschluß eines Pedals (Fußschalters) oder stufenlosen Fußreglers (FOOT-PEDAL-1/2-Buchse)

Wenn Sie an einer der FOOT-PEDAL-Buchsen einen Fußschalter anschließen (z. B. den FC4 oder den FC5), können Sie die Funktion einer Taste des Bedienfelds mit dem Fuß ausführen, z. B. die Start/Stop-Funktionen der Begleitung.

Wenn Sie an die FOOT PEDAL 2-Buchse einen stufenlosen Fußregler (z. B. den FC7) anschließen, können Sie damit eine beliebige der umfangreichen wichtigen Funktionen mit dem Fuß steuern — beispielsweise um die Lautstärke während des Spiels dynamisch zu variieren (Seite 123).

#### HINWEIS

Die Polarität des Fußschalters (normal oder umgekehrt) kann auch geändert werden (Seite 139).

#### ⚠ VORSICHT

Achten Sie darauf, das Pedal nur dann anzuschließen oder abzuziehen, wenn das Instrument ausgeschaltet ist.

### 4 Anschließen externer MIDI- Geräte (MIDI-Anschlüsse)

Verbinden Sie das externe MIDI-Gerät mit den MIDI-Anschlüssen des PSR-A1000. Verwenden Sie dazu ein Standard-MIDI-Kabel. Vergewissern Sie sich, daß der Schalter HOST SELECT (Seite 18) auf der Position MIDI steht, wenn Sie diese Anschlüsse verwenden. Weitere Informationen über die Nutzung dieser Verbindungen finden Sie im Abschnitt „Einsatzmöglichkeiten von MIDI“ auf Seite 142.

**MIDI IN** ..... empfängt MIDI-Events von einem externen MIDI-Gerät

**MIDI OUT** ..... sendet MIDI-Events, die vom PSR-A1000 erzeugt wurden.

Einen allgemeinen Überblick über MIDI und Informationen über die sinnvolle Nutzung finden Sie in den folgenden Abschnitten:

- Was ist MIDI? (Seite 139)
- Einsatzmöglichkeiten von MIDI (Seite 142)
- MIDI-Funktionen (Seite 129)

#### HINWEIS

- Verwenden Sie niemals MIDI-Kabel, die länger als 15 Meter sind.

## 5 Anschließen eines Computers (MIDI-Anschlüsse/TO HOST-Anschluß)

Verbinden Sie das PSR-A1000 mit einem Computer und nutzen Sie die Vorteile des umfangreichen und leistungsfähigen Softwareangebots zum Erstellen und Bearbeiten von Musik. Das PSR-A1000 kann auf drei verschiedene Weisen angeschlossen werden.

- Anschluß über TO-HOST-Buchse
- Anschluß über die MIDI-Buchsen
- Anschluß über eine USB-Schnittstelle unter Verwendung eines optionalen USB-Interface (UX-Serie).

### HINWEIS

- Sie benötigen ein geeignetes Musik/MIDI-Programm (etwa ein Sequenzerprogramm), das systemkompatibel mit Ihrem Computer ist.
- Wenn Sie das PSR-A1000 an einen Computer anschließen, schalten Sie zuerst beide Geräte aus, bevor Sie Kabel anschließen und den Schalter HOST SELECT einstellen. Schalten Sie nach Herstellen der Verbindungen und etwaigen Einstellungen zuerst den Computer an, dann das PSR-A1000.
- Wenn Sie den TO-HOST-Anschluß des PSR-A1000 nicht verwenden, vergewissern Sie sich, daß kein Kabel an dieser Buchse angeschlossen ist. Wenn noch ein Kabel angeschlossen ist, funktioniert das PSR-A1000 möglicherweise nicht richtig.
- Wird der Schalter HOST SELECT auf „PC-1“, „PC-2“ oder „Mac“ gestellt, können Sie die TO-HOST-Buchse nutzen, die MIDI-Anschlüsse sind jedoch deaktiviert und es werden keine Daten über die MIDI-Anschlüsse übertragen. Wenn andererseits der Schalter HOST SELECT auf „MIDI“ gestellt wurde, können Sie die MIDI-Anschlüsse nutzen, jedoch nicht die TO-HOST-Buchse, da bei dieser Einstellung keine Daten über die TO-HOST-Buchse übertragen werden.

### Hinweis für Anwender von Windows (bezüglich der MIDI-Treiber)

Zur Übertragung von Daten über die serielle Schnittstelle des Computers und die TO-HOST-Buchse des PSR-A1000 müssen Sie einen speziellen MIDI-Treiber installieren (Yamaha CBX-Treiber für Windows). Die mit dem PSR-A1000 mitgelieferte Diskette enthält die gepackte Treiberdatei „mididrv.zip“. Nach dem Entpacken der Datei führen Sie die Installation aus, indem Sie im Verzeichnis „MidiDrv“ auf die Datei „Setup.exe“ doppelklicken und den Anleitungen auf dem Bildschirm folgen. Sie können diesen Treiber auch aus der XG-Bibliothek auf der Website von Yamaha herunterladen:  
<http://www.yamaha-xg.com>

## Verwenden des TO-HOST-Anschlusses

Verbinden Sie den seriellen Port des PCs (RS-232C-Anschluß oder RS-422-Anschluß) mit dem TO-HOST-Anschluß des PSR-A1000. Für die Verbindung benötigen Sie ein zum PC-Typ passendes (als Zubehör erhältliches) Kabel.

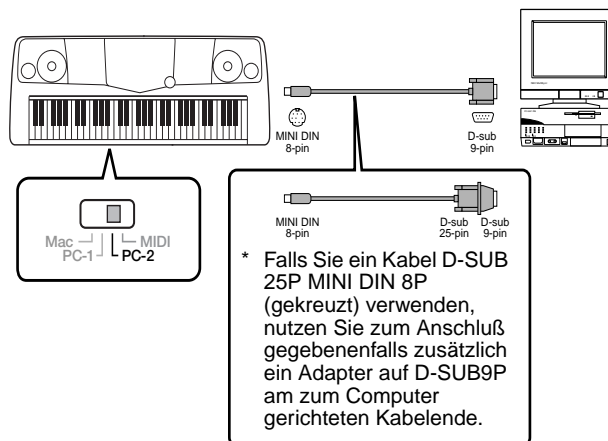
### HINWEIS

Wenn Ihr System mit den aufgeführten Verbindungen und Einstellungen nicht richtig funktioniert, erfordert Ihre Software möglicherweise andere Einstellungen. Schauen Sie im Handbuch Ihrer Software nach und stellen Sie den Schalter HOST SELECT auf die passende Datenübertragungsrate ein. (Die Datenübertragungsrate in der Stellung „PC-1“ beträgt 31.250 bps.)

### IBM-PC/AT (Windows)

Verbinden Sie den RS-232C-Anschluß des Computers mit dem TO HOST-Anschluß am PSR-A1000.

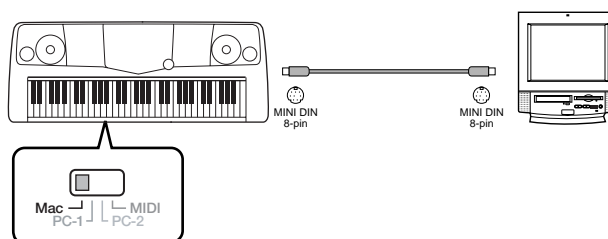
Verwenden Sie dazu ein serielles Kabel (D-SUB 9P → MINI DIN 8P, gekreuzt). Stellen Sie den Schalter HOST SELECT am PSR-A1000 auf „PC-2“.  
(Die Datenübertragungsrate beträgt 38.400 bps.)



### Macintosh

Verbinden Sie den RS-422-Anschluß (Modem- oder Druckeranschluß) des Computers mit dem TO-HOST-Anschluß am PSR-A1000. Verwenden Sie dazu ein serielles Kabel (System-Peripheriekabel, 8-polig). Stellen Sie den Schalter HOST SELECT am PSR-A1000 auf „MAC“ (Die Datenübertragungsrate beträgt 31.250 bps).

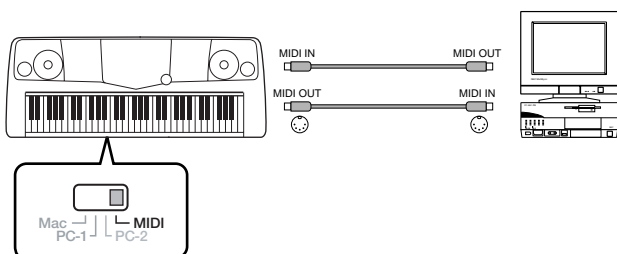
Stellen Sie in dem von Ihnen benutzten Sequenzerprogramm den Takt für die MIDI-Schnittstelle auf 1 MHz ein. Ausführliche Informationen finden Sie im Benutzerhandbuch der verwendeten Software.



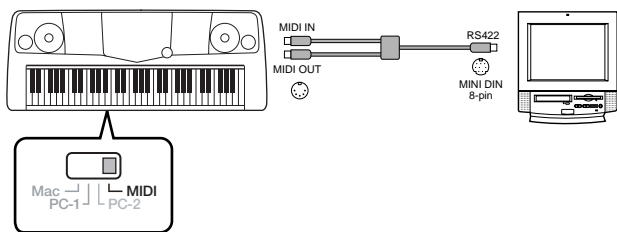
## Verwenden der MIDI-Schnittstellen

Wenn Sie eine am PC installierte MIDI-Schnittstelle verwenden, verbinden Sie die MIDI-Buchsen des PCs und des PSR-A1000 über Standard-MIDI-Kabel miteinander.

- Ist am Computer eine MIDI-Schnittstelle installiert, verbinden Sie die MIDI OUT-Buchse des PCs mit der MIDI IN-Buchse. Bringen Sie den Schalter HOST SELECT in die Position „MIDI“.



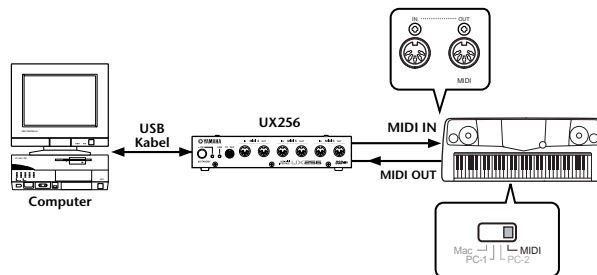
- Wenn Sie eine MIDI-Schnittstelle an einem Macintosh-Computer verwenden, verbinden Sie den seriellen RS-422-Anschluß des Computers (Modem-/Drucker-Schnittstelle) mit der MIDI-Schnittstelle. Verbinden Sie anschließend die MIDI-OUT-Buchse der MIDI-Schnittstelle mit dem MIDI-IN-Anschluß des PSR-A1000 (siehe Abbildung unten). Stellen Sie den Schalter HOST SELECT auf „MIDI“.



- Ist der Schalter HOST SELECT auf „MIDI“ gestellt, ist die TO-HOST-Buchse deaktiviert.
- Wenn Sie einen Macintosh-Computer verwenden, stellen Sie in der Anwendungs-Software die Takt-Einstellung für die MIDI-Schnittstelle ein, damit Sie zu den Einstellungen der verwendeten MIDI-Schnittstelle paßt. Ausführliche Informationen finden Sie im Benutzerhandbuch der verwendeten Software.

## Verwenden der USB-Schnittstelle am Computer mit einer USB/MIDI-Schnittstelle (UX256/UX96 usw.)

Verbinden Sie das UX256/UX96 und den Computer mit Hilfe eines USB Kabels. Installieren Sie den mitgelieferten UX256/UX96-Treiber auf Ihrem Computer und verbinden Sie die UX256/UX96-Schnittstelle über MIDI-Kabel mit dem PSR-A1000. Stellen Sie den Schalter HOST SELECT am PSR-A1000 auf „MIDI“. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung der UX256/UX96.

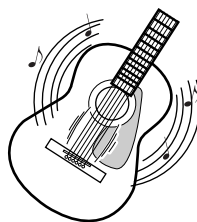


Einzelheiten zu den notwendigen MIDI-Einstellungen für Computer und Sequenzerprogramm finden Sie in den entsprechenden Benutzerhandbüchern.

## Was ist MIDI?

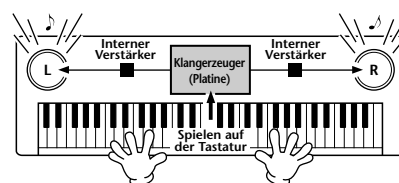
Typische Vertreter akustischer Instrumente sind beispielsweise das akustische Klavier und die klassische Gitarre. Bei einem Klavier schlagen Sie eine Taste an, und ein Hammer im Inneren des Instruments schlägt eine oder mehrere Saiten an, und die Note erklingt. Bei der Gitarre zupfen Sie die Saite selbst, um einen Ton zu erzeugen. Aber wie erzeugt ein digitales Instrument den Klang?

Tonerzeugung bei einer akustischen Gitarre



Eine Saite wird gezupft und der Resonanzkörper verstärkt den Klang.

Tonerzeugung bei einem digitalen Instrument

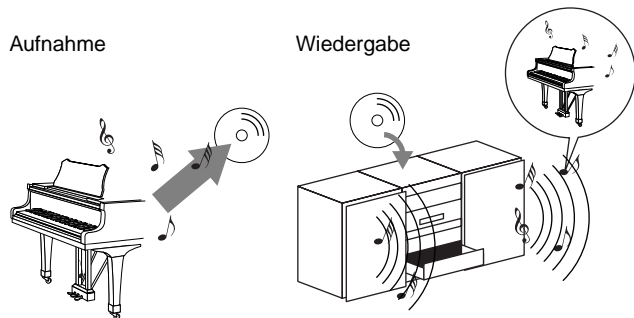


Auf der Basis von Daten, die durch Spielen auf der Tastatur erzeugt werden, wird über die Lautsprecher eine im Klangerzeuger gespeicherte Sampling-Note wiedergegeben.

Wie in der Abbildung oben gezeigt, wird in einem elektronischen Instrument eine im **Klangerzeuger-Bereich** (elektronischer Schaltkreis) gespeicherte, gesampelte (zuvor aufgezeichnete) Note je nach den Daten gespielt, die das Instrument von der Tastatur erhält.

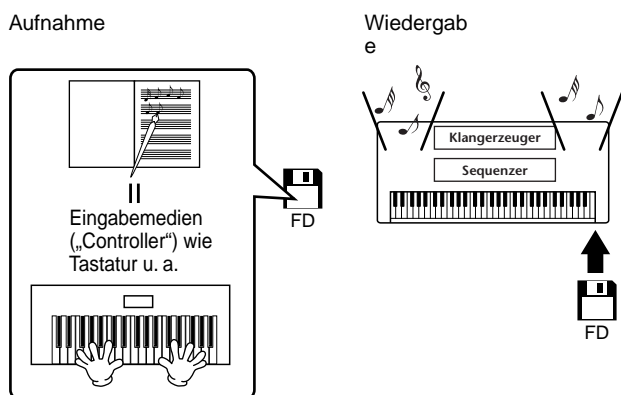
Lassen Sie uns nun betrachten, was bei der Wiedergabe einer Aufnahme erfolgt. Wenn Sie eine Musik-CD wiedergeben (beispielsweise eine Klavieraufnahme), hört man den Klang (akustische Schwingungen) des akustischen Instruments. Wir wollen diese als Audio-Daten bezeichnen, zur Unterscheidung von den MIDI-Daten.

Aufnahme und Wiedergabe des Spiels an einem akustischen Instrument (Audio-Daten)



In dem oben angeführten Beispiel wird das Klavierspiel in Form von Audio-Daten festgehalten und auf CD gespeichert. Gibt man die CD auf einer Audioanlage wieder, hört man die Klavierdarbietung. Das Klavier selbst wird dazu nicht benötigt, weil die Aufnahme den Klavierklang enthält und die Lautsprecher diesen wiedergeben.

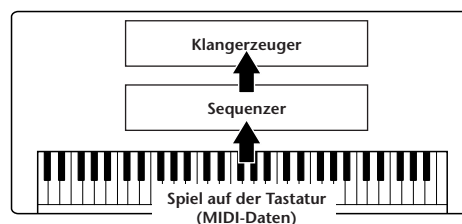
Aufnahme und Wiedergabe des Spiels an einem digitalen Instrument (MIDI-Daten)



**HINWEIS**

Im Fall eines digitalen Instruments werden die Audiosignale über die Ausgangsbuchsen (z. B. AUX OUT) am Instrument gesendet.

Der „Controller“ und der „Klangerzeuger“ in der obigen Abbildung entsprechen dem Klavier in dem Beispiel für ein akustisches Instrument. In diesem Fall wird die Darbietung des Spielers als MIDI-Song-Daten festgehalten (siehe untenstehende Abbildung). Um eine akustische Darbietung aufzunehmen, wird zunächst eine spezielle Aufnahmeanlage benötigt. Weil der PSR-A1000 einen integrierten **Sequencer** enthält, mit dem die Daten Ihre Spiels selbst festgehalten werden, benötigt man keine weiteren Aufnahmegeräte. Besser noch: Mit Ihrem digitalen Instrument — dem PSR-A1000 — können Sie die Daten sowohl aufnehmen als auch wiedergeben.



Dennoch wird eine Quelle für die Wiedergabe der Audio-Daten benötigt, die etwa über Lautsprecher wiedergegeben werden sollen. Der **Klangerzeuger** des PSR-A1000 übernimmt diese Aufgabe. Die aufgenommenen Spieldaten werden vom Sequenzer beim Abspielen der Song-Daten wiederholt, der Klangerzeuger generiert während des Abspielens die verwendeten Instrumentklänge (Voices) — beispielsweise den Klang eines Klaviers. Anders betrachtet, die Beziehung zwischen dem Sequenzer und der Klangerzeugung entspricht der zwischen dem Pianisten und dem Klavier — einer spielt das andere. Weil digitale Instrumente die Wiedergabe der Spieldaten und die eigentlichen Klänge unabhängig behandeln, können wir unsere Klavieraufnahme auch nachträglich mit einem anderen Instrumentenklang wie etwa Gitarre oder Geige wiedergeben.

**HINWEIS**

Obwohl es sich beim PSR-A1000 um ein einzelnes Instrument handelt, kann man sich eine Verbindung verschiedener elektronischer Komponenten vorstellen: einen Controller, einen Klangerzeuger und einen Sequenzer.

Abschließend werfen wir einen Blick auf die eigentlich aufgenommenen Daten, welche die Grundlage für die Wiedergabe der Klänge bilden. Angenommen, Sie spielen auf der Tastatur des PSR-A1000 eine Viertelnote „C“ mit dem Klang „akustischer Flügel“. Anders als bei einem akustischen Instrument, das eine Resonanznote erzeugt, gibt ein elektronisches Instrument Tastaturinformationen wie „mit welcher Voice“, „mit welcher Taste“, „mit welcher Stärke“, „Zeitpunkt des Tastenanschlags“ und „Zeitpunkt des Loslassens der Taste“ weiter. Anschließend wird jedes Stück Information in einen Zahlenwert umgewandelt und an den Klangerzeuger gesendet. Auf Grundlage dieser Zahlen spielt der Klangerzeuger die gespeicherte Sampling-Note.

### Beispiele für Spieldaten

Voice-Nummer (mit welcher Voice)	01 (Grand Piano; Flügel)
Notennummer (mit welcher Taste)	60 (C3)
„Note On“ (wann wurde die Taste gedrückt) und „Note off“ (Zeitpunkt des Loslassens)	Numerisch ausgedrücktes Timing (Viertelnote)
Anschlagstärke (wie stark)	120 (stark)

Bedienungsfunktionen am PSR-A1000, wie das Spielen der Tastatur und die Auswahl von Voices, werden als MIDI-Daten verarbeitet und gespeichert. Auch die Begleitautomatik-Styles und Songs bestehen aus MIDI-Daten.

MIDI ist die Abkürzung für Musical Instrument Digital Interface (Digitale Schnittstelle für Musikinstrumente). Durch MIDI können elektronische Musikinstrumente durch Senden und Empfangen von kompatiblen MIDI-Daten bzw. -Events wie „Note“, „Control Change“, „Program Change“ usw. miteinander kommunizieren. Das PSR-A1000 kann andere MIDI-Geräte durch die Übertragung von Daten bezogen auf Noten und verschiedene Controller steuern. In gleicher Weise kann das PSR-A1000 durch eingehende MIDI-Events gesteuert werden, welche automatisch die Klangerzeugung steuern, dabei MIDI-Kanäle, Voices und Effekte auswählen, Parameter verändern und natürlich die für die verschiedenen Parts zugewiesenen Voices anspielen.

**HINWEIS**

- MIDI-Daten haben im Vergleich zu Audio-Daten folgende Vorteile:
- Die anfallende Datenmenge ist sehr gering, so daß MIDI-Songs auch auf eine Diskette passen.
  - Die Daten können wirksam und einfach bearbeitet werden, sogar so weit, daß Voices nachträglich verändert und die Daten transformiert werden.

MIDI-Events können in zwei Gruppen eingeteilt werden: Kanal-Events und System-Events.

### Kanal-Events

Das PSR-A1000 ist ein elektronisches Instrument, das 16 Kanäle verwalten kann (bei Verwendung des TO HOST-Anschlusses sogar 32 Kanäle). Normalerweise läßt sich das auch ausdrücken mit: „Es kann 16 Instrumente zur gleichen Zeit spielen“. Kanal-Events übermitteln für jeden der 16 Kanäle Daten wie Note ON/OFF, Programmwechsel usw.

Name des Events	PSR-A1000 -Funktion/Bedienfeldeinstellung
<b>Note ON/OFF</b>	Events, die beim Spielen auf der Tastatur erzeugt werden. Jedes Event enthält den der angeschlagenen Taste entsprechenden Notenwert sowie einen Anschlagwert, der angibt, mit welcher Stärke die Taste angeschlagen wurde.
<b>Program Change</b>	Voice-Auswahl (Control Change, Bank Select, MSB/LSB-Einstellung)
<b>Control Change</b>	Lautstärke, Stereoposition (Mischpult) usw.

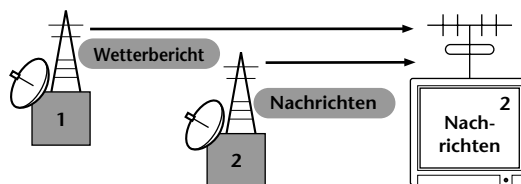
**HINWEIS**

Die Spieldaten aller Songs und Styles werden in Form von MIDI-Daten verwaltet.

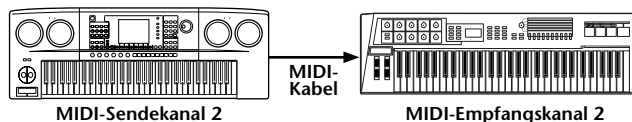
### MIDI-Kanäle

Die MIDI-Daten werden einem der 16 MIDI-Kanäle zugewiesen. Mit Hilfe dieser Kanäle, die von 1 bis 16 durchnummeriert sind, können die Spielinformationen für 16 verschiedene Instrumentalparts gleichzeitig über ein einzelnes MIDI-Kabel gesendet werden.

Sie können sich die MIDI-Kanäle als eine Art von Fernsehkanälen vorstellen. Jeder Fernsehsender überträgt sein Programm auf einem bestimmten Kanal. Ihr Fernsehgerät empfängt nun gleichzeitig verschiedene Programme und Sie können einen bestimmten Kanal wählen, um das Programm zu betrachten.



Eine MIDI-Übertragung funktioniert nach dem gleichen Grundprinzip. Das sendende Instrument sendet MIDI-Daten über einen bestimmten MIDI-Kanal (MIDI Transmit Channel) über ein einfaches MIDI-Kabel an das empfangende Instrument. Wenn der Empfangskanal des MIDI-Gerätes (MIDI Receive Channel) mit dem Sendekanal übereinstimmt, spielt das empfangende Gerät die Musikdaten, die von dem sendenden Gerät abgesendet wurden.

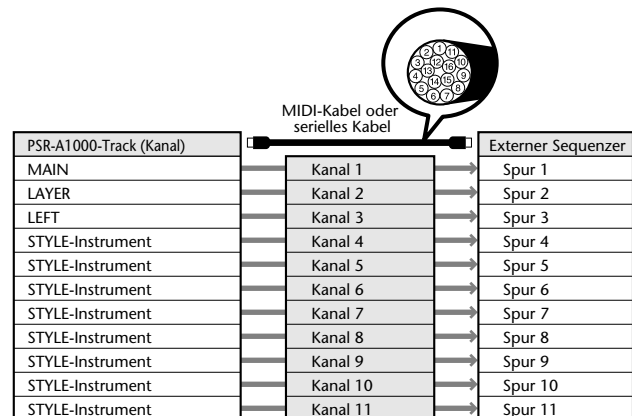


**HINWEIS**

Die Tastatur des PSR-A1000 ist mit dem internen Klangerzeuger ebenfalls über MIDI verbunden.

Beispielsweise können mehrere Tracks (Kanäle) gleichzeitig übertragen werden, einschließlich der Style-Daten (wie unten abgebildet).

Beispiel: Aufnahme der Daten der Begleitautomatik des PSR-A1000 auf einem externen Sequenzer



Wie Sie dieser Abbildung entnehmen können, ist es von entscheidender Bedeutung, bei der Übertragung festzulegen, welche Daten über welchen MIDI-Kanal gesendet werden (Seite 130). Mit dem PSR-A1000 können Sie außerdem bestimmen, in welcher Weise die empfangenen Daten wiedergegeben werden. (Seite 131).

### ■ System-Events

Hierbei handelt es sich um Daten, die vom gesamten MIDI-System gemeinsam verwendet werden. System-Events beinhalten Events wie Exklusive-Events, die herstellerabhängige Daten und Echtzeit-Events übermitteln, die das MIDI-Gerät steuern.

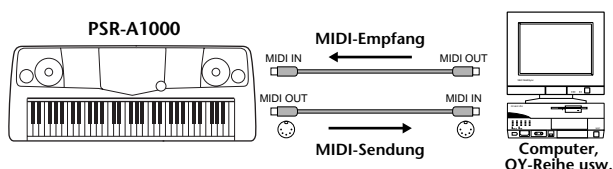
Name des Events	PSR-A1000 -Funktion/Bedienfeldeinstellung
<b>System Exclusive Message</b>	Effektart-Einstellungen (Mischpult) usw.
<b>Echtzeit-Events</b>	Takteinstellung, Start/Stop-Operation

Die Events, die vom PSR-A1000 gesendet/empfangen werden, sind in den Abschnitten über das MIDI-Datenformat und in der MIDI-Implementations-tabelle in der mitgelieferten Daten-Liste aufgeführt.

## Einsatzmöglichkeiten von MIDI

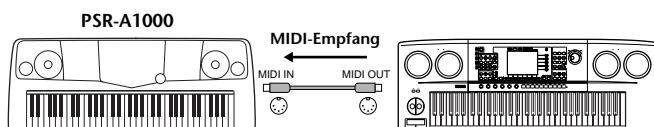
Die folgenden MIDI-Einstellungen können am PSR-A1000 vorgenommen werden:

- MIDI-Vorlagen (Voreinstellungen der MIDI-Einstellungen für verschiedene Anwendungen, Seite Seite 129)
  - Transmit (Senden, Seite 130)
  - Receive (Empfangen, Seite 131)
  - Local Control (Lokale Steuerung, Seite 129)
  - Clock (Takt, Seite 130)
- Aufzeichnen von Spieldaten (Kanäle 1 bis 16) mit Hilfe der Funktionen der PSR-A1000 Begleitautomatik auf einem externen Sequencer (beispielsweise ein Computer). Nach der Aufzeichnung können die Daten mit dem Sequencer bearbeitet und anschließend wieder zum PSR-A1000 zurückgespielt werden.



Falls Sie das PSR-A1000 als XG-kompatiblen mehrstimmigen Klangerzeuger nutzen wollen, setzen Sie den Empfangsmodus für alle MIDI-Kanäle unter „MIDI Receive“ (Seite 131) auf „XG/GM“.

- Steuern und Spielen des PSR-A1000 über eine externe Tastatur



## Datenkompatibilität

Dieser Abschnitt behandelt grundsätzliche Fragen zur Datenkompatibilität, ob also die vom PSR-A1000 aufgezeichneten Daten von anderen MIDI-Geräten wiedergegeben werden können oder nicht, und ob im Handel erhältliche Songdateien, die für andere Instrumente oder einen Computer erstellt wurden, auf dem PSR-A1000 wiedergegeben werden können oder nicht. Abhängig von den Eigenschaften des MIDI-Geräts oder der Daten können die Daten entweder problemlos wiedergegeben werden, oder Sie müssen vor der Wiedergabe bestimmte Operationen durchführen. Lesen Sie sich bei Problemen mit der Datenwiedergabe die nachfolgenden Hinweise durch.

## Diskettenformat

Das wichtigste Speichermedium für Daten, die mit unterschiedlichen Geräten, einschließlich Computern, verarbeitet werden, sind Disketten. Unterschiedliche Geräte nutzen unterschiedliche Wege zum Speichern der Daten auf der Diskette. Aus diesem Grunde muß in einem ersten Schritt die Diskette für das verwendete Gerät konfiguriert werden. Dieser Vorgang wird „Formatieren“ genannt.

- Es gibt zwei Arten von Disketten: MF2DD (zweiseitig, doppelte Dichte) und MF2HD (zweiseitig, hohe Dichte). Jede dieser Arten verfügt über unterschiedliche Formatierungssysteme.
- PSR-A1000 kann beide Arten von Disketten zur Aufnahme und zur Wiedergabe verwenden.
- Werden die Disketten mit dem PSR-A1000 formatiert, können auf eine Diskette der Art 2DD bis zu 720 KB (Kilobyte; 1 KB = 1024 Bytes) und auf eine Diskette der Art 2HD bis zu 1,44 MB (Megabyte) gespeichert werden. (Die Werte „720 KB“ und „1,44 MB“ geben die Speicherkapazität des jeweiligen Mediums an. Sie dienen auch zum Kennzeichnen des Formattyps der Diskette.)
- Eine Wiedergabe ist nur dann möglich, wenn das MIDI-Gerät die Formatierung der Diskette lesen kann.

## Sequenzformat

Das System, in dem Songdaten aufgenommen werden, wird „Sequenzformat“ genannt.

Eine Wiedergabe ist nur möglich, wenn das Sequenzformat auf der Diskette mit dem des MIDI-Geräts übereinstimmt. Das PSR-A1000 ist mit folgenden Formaten kompatibel.

### ■ SMF (Standard MIDI File)

Dies ist das am häufigsten verwendete Format. Standard MIDI-Dateien gehören in der Regel einem von zwei Typen an: Format 0 oder Format 1. Viele MIDI-Geräte sind mit Format 0 kompatibel und die meiste kommerziell erhältliche Software ist im Format 0 aufgezeichnet.

- Das PSR-A1000 ist sowohl mit Format 0 als auch mit Format 1 kompatibel.
- Mit dem PSR-A1000 aufgenommene Song-Daten werden automatisch im SMF Format 1 aufgezeichnet.
- In das PSR-A1000 geladene Song-Daten werden unabhängig vom ursprünglichen Format automatisch im SMF Format 0 gespeichert.

### ■ ESEQ

Dieses Sequenzformat ist kompatibel mit zahlreichen MIDI-Geräten von Yamaha, darunter die Instrumente der PSR-A1000-Serie. Es ist auch ein übliches Format bei zahlreichen Software-Produkten von Yamaha.

### ■ XF

Das Yamaha XF-Format erweitert den SMF-Standard (Standard MIDI File) durch mehr Funktionalität und unbeschränkte Erweiterungsmöglichkeiten für die Zukunft.

- Bei der Wiedergabe einer XF-Datei mit Songtexten können Sie diese Texte auf dem Display des PSR-A1000 anzeigen.

### ■ Style-Datei

Das Style-Dateiformat (SFF, Style File Format) ist das Originalformat der Style-Dateien von Yamaha. Es verwendet ein einzigartiges Konvertierungssystem, um hochwertige automatische Styles auf der Basis eines breiten Spektrums von Akkordarten zur Verfügung zu stellen.

## Stimmenzuordnungsformat

MIDI weist den Voices bestimmte Nummern zu, die sogenannten „Programmnummern“. Der Standard der Numerierung (Einordnung einer Voice unter einer bestimmten Nummer) wird als „Voice-Zuordnungsformat“ (Voice Allocation Format) bezeichnet.

Wenn das Stimmenzuordnungsformat der Songdaten nicht mit dem zur Datenwiedergabe verwendeten MIDI-Gerät kompatibel ist, werden die Voices u. U. nicht korrekt wiedergegeben.

Das PSR-A1000 ist mit folgenden Formaten kompatibel.

#### ■ HINWEIS

Selbst wenn die Geräte und die verwendeten Daten allen oben aufgeführten Bedingungen entsprechen, kann es vorkommen, daß die Daten dennoch nicht vollständig kompatibel sind. Der Grund hierfür liegt beispielsweise in unterschiedlichen Geräte-Spezifikationen und insbesondere an den Methoden der Datenaufzeichnung.

### ■ GM System Level 1

Hierbei handelt es sich um eines der bekanntesten Stimmenzuordnungsformate.

- Viele MIDI-Geräte sowie der Großteil der kommerziell vertriebenen Software sind kompatibel zum GM System Level 1.

### ■ XG

XG ist eine wichtige Erweiterung des GM-System-Level-1-Formats. Es wurde von Yamaha entwickelt, um mehr Voices und Variationen zur Verfügung zu stellen, sowie mehr Ausdrucksmöglichkeiten für Voices und Effekte zu erhalten und Daten-Kompatibilität für zukünftige Entwicklungen zu garantieren.

- Song Daten, die mit dem PSR-A1000 unter Verwendung von Voices der Kategorie [XG] aufgenommen werden, sind XG-kompatibel.

### ■ DOC

Dieses Stimmenzuordnungsformat ist mit vielen Yamaha MIDI-Geräten kompatibel, darunter die Instrumente der PSR-Serie. Es ist außerdem ein gebräuchliches Format bei zahlreichen Software-Produkten von Yamaha.

# Fehlerbehebung

Problem	Mögliche Ursache und Lösung
• Das PSR-A1000 läßt sich nicht einschalten. Keine Stromzufuhr.	Vergewissern Sie sich, daß das Netzkabel am PSR-A1000 richtig angeschlossen wurde (Seite 16).
• Beim Ein- oder Ausschalten der Stromzufuhr ist ein Klicken oder ein Knacken zu hören.	Dies ist normal beim Einschalten des Instruments.
• Aus den Lautsprechern des PSR-A1000 ist ein Rauschen zu hören.	Der Gebrauch von Mobiltelefonen in unmittelbarer Nähe zum PSR-A1000 kann Störungen hervorrufen. Um dies zu vermeiden, schalten Sie das Telefon aus, oder verwenden Sie es in größerem Abstand zum PSR-A1000.
• Das Display ist zu hell oder zu dunkel.	Die Helligkeit des Displays kann von der Umgebungstemperatur beeinflusst werden. Passen Sie den Kontrast an (Seite 17).
• Die Lautstärke der über die Klaviatur gespielten Musik ist zu leise, im Vergleich mit der Lautstärke der Begleitautomatik oder der Song-Wiedergabe.	Die Grundlautstärke der Klaviatur oder die Lautstärke des Klaviaturparts wurde möglicherweise zu niedrig eingestellt. Erhöhen Sie im Display BALANCE (Seite 58) die Lautstärke der Voices MAIN/LAYER/LEFT oder vermindern Sie die Lautstärke STYLE/SONG.
• Die Lautstärke der Begleitautomatik oder der Song-Wiedergabe ist zu leise, verglichen mit der Lautstärke der Klaviatur.	Die Lautstärke eines oder mehrerer Begleit-Parts oder der Song-Kanäle wurde zu leise eingestellt. Erhöhen Sie die Lautstärke für die Parts oder die Kanäle im entsprechenden Display MIXER (Seite 113).
• Die Gesamtlautstärke ist zu leise oder es ist gar kein Ton hörbar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Gesamtlautstärke (Master Volume) wurde zu niedrig eingestellt. Stellen Sie Gesamtlautstärke mit dem Datenrad [MASTER VOLUME] auf die gewünschte Lautstärke ein.</li> <li>• Die Lautstärke für die einzelnen Parts wurde möglicherweise zu gering eingestellt. Erhöhen Sie im Display BALANCE (Seite 58) die Lautstärke für MAIN, LAYER, LEFT, STYLE und SONG.</li> <li>• Vergewissern Sie sich, daß der gewünschte Kanal aktiviert ist (ON) (Seite 58, 78).</li> <li>• Bei angeschlossenem Kopfhörer ist die Lautsprecherausgabe deaktiviert. Ziehen Sie den Kopfhörer ab.</li> <li>• Vergewissern Sie sich, daß die Funktion „Local Control“ auf ON geschaltet ist (Seite 129).</li> </ul>
• Die gleichzeitig gespielten Noten sind nur teilweise hörbar.	Möglicherweise haben Sie die maximal mögliche Polyphonie des PSR-A1000 überschritten. In diesem Fall wird die Wiedergabe der zuerst gespielten Noten abgebrochen und statt dessen die zuletzt gespielten Noten wiedergegeben. Weitere Informationen über die Maximal mögliche Polyphonie finden Sie auf Seite 146.
• Der Begleit-Styles oder die Song-Wiedergabe startet nicht.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Das MIDI-Taktsignal ist möglicherweise auf „EXTERNAL“ eingestellt. Vergewissern Sie sich, daß das Signal auf „INTERNAL“ eingestellt ist (Seite 130).</li> <li>• Achten Sie darauf, daß Sie die richtige Taste [START/STOP] drücken. Um einen Begleit-Style zu spielen, müssen Sie die Taste <b>STYLE</b> [START/STOP] (Seite 61) drücken. Um einen Song zu spielen, drücken Sie die Taste <b>SONG</b> [START/STOP] (Seite 67).</li> <li>• Sie haben einen leeren Song („New Song“) ausgewählt. Vergewissern Sie sich, daß Sie im Display SONG (Seite 67) den richtigen Song ausgewählt haben.</li> <li>• Die Songwiedergabe befindet sich am Songende. Kehren Sie zum Songanfang zurück. Drücken Sie hierzu die Taste [TOP] (Seite 69).</li> </ul>
• Die Multi-Pads werden nicht wiedergegeben, obwohl eine der Tasten MULTI PAD gedrückt wird	Der MIDI-Taktgeber ist möglicherweise auf "EXTERNAL" eingestellt. Stellen Sie sicher, daß er auf "INTERNAL" eingestellt ist (Seite 146).
• Nur der Rhythmus ist hörbar.	Vergewissern Sie sich, daß die Funktion „Auto Accompaniment“ (Begleitautomatik) aktiviert ist, und drücken Sie die Taste [ACMP].
• Der Begleit-Style startet nicht, obwohl die Funktion „Synchro Start“ aktiviert ist und eine Taste gespielt wird.	Möglicherweise haben Sie versucht, die Begleitung mit einer Taste im Klaviaturbereich für die rechte Hand zu starten. Vergewissern Sie sich, daß Sie eine Taste im Klaviaturbereich für die linke Hand (Begleitung) spielen.
• Der gewünschte Akkord wird von der Begleitautomatik weder erkannt noch gespielt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sie haben möglicherweise nicht die richtigen Noten gespielt und der Akkord wurde nicht erkannt. Weitere Informationen hierzu finden Sie in „Im Modus FINGERED erkannte Akkordarten“ (Seite 60).</li> <li>• Sie spielen möglicherweise Noten, die zu einem anderen Fingered-Modus und nicht zu dem aktuell gewählten Modus gehören. Überprüfen Sie den Begleit-Modus und spielen Sie die richtigen Noten (Seite 59).</li> </ul>
• Ein unerwartetes Ergebnis oder eine Fehlfunktion tritt während eines Vorgangs auf.	Falls Sie während der Ausführung eines Vorgangs gleichzeitig drei oder mehr Tasten drücken, die mit dem Vorgang nichts zu tun haben, treten möglicherweise unerwartete oder unübliche Ergebnisse auf.
• Die Akkorde der Begleitautomatik werden unabhängig vom Split-Punkt und vom Klaviaturbereich erkannt, in dem die Akkorde gespielt werden.	Das ist normalerweise der Fall, wenn der Fingered-Modus auf „Full Keyboard“ oder auf „Al Full Keyboard“ eingestellt wurde. In diesem Modus werden Akkorde unabhängig vom Split-Point über die gesamte Klaviaturlänge erkannt. Wählen Sie ggf. einen anderen Fingered-Modus (Seite 62).



Problem	Mögliche Ursache und Lösung
• Einige Noten werden mit der falschen Tonhöhe wiedergegeben.	Der Parameter „Scale“ ist vermutlich nicht auf „Equal“ eingestellt. Hierdurch wurde das Tuning für das Keyboard verändert. Vergewissern Sie sich, daß auf der Seite „SCALE TUNE“ (Seite 72) die Einstellung „Equal“ eingestellt ist.
• Einige Kanäle geben die Songdaten nicht richtig wieder.	Vergewissern Sie sich, daß die Wiedergabe für die entsprechenden Kanäle aktiviert ist (Seite 69).
• Die Harmony-Funktion funktioniert nicht.	Die Funktion „Harmony“ läßt sich nicht mit den Fingered-Modi „Full Keyboard“ oder „AI Full Keyboard“ verwenden. Wählen Sie einen geeigneten Fingering-Modus aus (Seite 59).
• Über die MIDI-Anschlüsse werden weder MIDI-Daten gesendet noch empfangen, obwohl die MIDI-Kabel richtig angeschlossen sind.	Vergewissern Sie sich, daß der Schalter HOST SELECT auf „MIDI“ eingestellt wurde (Seite 139). Die MIDI-Anschlüsse können nicht für andere Schaltereinstellungen verwendet werden.
• Beim Wechsel einer Voice ändert sich der zuvor eingestellte Effekt.	Dies ist normal, da jede Voice eigene Voreinstellungen besitzt, die automatisch aufgerufen werden, sobald die zugehörigen Voice-Set-Parameter eingeschaltet werden (Seite 127).
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Für die Noten, die auf der Klaviatur gespielt werden, gibt es leichte Unterschiede in der Klangqualität.</li> <li>• Einige Voices besitzen einen Looping-Sound.</li> <li>• Bei manchen Voices sind in hohen Tonlagen Nebengeräusche oder ein Vibrato wahrnehmbar.</li> </ul>	Dies ist normal und liegt an dem Sampling-Systems des PSR-A1000.
• Einige Voices verändern beim Spielen im oberen oder unteren Register die Tonlage um eine Oktave.	Dies ist normal. Manche Voices besitzen einen Tonhöhenbegrenzer. Wird die erlaubte Tonhöhe überschritten, wird die Tonhöhe automatisch verschoben.
• Das Speichern auf Diskette dauert recht lang.	Dies ist normal. Beachten Sie, daß für die Speicherung von 1 Megabyte Daten auf Diskette etwa 1 Minute benötigt wird.
• Die Voice produziert ein übermäßiges Rauschen.	Je nach Einstellung von „Harmonic Content“ und Brightness (Helligkeit) im Display „Mixing Console“ auf der Seite FILTER produzieren manche Voices ein übermäßiges Rauschen.(Seite 114)
• Der Sound ist verzerrt oder verrauscht.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Möglicherweise ist die Lautstärke zu hoch eingestellt. Vergewissern Sie sich, daß sämtliche zugehörigen Lautstärken richtig eingestellt sind.</li> <li>• Die Ursache kann in den verschiedenen Effekten liegen. Deaktivieren Sie alle nicht benötigten Effekte, – insbesondere Verzerrungen (Seite 115).</li> <li>• Manche Filterresonanz-Einstellungen im Display „Custom Voice Creator“ können eine Soundverzerrung verursachen (Seite 89). Nehmen Sie ggf. entsprechende Änderungen vor.</li> </ul>
• Ein seltsamer, „gepreßter“ oder „doppelter“ Sound tritt auf. Außerdem ändert sich der Sound mit jedem Anschlag.	MAIN- und LAYER-Part sind beide auf „ON“ gestellt und beide Parts werden mit der gleichen Voice gespielt. Schalten Sie den LAYER-Part auf „OFF“ (Seite 53) oder verwenden Sie verschiedene Voices für jeden Part (Seite 51).

# Technische Daten

○: verfügbar

Name des Modells		PSR-A1000	
Tonquelle		AWM Dynamic Stereo Sampling	
Display		320 X Grafisches, hintergrundbeleuchtete Flüssigkristallanzeige mit 240-Pixeln	
Keyboard		61 Tasten (C1 bis C6 mit Initial Touch = Anschlagdynamik)	
Voice-Gruppen-	Polyphonie (max.)		32
	Anzahl der Voices		276 normale Voices + 480 XG-Voices + 20 Drum-Kits
	Anzahl der orientalischen Voices		43
	Anzahl der orientalischen Drum Kits		6
	Anzahl der Sweet Voices		3
	Anzahl der Cool Voices		1
	Sound Creator		○
Effekte	Effektblöcke	Reverb	1
		Chorus	1
		DSP	1
	Effekt-Typen	REVERB	23 voreingestellte Typen + 3 User-Typen
		CHORUS	15 voreingestellte Typen + 3 User-Typen
		DSP	93 voreingestellte Typen + 3 User-Typen
Begleit-Style	Anzahl der Begleit-Styles		190
	Anzahl der orientalischen Styles		123
	Anzahl der "Session"-Styles		4
	Fingering (Fingersatztechniken)		Single Finger, Fingered, Fingered On Bass, Multi Finger, AI Fingered, Full Keyboard, AI Full Keyboard
	Style Creator		○
Song-	Formate		SMF (Format 0,1), ESEQ
	Preset Songs (voreingestellte Songs)		○
	Liedtexte		○
	Aufnahmemethoden		Quick Recording (Schnellaufnahme), Multi Recording (Mehrspurtaufnahme), Step Recording (Einzelschritt-Aufnahme), Song Editing (Song-Bearbeitung)
		Kanäle für die Aufnahme	16
Multi-Pad	Preset		4 Pads X 80 Bänke
Arbeitsspeicher Laufwerk	Diskettenlaufwerk (2HD,2DD)		○
	Flash-Speicher (intern)		260KB
	Flash-Datentypen		Song (SMF), Style (SFF), Registration, Voice, usw.

Name des Modells		PSR-A1000
Tempo	Tempo-Bereich	5 - 500
	Tap Tempo	○
	Metronom	○
	Klang	Klicken ein/aus
SCALE (Tonleiter)	Tonleiter-Tuning	○
	Scale-Memory-Tasten	6
	Scale Template (Skalenvorlagen)	Wohltemperiert, Bayat, Rast, reines Dur, reines Moll, pythagoreisch, mitteltönig, Werckmeister, Kirnberger
Registrierungsspeicher	Tasten	8
	Regist Sequence (Panel-Setup-Abruffolge)	○
	Freeze-Funktion	○
Others	Demo-Funktion	Funktionen, Voices, Styles
	Sprache	3 Sprachen (Englisch, Deutsch, Französisch)
	Help (Hilfe)	○
	Direktzugriffsfunktion (Direct Access)	○
	Gesamtlautstärke	○
	Fade-In/-Out (Ein-/Ausblenden)	○
	Transpose	Keyboard/Song/Master
	Tuning	○
	Anschlag	5 Stufen
Buchsen/Anschlüsse		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)
Pedal-Funktionen		VOLUME, SUSTAIN, SOSTENUTO, SOFT, GLIDE, PORTAMENTO, PITCHBEND, MODULATION, DSP VARIATION, SONG START/STOP, STYLE START/STOP usw.
Verstärker/ Lautsprecher	Verstärker	12 W X 2
	Lautsprecher	(12 cm + 5 cm) X 2
Leistungsaufnahme		31 W
Stromversorgung		Netzadapter Yamaha PA-300 (im Lieferumfang enth.) *In Ihrem Land möglicherweise nicht enthalten. Wenden Sie sich an Ihren Yamaha-Händler.
Abmessungen [B X T X H] (ohne Notenständer)		973 X 399 X 161 mm [38-5/16" X 15-11/16" X 6-5/16"]
Gewicht		10,0 Kg (22 lbs., 1 oz)
Optionales Zubehör	Kopfhörer	HPE-150
	Fußschalter	FC4 / FC5
	Schwellerpedal	FC7
	Keyboard-Ständer	L-6, L-7

\* Die in dieser Bedienungsanleitung enthaltenen technischen Daten und Beschreibungen dienen lediglich der Information. Yamaha Corp. behält sich das Recht vor, Produkte oder Technische Daten jederzeit ohne vorherige Ankündigung zu ändern oder zu modifizieren. Da die technischen Daten, das Gerät selbst oder der Zubehör nicht in jedem Land gleich sind, setzen Sie sich im Zweifelsfall bitte mit Ihrem Yamaha-Händler in Verbindung.

### Danksagung

YAMAHA Corporation möchte folgenden Menschen danken:

Herrn Mohammed Saleh (Libanon)

Herrn Sairos Isa (Bahrain)

Herrn Wadea Al Kandari (Kuwait)

Herrn Fawaz Al Kandari (Kuwait)

Herrn Arash Adelpour (Iran)

Herrn Dimitris Vassiliou (Griechenland)

Herrn Ahmet Can Basar (Türkei)

Herrn Mehmet Dogdu (Türkei)

für die Komposition von Styles/Demos und ihre Mitarbeit.

## Numerics

1-16.....	96
[1▲▼] - [8▲▼]-Tasten .....	19, 35-42

## A

[A] - [J]-Tasten .....	19, 37
Abrufen von Skaleneinstellungen .....	75
Abstimmen der Grundtonhöhe .....	120
[ACMP]-Taste .....	18, 57
AI .....	59
AI FINGERED .....	59
AI FULL KEYBOARD .....	59
Akkord-Events .....	97
Akkordgriffe .....	59
Aktionen mit Dateien und Ordnern .....	38
Allgemeine Systemeinstellungen (LOCAL CONTROL, CLOCK usw.) .....	129
Ändern der Anschlagsempfindlichkeit und der Transponierung .....	125
Ändern der automatisch ausgewählten Voice-Einstellungen .....	127
Ändern des Dateisymbols .....	43
Ändern des Klangs der Voice .....	114
Ändern des Rhythmus-Feelings .....	104
Ändern von Einstellungen der Tonhöhe .....	114
Anpassen der Event-Liste – Filter .....	98
Anpassen der Lautstärkebalance .....	58
Anpassen der Lautstärkebalance √ Stummschalten bestimmter Kanäle .....	69
Anpassen der Werte .....	43
Anschließen eines Computers .....	138
Anschließen externer MIDI-Geräte .....	137
Anwenden von Voice-Effekten .....	54
Anzeigen übergeordneter Seiten .....	41
Arbeitsspeicher .....	36
Arrangieren der Style-Patterns .....	61
ATTACK .....	81
Aufnahme .....	33
Aufnahmemodus (Rec Mode) .....	92
Aufnehmen einzelner Noten .....	87
Aufnehmen Ihres Spiels und Erstellen von Songs .....	83
Aufnehmen von Akkordwechseln für die automatische Begleitung .....	90
Aufnehmen von Melodien .....	89
Auswählen der Freeze-Einstellungen .....	78
Auswählen der Intro- und Ending-Typen .....	63
Auswählen der Optionen für die Aufnahme: Starten, Beenden, Punch In/Out .....	92
Auswählen einer Voice .....	51
Auswählen von Dateien und Ordnern .....	37
Auswählen von Einträgen .....	43
Auto Revoice .....	112
[AUTO FILL IN]-Taste .....	18, 63
Automatische Wiedergabe von Fill-Ins bei Wechsel der Begleit-Sections .....	63
AUX OUT (LEVEL FIXED) [L √ L+R] [R]-Buchsen .....	19

## B

[BACK]-Taste .....	19, 37, 43
[BALANCE]-Taste .....	19, 58
Bar Clear .....	106
Bar Copy .....	106

Bass .....	85
Bayat .....	73
Bearbeiten der Daten in CHANNEL .....	106
Bearbeiten des erstellten Begleit-Styles .....	104
Bearbeiten eines aufgenommenen Songs .....	93
Bearbeiten von Akkord-Events .....	97
Bearbeiten von kanalbezogenen Parametern .....	93
Bearbeiten von Noten-Events .....	96
Bearbeiten von System-Events .....	97
Bearbeiten von Voices .....	79
Bedienungsgrundlagen – Organisieren Ihrer Daten .....	35
Beenden der Wiedergabe eines Styles beim Loslassen der Tasten .....	62
Begleit-Style-Parts .....	85
Beibehalten von Bedienfeldeinstellungen .....	126
Beispiele für Spieldaten .....	141
Benennen von Dateien und Ordnern .....	38
Betreiben des PSR-A1000 mit anderen Geräten .....	136
[BREAK]-Taste .....	18, 61
BRIGHTNESS .....	81
Buchse FOOT PEDAL 1/2 .....	137
Buchsen AUX OUT (LEVEL FIXED) [L √ L+R] [R] .....	136
Buchsen OUTPUT [L √ L+R] [R] .....	136

## C

Cent .....	72
Channel .....	93
[CHANNEL ON √ OFF]-Taste .....	19, 58, 69
CHD .....	97
Chord .....	85
Chord Detect .....	131
Chord Fingering .....	123
CHORD TUTOR .....	123
Chorus .....	117
Clock .....	130
COMMON .....	80
CONFIG 1 .....	132
CONFIG 2 .....	133
Controller .....	123
Cool! .....	52

## D

[DATA ENTRY]-Datenrad .....	19, 43
Dateien und Ordner auf einer Diskette .....	39
Datenkompatibilität .....	142
Datentypen in den MIDI-Displays TRANSMIT und RECEIVE .....	130
DC-IN-Anschluß .....	19
DC-IN-Buchse .....	136
DECAY .....	81
Delete (Löschen) .....	94
[DEMO]-Taste .....	9, 18
DEPTH .....	82
[DIGITAL RECORDING]-Taste .....	9, 18
[DIGITAL RECORDING] (Taste) .....	83, 99
[DIRECT ACCESS]-Taste .....	19, 44
Direktzugriffstabelle .....	45
Disk Orchestra Collection .....	17
Diskette .....	134
Diskettenlaufwerk .....	7
Diskettenformat .....	142
DOC .....	143

Drum .....	52
[DSP] (Taste) .....	117
[DSP]-Taste .....	19, 54
Durch Pedale steuerbare Funktionen .....	124
Dynamics .....	105

**E**

ECHO .....	55, 127
Echtzeitaufnahme .....	101
EFFECT .....	82
Effektblock .....	116
Effekte .....	115
Effektstruktur .....	117
Effekt-Verbindungen .....	117
EG .....	81
Eigenschaften der Echtzeitaufnahme .....	99
Eigenschaften der Voices .....	52
Eingabe Ihres Namens und der Sprache .....	135
Eingabe von Sonderzeichen (Umlaute, Akzentzeichen) .....	42
[ENTER]-Taste .....	43
Eingeben und Bearbeiten von Liedtexten .....	98
Eingeben von Akkorden und Abschnitten (Akkord-Schritt) .....	90
Eingeben von Sonderzeichen (Symbole) .....	42
Eingeben von Zeichen .....	42
Eingeben von Ziffern .....	42
Einsatz orientalischer Skalen – Scale Setting/ Scale Tuning/Scale Memory .....	72
Einsatzmöglichkeiten von MIDI .....	142
Einschalten des Geräts .....	17
Einschaltvorgang .....	16
Einstellen der "Finger"-Methode .....	123
Einstellen der Effekte .....	115
Einstellen der Grundtonkanäle .....	131
Einstellen der Lautstärke .....	17
Einstellen der Lautstärkebalance und Wechsels von Voices .....	112
Einstellen der Lautstärken und der Voice .....	113
Einstellen der MIDI-Parameter .....	129
Einstellen der Skalenstimmung – Scale Tuning .....	72
Einstellen des Displaykontrasts .....	17
Einstellen des Tempos .....	47
Einstellen einer orientalischen Skala .....	34
Einstellen einer orientalischen Skala – Scale Setting .....	72
Einstellen getrennter Voices für den linken und rechten Bereich auf der Klaviatur .....	54
Einstellen von Akkord-Kanälen .....	131
Einstellen von Harmony und Echo .....	127
Einstellen von Parametern der Begleitautomatik .....	122
Einstellen von REGIST. SEQUENCE / FREEZE / VOICE SET .....	126
Einstellen von Song-Parametern .....	121
Einstellungen für das "Style File-Format" .....	107
Einstellungen für Pedale und Tastatur .....	123
Empfangen .....	131
Empfangen von MIDI-Daten .....	131
Ende-Marke .....	91
ENDING .....	63
[ENDING ∨ rit.]-Taste .....	18, 30, 62
[ENTER]-Taste .....	19
Equal Temperament (wohltemperiert) .....	73
Erstellen von Begleit-Styles .....	99
ESEQ .....	143
[EXIT]-Taste .....	19, 37
Externe Tonwiedergabe und Aufnahme des PSR-A1000-Signals .....	136
[EXTRA TRACKS (STYLE)]-Taste .....	18, 70

**F**

Fade In Time, Fade Out Time, Fade Out Hold Time .....	132
[FADE IN ∨ OUT]-Taste .....	18, 62
Festlegen der Reihenfolge für den Aufruf der Voreinstellungen des Registration Memory .....	126
[FF]-Taste .....	18, 69
File (Datei) .....	36
Fill .....	63
Filter .....	81, 98, 114
FINGERED .....	59
FINGERED ON BASS .....	59
First Key On .....	92
Diskettenlaufwerk .....	19
FLOPPY DISK-Seite .....	36
[FOOT PEDAL 1 (SWITCH)]-Buchse .....	19
[FOOT PEDAL 1 \ (SWITCH)]-Anschluß .....	137
[FOOT PEDAL 2] (Anschluß) .....	137
[FOOT PEDAL 2]-Buchse .....	19
Formatieren einer Diskette .....	134
[FREEZE]-Taste .....	19, 78
Freeze .....	78, 126
FULL KEYBOARD .....	59
[FUNCTION]-Taste .....	18
[FUNCTION] (Taste) .....	118

**G**

Gate Time .....	88
Gemeinsames Spielen mit dem PSR-A1000 .....	32
Gleichzeitiges Spielen mehrerer Sounds .....	53
Gleichzeitiges Spielen zweier Voices .....	26
Gleichzeitiges Wiedergeben von Song und Begleit-Style .....	68
GM System Level 1 .....	17, 143
Groove .....	104
Groove-Parameter .....	104
Grundton .....	72

**H**

Harmonischer Gehalt .....	81
HARMONY .....	55, 82, 127
[HARMONY ∨ ECHO]-Taste .....	19, 55
Harmony-Typen .....	128
Harmony-Zuweisungen .....	128
[HELP]-Taste .....	18, 46
High Key .....	108
Hilfetexte können in einer der folgenden Sprachen angezeigt werden .....	46
Hinweis für Anwender des Betriebssystems Windows (bezüglich der MIDI-Treiber) .....	138
[HOST SELECT]-Schalter .....	19
HOST SELECT (Schalter) .....	137
Hz .....	120

**I**

Im Modus FINGERED erkannte Akkordarten .....	60
INTRO .....	63
[INTRO]-Taste .....	18, 31, 63

**K**

Kanal .....	58, 69, 106, 121
Kanal-Events .....	141
Kanalstummmschaltung .....	58
Keyboard Touch .....	125
Keyboard\Panel .....	125
Keyboard-Percussion .....	52
Kirnberger .....	73

Kompatible Song-Typen .....	66
[PHONES]-Buchsen.....	18
Kopfhörer .....	136
Kopieren und Formatieren von Disketten.....	134
Kopieren von Dateien und Ordnern .....	40
Kopieren von Diskette auf Diskette.....	134
Kurzanleitung.....	121

**L**

Layer .....	53
[LCD CONTRAST]-Regler.....	19, 17
LC-Display .....	10
Left.....	54
[LEFT HOLD]-Taste .....	19, 55
Liedtexte .....	71, 98
Local Control .....	129
Loop-Aufnahme .....	99
Löschen von Dateien und Ordnern .....	40

**M**

MAIN A\B\C\D .....	61
MAIN [A]-Taste .....	18
MAIN [B]-Taste .....	18
MAIN [C]-Taste .....	18
MAIN [D]-Taste.....	18
Master Tune .....	120
[MASTER VOLUME]-Dial.....	18, 17
Mean-Tone (Mitteltönige Stimmung) .....	73
Measure\Beat\Clock.....	88
Mehrspuraufnahme .....	85
Meldung.....	8
[MEMORY]-Taste .....	18, 19, 76
[MEMORY]-Taste (SCALE MEMORY).....	74
Message Switch.....	130
Metronom .....	132
[METRONOME]-Taste .....	18, 47
MIDI .....	129
MIDI [OUT] [IN] (Anschlüsse).....	137
MIDI [OUT] [IN]-Anschlüsse.....	19
MIDI IN.....	137
MIDI OUT.....	137
MIDI-Anschlüsse .....	137, 138
MIDI-Empfangsmodi.....	131
MIDI-Kanäle.....	141
Mix .....	94
[MIXING CONSOLE]-Taste .....	18
[MIXING CONSOLE] (Taste).....	112
[MONO]-Taste .....	19, 55
MULTI FINGER .....	59
Multi-Pads.....	9, 10
MULTI-PAD-Tasten [1]-[4].....	19

**N**

[NEXT]-Taste .....	19, 37, 43
Normal.....	92
Note Limit .....	108
Note Shift (Transponierung).....	95
Noten-Events.....	96
Notenständer.....	6, 17
NTR (Notentranspositionsregeln) .....	107
NTT (Notentransponierungstabelle) .....	108

**O**

OCTAVE .....	114
Open/Save-Displays .....	35

Organisieren Ihrer Dateien durch Erzeugen neuer Ordner ....	41
Orientalische Skalen .....	72
OUTPUT [L / L+R] [R]-Buchsen .....	19
Overdub-Aufnahme .....	99
Owner .....	135

**P**

Pad .....	85
Parameter .....	107
Parameter des Sound Creator .....	80
Parameter Lock .....	133
Pedal .....	123
[PHONES] (Buchse) .....	136
Phrase.....	85
PHRASE MARK (Phrasenmarkierung) .....	69, 121
PITCH BEND .....	18, 55
PITCH BEND RANGE .....	114
PORTAMENTO TIME.....	114
PRESET-Seite.....	36
Punch In .....	92
Punch In/Out .....	92
Punch Out .....	92
Pure Major (Reine Dur-Stimmung) .....	73
Pure Minor (Reine Moll-Stimmung).....	73
PYTHAGOREAN (Pythagoreisch) .....	73

**Q**

Quantize (Quantisieren).....	93, 106
Quantize-Größe.....	93

**R**

Rast.....	73
[REC] (Taste) .....	83
[REC]-Taste .....	18
Receive Transpose .....	130
REGISTRATION EDIT-Display .....	77
Registration Memory.....	76
Registration Sequence.....	126
REGISTRATION-MEMORY-Tasten [1]-[8] .....	19, 76
RELEASE .....	81
Remove Event.....	106
[REPEAT]-Taste .....	18, 70
Resonanz .....	81
Reverb .....	117
[REW]-Taste.....	18, 69
Rhythmus.....	85
Root.....	131
RTR (Retrigger-Regel) .....	108

**S**

Save (Speichern) .....	35, 41
[SCALE MEMORY]-Taste.....	18, 75
Scale Memory .....	74
Scale Setting (Skaleneinstellung) .....	72
[SCALE SETTING]-Tasten .....	18, 72, 74
SCALE TUNE BANK-Anzeige .....	75
SCALE TUNE EDIT-Anzeige .....	75
SCALE TUNE-Anzeige.....	72
[SCALE TUNING]-Taste .....	19
Scale Tuning (Skalenstimmung).....	72
Schnellaufnahme .....	84
Schrittweise Eingabe .....	87, 102
Schrittweise Eingabe (Akkorde) .....	90
Schrittweise Eingabe (Noten).....	89
Sections .....	30

Senden von MIDI-Daten.....	130
Sequenzzer .....	140
Sequenzformat .....	143
Set Up (Einrichten) .....	95
SINGLE FINGER .....	59
Skala .....	73
Skaleneinstellung speichern – Scale Memory.....	74
Skaleneinstellungen dauerhaft speichern .....	74
SMF (Standard MIDI File) .....	143
Sofortzugriff auf Displays.....	44
Song.....	9, 66
SONG [START √ STOP]-Taste.....	67
Song Creator .....	83
Song Settings .....	121
Song-Aufnahme.....	83
Song-Wiedergabe .....	21, 66, 67
Sonstige Einstellungen .....	132
SOUND .....	81
Sound Creator .....	79
[SOUND CREATOR]-Taste.....	18, 79
Source Root/Chord .....	107
SPEED .....	82
Speichern Ihrer Einstellungen des Registration Memory .....	77
Speichern von Bedienfeldeinstellungen .....	76
Speichern von Dateien .....	41
Spielen eines Styles .....	28, 56
Spielen und Üben zu den Songs.....	32
Spielen verschiedener Voices mit der rechten und linker Hand 27	
Spielen von Styles .....	28
Spielen von Voices.....	25
Split Point.....	122
[STANDBY/VON]-Schalter.....	9, 18, 17
Statusanzeigen für die Section-Tasten – [BREAK], [INTRO], [MAIN], [ENDING].....	61
Stimmenzuordnungsformat.....	143
[STOP]-Taste (MULTI PAD) .....	19
Stromversorgung.....	16
Stummschalten bestimmter Parts .....	70
Style .....	9, 56
STYLE [START √ STOP]-Taste .....	57
STYLE [START/STOP]-Taste .....	18
Style Creator.....	99
Style Sections .....	30
Style Setting.....	122
Style-Datei .....	17, 143
Style-File-Format .....	100
STYLE-Tasten.....	18, 56
Sustain .....	81
[SUSTAIN]-Taste .....	19
[SUSUTAIN]-Taste.....	54
Sweet! .....	52
[SYNC.START]-Taste .....	18, 57
[SYNC.STOP]-Taste.....	18, 62
SYS/EX. (System Exclusive).....	97
System.....	129
System Reset.....	135
System und Insertion .....	117
System-Events.....	97, 142
<b>T</b>	
Tap Count .....	133
[TAP TEMPO]-Taste.....	19, 48
Taste SONG [START √ STOP].....	18
TEMPO [ ◀ ] [ ▶ ]-Tasten.....	19, 47
Tempoanzeigen – MAIN-Display .....	48
[TO HOST] (Anschluß).....	138
[TO HOST]-Anschluß.....	19

[TO HOST]-Schnittstelle .....	10
TO HOST (Anschluß).....	138
Tonhöhereinstellungen für jede Tonleiter .....	73
[TOP]-Taste .....	18, 69
[TOUCH]-Taste .....	19, 54
[TRACK 1 (R)]-Taste.....	18, 70
[TRACK 2 (L)]-Taste .....	18, 70
Transmit.....	130
Transmit Clock.....	130
TRANPOSE [ ◀ ] [ ▶ ]-Tasten .....	19, 125
Transpose Assign .....	125
Tune .....	114
TUNING.....	114

**U**

Überlagern zweier verschiedener Voices .....	53
Umgang mit dem Diskettenlaufwerk und mit Disketten .....	7
[UPPER OCTAVE]-Taste.....	19, 55
USER-Seite.....	36
Utility .....	132

**V**

[VARIATION]-Taste .....	19, 55
Velocity Change .....	106
Velocity-Wert .....	88, 105
Verlassen kleiner Popup-Fenster .....	37
Verschieben von Dateien und Ordern.....	39
Verschönern und erweitern Sie Ihre Melodien – mit Hilfe der automatischen Harmonie- und Echo-Effekte.....	29
Verwenden der USB-Schnittstelle am Computer mit einer USB/MIDI-Schnittstelle (UX256 usw.).....	139
VIBRATO.....	82
VOICE PART ON √ OFF [LAYER]-Taste.....	19, 53
VOICE PART ON √ OFF [LEFT]-Taste.....	19, 53
VOICE PART ON √ OFF [MAIN]-Taste.....	19, 53
Voice Set .....	127
Voice-Effekte.....	54
VOICE-Tasten .....	10, 19, 51
Volume√Voice.....	113
Voreingestellte MIDI-Vorlagen.....	129
Vornehmen der Einstellungen für DISPLAY, SPEAKER SYSTEM und VOICE NUMBER- Kennzeichnung .....	133
Vornehmen globaler und anderer wichtiger Einstellungen – Function .....	118
Vornehmen von Einstellungen für die Parameter FADE IN/OUT, METRONOME, PARAMETER LOCK und TAP .....	132

**W**

Was ist MIDI? .....	139
Weitere Parameter im Display BASIC.....	102
Weitere Wiedergabefunktionen .....	69
Werckmeister.....	73
Wiederaufrufen der registrierten Einstellungen .....	78
Wiederaufrufen Ihrer Einstellungen des Registration Memory.....	78
Wiedergeben der Demo-Songs .....	20, 49
Wiedergeben der internen Songs .....	67
Wiedergeben von Songs .....	21
Wiedergeben von Songs auf Disketten .....	69
Wiederherstellen der werkseitig programmierten Einstellungen des PSR-A1000.....	135
Wiederholtes Wiedergeben eines bestimmten Bereichs ( „Repeat“).....	70

**X**

---

XF .....	17, 143
XG .....	17, 143

**Z**

---

Zubehör .....	6
Zusammenstellen eines Begleit-Styles.....	103



**MEMO**

**OBSERVERA!**

Apparaten kopplas inte ur växelströmskällan (nätet) så länge som den är ansluten till vägguttaget, även om själva apparaten har stängts av.

**ADVARSSEL:** Netspændingen til dette apparat er IKKE afbrudt, så længe netledningen sidder i en stikkontakt, som er tændt — også selvom der er slukket på apparatets afbryder.

**VAROITUS:** Laitteen toisiopiiriin kytketty käyttökytkin ei irroita koko laitetta verkosta.

(standby)

For details of products, please contact your nearest Yamaha or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

## CENTRAL & SOUTH AMERICA

### MEXICO

**Yamaha de Mexico S.A. De C.V.**  
**Departamento de ventas**  
Javier Rojo Gomez No.1149, Col. Gpe Del Moral, Deleg. Iztapalapa, 09300 Mexico, D.F.  
Tel: 686-00-33

### BRAZIL

**Yamaha Musical do Brasil LTDA.**  
Av. Rebouças 2636, São Paulo, Brasil  
Tel: 011-853-1377

### ARGENTINA

**Yamaha de Panamá S.A. Sucursal de Argentina**  
Viamonte 1145 Piso2-B 1053,  
Buenos Aires, Argentina  
Tel: 1-4371-7021

### PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

**Yamaha de Panamá S.A.**  
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella, Calle 47 y Aquilino de la Guardia, Ciudad de Panamá, Panamá  
Tel: 507-269-5311

## EUROPE

### THE UNITED KINGDOM

**Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.**  
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes, MK7 8BL, England  
Tel: 01908-366700

### IRELAND

**Danfay Ltd.**  
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin  
Tel: 01-2859177

### GERMANY/SWITZERLAND

**Yamaha Europa GmbH.**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, F.R. of Germany  
Tel: 04101-3030

### AUSTRIA

**Yamaha Music Austria**  
Schleiergasse 20, A-1100 Wien Austria  
Tel: 01-60203900

### THE NETHERLANDS

**Yamaha Music Nederland**  
Kanaalweg 18G, 3526KL, Utrecht, The Netherlands  
Tel: 030-2828411

### BELGIUM

**Yamaha Music Belgium**  
Keiberg Imperiastraat 8, 1930 Zaventem, Belgium  
Tel: 02-7258220

### FRANCE

**Yamaha Musique France,**  
**Division Claviers**  
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France  
Tel: 01-64-61-4000

### ITALY

**Yamaha Musica Italia S.P.A.**  
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy  
Tel: 02-935-771

### SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha-Hazen Electronica Musical, S.A.**  
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230 Las Rozas (Madrid) Spain  
Tel: 91-201-0700

### GREECE

**Philippe Nakas S.A.**  
Navarinou Street 13, P.Code 10680, Athens, Greece  
Tel: 01-364-7111

### SWEDEN

**Yamaha Scandinavia AB**  
J. A. Wettergrens Gata 1  
Box 30053  
S-400 43 Göteborg, Sweden  
Tel: 031 89 34 00

### DENMARK

**YS Copenhagen Liaison Office**  
Generatorvej 8B  
DK-2730 Herlev, Denmark  
Tel: 44 92 49 00

### FINLAND

**F-Musiikki Oy**  
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,  
SF-00101 Helsinki, Finland  
Tel: 09 618511

### NORWAY

**Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB**  
Grini Næringspark 1  
N-1345 Østerås, Norway  
Tel: 67 16 77 70

### ICELAND

**Skifan HF**  
Skeifan 17 P.O. Box 8120  
IS-128 Reykjavik, Iceland  
Tel: 525 5000

### OTHER EUROPEAN COUNTRIES

**Yamaha Europa GmbH.**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, F.R. of Germany  
Tel: 04101-3030

## AFRICA

**Yamaha Corporation,**  
**Asia-Pacific Music Marketing Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: 053-460-2312

## MIDDLE EAST

### TURKEY/CYPRUS

**Yamaha Europa GmbH.**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, F.R. of Germany  
Tel: 04101-3030

### OTHER COUNTRIES

**Yamaha Music Gulf FZE**  
LB21-128 Jebel Ali Freezone  
P.O.Box 17328, Dubai, U.A.E.  
Tel: 971-4-881-5868

## ASIA

### HONG KONG

**Tom Lee Music Co., Ltd.**  
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road, Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong  
Tel: 2737-7688

### INDONESIA

**PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)**  
**PT. Nusantik**  
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia  
Tel: 21-520-2577

### KOREA

**Yamaha Music Korea Ltd.**  
Tong-Yang Securities Bldg. 16F 23-8 Yoido-dong, Youngdungpo-ku, Seoul, Korea  
Tel: 02-3770-0661

### MALAYSIA

**Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.**  
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya, Petaling Jaya, Selangor, Malaysia  
Tel: 3-703-0900

### PHILIPPINES

**Yupangco Music Corporation**  
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO, Makati, Metro Manila, Philippines  
Tel: 819-7551

### SINGAPORE

**Yamaha Music Asia Pte., Ltd.**  
11 Ubi Road #06-00, Meiban Industrial Building, Singapore  
Tel: 65-747-4374

### TAIWAN

**Yamaha KHS Music Co., Ltd.**  
10F, 150, Tun-Hwa Northroad, Taipei, Taiwan, R.O.C.  
Tel: 02-2713-8999

### THAILAND

**Siam Music Yamaha Co., Ltd.**  
121/60-61 RS Tower 17th Floor, Ratchadaphisek RD., Dindaeng, Bangkok 10320, Thailand  
Tel: 02-641-2951

### THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA AND OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation,**  
**Asia-Pacific Music Marketing Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: 053-460-2317

## OCEANIA

### AUSTRALIA

**Yamaha Music Australia Pty. Ltd.**  
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank, Victoria 3006, Australia  
Tel: 3-9693-5111

### NEW ZEALAND

**Music Houses of N.Z. Ltd.**  
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa, Auckland, New Zealand  
Tel: 9-634-0099

### COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation,**  
**Asia-Pacific Music Marketing Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: 053-460-2312

**HEAD OFFICE** Yamaha Corporation, Pro Audio & Digital Musical Instrument Division  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: 053-460-3273



**Yamaha PK CLUB (Portable Keyboard Home Page, English only)**  
<http://www.yamahaPKclub.com/>

**Yamaha Manual Library**  
<http://www2.yamaha.co.jp/manual/english/>