



PORTATONE

PSR-3000 *PSR-1500*

B E D I E N U N G S A N L E I T U N G

SPECIAL MESSAGE SECTION

This product utilizes batteries or an external power supply (adapter). DO NOT connect this product to any power supply or adapter other than one described in the manual, on the name plate, or specifically recommended by Yamaha.

WARNING: Do not place this product in a position where anyone could walk on, trip over, or roll anything over power or connecting cords of any kind. The use of an extension cord is not recommended! IF you must use an extension cord, the minimum wire size for a 25' cord (or less) is 18 AWG. NOTE: The smaller the AWG number, the larger the current handling capacity. For longer extension cords, consult a local electrician.

This product should be used only with the components supplied or; a cart, rack, or stand that is recommended by Yamaha. If a cart, etc., is used, please observe all safety markings and instructions that accompany the accessory product.

SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE:

The information contained in this manual is believed to be correct at the time of printing. However, Yamaha reserves the right to change or modify any of the specifications without notice or obligation to update existing units.

This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speaker/s, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. DO NOT operate for long periods of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist.

IMPORTANT: The louder the sound, the shorter the time period before damage occurs.

Some Yamaha products may have benches and / or accessory mounting fixtures that are either supplied with the product or as optional accessories. Some of these items are designed to be dealer assembled or installed. Please make sure that benches are stable and any optional fixtures (where applicable) are well secured BEFORE using.

Benches supplied by Yamaha are designed for seating only. No other uses are recommended.

NOTICE:

Service charges incurred due to a lack of knowledge relating to how a function or effect works (when the unit is operating as designed) are not covered by the manufacturer's warranty, and are therefore the owners responsibility. Please study this manual carefully and consult your dealer before requesting service.

ENVIRONMENTAL ISSUES:

Yamaha strives to produce products that are both user safe and environmentally friendly. We sincerely believe that our products and the production methods used to produce them, meet these goals. In keeping with both the letter and the spirit of the law, we want you to be aware of the following:

Battery Notice:

This product MAY contain a small non-rechargeable battery which (if applicable) is soldered in place. The average life span of this type of battery is approximately five years. When replacement becomes necessary, contact a qualified service representative to perform the replacement.

This product may also use "household" type batteries. Some of these may be rechargeable. Make sure that the battery being charged is a rechargeable type and that the charger is intended for the battery being charged.

When installing batteries, do not mix batteries with new, or with batteries of a different type. Batteries MUST be installed correctly. Mismatches or incorrect installation may result in overheating and battery case rupture.

Warning:

Do not attempt to disassemble, or incinerate any battery. Keep all batteries away from children. Dispose of used batteries promptly and as regulated by the laws in your area. Note: Check with any retailer of household type batteries in your area for battery disposal information.

Disposal Notice:

Should this product become damaged beyond repair, or for some reason its useful life is considered to be at an end, please observe all local, state, and federal regulations that relate to the disposal of products that contain lead, batteries, plastics, etc. If your dealer is unable to assist you, please contact Yamaha directly.

NAME PLATE LOCATION:

The name plate is located on the bottom of the product. The model number, serial number, power requirements, etc., are located on this plate. You should record the model number, serial number, and the date of purchase in the spaces provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase.

Model _____

Serial No. _____

Purchase Date _____

PLEASE KEEP THIS MANUAL

VORSICHTSMASSNAHMEN

BITTE SORGFÄLTIG DURCHLESEN, EHE SIE WEITERMACHEN

* Heben Sie diese Anleitung sorgfältig auf, damit Sie später einmal nachschlagen können.



WARNUNG

Befolgen Sie unbedingt die nachfolgend beschriebenen grundlegenden Vorsichtsmaßnahmen, um die Gefahr einer schwer wiegenden Verletzung oder sogar tödlicher Unfälle, von elektrischen Schlägen, Kurzschlüssen, Beschädigungen, Feuer oder sonstigen Gefahren zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

Stromversorgung/Netzadapter

- Verwenden Sie ausschließlich die für das Instrument vorgeschriebene richtige Netzspannung. Die erforderliche Spannung finden Sie auf dem Typenschild des Instruments.
- Ausschließlich den vorgeschriebenen Adapter (PA-300 oder einen gleichwertigen, von Yamaha empfohlenen) verwenden. Wenn Sie den falschen Adapter einsetzen, kann dies zu Schäden am Instrument oder zu Überhitzung führen.
- Prüfen Sie den Netzstecker in regelmäßigen Abständen und entfernen Sie eventuell vorhandenen Staub oder Schmutz, der sich angesammelt haben kann.
- Verlegen Sie das Netzkabel niemals in der Nähe von Wärmequellen, etwa Heizkörpern oder Heizstrahlern, biegen Sie es nicht übermäßig und beschädigen Sie es nicht auf sonstige Weise, stellen Sie keine schweren Gegenstände darauf und verlegen Sie es nicht an einer Stelle, wo jemand darauftreten, darüber stolpern oder etwas darüber rollen könnte.

Öffnen verboten!

- Verlegen Sie das Kabel des Adapters niemals in der Nähe von Wärmequellen, etwa Heizkörpern oder Heizstrahlern, biegen Sie es nicht übermäßig und beschädigen Sie es nicht auf sonstige Weise, stellen Sie keine schweren Gegenstände darauf und verlegen Sie es nicht an einer Stelle, wo jemand darauftreten, darüber stolpern oder etwas darüber rollen könnte.

Gefahr durch Wasser

- Achten Sie darauf, dass das Instrument nicht durch Regen nass wird, verwenden Sie es nicht in der Nähe von Wasser oder unter feuchten oder nassen Umgebungsbedingungen und stellen Sie auch keine Behälter mit Flüssigkeiten darauf, die herausschwappen und in Öffnungen hineinfließen könnte.
- Schließen Sie den Netzstecker niemals mit nassen Händen an oder ziehen Sie ihn heraus.

Brandschutz

- Stellen Sie keine offenen Flammen, wie z.B. Kerzen, auf dem Gerät ab. Eine offene Flamme könnte umstürzen und einen Brand verursachen.

Falls Sie etwas ungewöhnliches am Gerät bemerken

- Wenn das Kabel des Adapters ausgefranst oder beschädigt ist, wenn es während der Verwendung des Instruments zu einem plötzlichen Tonausfall kommt, oder wenn es einen ungewöhnlichen Geruch oder Rauch erzeugen sollte, schalten Sie sofort den Einschalter aus, ziehen Sie den Adapterstecker aus der Netzsteckdose und lassen Sie das Instrument von einem qualifizierten Yamaha-Kundendienstfachmann prüfen.



VORSICHT

Befolgen Sie unbedingt die nachfolgend beschriebenen grundlegenden Vorsichtsmaßnahmen, um die Gefahr von Verletzungen bei Ihnen oder Dritten, sowie Beschädigungen des Instruments oder anderer Gegenstände zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

Stromversorgung/Netzadapter

- Wenn Sie den Netzstecker aus dem Instrument oder der Netzsteckdose abziehen, ziehen Sie stets am Stecker selbst und niemals am Kabel. Wenn Sie am Kabel ziehen, kann dieses beschädigt werden.
- Ziehen Sie während eines Gewitters oder wenn Sie das Instrument längere Zeit nicht benutzen den Netzadapter aus der Netzsteckdose.
- Schließen Sie das Instrument niemals mit einem Mehrfachsteckverbinder an eine Steckdose an. Hierdurch kann sich die Tonqualität verschlechtern oder sich die Netzsteckdose überhitzen.

Aufstellort

- Setzen Sie das Instrument niemals übermäßigem Staub, Vibrationen oder extremer Kälte oder Hitze aus (etwa durch direkte Sonneneinstrahlung, die Nähe einer Heizung oder Lagerung tagsüber in einem geschlossenen Fahrzeug), um die Möglichkeit auszuschalten, dass sich das Bedienfeld verzieht oder Bauteile im Innern beschädigt werden.
- Betreiben Sie das Instrument nicht in der Nähe von Fernsehgeräten, Radios, Stereoanlagen, Mobiltelefonen oder anderen elektrischen Geräten. Anderenfalls kann durch das Instrument oder die anderen Geräte ein Rauschen entstehen.
- Stellen Sie das Instrument nicht an einer instabilen Position ab, wo es versehentlich umstürzen könnte.
- Ehe Sie das Instrument bewegen, trennen Sie alle angeschlossenen Adapter oder sonstigen Kabelverbindungen ab.
- Verwenden Sie nur den Ständer, der bzw. das für dieses Instrument vorgeschrieben ist. Beim Anbringen des Ständers oder des Regals ausschließlich die mitgelieferten Schrauben verwenden. Anderenfalls kann es zu Beschädigung von Bauteilen im Innern kommen oder das Instrument umfallen.

Anschlüsse

- Ehe Sie das Instrument an andere elektronische Komponenten anschließen, schalten Sie die Stromversorgung aller Geräte aus. Ehe Sie die Stromversorgung für alle Komponenten an- oder ausschalten, stellen Sie bitte alle Lautstärkepegel auf die kleinste Lautstärke ein. Auch immer sicherstellen, dass die Lautstärke aller Komponenten auf den kleinsten Pegel gestellt werden und die Lautstärke dann langsam gesteigert wird, während das Instrument gespielt wird, um den gewünschten Hörpegel einzustellen.

Wartung

- Verwenden Sie zur Reinigung des Instruments ein weiches, trockenes Tuch. Verwenden Sie keinesfalls Farbverdünner, Lösungsmittel, Reinigungsflüssigkeiten oder chemisch imprägnierte Wischtücher.

Vorsicht bei der Handhabung

- Stecken Sie nicht einen Finger oder die Hand in Öffnungen der Klaviaturabdeckung oder des Instruments.
- Stecken Sie niemals Papier, metallene oder sonstige Gegenstände in die Öffnungen des Bedienfeldes oder der Klaviatur. Lassen Sie derartige Gegenstände auch nicht in diese Öffnungen fallen. Falls dies doch geschieht, schalten Sie sofort die Stromversorgung aus und ziehen Sie das Netzkabel aus der Steckdose. Lassen Sie das Instrument anschließend von einem autorisierten Yamaha-Kundendienst überprüfen.
- Legen Sie ferner keine Vinyl-, Kunststoff- oder Gummigegenstände auf das Instrument, da sich hierdurch das Bedienfeld oder die Tastatur verfärben könnten.
- Lehnen oder setzen Sie sich nicht auf das Instrument, legen Sie keine schweren Gegenstände darauf und üben Sie nicht mehr Kraft auf Tasten, Schalter oder Steckerverbinder aus als unbedingt erforderlich.
- Spielen Sie das Instrument nicht lange Zeit mit hoher oder unangenehmer Lautstärke, da es hierdurch zu permanentem Hörverlust kommen kann. Falls Sie Hörverlust bemerken oder ein Klingeln im Ohr feststellen, lassen Sie sich von Ihrem Arzt beraten.

Sichern von Daten

Sichern von Daten und Erstellen von Sicherungskopien

- Die unten aufgelisteten Datentypen gehen verloren, wenn Sie das Instrument ausschalten. Speichern Sie die Daten in der USER-Anzeige (Seite 27), auf Diskette, SmartMedia oder geeigneten externen Medien.
 - Aufgenommene/bearbeitete Songs (Seite 42, 141, 156)
 - Erzeugte/bearbeitete Styles (Seite 112)
 - Bearbeitete Voices (Seite 95)
 - Gespeicherte One-Touch-Einstellungen (Seite 50)
 - Bearbeitete MIDI-Einstellungen (Seite 201)

Daten in der USER-Anzeige (Seite 27) können aufgrund von Fehlfunktion oder fehlerhafter Bedienung verloren gehen. Speichern Sie wichtige Daten auf Diskette, SmartMedia oder auf externen Medien.

Wenn Sie Einstellungen auf einer Anzeigeseite ändern und dann diese Seite verlassen, werden die Daten der Systemeinstellung (aufgeführt in der Parameter-Tabelle der separaten Daten-Liste) automatisch gespeichert. Die Änderungen an den Einstellungen gehen jedoch verloren, wenn Sie das Gerät ausschalten, ohne das Display vorher ordnungsgemäß zu schließen.

Yamaha ist nicht für solche Schäden verantwortlich, die durch falsche Verwendung des Instruments oder durch Veränderungen am Instrument hervorgerufen wurden, oder wenn Daten verloren gehen oder zerstört werden.

Stellen Sie stets die Stromversorgung aus, wenn das Instrument nicht verwendet wird.

Auch wenn sich der Netzschalter in der „STANDBY“-Position, weist das Instrument noch einen minimalen Stromverbrauch auf. Falls Sie das Instrument für längere Zeit nicht nutzen möchten, sollten Sie unbedingt den Netzadapter aus der Steckdose ziehen.

Vielen Dank für den Kauf dieses Yamaha PSR-3000/1500!
Wir empfehlen Ihnen, diese Anleitung aufmerksam zu lesen, damit Sie die hoch entwickelten und praktischen Funktionen des Instruments voll ausnutzen können.
Außerdem empfehlen wir Ihnen, dieses Handbuch an einem sicheren und leicht zugänglichen Ort aufzubewahren, um später darin nachschlagen zu können.

Über diese Bedienungsanleitung und die Datenliste

Dieses Handbuch ist in folgende Abschnitte eingeteilt.

Bedienungsanleitung

Einführung (Seite 12)	Lesen Sie bitte diesen Abschnitt zuerst.
Kurzanleitung (Seite 24)	In diesem Abschnitt werden die Grundfunktionen des Instruments erklärt.
Grundlagen der Bedienung (Seite 60).....	In diesem Kapitel wird die grundlegende Bedienung des Instruments einschließlich der Display-Funktionen beschrieben.
Referenz (Seite 76)	In diesem Abschnitt wird erklärt, wie detaillierte Einstellungen für verschiedene Funktionen vorgenommen werden.
Anhang (Seite 206).....	Dieser Abschnitt enthält zusätzliche Informationen wie Fehlerbehebung und technische Daten.

Datenliste

Liste der Voices, MIDI-Datenformat, usw.

- Die in dieser Bedienungsanleitung dargestellten Abbildungen und LCD-Bildschirme dienen nur zur Veranschaulichung und können vom tatsächlichen Aussehen Ihres Instruments abweichen.
- Die in diesem Handbuch gezeigten Beispieldisplays der Bedienungsanleitung wurden vom PSR-3000 übernommen und sind in englischer Sprache.
- Das Anfertigen von Kopien der kommerziell verfügbaren Software ist außer für den persönlichen Gebrauch strengstens untersagt.

Dieses Produkt enthält und bündelt Computerprogramme und Inhalte, die von Yamaha urheberrechtlich geschützt sind, oder für die Yamaha eine Lizenz zur Benutzung der urheberrechtlich geschützten Produkte von Dritten besitzt. Dieses urheberrechtlich geschützte Material umfasst ohne Einschränkung sämtliche Computersoftware, Styles-Dateien, MIDI-Dateien, WAVE-Daten und Klangeraufzeichnungen. Jede nicht genehmigte Benutzung von solchen Programmen und Inhalten, die über den persönlichen Gebrauch hinausgeht, ist nach geltenden Gesetzen nicht gestattet. Jede Verletzung des Urheberrechts wird strafrechtlich verfolgt. DAS ANFERTIGEN, WEITERGEBEN ODER VERWENDEN VON ILLEGALEN KOPIEN IST VERBOTEN.

- Die in den Displays des PSR-3000 gezeigten Fotos von Cembalo, Bandoneon, Hackbrett, Spieluhr, Cymbala und Klavizimbel wurden uns von der Gakkigaku Shiryokan (Organologie-Sammlung) des Kunitachi College of Music zur Verfügung gestellt.
- Die folgenden in den Displays des PSR-3000 gezeigten Instrumente werden im Hamamatsu Museum of Musical Instruments ausgestellt: Balafon, Gender, Kalimba, Kanoon, Santur, Gamelan-Gong, Harfe, Handglocke, Dudelsack, Banjo, Carillon, Mandoline, Oud, Panflöte, Pungi, Rabab, Shanai, Sitar, Steel Drum, Tambra.
- Dieses Produkt wurde in Lizenz hergestellt (U.S. Patente Nr. 5231671, Nr. 5301259, Nr. 5428708 und Nr. 5567901 der IVL Technologies Ltd.).
- Die in diesem Instrument verwendeten Bitmap-Schriftarten wurden von der Ricoh Co., Ltd. zur Verfügung gestellt und sind Eigentum dieses Unternehmens.
- Dieses Produkt verwendet NF, ein integrierter Internet-Browser von ACCESS Co., Ltd. NF wird mit dem patentierten LZW verwendet, unter Lizenz von Unisys Co., Ltd. NF darf weder von diesem Produkt getrennt noch verkauft, verliehen oder auf sonstige Weise übertragen werden. NF darf auch nicht nachkonstruiert, rückwärtskompiliert, rückwärtsassembliert oder kopiert werden.
Diese Software enthält ein Modul, das von der Independent JPEG Group entwickelt wurde.

ACCESS

Marken:

- Windows ist eingetragene Handelsmarke der Microsoft® Corporation.
- SmartMedia ist eine Handelsmarke der Toshiba Corporation.
- Alle weiteren Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Zubehör

- Anleitung für die Anwender-/Produktregistrierung als Yamaha-Online-Mitglied**
- Zubehör-CD für Windows**
- Bedienungsanleitung**
- Datenliste**
- Installationshandbuch für die Zubehör-CD für Windows**

Je nach Land, in dem Sie das Instrument erwerben, gehören folgende Dinge zum Lieferumfang oder sind als Zubehör erhältlich:

- Diskettenlaufwerk**
- SmartMedia-Karte**
- Netzteil PA-300**

Einführung

Was bietet Ihnen das PSR-3000/1500?	12
Bedienfелеlemente	14
Spielen auf dem Keyboard	16
Stromversorgung	16
Einschalten des Instruments	17
Einrichten des PSR-3000/1500	18
Notenablage	18
Verwendung von Kopfhörern	18
Änderung der Display-Sprache	19
Display-Einstellungen	19
Der Umgang mit Diskettenlaufwerk (Floppy Disk Drive, FDD) und Disketten	22
Der Umgang mit SmartMedia™* -Speicherkarten	23

Kurzanleitung

Abspielen der Demos	24
Bedienungsschritte in den wichtigsten Displays	26
Bedienung des MAIN-Displays	26
Bedienung des Displays für die Dateiauswahl	26
Bedienung des FUNCTION-Displays	27
Das Spielen von Voices	29
Spielen der vorprogrammierten Voices	29
Üben mit den vorprogrammierten Songs	35
Wiedergabe und Anhören von Songs vor dem Üben	35
Stummschalten des Parts der rechten oder linken Hand für die Notenanzeige	39
Üben mit der Wiederholungsfunktion	41
Aufzeichnen Ihres Spiels	42
Wiedergabe von Begleitparts mit dem Spielassistenten	43
Das Begleitungsspiel mit der Begleitautomatik (Style-Wiedergabe)	45
„Mary Had a Little Lamb“ mit Begleitautomatik	45
Die Multi-Pads	51
Abspielen von Multi-Pad-Sequenzen	51
Anpassung von Akkorden (Chord Match)	52
Aufrufen idealer Einstellungen für einen Song mit dem Music Finder	52
Singen zu einer Song-Wiedergabe (Karaoke) oder zu Ihrem eigenen Spiel	54
Anschluss eines Mikrofons (nur PSR-3000)	54
Singen mit Gesangstextanzeige	55
Praktische Karaoke-Funktionen	55
Praktische Funktionen für das Singen zu Ihrer eigenen Begleitung	58

Grundlagen der Bedienung

Ausprobieren der wichtigsten Funktionen (Help)	60
Meldungen, die im Display angezeigt werden	60
Sofortige Auswahl einzelner Displays – Direktzugriff	61
Wichtige Displays (MAIN- und Dateiauswahl-Display)	62
MAIN-Display	62
Konfiguration des Displays für die Dateiauswahl und die Grundlagen seiner Bedienung	63
Aktionen mit Dateien/Ordern im Display für die Dateiauswahl	66
Wiederherstellen der werksseitig programmierten Einstellungen	73
Wiederherstellen der werksseitig programmierten Einstellungen	73
Unabhängige Wiederherstellung der Werksvoreinstellungen für jeden Eintrag	73
Speichern und Abrufen Ihrer eigenen Einstellungen als Einzeldatei	74
Datensicherung	75
Sicherungsverfahren	75

Referenzteil

Voices verwenden, anlegen und bearbeiten	76
Eigenschaften der Voices	76
Gleichzeitig unterschiedliche Voices spielen	77
Tastatur-Parts (Right 1, Right 2, Left)	77
Zwei Voices gleichzeitig spielen (Part Right 1 und 2)	78
Mit der linken und der rechten Hand verschiedene Voices spielen (Parts Right 1 und Left)	80
Ändern der Tonhöhe	81
Transponieren	81
Feineinstellung der Tonhöhe des gesamten Instruments	81
Scale Tuning (Skalierung)	81
Effekte für die auf der Tastatur gespielten Voices hinzufügen	83
Lautstärke- und Klangverhältnis bearbeiten (MIXING CONSOLE)	86
Allgemeine Vorgehensweise	86
Erstellen einer Voice—Sound Creator	95
Allgemeine Vorgehensweise	95
Erstellung eigener Organ-Flutes-Voices	99

Einsatz, Erstellung und Bearbeitung von Styles der Begleitautomatik 102

Style-Charakteristik	102
Auswahl eines Akkord-Fingersatzes	102
Wiedergabe nur der Rhythmus-Kanäle eines Styles	103
Einstellungen für die Style-Wiedergabe	105
Bearbeiten der Style-Lautstärke und -Klangbalance (MIXING CONSOLE)	107
Praktische Funktion – der Music Finder	107
Durchsuchen der Datensätze	107
Erstellen einer Kollektion von bevorzugten Datensätzen (Favoriten)	108
Bearbeiten von Datensätzen	109
Speichern von Datensätzen	110
Style Creator	112
Style-Struktur	112
Erstellen eines Styles	112
Bearbeiten des erstellten Styles	118

Die Multi-Pads 126

Erstellen von Multi-Pads mit dem Multi-Pad-Creator	126
Multi-Pad-Echtzeitaufnahme	126
Multi-Pad-Einzelschrittaufnahme (EDIT)	127
Bearbeiten von Multi-Pads mit dem Multi-Pad-Creator	128

Registrieren und Abrufen benutzerdefinierter Bedienfeldeinstellungen – Registration Memory 129

Registrieren und Speichern benutzer-definierter Bedienfeldeinstellungen	129
Aufrufen registrierter Bedienfeldeinstellungen	130
Löschen einer nicht mehr benötigten Bedienfeldeinstellung / Benennen einer Bedienfeldeinstellung	131
Den Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Freeze-Funktion)	132
Aufruf der Registrierungsspeicher-Nummern in einer Reihenfolge – Registration Sequence	132

Einsatz, Erstellung und Bearbeitung von Songs 134

Kompatible Song-Typen	134
Anleitung für die Song-Wiedergabe	135
Anpassen von Lautstärke-Balance, Voice-Kombination usw. (MIXING CONSOLE)	138
Üben von Songs mit den Guide-Funktionen	139
Auswahl des Typs der Guide-Funktion	139
Aufzeichnen Ihres Spiels	141
Aufnahmemethoden	141
Bearbeiten eines aufgenommenen Songs	156

Direkter Internet-Anschluss für das PSR-3000/1500 165

Das Instrument mit dem Internet verbinden	165
Zugriff auf die spezielle Website	166
Funktionen auf der speziellen Website	166
Blättern im Display	166
Links aufrufen	167
Eingeben von Zeichen	167
Rückkehr zur vorhergehenden Web-Seite	168
Aktualisieren einer Webseite/Abbrechen des Ladens einer Webseite	169
Erwerb und Herunterladen von Daten	169
Lesezeichen Ihrer bevorzugten Seiten speichern	170
Wechseln der Homepage	173
Das Display INTERNET SETTING	174
Internet-Einstellungen initialisieren	178
Glossar der Internet-Begriffe	179

Verwenden eines Mikrofons (PSR-3000) 180

Bearbeitung von Vocal-Harmony-Parametern ...	180
Einstellen des Mikrofon- und Harmony-Klanges	183
Talk Setting (Spracheinstellungen)	187

Einsatz Ihres Instruments mit anderen Geräten 189

Anschließen von Audio- und Videogeräten	189
Verwenden von externen Audiogeräten für Wiedergabe und Aufnahme (Buchsen [OUTPUT], [AUX OUT (LEVEL FIXED)], [OPTICAL OUT])	189
Externe Audiogeräte über die integrierten Lautsprecher betreiben	190
Anzeige des Instrument-Displays auf einem separaten Fernschirmschirm (PSR-3000)	190
Anschluss eines Mikrofons oder einer Gitarre (Buchse [MIC./LINE IN]) (PSR-3000)	190
Verwendung des Fußschalters oder Fußreglers (Buchse [FOOT PEDAL])	191
Den einzelnen Fußpedalen bestimmte Funktionen zuweisen	191
Anschließen externer MIDI-Geräte ([MIDI]-Buchsen)	194
Anschließen eines Computers oder USB-Geräts .	194
Anschließen eines Computers (Anschlüsse [USB TO HOST] und [MIDI])	194
Anschließen an einen LAN-Adapter vom Typ USB und an ein USB-Speichergerät (über die Buchse [USB TO DEVICE])	195
Was ist MIDI?	197

MIDI-Einstellungen	201
Bedienungsgrundlagen	201
Vorprogrammierte MIDI-Vorlagen	201
MIDI-Systemeinstellungen	203
Einstellungen für das Senden von MIDI-Daten	203
Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten.....	204
Einstellung des Akkordgrundtons für die Style-Wiedergabe über MIDI-Empfang	204
Einstellung des Akkordtyps für die Style-Wiedergabe über MIDI-Empfang	205

Anhang

Fehlerbehebung	206
Technische Daten	211
Index	213

Einführung

Kurzanleitung

Grundlagen der Bedienung

Referenzteil

Voices verwenden, anlegen und bearbeiten

Einsatz, Erstellung und Bearbeitung
von Styles der Begleitautomatik

Die Multi-Pads

Registrieren und Abrufen benutzerdefinierter
Bedienfeldeinstellungen

Einsatz, Erstellung und Bearbeitung von Songs

Direkter Internet-Anschluss
für das PSR-3000/1500

Verwendung eines Mikrofons (PSR-3000)

Einsatz Ihres Instruments
mit anderen Geräten

Anhang

Vorbereitungen vor dem Einschalten des Instruments

- Aufstellen der NotenablageSeite 18
- Anschließen der KopfhörerSeite 18
- Ein- und Ausschalten des InstrumentsSeite 17

Musikwiedergabe auf dem PSR-3000/1500

- Wiedergabe der DemosSeite 24
- Wiedergabe von SongsSeite 35
 - Wiedergabe eines vorprogrammierten SongsSeite 35
 - Ein- und Ausschalten von Song-Parts (Kanälen)Seite 140
 - Lautstärkeverhältnis zwischen Song und Keyboard anpassenSeite 138
- Wiedergabe von StylesSeite 102
 - Wiedergabe vorprogrammierter StylesSeite 103
 - Ein- und Ausschalten von Style-Parts (Kanälen)Seite 104
 - Lautstärkeverhältnis zwischen Style und Keyboard anpassenSeite 107
- Wiedergabe der Multi-PadsSeite 51

Spielen auf dem Keyboard

- Auswählen einer Voice (RIGHT1) und Spielen auf dem KeyboardSeite 77
- Gleichzeitiges Spielen von zwei oder drei VoicesSeite 78
- Spielen verschiedener Voices mit der linken und der rechten HandSeite 80
- Spielen der Drum-/Percussion-VoicesSeite 76
- Einstellen der Anschlagempfindlichkeit des KeyboardsSeite 27
- Ein- und Ausschalten von Initial Touch für einzelne Keyboard-Bereiche (RIGHT1, 2, LEFT)Seite 77
- Einstellen des Modulationsrades für einzelne Keyboard-Bereiche (RIGHT 1, 2, LEFT)Seite 33

Üben auf dem Keyboard

- Benutzung des MetronomsSeite 33
- Anzeige der Noten eines Songs und Spielen dazu während der WiedergabeSeite 38

Auswahl der Programme des PSR-3000/1500

- VoiceSeite 76
- StyleSeite 102
- Multi-Pad-BankSeite 126
- SongSeite 134
- Music-Finder-DatensatzSeite 52
- Registrierungsspeicher-BankSeite 132
- Registrierungsspeicher-NummerSeite 132
- One-Touch-Setting-NummerSeite 50
- Harmony-/Echo-TypSeite 85
- MIDI-VorlageSeite 201
- Effekt-TypSeite 90
- Vocal-Harmony-Typ (PSR-3000)Seite 180
- Master-EQ-TypSeite 93

Verwendung der LCD-Anzeige (Display)

- Beschreibung und Verwendung des MAIN-DisplaysSeite 26
- Anzeige der Song-Texte auf dem DisplaySeite 26
- Anzeige der Song-Noten auf dem DisplaySeite 38
- Anzeige des Display-Inhalts auf einem gesonderten TV-Bildschirm (PSR-3000)Seite 190

Style-Akkordspiel mit der linken und Melodiespiel mit der rechten Hand

- Auswahl und Wiedergabe eines StylesSeite 103
- Unterweisung in das Spiel bestimmter AkkordartenAkkord-TutorialSeite 49
- Unterweisung in das Spiel (durch Andeuten) von Akkorden für die Style-WiedergabeAkkord-FingersatzSeite 49
- Einsatz automatischer Harmonien oder Echoeffekte für das Melodiespiel mit der rechten HandHarmony/EchoSeite 83
- Automatisches Ändern der Multi-Pad-Akkorde durch das Spiel mit der linken HandChord MatchSeite 52

Direktabruf eigener Bedienfeldeinstellungen

- Abrufen idealer BedienfeldeinstellungenMusic Finder Seite 52
- Ändern von Einstellungen in Bezug auf einen StyleOne Touch Setting Seite 50
- Speichern und Abrufen eigener BedienfeldeinstellungenRegistrierungsspeicher Seite 129

Erstellen eigener Voices, Styles, Songs und mehr

- Erstellen Ihrer eigenen Voice.....Sound Creator Seite 95
- Erstellen Ihrer eigenen Organ Flutes-VoiceSound Creator Seite 99
- Erstellen Ihres eigenen StylesStyle Creator..... Seite 112
- Erstellen Ihres eigenen Songs..... Seite 42
 - Aufzeichnen Ihres Keyboard-Spiels Seite 42
- Eingabe von EinzelnotenSong Creator Seite 147
- Eingeben und Bearbeiten.....Song Creator Seite 156
- Erstellen Ihrer eigenen Multi-Pads.....Multi Pad Creator Seite 126
- Erstellen einer Registrierungsspeicher-Bank Seite 132
- Erstellen neuer Datensätze für den Music Finder Seite 108
- Erstellen neuer Vocal-Harmony-Typen (PSR-3000)..... Seite 180
- Erstellen neuer Effekttypen..... Seite 90
- Erstellen eigener Master-EQ-Einstellungen Seite 93

Steuern und Anpassen der Tonhöhe

- Anpassen der Gesamtstimmung des PSR-3000/1500Master Tune..... Seite 81
- Stimmen einzelner Töne des Keyboards.....Scale Tune Seite 81
- Anpassen der Oktave auf dem Keyboard
- Transponieren von Noten (Master Transpose, Keyboard Transpose, Song Transpose) Seite 58
- Einstellen der [TRANSPOSE]-Taste für die unabhängige Steuerung separater Bereiche
- Verwendung des Pitch-Bend-RadesSeite 32
- Verwendung des ModulationsradesSeite 33

Singen mit angeschlossenem Mikrofon (PSR-3000)

- Anschließen eines Mikrofons an das PSR-3000/1500Seite 190
- Automatischer Einsatz von Vokalharmonien für Ihre Stimme.....Vocal Harmony Seite 56
- Singen bei gleichzeitigem Lesen des Gesangstextes auf dem Display..... Seite 55
- Singen bei gleichzeitigem Lesen des Gesangstextes auf einem separaten TV-Bildschirm Seite 55
- Singen mit Guide-Funktionen und Song-Wiedergabe Seite 40
- Verwendung der SprechEinstellung Seite 187
- Abstimmen der Einstellung für die Song-Transposition auf eine bequeme Gesangslage..... Seite 58
- Abstimmen der Einstellung für die Keyboard-Transposition auf eine bequeme Gesangslage Seite 81

Tipps und Techniken für die Live-Performance

- Zuweisen bestimmter Bedienfeldfunktionen an das Fußpedal.....Seite 191
- Aufruf von Registrierungsspeicher-Nummern in selbstdefinierter ReihenfolgeRegistrierungsfolge Seite 132
- Änderung einer Registrierungsspeicher-Nummer mit dem Fußpedal Seite 191
- Ein- und AusblendenSeiten 47, 48

Tipps und Techniken für das Zusammenspiel in einer Gruppe

- Unabhängiges Transponieren der Song- und Keyboard-Stimmung zum Anpassen an die Gesangslage..... Seite 55
- Anpassen der Gesamtstimmung des PSR-3000/1500 an die Stimmung anderer Instrumente Seite 81.
- Synchronisieren des PSR-3000/1500 mit anderen MIDI-Instrumenten Seite 201

Sonstige Tipps

- Registrierung Ihres Namens für das PSR-3000/1500 Seite 21
- Import eigener Bilder für die Voice/Style/Song-Hinweise im Auswahl-Display Seite 70
- Anzeige der Bankauswahl- und Programmnummern im Display für die Voice-Auswahl Seite 205

Was bietet Ihnen das PSR-3000/1500?

[DEMO]-Taste

Erkunden Sie die mitgelieferten Demos (Seite 24)

Diese führen nicht nur die überragenden Voices und Styles des Instrumentes vor, sondern führen Sie auch in die verschiedenen Funktionen und Leistungsmerkmale ein und vermitteln Ihnen hautnah die Bedienung des PSR-3000/1500!

[Vocal Harmony]-Taste (nur PSR-3000)

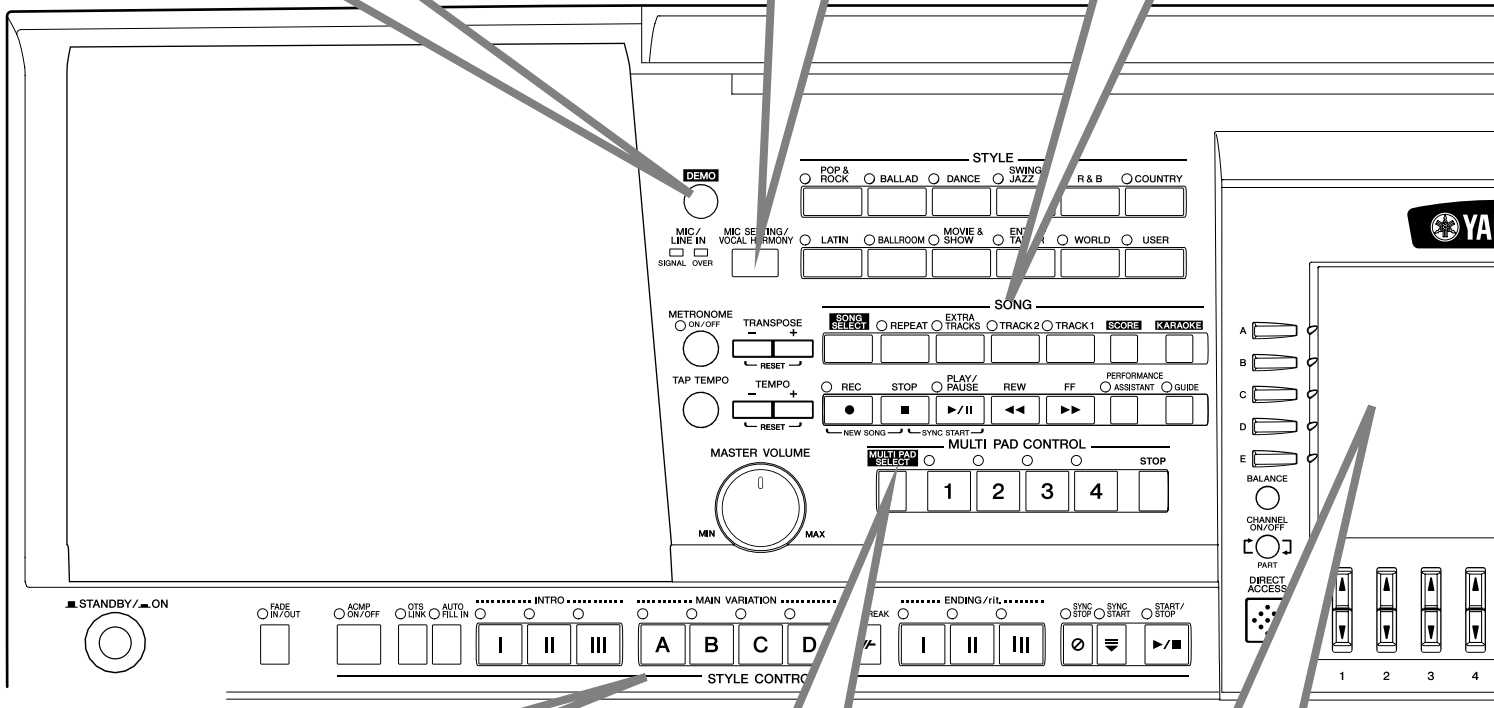
Ergänzen Sie Ihren Gesang automatisch mit Begleitstimmen (Seite 180)

Die fantastische Funktion „Vocal Harmony“ (PSR-3000) erzeugt automatisch begleitende Vokalharmonien für die Hauptstimme, die Sie in ein Mikrophon singen. Sie können sogar das Geschlecht der Harmoniestimmen ändern. Beispielsweise können Sie einen weiblichen Background zu Ihrer eigenen männlichen Stimme (oder umgekehrt) hinzufügen.

[SONG]-Tasten

Spielen Sie zuvor aufgenommene Songs ab (Seite 35, 54, 135)

Genießen Sie eine große Vielzahl voreingestellter Songs sowie Songs, die Sie im Handel auf Datenträgern erwerben können.



[STYLE]-Tasten

Begleiten Sie Ihr Spiel mit der Begleitautomatik (Seite 45, 102)

Wenn Sie mit der linken Hand einen Akkord spielen, setzt die Begleitautomatik sofort ein. Wählen Sie einen Begleitstyle aus – z. B. Pop, Jazz, Latin, usw. – und lassen Sie das PSR-3000/1500 als Ihre Begleitband spielen!

Multi-Pad-Tasten

Würzen Sie Ihr Spiel mit speziellen dynamischen Phrasen (Seite 51, 126)

Durch einfaches Drücken einer der Multi-Pad-Tasten können Sie eine kurze Rhythmus- oder Melodiephrase spielen. Sie können auch Ihre eigenen Multi-Pad-Phrasen erstellen, indem Sie diese direkt über das Keyboard aufnehmen.

LCD

Der große LCD-Bildschirm (Flüssigkristall-Display) ermöglicht (in Verbindung mit den verschiedenen Bedienelementen) eine umfassende und leicht verständliche Bedienung des PSR-3000/1500.

[MUSIC FINDER]-Taste

Rufen Sie den perfekten Begleitstyle auf (Seite 52, 107)

Wenn Sie wissen, welchen Song Sie spielen möchten, nicht aber, welcher Musikstil oder welcher Instrumentklang dafür geeignet wäre, lassen Sie sich vom Music Finder helfen. Wählen Sie einfach den Songtitel aus, und das PSR-3000/1500 ruft automatisch den am besten passenden Style und die zugehörige Voice auf.

[VOICE]-Tasten

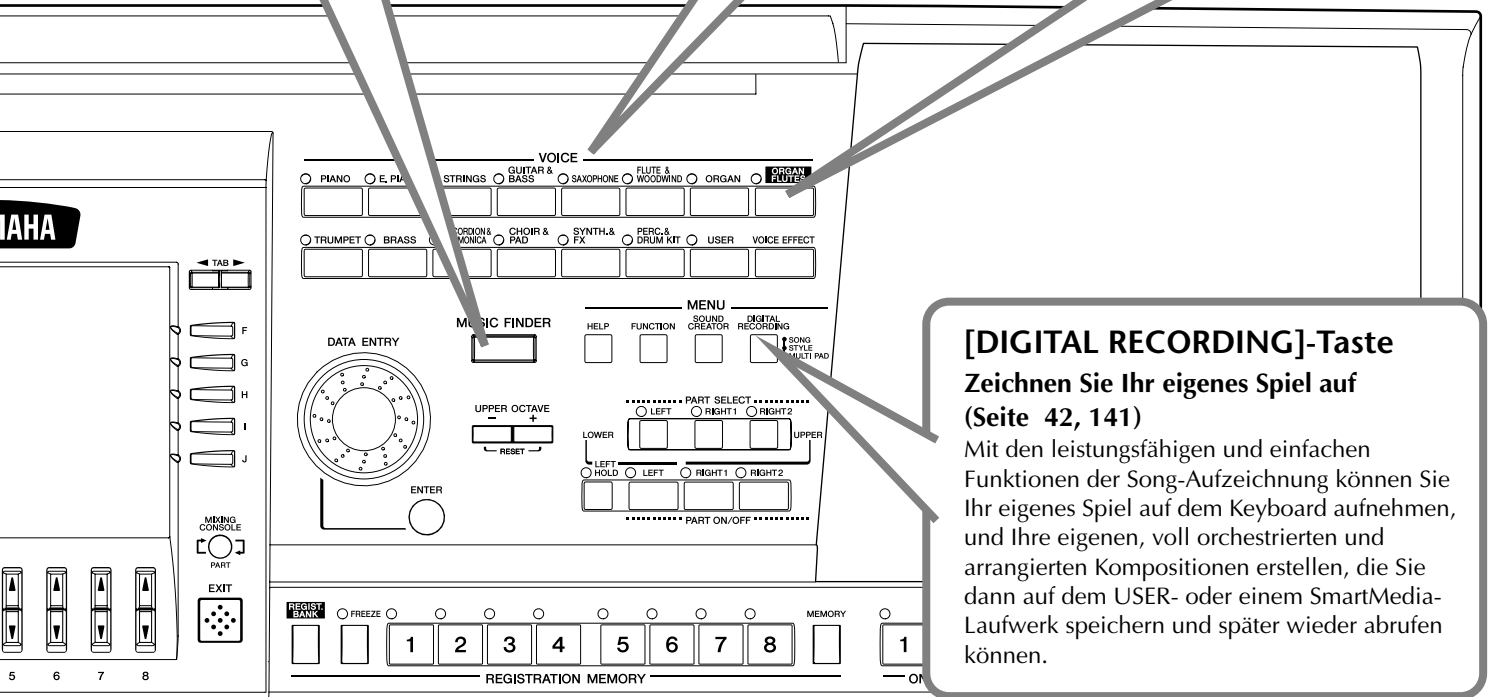
Genießen Sie eine große Vielzahl realistischer Voices (Seite 29, 76)

Das PSR-3000/1500 besitzt eine große Auswahl außergewöhnlich authentischer und dynamischer Voices, einschließlich Klavier, Streicher, Holzbläser und anderer!

[ORGAN FLUTES]-Taste

Stellen Sie Ihre eigenen Orgelklänge her (Seite 99)

Mit dieser speziellen Funktion steht Ihnen nicht nur ein volles Set an reichen und üppigen Orgelklängen zur Verfügung, Sie können auch Ihre eigenen Orgelklänge erstellen, indem Sie (wie bei einer traditionellen Orgel) die Pfeifenlängen vergrößern oder verkleinern und Perkussionsklänge hinzufügen.



[DIGITAL RECORDING]-Taste

Zeichnen Sie Ihr eigenes Spiel auf (Seite 42, 141)

Mit den leistungsfähigen und einfachen Funktionen der Song-Aufzeichnung können Sie Ihr eigenes Spiel auf dem Keyboard aufnehmen, und Ihre eigenen, voll orchestrierten und arrangierten Kompositionen erstellen, die Sie dann auf dem USER- oder einem SmartMedia-Laufwerk speichern und später wieder abrufen können.

[USB TO DEVICE]-Anschluss

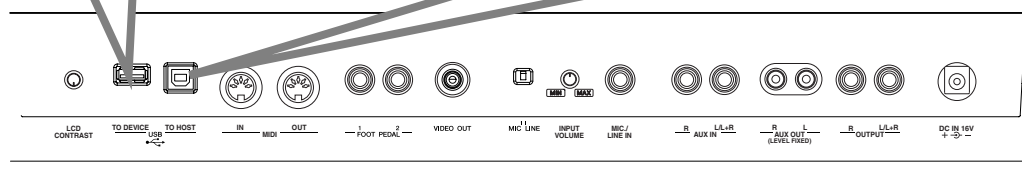
Schließen Sie das Instrument direkt an das Internet (Seite 165) oder an ein USB-Speichergerät an (Seite 195)

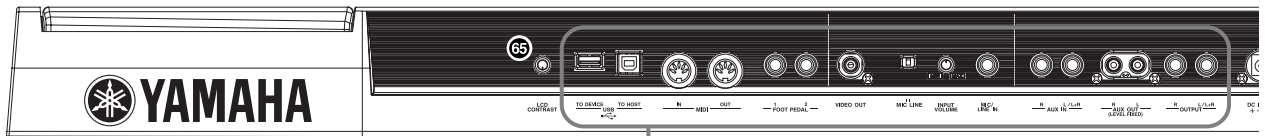
Durch Anschluss eines USB-LAN-Adapters an diese Buchse können Sie auf eine Internet-Website zugreifen und Songdaten herunterladen. Wenn Sie hier ein USB-Speichergerät (wie Disketten- oder Festplattenlaufwerk) anschließen, können Sie alle möglichen Arten von Daten speichern, die Sie auf dem Instrument erstellt haben.

[USB TO HOST]-Anschluss

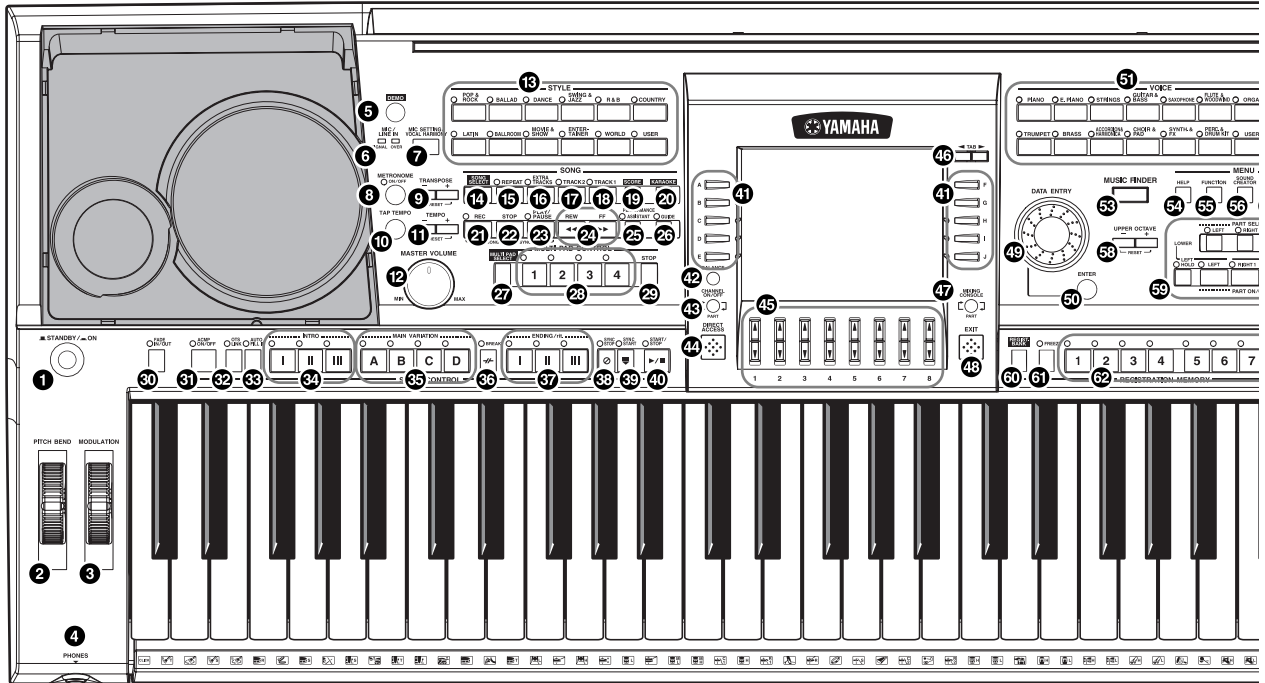
Machen Sie Musik mit Ihrem Computer – schnell und einfach (Seite 194)

Tauchen Sie ein, und nutzen Sie die weite Welt der Computer-Software für Musik. Die Kabelverbindungen und die Einstellungen sind sehr einfach, und Sie können die im Computer aufgenommenen Parts mit den Klängen verschiedener Instrumente abspielen – alles mit einem einzigen PSR-3000/1500!

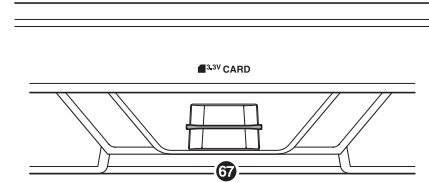
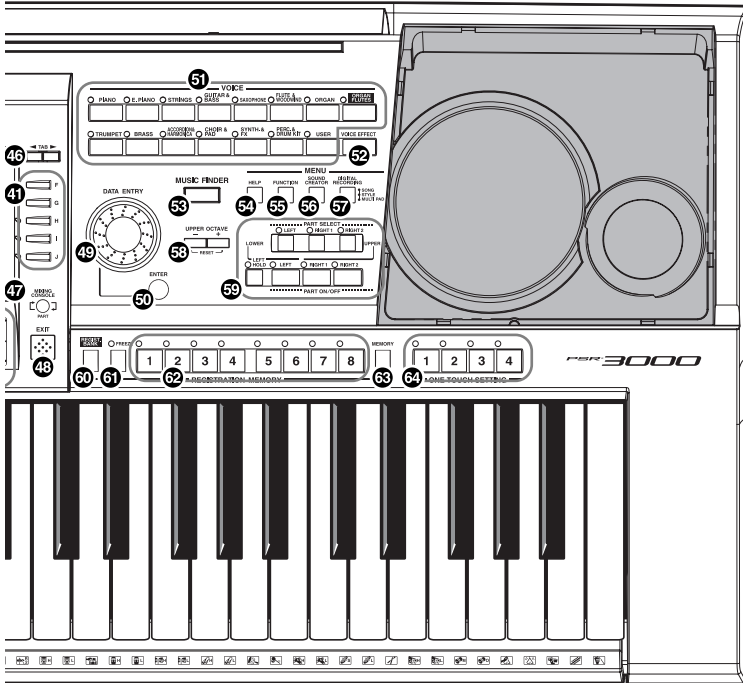
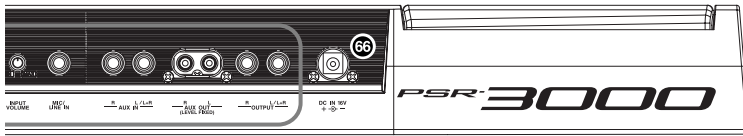




Siehe Seite 189.



- 1 [STANDBY/ON]-Schalter S. 16
- Drehregler (Rad)**
- 2 [PITCH BEND]-Rad..... S. 32
- 3 [MODULATION]-Rad..... S. 33
- Kopfhörer**
- 4 [PHONES]-Buchse S. 18
- 5 [DEMO]-Taste..... S. 24
- Mikrofon**
- 6 [MIC/LINE IN]-Tasten (PSR-3000)..... S. 190
- 7 [MIC SETTING/VOCAL HARMONY]-Taste (PSR-3000)
..... S. 56
- Metronom**
- 8 [METRONOME]-Taste..... S. 33
- [TRANSCOPE]**
- 9 [+]/[-]-Tasten S. 55
- [TEMPO]**
- 10 [TAP TEMPO]-Taste..... S. 47
- 11 [-]/+]-Tasten S. 34
- Lautstärke**
- 12 [MASTER VOLUME]-Regler..... S. 17
- [STYLE]**
- 13 [STYLE]-Tasten S. 46
- [SONG]**
- 14 [SONG SELECT]-Taste..... S. 35
- 15 [REPEAT]-Taste S. 41
- 16 [EXTRA TRACKS]-Taste..... S. 141
- 17 [TRACK 2]-Taste S. 41
- 18 [TRACK 1]-Taste S. 39
- 19 [SCORE]-Taste..... S. 38
- 20 [KARAOKE]-Taste..... S. 55
- 21 [REC]-Taste..... S. 42
- 22 [STOP]-Taste S. 36
- 23 [PLAY/PAUSE]-Taste S. 36
- 24 [REW]/[FF]-Taste S. 136
- 25 [PERFORMANCE ASSISTANT]-Taste..... S. 44
- 26 [GUIDE]-Taste..... S. 39
- [MULTI PAD CONTROL]**
- 27 [MULTI PAD SELECT]-Taste S. 128
- 28 [MULTI PAD CONTROL]-Tasten [1]–[4] S. 128
- 29 [STOP]-Taste S. 126
- 30 [FADE IN/OUT]-Taste..... S. 47
- [STYLE CONTROL]**
- 31 [ACMP ON/OFF]-Taste..... S. 46
- 32 [OTS LINK]-Taste..... S. 50
- 33 [AUTO FILL IN]-Taste..... S. 47
- 34 [INTRO]-Tasten [I]/[II]/[III] S. 47
- 35 [MAIN VARIATION]-Tasten [A]/[B]/[C]/[D] S. 48
- 36 [BREAK]-Taste S. 48
- 37 [ENDING/rit.]-Tasten [I]/[II]/[III]..... S. 48
- 38 [SYNC STOP]-Taste S. 48
- 39 [SYNC START]-Taste..... S. 47



- 40 [START/STOP]-Taste S. 47
 - 41 Display-Tasten [A]–[J] S. 26
 - 42 [BALANCE]-Taste S. 40
 - 43 [CHANNEL ON/OFF]-Taste S. 104, 140
 - 44 [DIRECT ACCESS]-Taste S. 61
 - 45 Display-Tasten [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] S. 26
 - 46 [TAB]-Tasten [◀] [▶] S. 27
 - 49 [MIXING CONSOLE]-Taste S. 86
 - 48 [EXIT]-Taste S. 27
 - 49 [DATA ENTRY]-Rad S. 65
 - 50 [ENTER]-Taste S. 65
- [VOICE]**
- 51 [VOICE]-Tasten S. 29
 - 52 [VOICE EFFECT]-Taste S. 83
- [MUSIC FINDER]**
- 53 [MUSIC FINDER]-Taste S. 52
- [MENU]**
- 54 [HELP]-Taste S. 60
 - 55 [FUNCTION]-Taste S. 27
 - 56 [SOUND CREATOR]-Taste S. 95
 - 57 [DIGITAL RECORDING]-Taste S. 118, 145
- [UPPER OCTAVE]**
- 58 [UPPER OCTAVE]-Tasten [–] [+] S. 62
- Part**
- 59 [PART SELECT]-Tasten, [PART ON/OFF]-Tasten S. 77

[REGISTRATION MEMORY]

- t) [REGIST. BANK]-Taste S. 130
- 61 [FREEZE]-Taste S. 132
- 62 [REGISTRATION MEMORY]-Tasten [1]–[8] S. 129
- 63 [MEMORY]-Taste S. 129

[ONE TOUCH SETTING]

- 64 Tasten [1]–[4] S. 50

Rückseite

- 40 [LCD CONTRAST]-Regler S. 19
- 66 [DC IN 16 V]-Anschlussbuchse S. 16
- 67 [CARD]-Steckplatz S. 23

Informationen über die Buchsen und Anschlüsse links unten am Instrument finden Sie auf Seite 189.

⚠️ WARNUNG

Versuchen Sie nicht, ein anderes Netzteil als Yamaha PA-300 bzw. ein von Yamaha empfohlenes, gleichwertiges Produkt zu verwenden. Der Gebrauch eines inkompatiblen Netzteils kann zu irreparablen Schäden PSR-3000/1500 führen. Darüber hinaus setzen Sie sich der Gefahr von ernsthaften Verletzungen durch Stromschläge aus! ZIEHEN SIE DAS NETZTEIL STETS AUS DER STECKDOSE, WENN DAS PSR-3000/1500 NICHT VERWENDET WIRD.

⚠️ VORSICHT

Unterbrechen Sie während einer Aufnahme nie die Stromversorgung (z. B. durch Trennen vom Netzteil) des PSR-3000/1500! Das kann zu einem Datenverlust führen.

⚠️ VORSICHT

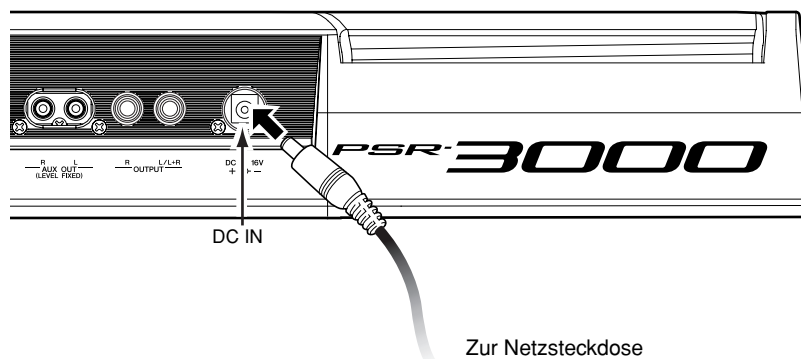
Auch wenn der Schalter auf STANDBY steht, fließt immer noch geringfügig Strom in das Instrument. Wenn Sie das PSR-3000/1500 längere Zeit nicht verwenden, sollten Sie das Netzteil immer aus der Steckdose ziehen.

Stromversorgung

- 1 Achten Sie darauf, dass der PSR-3000/1500 [STANDBY/ON]-Schalter auf STANDBY gestellt ist (d.h. OFF).
- 2 Schließen Sie das Netzkabel an das PA-300 an.



- 3 Stecken Sie den Klinkenstecker des PA-300 in den [DC IN 16V]-Anschluss des PSR-3000/1500 auf der Rückseite des Instruments.



- 4 Schließen Sie das andere Ende (normaler Wechselstromstecker) an die nächstgelegene Netzsteckdose an.

Einschalten des Instruments

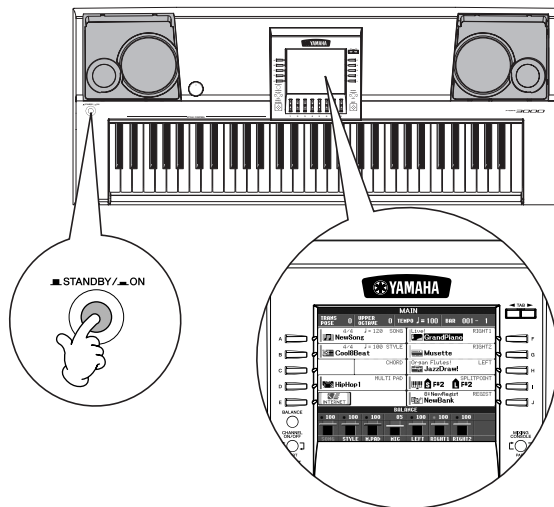
HINWEIS

Bevor Sie das PSR-3000/1500 ein- oder ausschalten, drehen Sie Lautstärke aller angeschlossenen Audiogeräte herunter.

1

Drücken Sie den [STANDBY/ON]-Schalter.

Auf dem LCD-Bildschirm wird das MAIN-Display sichtbar.



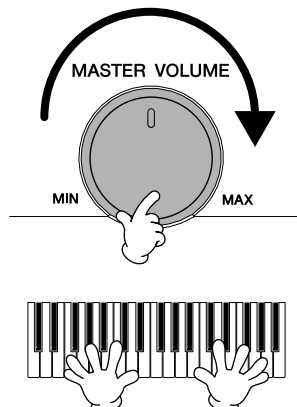
Wenn Sie das Gerät wieder ausschalten möchten, drücken Sie den [STANDBY/ON]-Schalter erneut.

Das Display und das Lämpchen unten links am Laufwerk gehen aus.

2

Einstellen der Lautstärke

Stellen Sie mithilfe des Drehreglers [MASTER VOLUME] die Lautstärke auf einen geeigneten Wert ein.

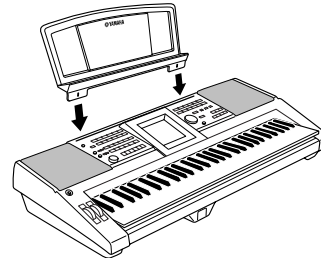


VORSICHT

Um mögliche Schäden an den Lautsprechern oder anderen angeschlossenen elektronischen Geräten zu verhindern, schalten Sie immer zuerst das PSR-3000/1500 ein, bevor Sie die Aktivlautsprecher oder Mischpult und Verstärker einschalten. Schalten Sie auf gleiche Weise das PSR-3000/1500 immer erst aus, NACHDEM Sie die Aktivlautsprecher bzw. Mischpult und Verstärker ausgeschaltet haben.

Notenablage

Zum Lieferumfang des PSR-3000/1500 gehört eine Notenablage, die am Instrument befestigt werden kann. Setzen Sie dazu die Notenablage in die Schlitzte hinten am Bedienfeld ein.

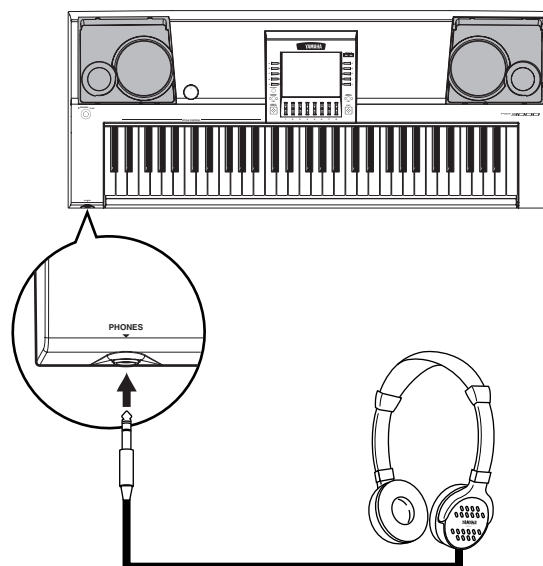


Verwendung von Kopfhörern

Schließen Sie am [PHONES]-Anschluss einen Kopfhörer an. Das eingebaute Stereo-Lautsprechersystem wird automatisch abgeschaltet, sobald Sie einen Kopfhörer-Stecker in die [PHONES]-Buchse stecken.

⚠ VORSICHT

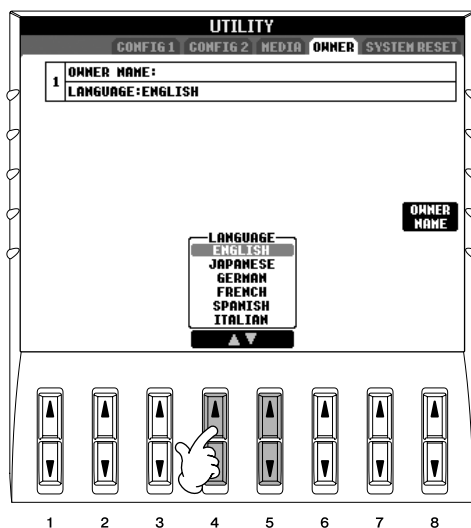
Benutzen Sie die Kopfhörer nicht längere Zeit bei hoher Lautstärke. Ihr Gehör könnte dadurch Schaden erleiden.



Änderung der Display-Sprache

Mit diesem Verfahren können Sie die im Display für Meldungen, Dateinamen und die Zeicheneingabe verwendete Sprache festlegen.

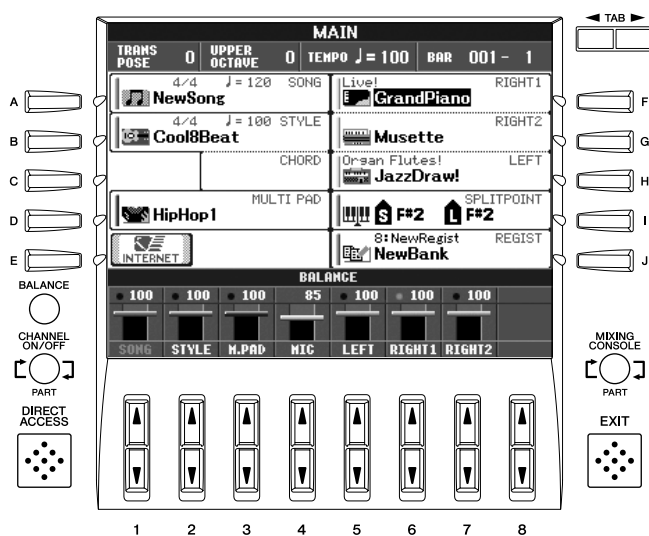
- 1 **Rufen Sie das Bedienungsdisplay auf.**
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB[◀][▶] OWNER
- 2 **Drücken Sie die Tasten [4▲▼]/[5▲▼], um eine Sprache auszuwählen.**



Display-Einstellungen

Kontrast

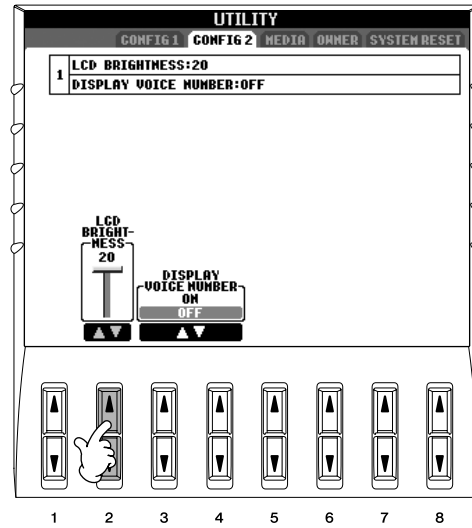
Sie können den Kontrast des Displays einstellen, indem Sie den Regler [LCD CONTRAST] auf dem rückwärtigen Bedienfeld betätigen.



Helligkeit

So stellen Sie die Helligkeit des Displays ein.

- 1 Rufen Sie das Bedienungsdisplay auf.**
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB[◀][▶] CONFIG 2
- 2 Drücken Sie die [2▲▼]-Taste, um die Helligkeit des Displays einzustellen.**

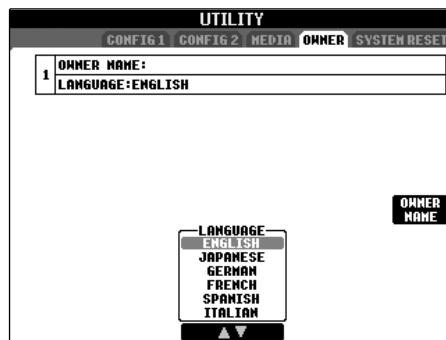


Eingabe des Besitzernamens für den Eröffnungsbildschirm

Sie können es einrichten, dass Ihr Name im Eröffnungsbildschirm (der ersten Anzeige nach Einschalten des Instruments) angezeigt wird.



- 1 Rufen Sie das Bedienungsdisplay auf.
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB[◀][▶] OWNER
- 2 Drücken Sie die [I]-Taste (OWNER NAME), um das Display OWNER NAME (Besitzername) aufzurufen.
Einzelheiten über die Zeicheneingabe finden Sie auf Seite 71.



(Je nach Land, in dem Sie das Instrument erwerben, gehört das Diskettenlaufwerk zum Lieferumfang oder ist als Zubehör erhältlich.)

Dadurch haben Sie die Möglichkeit, eigene Daten, die Sie am Instrument erzeugt haben, auf einer Diskette zu speichern und Daten von einer Diskette in das Instrument zu laden.

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

Kompatible Diskettenformate

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

Formatieren von Disketten

- Falls Sie feststellen, dass Sie neue, leere Disketten oder Disketten, die in anderen Geräten verwendet wurden, nicht verwenden können, müssen Sie sie möglicherweise formatieren. Einzelheiten zum Formatieren von Disketten finden Sie auf Seite 66. Denken Sie daran, dass durch den Formatierungsvorgang alle Daten auf der Diskette verlorengehen. Sie sollten vorher überprüfen, ob die Diskette wichtige Daten enthält.

HINWEIS

Mit diesem Gerät formatierte Disketten sind für andere Geräte möglicherweise nicht verwendbar.

Einlegen/Auswerfen von Disketten

Einlegen einer Diskette in das Diskettenlaufwerk:

- Halten Sie die Diskette so, dass das Etikett der Diskette nach oben und der Metallschieber nach vorne weist (in Richtung des Schlitzes der Laufwerköffnung). Legen Sie die Diskette vorsichtig in die Diskettenöffnung ein, und schieben Sie die Diskette nach vorne, bis sie hörbar einrastet und die Auswurfaste herauspringt.

HINWEIS

Stecken Sie keine anderen Gegenstände als Disketten in das Diskettenlaufwerk. Andere Gegenstände können das Diskettenlaufwerk oder die Disketten beschädigen.

Auswerfen einer Diskette

- Drücken Sie, nachdem Sie sich vergewissert haben, dass das Instrument nicht auf die Diskette zugreift* (achten Sie darauf, dass die LED des Laufwerks nicht leuchtet), die Auswurfaste oben rechts vom Diskettenschacht ganz hinein. Sobald die Diskette ausgeworfen wurde, ziehen Sie sie aus dem Laufwerk. Sollte ein Auswerfen der Diskette nicht möglich sein, da sie festgeklemmt ist, ziehen Sie nicht mit Gewalt an der Diskette. Betätigen Sie statt dessen erneut die Auswurfaste, oder schieben Sie die Diskette wieder in das Diskettenfach hinein und starten Sie einen erneuten Auswurfversuch.

* Der Zugriff auf die Diskette zeigt Betriebsaktivität an, wie z.B. Aufnahme, Wiedergabe oder Löschen von Daten. Falls eine Diskette bei eingeschaltetem Instrument eingelegt wird, wird automatisch auf die Diskette zugegriffen, da das Instrument überprüft, ob die Diskette Daten enthält.

⚠ VORSICHT

Werfen Sie die Diskette nicht aus und schalten Sie das Instrument selbst nicht aus, während auf die Diskette zugegriffen wird. Andernfalls können die Daten auf der Diskette oder sogar das Diskettenlaufwerk selbst beschädigt werden.

- Nehmen Sie immer die Diskette aus dem Laufwerk, bevor Sie das Gerät ausschalten. Wenn Sie eine Diskette längere Zeit im Laufwerk eingelegt lassen, kann die Diskette leicht verstauben und Schmutz ansammeln. Dies kann zu Schreib- und Lesefehlern führen.

Reinigung des Schreib-/Lesekopfs der Diskette

- Reinigen Sie den Schreib-/Lesekopf regelmäßig. Dieses Gerät besitzt einen magnetischen Präzisions-Schreib-/Lesekopf, der im Laufe der Zeit durch winzige Magnetpartikel der verwendeten Disketten verunreinigt wird. Dies kann zu Schreib- und Lesefehlern führen.
- Um das Diskettenlaufwerk in einen optimalen Betriebszustand zu halten, empfiehlt Yamaha, den Schreib-/Lesekopf einmal im Monat mit einer handelsüblichen Trocken-Reinigungsdiskette zu reinigen. Wenden Sie sich an Ihren Yamaha-Händler um zu erfahren, wo Sie geeignete Reinigungsdisketten für den Schreib-/Lesekopf erhalten können.

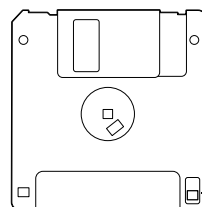
Über Disketten

Gehen Sie mit Disketten vorsichtig um, und befolgen Sie diese Vorsichtsmaßnahmen:

- Legen Sie keine schweren Gegenstände auf eine Diskette, verbiegen Sie diese nicht, und üben Sie keinerlei Druck auf Disketten aus. Bewahren Sie zeitweilig nicht benötigte Disketten immer in ihren Schutzhüllen auf.
- Setzen Sie die Diskette weder direktem Sonnenlicht noch extrem hohen oder niedrigen Temperaturen, hoher Feuchtigkeit, Staub oder Flüssigkeiten aus.
- Öffnen Sie den gefederten Metallschieber nicht, und berühren Sie auf keinen Fall die ungeschützte Oberfläche der Scheibe im Inneren des Diskettengehäuses.
- Setzen Sie die Diskette 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 (Schreibschutzschieber):

- Um ein versehentliches Löschen wichtiger Daten zu verhindern, schieben Sie den
- Schreibschutzschieber der Diskette auf die Position „geschützt“ (offener Schieber). Achten Sie beim Speichern von Daten darauf, den Schreibschutzschieber der Diskette in die Stellung „überschreiben“ zu bringen (geschlossener Schieber).



Schreibschutzlasche geöffnet (schreibgeschützt)

*SmartMedia ist ein Warenzeichen der Toshiba Corporation..

Dieses Instrument hat einen eingebauten Steckplatz für SmartMedia-Karten (an der Vorderseite). Dadurch haben Sie die Möglichkeit, eigene Daten, die Sie am Instrument erzeugt haben, auf einer SmartMedia-Karte zu speichern und Daten einer SmartMedia-Karte auf das Instrument zu laden. Behandeln Sie SmartMedia-Karten vorsichtig. Beachten Sie die nachfolgenden wichtigen Vorsichtsmaßnahmen.

Kompatible SmartMedia-Formate

- Verwenden Sie ausschließlich 3,3-V-(3-V-)SmartMedia-Karten. 5V-SmartMedia-Karten sind nicht mit diesem Instrument kompatibel.
- Das Instrument kann SmartMedia-Karten mit sieben verschiedenen Speicherkapazitäten verwenden (2 MB, 4 MB, 8 MB, 16 MB, 32 MB, 64 MB und 128 MB). SmartMedia-Karten über 32MB können verwendet werden, wenn sie dem Standard des SSFDC-Forums entsprechen.

HINWEIS

SSFDC ist die Abkürzung von Solid State Floppy Disk Card (Halbleiter-Diskettenkarte, eine andere Bezeichnung für SmartMedia-Karten). Das SSFDC-Forum ist eine freiwillige Organisation, die zur Förderung von SmartMedia-Karten gegründet wurde.

Formatieren von SmartMedia-Karten

Falls Sie feststellen, dass Sie neue, leere SmartMedia-Karten oder Karten, die in anderen Geräten verwendet wurden, nicht verwenden können, müssen Sie sie möglicherweise formatieren. Einzelheiten zum Formatieren von SmartMedia-Karten finden Sie auf Seite 66. Denken Sie daran, dass durch den Formatierungsvorgang alle Daten auf der Karte verlorengehen. Sie sollten vorher überprüfen, ob die Karte wichtige Daten enthält.

HINWEIS

Mit diesem Gerät formatierte SmartMedia-Karten sind für andere Geräte möglicherweise nicht verwendbar.

Einsetzen/Entnehmen von SmartMedia-Karten

So setzen Sie eine SmartMedia-Karte ein

- Schieben Sie die SmartMedia-Karte mit der (vergoldeten) Anschlussseite nach unten in den Kartensteckplatz, bis sie richtig sitzt.
- Setzen Sie die SmartMedia-Karte nicht falsch herum ein.
- Setzen Sie ausschließlich SmartMedia-Karten in den Steckplatz ein.

Entnehmen von SmartMedia-Karten

- Vergewissern Sie sich vor der Entnahme der SmartMedia-Karte, dass die Karte zurzeit nicht verwendet wird oder dass das Gerät zurzeit nicht auf die Karte zugreift. Ziehen Sie dann die SmartMedia-Karte mit der Hand langsam heraus. Falls gerade auf die SmartMedia-Karte zugegriffen wird*, werden Sie durch eine Displaymeldung am Instrument darauf hingewiesen.

* Beim Zugriff auf die Karte kann es sich um das Speichern, Laden, Formatieren, Löschen und das Anlegen eines Verzeichnisses handeln. Beachten Sie außerdem, dass das Instrument automatisch auf die SmartMedia-Karte zugreift, um den Medientyp zu überprüfen, wenn diese bei eingeschaltetem Instrument eingesetzt wird.

⚠ VORSICHT

Entnehmen Sie die SmartMedia-Karte niemals, und schalten Sie das Gerät niemals aus, während ein Zugriff auf die Karte erfolgt. Andernfalls können die Daten auf dem Instrument oder sogar die SmartMedia-Karte selbst beschädigt werden.

Über SmartMedia-Karten

Gehen Sie mit SmartMedia-Karten vorsichtig um, und befolgen Sie diese Vorsichtsmaßnahmen:

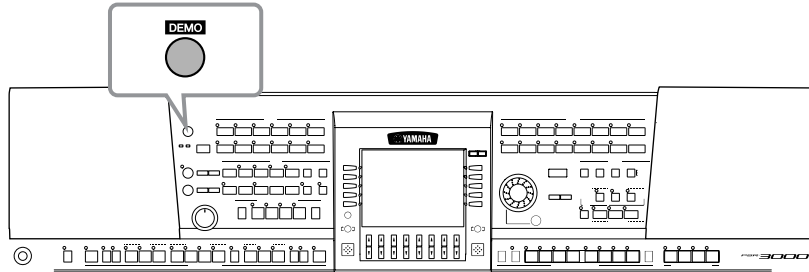
- In bestimmten Situationen sind SmartMedia-Karten Gefahren durch elektrostatische Entladung ausgesetzt. Bevor Sie eine SmartMedia-Karte anfassen, sollten Sie einen Gegenstand aus Metall wie z.B. einen Türgriff oder eine Aluminiumjalousie berühren, um die Möglichkeit einer elektrostatischen Aufladung zu verringern.
- Denken Sie daran, die SmartMedia-Karte aus dem Steckplatz zu entnehmen, wenn sie längere Zeit nicht verwendet wird.
- Setzen Sie die SmartMedia-Karte nicht direktem Sonnenlicht, extrem hohen oder niedrigen Temperaturen, hoher Feuchtigkeit, Staub oder Flüssigkeiten aus.
- Legen Sie keine schweren Gegenstände auf die SmartMedia-Karte, verbiegen Sie sie nicht, und üben Sie keinen Druck auf sie aus.
- Berühren Sie nicht die vergoldeten Anschlussstellen der SmartMedia-Karte, und bringen Sie die Anschlussstellen auch nicht in Kontakt mit metallbeschichteten Gegenständen.
- Setzen Sie die SmartMedia-Karte keinen Magnetfeldern aus, wie sie beispielsweise von Fernsehern, Lautsprechern, Motoren usw. erzeugt werden. Magnetfelder können die Daten teilweise oder völlig zerstören und die SmartMedia-Karte unlesbar machen.
- Kleben Sie nichts anderes als die dafür vorgesehenen Etiketten auf die SmartMedia-Karte. Achten Sie darauf, dass die Aufkleber an der richtigen Stelle angebracht werden.

So schützen Sie Ihre Daten (Schreibschutz):

- Um ein versehentliches Löschen wichtiger Daten zu verhindern, bringen Sie an der dafür vorgesehenen Stelle der SmartMedia-Karte (innerhalb des Kreises) das Schreibschutzsiegel an (im Lieferumfang der Karte enthalten). Wenn Sie hingegen auf der SmartMedia-Karte Daten speichern möchten, denken Sie daran, das Siegel von der Karte zu entfernen.
- Verwenden Sie keine Siegel, die bereits benutzt und wieder abgezogen wurden.

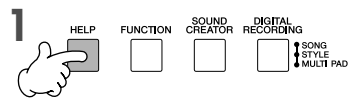
Abspielen der Demos

Die Demos sind mehr als nur Songs – sie dienen auch als hilfreiche, leichtverständliche Einführungen in die Merkmale, Funktionen und Bedienungsabläufe des Instruments. Auf gewisse Weise sind die Demos interaktive „Mini-Handbücher“, die mit Sound-Demonstrationen und Texthinweisen über den jeweiligen Zweck komplett ausgestattet sind.

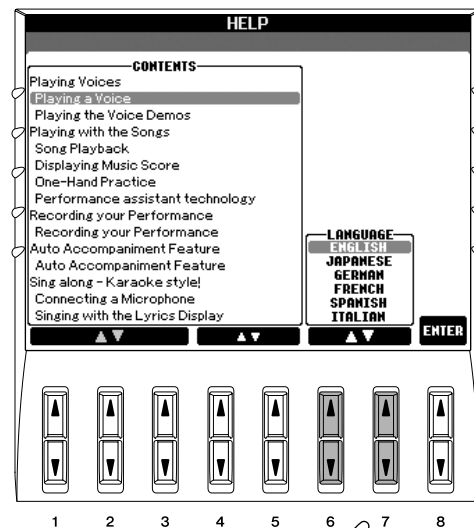


1 Wählen Sie die gewünschte Sprache aus.

1 Rufen Sie mit der [HELP]-Taste die Anzeige für die Sprachauswahl auf.



2 Wählen Sie mit der [6▲▼]/ [7▲▼]-Taste die gewünschte Sprache aus.



2

2 Starten Sie die Demos mit der [DEMO]-Taste.

Die Demos werden ununterbrochen abgespielt, bis sie gestoppt werden.



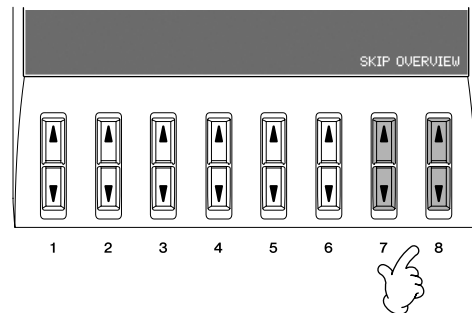
3 Stoppen Sie die Wiedergabe eines Demo-Songs mit der [EXIT]-Taste.

Nachdem die Demo beendet ist, wird wieder das MAIN-Display angezeigt.



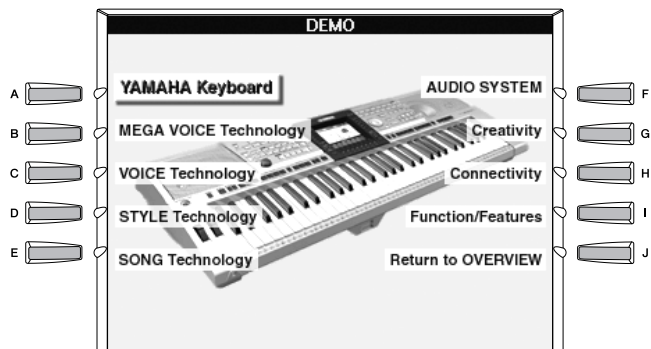
Wiedergabe bestimmter Demo-Themen

1 Rufen Sie im DEMO-Display mit der [7 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼]-Taste das spezifische Demo-Menü auf.



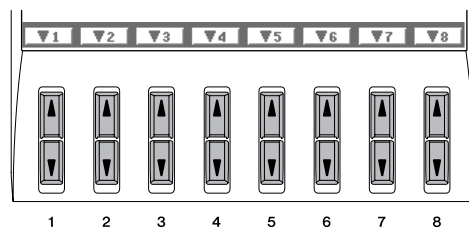
2 Mit einer der Tasten [A]–[J] können Sie ein bestimmtes Demo abspielen.

Um zum vorigen Display zurückzukehren, drücken Sie die [J]-Taste.



Falls das Demo mehr als einen Bildschirm hat:

Drücken Sie diejenige [▲ ▼]-Taste, die der Bildschirmnummer entspricht.



3 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um die Demos zu beenden.



Bedienungsschritte in den wichtigsten Displays

Zunächst sollten Sie sich ein wenig mit den wichtigsten Displays, die in der Kurzanleitung vorkommen, vertraut machen. Die drei wichtigsten Displays sind folgende:

- MAIN-Display** ➤ **Siehe weiter unten.**
- Dateiauswahl-Display** ➤ **Siehe weiter unten.**
- FUNCTION-Display** ➤ **Seite 27**

Bedienung des MAIN-Displays

Das MAIN-Display zeigt die Grundeinstellungen und wichtige Informationen über das Instrument an. Es ist identisch mit dem Display, das nach dem Einschalten des Instruments angezeigt wird. Sie können auch Display-Seiten aufrufen, die sich auf eine im MAIN-Display dargestellte Funktion beziehen.

HINWEIS Weitere Informationen über das MAIN-Display
Siehe Seite 62.

1 Die Tasten [A]–[J]

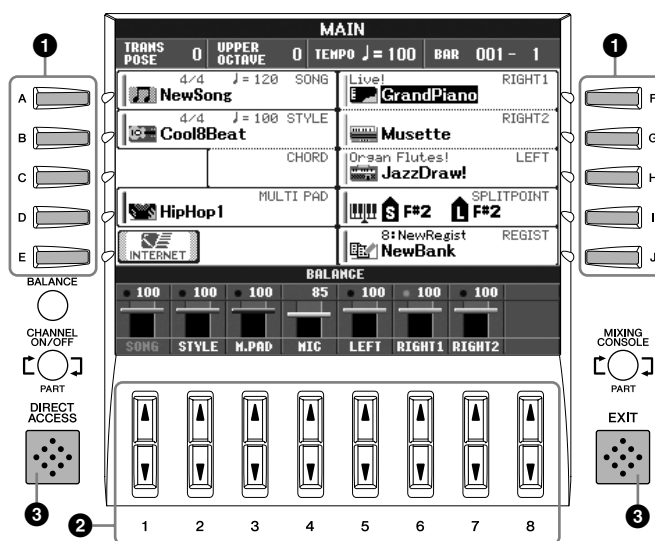
Diese Tasten beziehen sich auf die Einstellungen, die rechts bzw. links von ihnen im Display angezeigt werden. Wenn Sie zum Beispiel die [F]-Taste drücken, wird das Display für die Voice-Auswahl (RIGHT1) angezeigt.

2 [1▲▼]–[8▲▼]-Tasten

▲▼▲▼ Diese Tasten beziehen sich auf die Parameter, die über ihnen im Display bezeichnet werden. Wenn Sie zum Beispiel die Taste [1▲] drücken, wird die Lautstärke des Songs (Seite 35) erhöht.

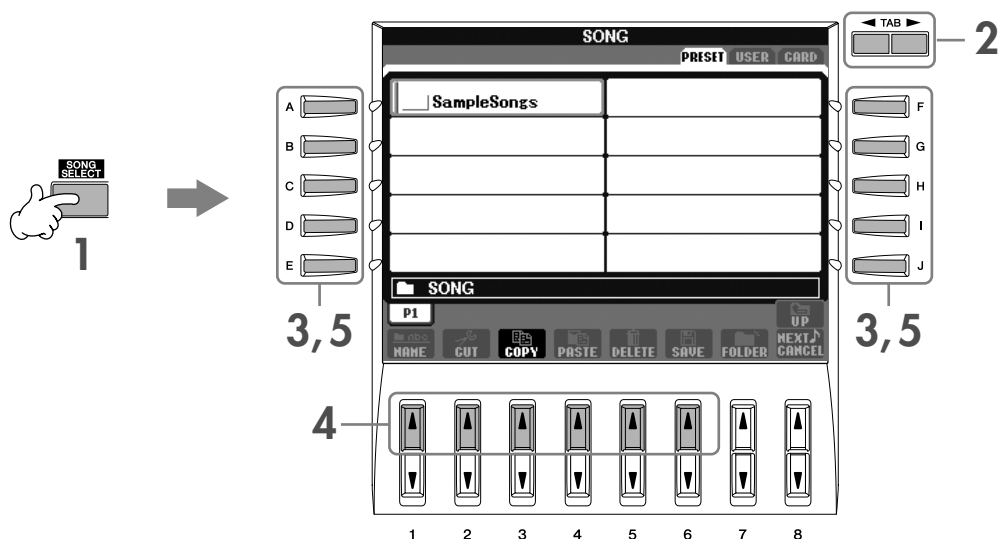
3 Die Tasten [DIRECT ACCESS] und [EXIT]

Mit ihnen können Sie bequem von jeder Anzeige zum MAIN-Display zurückkehren: Drücken Sie einfach die Taste [DIRECT ACCESS] und anschließend die Taste [EXIT].



Bedienung des Displays für die Dateiauswahl

Im Display für die Dateiauswahl können Sie Voices (Seite 29), Songs (Seite 35), Styles (Seite 45) usw. auswählen. Im nachfolgenden Beispiel möchten wir das Display für die Song-Auswahl aufrufen und benutzen.



1 Drücken Sie die Taste [SONG SELECT], um das Display für die Song-Auswahl aufzurufen.

2 Wählen Sie mit den [TAB]-Tasten [◀]/[▶] das gewünschte Laufwerk aus (PRESET/USER/CARD).

Über PRESET/USER/CARD

PRESET Interner Speicherbereich, in dem die vorprogrammierten Daten als so genannte „Preset“-Daten installiert sind.

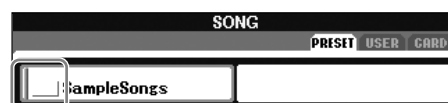
USER Interner Speicherbereich, der das Lesen wie auch das Schreiben von Daten zulässt.

CARD Dient dem Austausch von SmartMedia-Daten über den [CARD]-Steckplatz des PSR-3000/1500.

HINWEIS Wenn ein USB-Speichergerät wie z.B. ein Diskettenlaufwerk am USB-Anschluss [TO DEVICE] angeschlossen ist, dann wird im Display für die Dateiauswahl USB1 angezeigt.

3 Wählen Sie einen Ordner aus (falls erforderlich).

In einem Ordner können mehrere Songs gespeichert sein. In diesem Fall wird der Ordner im Display angezeigt (siehe Abbildung rechts). Drücken Sie eine der Tasten [A]–[J], um einen Ordner auszuwählen.



4 Wählen Sie eine Seite aus (falls die Anzeige aus mehreren Seiten besteht).

Wenn das Laufwerk mehr als zehn Songs enthält, wird die Anzeige auf mehrere Seiten verteilt. Die Seiten werden am unteren Rand des Displays angegeben. Drücken Sie eine der Tasten [1 ▲]–[6 ▲], um eine Seite auszuwählen.

5 Drücken Sie eine der Tasten [A]–[J], um einen Song auszuwählen.

Sie können einen Song auch über das Datenrad [DATA ENTRY] auswählen, und dann die [ENTER]-Taste drücken, um den Befehl auszuführen.

6 Mit der Taste [EXIT] kehren Sie zum vorhergehenden Display zurück.

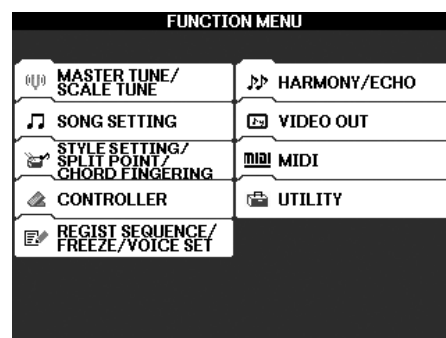
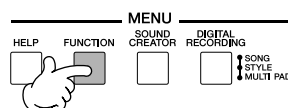
Bedienung des FUNCTION-Displays

Im FUNCTION-Display können detaillierte Einstellungen vorgenommen werden.

Im nachfolgenden Beispiel möchten wir das Display für die Einstellung der Anschlagsempfindlichkeit aufrufen und benutzen.

1 Drücken Sie die [FUNCTION]-Taste.

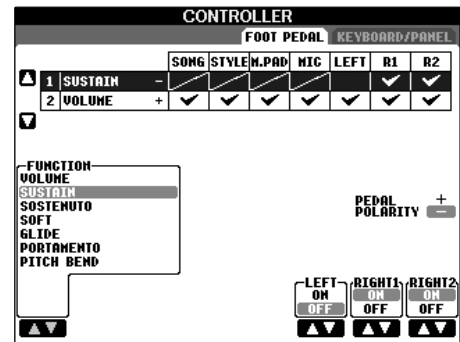
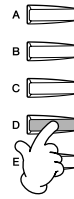
Daraufhin werden die Kategorien für detaillierte Einstellungen angezeigt.



*Beachten Sie, dass VIDEO OUT nur auf dem PSR-3000 verfügbar ist.

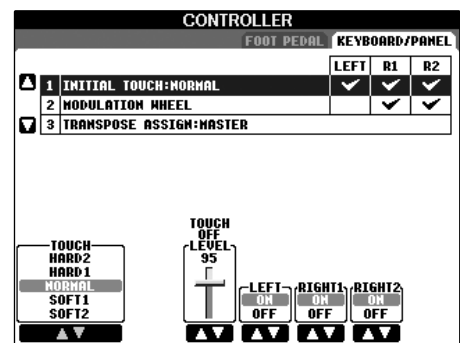
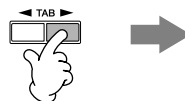
2 Drücken Sie die [D]-Taste, um die Kategorie CONTROLLER auszuwählen.

Wenn die ausgewählte Kategorie in weitere Unterkategorien aufgeteilt ist, werden die entsprechenden Registerkarten im Display angezeigt.

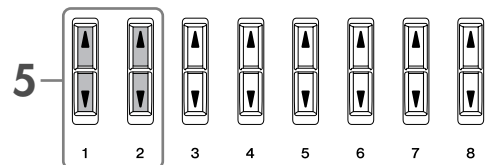
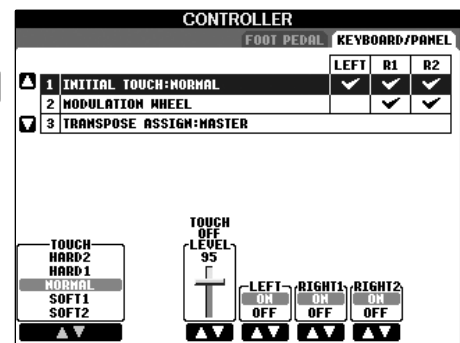
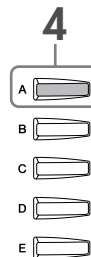


3 Drücken Sie die [TAB]-Taste [▶], um die Registerkarte KEYBOARD/PANEL auszuwählen.

Wenn die Einstellung in weitere Einstellungen unterteilt ist, wird im Display eine Liste angezeigt.



4 Mit der [A]-Taste wählen Sie das erste Element INITIAL TOUCH aus.



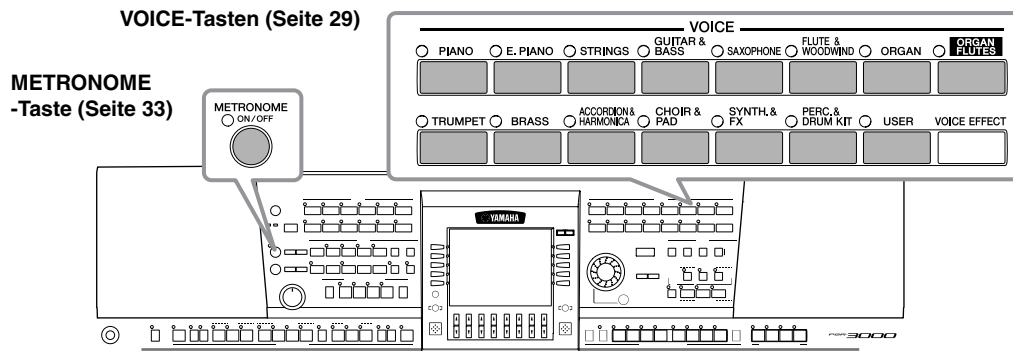
5 Drücken Sie die Taste [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼], um die Anschlagempfindlichkeit für das Keyboard einzustellen.

In den Anweisungen dieses Handbuchs wird mithilfe von Pfeilen eine Kurzform für den Aufruf von Displays und Funktionen dargestellt.

Die obigen Anweisungen können z.B. auch in folgender Kurzform dargestellt werden: [FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [▶] KEYBOARD/PANEL → [A] 1 INITIAL TOUCH.

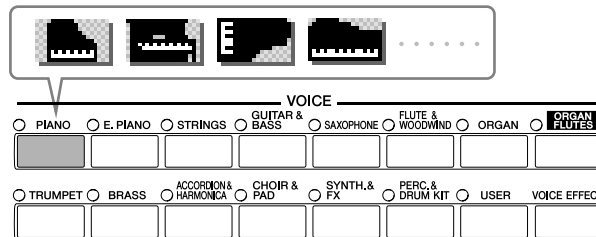
Das Spielen von Voices

Das PSR-3000/1500 bietet eine große Palette außerordentlich realistischer Voices wie Klavier, Gitarre, Streicher, Holzbläser und mehr.



Spielen der vorprogrammierten Voices

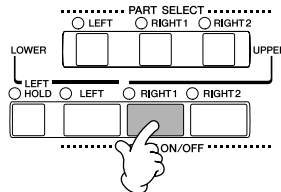
Die vorprogrammierten („Preset“) Voices sind nach Kategorien geordnet und in entsprechenden Ordnern gespeichert. Die Voice-Tasten auf dem Bedienfeld entsprechen den Kategorien der vorprogrammierten Voices. Wenn Sie zum Beispiel auf die [PIANO]-Taste drücken, werden verschiedene Piano-Voices angezeigt.



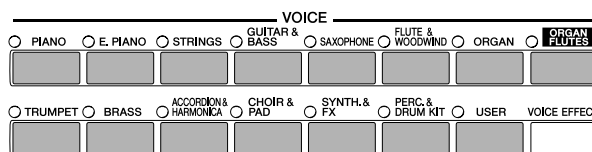
HINWEIS Die verschiedenen Voices Einzelheiten finden Sie in der Voice-Liste der separaten Broschüre „Datenliste“.

1 Drücken Sie auf die [PART ON/OFF]-Taste [RIGHT 1], um den Part der rechten Hand einzuschalten.

Die hier ausgewählte Voice ist RIGHT 1. Zum Voice-Part siehe Seite 77.



2 Drücken Sie auf eine der VOICE-Tasten, um eine Voice-Kategorie auszuwählen und das Display für die Voice-Auswahl aufzurufen.



3 Drücken Sie die [TAB]-Taste [◀], um die Registerkarte PRESET auszuwählen.

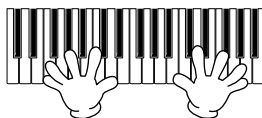
HINWEIS Der Voice-Typ und sein definierendes Merkmal werden oberhalb des Namens der Preset-Voice angezeigt. Mehr über diese Merkmale finden Sie auf Seite 76.



4 Drücken Sie auf eine der Tasten [A]–[J], um die gewünschte Voice auszuwählen.

HINWEIS Sie können sofort zur MAIN-Anzeige zurückgelangen, wenn Sie auf eine der Tasten [A]–[J] „doppelklicken“.

5 Spielen Sie nun auf dem Keyboard.



So merken Sie sich leicht Ihre Lieblings-Voices

Das PSR-3000/1500 hat eine riesige Anzahl hochwertiger Voices, die ein außergewöhnlich breites Spektrum von Instrumentklängen abdecken – wodurch es für praktisch jede Musikanwendung perfekt geeignet ist. Allerdings könnte Ihnen diese große Fülle von Voices jedoch anfangs überwältigend vorkommen. Es gibt zwei Methoden, mit denen Sie sich Ihre Lieblings-Voices merken können:

- **Speichern Sie Ihre Lieblings-Voice auf der USER-Registerkarte im Display für die Voice-Auswahl, und rufen Sie diese über die VOICE-Taste [USER] wieder auf.**

- 1 Kopieren Sie Ihre Lieblings-Voices vom PRESET-Laufwerk in das USER-Laufwerk. Einzelheiten über den Kopiervorgang finden Sie auf Seite 68.
- 2 Drücken Sie die VOICE-Taste [USER], um das Display für die Voice-Auswahl aufzurufen, und drücken Sie dann eine der Tasten [A]–[J], um die gewünschte Voice auszuwählen.

- **Registrieren Sie Ihre Lieblings-Voice im Registrierungsspeicher, und rufen Sie diese über die [REGISTRATION MEMORY]-Tasten [1]–[8] wieder auf.**

Einzelheiten über den Umgang mit dem Registrierungsspeicher finden Sie auf Seite 129.

Wiedergabe der Voice-Demos

Wenn Sie sich die verschiedenen Voices anhören und erfahren möchten, wie diese besonders im Zusammenhang klingen, können Sie für jede Voice einen Demo-Song abspielen.

1 Drücken Sie im Display für die Voice-Auswahl (siehe Seite 29, Schritt 2) auf die [8 ▼]-Taste (DEMO), um die Demonstration der ausgewählten Voice zu starten.

2 Um die Demo anzuhalten, drücken Sie die [8 ▼]-Taste (DEMO) noch einmal.

Auswahl von von Perkussionsklängen

Wenn eine der Drum-Kit-Voices aus der Gruppe [PERCUSSION & DRUM KIT] ausgewählt wird, können Sie verschiedene Klänge von Schlagzeugen und Perkussionsinstrumenten auf dem Keyboard spielen. Einzelheiten finden Sie in der Drum-Kit-Liste der separaten Datenliste.

Um zu prüfen, welche Perkussionsklänge aus dem „Standard Kit 1“ den einzelnen Tasten zugeordnet sind, schauen Sie auf die unterhalb der Tasten aufgedruckten Symbole.

Auswahl von Sound-Effekten

Sie können über das Keyboard einzelne Sound-Effekte wie Vogelgezwitscher oder Meeresrauschen abspielen. Die Sound-Effekte sind in der Kategorie „GM&XG/GM2“ zusammengefasst.

- 1 Drücken Sie die [PART-SELECT]-Taste [RIGHT 1], um das Display für die Voice-Auswahl aufzurufen.
- 2 Drücken Sie die [8 ▲]-Taste (UP), um die Voice-Kategorien aufzurufen.
- 3 Drücken Sie die [2 ▲]-Taste, um die Seite 2 aufzurufen.
- 4 Drücken Sie die [E]/[F]-Taste, um „GM&XG/GM2“ auszuwählen.
- 5 Drücken Sie die [2 ▲]-Taste, um die Seite 2 aufzurufen.
- 6 Drücken Sie die [F]-Taste, um „SoundEffect“ auszuwählen.
- 7 Drücken Sie auf eine der Tasten [A]–[J], um den gewünschten Sound-Effekt auszuwählen.
- 8 Spielen Sie nun auf dem Keyboard.

Auswahl von GM/XG/GM2-Voices

Sie können die GM/XG/GM2-Voices direkt über das Bedienfeld auswählen. Führen Sie die oben beschriebenen Schritte 1–4 aus, wählen Sie die gewünschte Kategorie und dann die gewünschte Voice aus.

Das gleichzeitige Spielen verschiedener Voices

Das PSR-3000/1500 kann verschiedene Voices gleichzeitig spielen (Seite 77).

• Überlagern zweier verschiedener Voices

Dies wird verwendet, um einen vollen und kräftigen Klang zu erzeugen.

• Einstellen getrennter Voices für den linken und rechten Bereich auf dem Keyboard

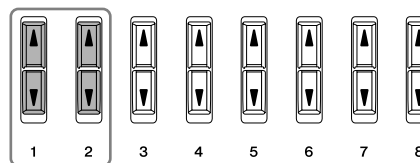
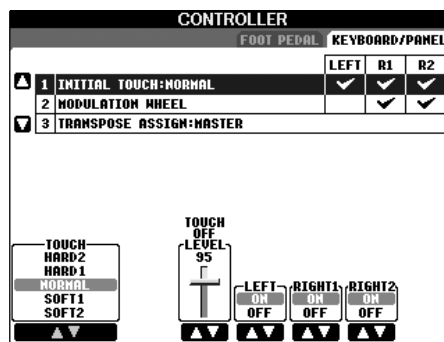
Sie können mit der linken und der rechten Hand verschiedene Voices spielen. Sie können zum Beispiel die Tastatur so einrichten, dass Sie mit der linken Hand die Bass-Voice und mit der rechten die Piano-Voice spielen.

Einstellen der Anschlagsempfindlichkeit der Tastatur

Sie können das Anschlagsverhalten des Instruments festlegen, d.h. wie der Klang auf die Art und Weise reagiert, mit der Sie die Tasten anschlagen. Dieser eingestellte Typ der Anschlagsempfindlichkeit gilt dann für alle Voices.

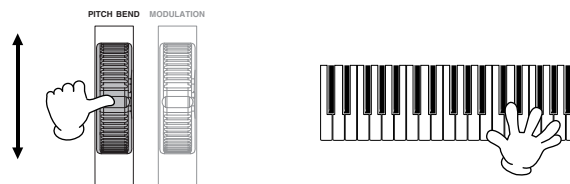
- 1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf:
[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [▶] KEYBOARD/
PANEL → [A] 1 INITIAL TOUCH
- 2 Drücken Sie die [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼]-Taste, um den Anschlag festzulegen.
HARD 2 Erfordert einen kräftigen Anschlag, um laut zu spielen.
Geeignet für Spieler mit hartem Anschlag.
HARD 1 Erfordert einen mittelkräftigen Anschlag, um laut zu spielen.
NORMAL... Standardanschlag.
SOFT 1..... Erzeugt schon bei mittlerem Anschlag eine hohe Lautstärke.
SOFT 2..... Erzeugt schon bei leichtem Anschlag relativ hohe Lautstärken. Geeignet für Spieler mit zartem Anschlag.

- HINWEIS**
- Diese Einstellung wirkt sich nicht auf den Widerstand der Tastatur aus.
 - Wenn Sie die Anschlagsempfindlichkeit nicht einsetzen möchten, stellen Sie den Anschlag mithilfe der Tasten [5 ▼]–[7 ▼] für die entsprechenden Bereiche auf OFF (aus). Wenn die Anschlagstärke ausgeschaltet ist, können Sie mithilfe der Taste [4 ▲ ▼] eine feste Lautstärke bestimmen.



Verwendung des [PITCH BEND]-Rades

Während Sie auf dem Keyboard spielen, können Sie mit dem [PITCH BEND]-Rad die Tonhöhe einzelner Noten nach oben (wenn Sie das Rad von sich wegdrehen) oder nach unten (wenn Sie das Rad zu sich hindrehen) „ziehen“. Pitch-Bend wirkt sich auf alle Keyboard-Parts aus (RIGHT 1, 2 und LEFT). Das [PITCH BEND]-Rad ist selbstzentrierend und kehrt beim Loslassen automatisch in die Ausgangslage (normale Tonhöhe) zurück.



- HINWEIS** Wenn der Pitch-Bend-Bereich über MIDI auf mehr als 1200 Cents (eine Oktave) eingestellt wird, kann es sein, dass die Tonhöhe einiger Voices nicht in vollem Umfang geändert wird.

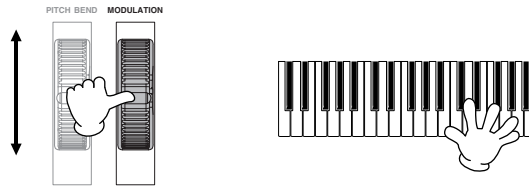
- HINWEIS** Der durch das [PITCH BEND]-Rad hervorgerufene Effekt wirkt sich nicht auf den LEFT-Part aus, wenn der Akkordfingersatz nicht auf FULL KEYBOARD oder AI FULL KEYBOARD eingestellt ist, während ACMP und der LEFT-Part eingeschaltet sind.

Der maximale Bereich der Tonhöhenverschiebung kann mithilfe der nachfolgenden Anweisungen geändert werden.

- 1 Rufen Sie das Display für die Einstellung der „Pitch Bend Range“ auf.
[MIXING CONSOLE] → TAB [▶] → TUNE → [H] PITCH BEND RANGE
- 2 Stellen Sie mithilfe der Tasten [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] den Tonhöhen-Verschiebungsbereich für den jeweiligen Part ein.
[5 ▲ ▼]-Taste.....Einstellung für den LEFT-Part.
[6 ▲ ▼]-Taste.....Einstellung für den RIGHT1-Part.
[7 ▲ ▼]-Taste.....Einstellung für den RIGHT2-Part.

Verwendung des Modulationsrades

Mit der Modulationsfunktion wird ein Vibrato-Effekt auf die Noten angewendet, die Sie auf dem Keyboard spielen. Das gilt für alle Tastatur-Parts (RIGHT 1, 2 und LEFT). Wenn Sie das [MODULATION]-Rad nach unten (Richtung MIN) bewegen, verringert sich die Modulationstiefe, eine Bewegung nach oben (Richtung MAX) erhöht sie.



- HINWEIS** • Um die versehentliche Anwendung der Modulation zu vermeiden, achten Sie vor dem Spielen darauf, dass das [MODULATION]-Rad auf MIN steht.
- Das Modulationsrad kann auf die Steuerung eines anderen Parameters als Vibrato eingestellt werden (Seite 96).
- HINWEIS** Der durch das [MODULATION]-Rad hervorgerufene Effekt wirkt sich nicht auf den LEFT-Part aus, wenn der Akkordfingersatz nicht auf FULL KEYBOARD oder AI FULL KEYBOARD eingestellt ist, während ACMP und der LEFT-Part eingeschaltet sind.

Sie können festlegen, ob der durch das Modulationsrad hervorgerufene Effekt sich auf einen bestimmten Keyboard-Part auswirken soll oder nicht.

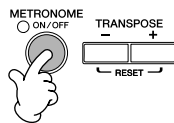
- 1** Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.
[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [▶] → KEYBOARD/PANEL → [A]/[B] 2 MODULATION WHEEL
- 2** Legen Sie mithilfe der Tasten [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] fest, ob der durch das Modulationsrad hervorgerufene Effekt sich auf einen bestimmten Keyboard-Part auswirken soll oder nicht.
[5 ▲ ▼]-Taste.....Einstellung für den LEFT-Part.
[6 ▲ ▼]-Taste.....Einstellung für den RIGHT1-Part.
[7 ▲ ▼]-Taste.....Einstellung für den RIGHT2-Part.

Verwendung des Metronoms

Das Metronom erzeugt ein Klickgeräusch, das als genaue Tempovorgabe beim Üben dient oder es Ihnen ermöglicht, ein bestimmtes Tempo zu testen.

1 Drücken Sie die Taste [METRONOME ON/OFF], um das Metronom zu starten.

2 Um das Metronom anzuhalten, drücken Sie noch einmal auf die Taste [METRONOME ON/OFF].



Anpassen von Tempo oder Taktmaß des Metronomklangs.

■ Anpassen des Metronom-Tempos

- 1 Drücken Sie auf die TEMPO-Taste [-]/[+], um das Popup-Display für die Tempoeinstellung aufzurufen.



- 2 Stellen Sie mit den TEMPO-Tasten [-]/[+] das gewünschte Tempo ein.

Wenn Sie eine dieser Tasten gedrückt halten, können Sie den Wert auch kontinuierlich erhöhen oder verringern.

Sie können ebenso den Wert mit dem Datenrad [DATA ENTRY] einstellen. Um das Tempo zurückzusetzen, drücken Sie beide TEMPO-Tasten [-]/[+] gleichzeitig.

HINWEIS Die Tempo-Anzeige

Die Zahl in der Anzeige zeigt an, wie viele Viertelschläge pro Minute erfolgen. Der Tempobereich liegt zwischen 5 und 500. Je höher der Wert, desto schneller ist das Tempo.

- 3 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um die Tempo-Anzeige zu schließen.

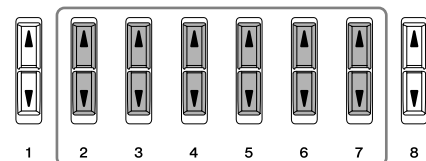
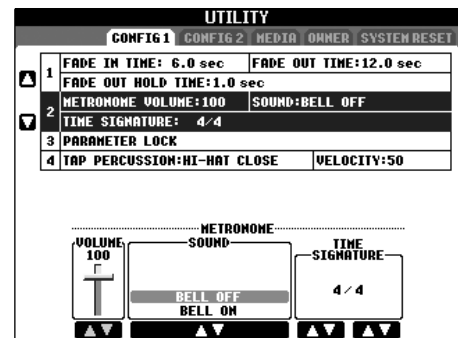
■ Festlegen des Taktmaßes und andere Metronom-Einstellungen

- 1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf:

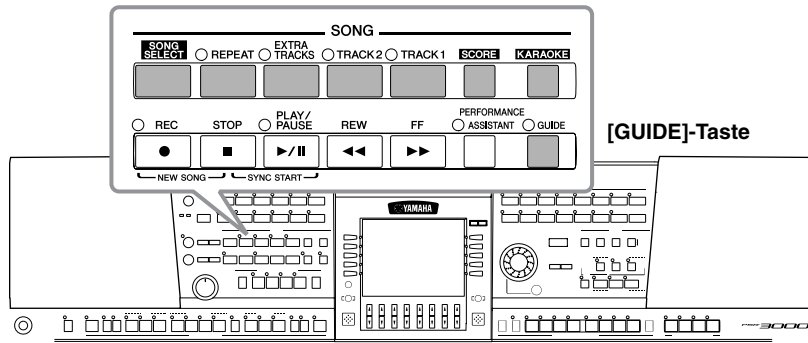
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀] CONFIG 1 → [B] 2 METORONOME

- 2 Legen Sie die Parameter mithilfe der Tasten [2▲▼]-[7▲▼] fest.

VOLUME	Legt die Lautstärke des Metronomklangs fest.
SOUND	Legt den Klang fest, der für das Metronom zu verwenden ist. BELL OFF Konventioneller Metronomklang ohne Glocke. BELL ON Konventioneller Metronomklang mit Glocke.
TIME SIGNATURE	Legt die Taktart des Metronomklangs fest.



Üben mit den vorprogrammierten Songs



HINWEIS Song
Das Wort „Song“ bedeutet aufgezeichnete Spieldaten für das PSR-3000/1500.

Wiedergabe und Anhören von Songs vor dem Üben

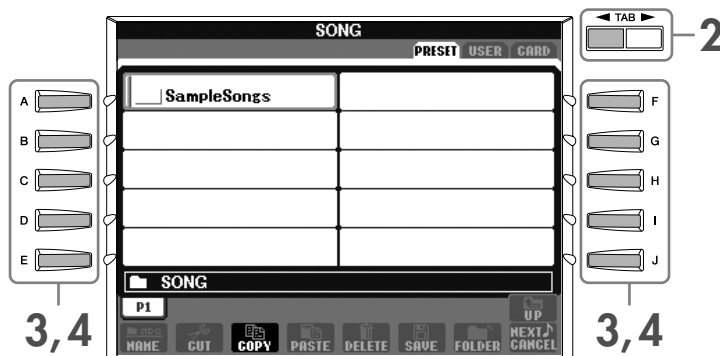
Das PSR-3000/1500 enthält mehrere vorprogrammierte („Preset“-) Songs. In diesem Abschnitt werden die Grundlagen der Wiedergabe von Preset-Songs oder der auf einer SmartMedia-Karte gespeicherten Songs behandelt. Sie können auch die Noten des ausgewählten Songs im Display anzeigen lassen.

Wiedergabe eines vorprogrammierten Songs

- 1 Drücken Sie die Taste [SONG SELECT], um das Display für die Song-Auswahl aufzurufen.



- 2 Drücken Sie auf die [TAB]-Taste [◀], um die Registerkarte PRESET auszuwählen.



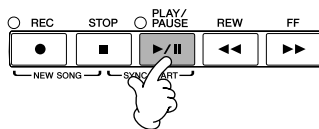
- 3 Drücken Sie die [A]-Taste, um die Kategorie „Sample Songs“ auszuwählen.

- 4 Drücken Sie eine der Tasten [A]–[E], um den gewünschten Song auszuwählen.

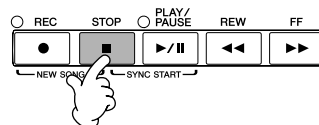
Sie können die Datei auch über das Datenrad [DATA ENTRY] auswählen, und dann die [ENTER]-Taste drücken, um den Befehl auszuführen.

HINWEIS Sie können sofort zur MAIN-Anzeige zurückgelangen, wenn Sie auf eine der Tasten [A]–[J] „doppelklicken“.

5 Drücken Sie die SONG-Taste [PLAY/PAUSE], um die Wiedergabe zu starten.



6 Drücken Sie die SONG-Taste [STOP], um die Wiedergabe zu beenden.



Wiedergabe eines Songs von einer SmartMedia-Karte

VORSICHT

Lesen Sie unbedingt vorher Seite 23, wo Sie erfahren, wie Sie mit SmartMedia-Karten und dem Kartensteckplatz umgehen sollten.

- 1 Halten Sie die SmartMedia-Karte so, dass die goldene Anschlussleiste der Karte mit der Oberseite nach unten und nach vorn in Richtung des Steckplatzes zeigt. Schieben Sie die Speicherkarte vorsichtig in den Steckplatz und schieben Sie die Karte langsam ganz hinein, bis sie fest sitzt.
- 2 Drücken Sie die Taste [SONG SELECT], um das Display für die Song-Auswahl aufzurufen.
- 3 Drücken Sie die TAB-Taste [◀][▶], um die Registerkarte CARD auszuwählen.



- 4 Drücken Sie auf eine der Tasten [A]–[J], um den gewünschten Song auszuwählen.

Wiedergabe von Songs in Folge

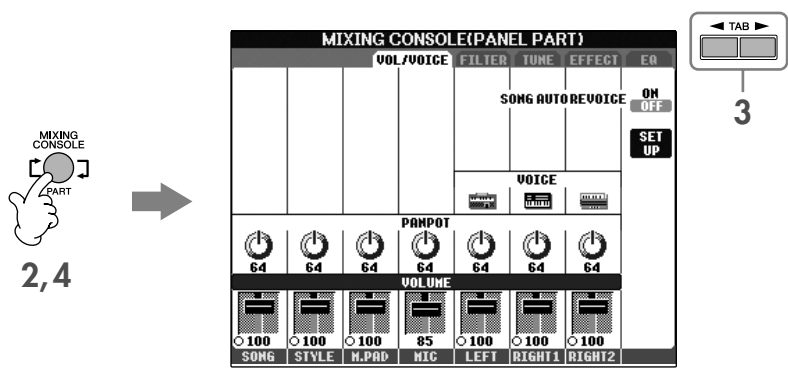
Sie können alle Songs in einem Ordner der Reihe nach abspielen.

- 1 Wählen Sie einen Song im gewünschten Ordner aus.
- 2 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 3 Drücken Sie die [H]-Taste (REPEAT MODE), um „ALL“ auszuwählen.
- 4 Drücken Sie die SONG-Taste [PLAY/PAUSE], um die Wiedergabe zu starten.
Alle im Ordner gespeicherten Songs werden der Reihe nach abgespielt.
- 5 Um das sequenzielle Abspielen der Songs auszuschalten, drücken Sie im Display von Schritt 2 die Taste [H], um die Option „OFF“ zu wählen.

So erhöhen Sie die Lautstärke des zu übenden Parts

Im PSR-3000/1500 kann ein einziger Song getrennte Daten für bis zu sechzehn MIDI-Kanäle enthalten. Legen Sie den Kanal fest, mit dem Sie üben möchten, und erhöhen Sie dessen Wiedergabelautstärke.

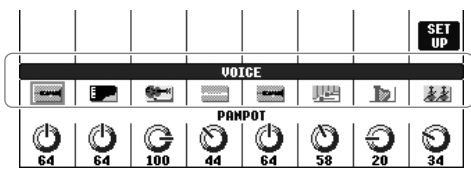
- 1 Wählen Sie einen Song aus. Die Methode für die Auswahl eines Songs ist dieselbe wie unter „Wiedergabe eines vorprogrammierten Songs“ (Seite 35) oder „Wiedergabe eines Songs von einer SmartMedia-Karte“ (Seite 36) beschrieben.
- 2 Drücken Sie die Taste [MIXING CONSOLE], um das Display MIXING CONSOLE aufzurufen.



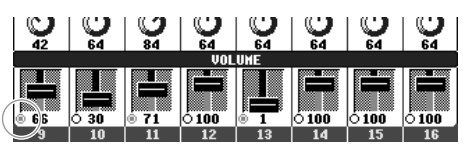
- 3 Drücken Sie die [TAB]-Taste [◀][▶], um die Registerkarte VOL/VOICE auszuwählen.
- 4 Drücken Sie solange die Taste [MIXING CONSOLE], bis oben im Display „MIXING CONSOLE (SONG CH1-8)“ angezeigt wird.
- 5 Drücken Sie die Taste [E]/[J], um „VOLUME“ auszuwählen.
- 6 Um die Lautstärke der gewünschten Kanäle anzuheben, drücken Sie die entsprechenden Tasten [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼]. Wenn der gewünschte Kanal im Display MIXING CONSOLE (SONG CH1–8) nicht angezeigt wird, drücken Sie die Taste [MIXING CONSOLE], um das Display MIXING CONSOLE (SONG CH9–16) aufzurufen.

Falls Sie nicht wissen, für welchen Kanal Sie die Lautstärke anheben müssen:

- Betrachten Sie die Abbildungen der Instrumente unterhalb von „VOICE“.



- Beobachten Sie die Kanalanzeigen, die während der Wiedergabe des Songs leuchten. Wenn Sie diese beim Zuhören beobachten, können Sie einen Hinweis darüber erhalten, welchen Kanal Sie hervorheben möchten.



Anzeigen der Notenschrift (Partitur)

Sie können die Notendarstellung eines ausgewählten Songs anzeigen. Wir empfehlen, dass Sie die Notendarstellung durchlesen, bevor Sie mit dem Üben beginnen.

- HINWEIS** • Das PSR-3000/1500 kann kommerziell erhältliche Musikdaten oder von Ihnen selbst aufgenommene Songs in Noten darstellen.
- Die angezeigten Noten werden vom PSR-3000/1500 anhand der Song-Daten erzeugt. Das hat zur Folge, dass diese nicht genau den Druckversionen von Songs in Notenheften entsprechen – besonders dann, wenn komplizierte Passagen oder viele kurze Noten dargestellt werden müssen.
- Die Notationsfunktionen können nicht benutzt werden, um Song-Daten per Noteneingabe (Step Recording) zu erzeugen. Weitere Informationen zur Erstellung von Song-Daten finden Sie auf Seite 141.

1 Wählen Sie einen Song aus (Seite 35).

2 Drücken Sie die [SCORE]-Taste, um die Notendarstellung anzuzeigen.

HINWEIS Lesen Sie die gesamte Partitur durch, bevor Sie den Song abspielen.

Drücken Sie die [TAB]-Taste [◀], um nachfolgende Seiten auszuwählen.

Sie können die Auswahl der nachfolgenden Seiten auch über das Fußpedal treffen (Seite 192).

3 Drücken Sie die SONG-Taste [PLAY/PAUSE], um die Wiedergabe zu starten.

Der „Ball“ springt durch die Noten und zeigt Ihnen immer die aktuelle Position.

4 Drücken Sie die SONG-Taste [STOP], um die Wiedergabe zu beenden.

Ändern der Notendarstellung

Sie können die Notendarstellung so ändern, dass sie Ihren persönlichen Bedürfnissen entspricht.

1 Drücken Sie die [SCORE]-Taste, um die Notendarstellung anzuzeigen.

2 Ändern Sie die folgenden Einstellungen so, wie Sie es wünschen.

● Ändern der Schriftgröße der Notendarstellung

Drücken Sie die Taste [7 ▲ ▼], um die Schriftgröße der Notendarstellung zu ändern.

● Anzeige der Noten nur des Parts der rechten/ linken Hand

Drücken Sie die Taste [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼], um die Anzeige des jeweiligen Parts zu deaktivieren.

● Anpassen der Notendarstellung

• Anzeige des Notennamens links von der Note

1 Drücken Sie die Taste [5 ▲ ▼] (NOTE), um den Notennamen anzuzeigen.

2 Drücken Sie die [8 ▲ ▼]-Taste (SET UP), um die Anzeige für die detaillierte Einstellung aufzurufen.

3 Drücken Sie die [6 ▼]-Taste (NOTE NAME), um die Option „Fixed Do“ (Anzeige in festen Solmisationssilben) auszuwählen.

4 Drücken Sie die [8 ▲]-Taste (OK), um die Einstellung zu übernehmen.

• Einschalten der Notenfarben (nur PSR-3000)

Drücken Sie die [6 ▲ ▼]-Taste, um die Option COLOR zu aktivieren.

HINWEIS Notenfarben

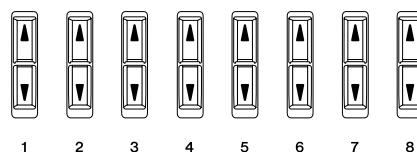
Die Farben sind für jede Note festgelegt und können nicht geändert werden.

C: rot, D: gelb, E: grün, F: orange, G: blau, A: lila und B (=H): grau

● Erhöhen der Zahl der Takte pro Anzeige

Sie können die Anzahl der angezeigten Takte erhöhen, indem Sie die Anzahl der übrigen darstellbaren Elemente verringern (Parts, Liedtexte, Akkorde usw.).

Drücken Sie die Tasten [1 ▲ ▼]–[4 ▲ ▼], um die Elemente zu deaktivieren, die nicht angezeigt werden sollen.



Legen Sie die Darstellungsparameter nach Wunsch fest.

- 1 Drücken Sie die Taste [8 ▲ ▼] (SET UP), um die Anzeige für die detaillierte Einstellung aufzurufen.
- 2 Drücken Sie die Tasten [1 ▲ ▼]–[6 ▲ ▼], um den Darstellungstyp festzulegen.

LEFT CH/RIGHT CH	<p>Legt fest, welcher MIDI-Kanal in den Song-Daten für den linken und den rechten Part benutzt wird. Diese Einstellung schaltet zurück auf AUTO, wenn ein anderer Song ausgewählt wird.</p> <p>AUTO Die MIDI-Kanäle in den Song-Daten für die Parts der rechten und linken Hand werden automatisch zugewiesen - die Parts werden denselben Kanälen zugewiesen, wie in [FUNCTION] → [B] SONG SETTING festgelegt ist.</p> <p>1–16 Weist den angegebenen MIDI-Kanal (1–16) den Parts für die linke und für die rechte Hand zu.</p> <p>OFF (nur LEFT CH) Keine Kanalausweisung: Deaktiviert die Darstellung des Tastenbereichs für die linke Hand.</p>
KEY SIGNATURE	Hiermit können Sie an der Position, an der der Song angehalten wurde, einen Wechsel der Tonart eingeben. Dieses Menü ist hilfreich, wenn der ausgewählte Song keine Tonarteinstellungen für die Notendarstellung enthält.
QUANTIZE	Mit dieser nützlichen Funktion können Sie die Notenauflösung in der Partitur steuern: so können Sie die Zeitwerte aller angezeigten Noten ändern oder korrigieren, so dass sie nach einem bestimmten Notenwert arrangiert werden. Achten Sie darauf, dass Sie den kleinsten Notenwert eingeben, der im Song vorkommt.
NOTE NAME	<p>Wählt aus den folgenden drei Arten die Art des Notennamens, der links von den Noten angegeben wird. Die nachfolgenden Einstellungen stehen zur Verfügung, wenn der NOTE-Parameter „Anzeige des Notennamens links von der Note“ in Schritt 1 auf ON gesetzt ist.</p> <p>A, B, C Die Notennamen werden als Buchstaben angegeben (C, D, E, F, G, A, B) (Anm. d. Üb.: „B“ ist im Deutschen die Note „H“).</p> <p>FIXED DO Die Noten werden als Solmisationssilben in der gewählten Sprache angezeigt. Die Sprache wird unter LANGUAGE im HELP-Display (Seite 60) festgelegt.</p> <p>MOVABLE DO („Bewegliches Do“) Die Noten werden als Solmisationssilben entsprechend den Intervallen auf der Tonleiter angezeigt, und zwar unterschiedlich je nach der jeweiligen Tonart. Der Grundton wird als Do angezeigt. In der Tonart G-Dur würde der Grundton Sol (G) beispielsweise als „Do“ angezeigt. Wie bei „Fixed Do“ hängt die Anzeige von der gewählten Sprache ab.</p>

- 3 Drücken Sie die [8 ▲]-Taste (OK), um die Einstellung zu übernehmen.

HINWEIS Speichern der Einstellungen für die Notendarstellung

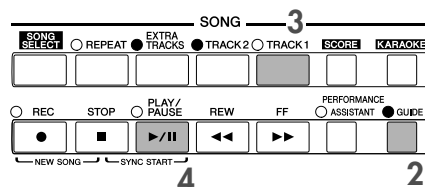
Die Einstellungen für die Notendarstellung können als Teil des Songs gespeichert werden (Seite 160).

Stummschalten des Parts der rechten oder linken Hand für die Notenanzeige

Die Anzeige, die Sie über die [SCORE]-Taste aufrufen, gibt an, welche Noten Sie spielen sollten, wann Sie sie spielen und wie lang sie ausgehalten werden sollten. Sie können dabei auch in Ihrem ganz eigenen Tempo üben – die Begleitung wartet, bis Sie die Noten korrekt spielen. In dem Fall schalten Sie den Part der rechten oder der linken Hand stumm und üben diesen Part.

Üben des Parts der rechten Hand (TRACK 1)

- 1 Wählen Sie einen Song aus (Seite 35), und drücken Sie dann die [SCORE]-Taste, um die Notendarstellung aufzurufen.
- 2 Drücken Sie die Taste [GUIDE].



3 Drücken Sie die [SONG]-Taste [TRACK 1], um den Part der rechten Hand stumm zu schalten.

Das Lämpchen der [TRACK 1]-Taste geht aus. Jetzt können Sie den Part selbst spielen.

4 Drücken Sie die SONG-Taste [PLAY/PAUSE], um die Wiedergabe zu starten.

Üben Sie den stummgeschalteten Part, indem Sie dabei die Noten lesen.

HINWEIS Anpassen des Tempos

1 Drücken Sie die [TEMPO]-Taste [-]/[+], um die Tempo-Anzeige aufzurufen.

2 Drücken Sie die [TEMPO]-Taste [-]/[+], um das Tempo einzustellen. Zum übergangslosen Erhöhen oder Vermindern des Werts können Sie auch eine der Tasten gedrückt halten. Sie können ebenso den Wert mit dem Datenrad [DATA ENTRY] einstellen.

Schnelles Ändern des Tempos während der Wiedergabe (Tap-Funktion)

Das Tempo kann auch während der Wiedergabe geändert werden. Klopfen Sie dazu zweimal im gewünschten Tempo auf die [TAP]-Taste.

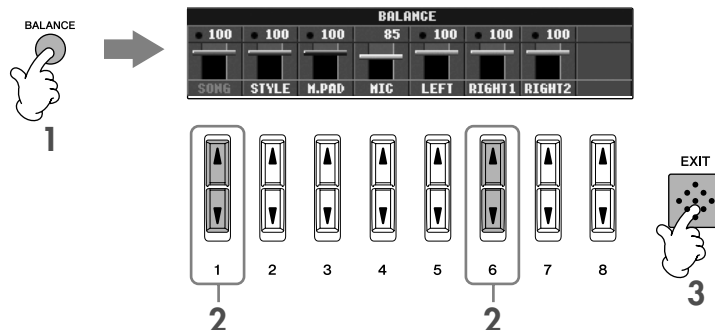
5 Drücken Sie die [SONG]-Taste [STOP], um die Wiedergabe zu beenden.

6 Drücken Sie die Taste [GUIDE] erneut, um die Funktion auszuschalten.

Anpassen des Lautstärkeverhältnisses zwischen Song-Wiedergabe und Tastaturspiel

Hiermit können Sie das Lautstärkeverhältnis zwischen Song-Wiedergabe und dem auf der Tastatur erzeugtem Klang einstellen.

- 1 Drücken Sie die Taste [BALANCE], um die Anzeige für die Lautstärke-Balance aufzurufen.
- 2 Um die Lautstärke der Song-Wiedergabe anzupassen, drücken Sie die Taste [1 ▲ ▼]. Um die Lautstärke der Tastatur (RIGHT 1) anzupassen, drücken Sie die Taste [6 ▲ ▼].
- 3 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um die Anzeige für die Lautstärke-Balance zu schließen.



HINWEIS Zu den Tastatur-Parts (Right 1, Right 2, Left)
Siehe Seite 77.

Andere Guide-Funktionen

In der obigen Anleitung für das „Stummschalten des Parts der rechten oder linken Hand für die Notenanzeige“ wurde die Anfangseinstellung „Follow Lights“ (Folge den Lichtern) verwendet. Es gibt jedoch noch weitere Guide-Funktionen, wie nachfolgend beschrieben. Zur Auswahl einer Guide-Funktion siehe Seite 139.

Für das Spiel auf dem Keyboard

- **Any Key (Jede Taste)**
Hiermit können Sie das Timing beim Spiel auf den Tasten üben.

Für Karaoke

- **Karao Key („Karaoke-Taste“)**
Steuert automatisch das Timing der Song-Wiedergabe, damit es zu Ihrem Gesang passt – eine praktische Funktion für das Singen zum Spiel auf dem Keyboard.
- **Vocal CueTIME (PSR-3000)**
Steuert automatisch das Timing der Begleitung, damit sie der Intonation Ihres Gesangs folgt, wodurch Sie das Singen in der richtigen Tonhöhe üben können.

HINWEIS Weiteres über Karaoke
Siehe Seite 54.

Üben des Parts der linken Hand (TRACK 2) mit Notenanzeige

1,2 Befolgen Sie dieselben Schritte wie bei „Üben des Parts der rechten Hand (TRACK 1) auf Seite 39.

3 Drücken Sie die [SONG]-Taste [TRACK 2], um den Part der linken Hand stumm zu schalten.

Das Lämpchen für die [TRACK 2 (L)]-Taste erlischt. Jetzt können Sie den Part selbst spielen.

4 Drücken Sie die [SONG]-Taste [PLAY/PAUSE], um die Wiedergabe zu starten und den stummgeschalteten Part zu üben.

5 Drücken Sie die [SONG]-Taste [STOP], um die Wiedergabe zu beenden.

6 Drücken Sie die [GUIDE]-Taste erneut, um die Funktion auszuschalten.

Üben mit der Wiederholungsfunktion

Die Wiederholungsfunktion kann dazu verwendet werden, die Wiedergabe eines Songs oder eines bestimmten Taktbereichs innerhalb eines Songs ständig zu wiederholen. Das ist sinnvoll für das wiederholte Üben schwierig zu spielender Phrasen.

Wiederholtes Abspielen eines Songs

- 1 Wählen Sie einen Song aus (Seite 35).
- 2 Drücken Sie die [REPEAT]-Taste, um den Wiederholungsmodus einzuschalten.
- 3 Drücken Sie die [SONG]-Taste [PLAY/PAUSE], um die Wiedergabe zu starten.
Die Song-Wiedergabe wird solange wiederholt, bis Sie die SONG-Taste [STOP] drücken.
- 4 Drücken Sie die [REPEAT]-Taste, um den Wiederholungsmodus wieder auszuschalten.

Angabe eines Taktbereichs und dessen wiederholte Wiedergabe (A-B Repeat)

- 1 Wählen Sie einen Song aus (Seite 35).
- 2 Drücken Sie die [SONG]-Taste [PLAY/PAUSE], um die Wiedergabe zu starten.
- 3 Legen Sie den Wiederholungsbereich fest.
Drücken Sie die [REPEAT]-Taste beim Startpunkt (A) des zu wiederholenden Bereichs. Drücken Sie beim Endpunkt (B) die [REPEAT]-Taste erneut. Nach einer automatischen Einsatzvorgabe (mit der Sie sich in das Tempo der Phrase einfühlen können), wird der Bereich von Punkt A bis Punkt B wiederholt abgespielt.
HINWEIS Sofortige Rückkehr zu Punkt A
Unabhängig davon, ob die Song-Wiedergabe läuft oder angehalten wurde, kehren Sie mit der Taste [TOP] zurück zu Punkt A.
- 4 Drücken Sie die [SONG]-Taste [STOP], um die Wiedergabe zu beenden.
- 5 Drücken Sie die [REPEAT]-Taste, um den Wiederholungsmodus wieder auszuschalten.

Andere Methoden für das Festlegen eines A-B-Wiederholungsbereichs

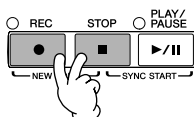
- **Festlegen des Wiederholungsbereichs, wenn die Song-Wiedergabe beendet ist.**
 - 1 Drücken Sie die [FF]-Taste, um zum Punkt A zu gelangen.
 - 2 Drücken Sie die [REPEAT]-Taste, um Punkt A festzulegen.
 - 3 Drücken Sie die [FF]-Taste, um zum Punkt B zu gelangen.
 - 4 Drücken Sie die [REPEAT]-Taste, um Punkt B festzulegen.
- **Festlegen eines Wiederholungsbereichs zwischen Punkt A und dem Ende des Songs.**
 Wenn Sie nur Punkt A angeben, wird der Bereich von Punkt A bis zum Ende des Songs wiederholt.

Aufzeichnen Ihres Spiels

Sie können Ihr Spiel mithilfe der Schnellaufzeichnungsfunktion (Quick Recording) aufzeichnen. Sie ist ein effektives Übungsmittel, über das Sie Ihr eigenes Spiel leicht mit dem originalen Song, den Sie gerade üben, vergleichen können. Sie können die Funktion auch dazu verwenden, allein Duette zu üben, sofern Ihr(e) Lehrer(in) oder Partner(in) seinen (ihren) Part bereits vorher aufgenommen hat.

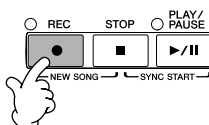
1 Drücken Sie gleichzeitig die Tasten [REC] und [STOP].

Es wird automatisch ein leerer Song für die Aufnahme eingerichtet.



2 Wählen Sie eine Voice aus (Seite 29). Die ausgewählte Voice wird aufgenommen.

3 Drücken Sie die [REC]-Taste.

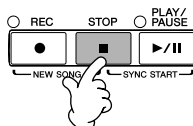


4 Starten Sie die Aufnahme.

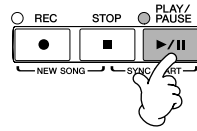
Die Aufnahme wird automatisch gestartet, sobald Sie eine Note auf dem Instrument spielen.

5 Drücken Sie die SONG-Taste [STOP], um die Aufzeichnung zu beenden.

Es erscheint eine Meldung, die Sie auffordert, das aufgezeichnete Spiel zu speichern. Um die Meldung zu schließen, drücken Sie die [EXIT]-Taste.



- 6 Drücken Sie zur Wiedergabe des aufgenommenen Spiels die [SONG]-Taste [PLAY/PAUSE].**



- 7 Speichern Sie den aufgenommenen Song.**

- 1 Drücken Sie die Taste [SONG SELECT], um das Display für die Song-Auswahl aufzurufen.
- 2 Drücken Sie die [TAB]-Taste [◀]/[▶], um die entsprechende Registerkarte für das Laufwerk (USER, CARD usw.) auszuwählen, auf dem Sie die Daten speichern möchten. Wählen Sie USER, wenn Sie die Daten im internen Speicher ablegen möchten, oder CARD, wenn die Daten auf einer SmartMedia-Karte gespeichert werden sollen.
- 3 Drücken Sie die [6 ▼]-Taste (SAVE), um die Anzeige für die Dateibenennung aufzurufen.
- 4 Geben Sie den Dateinamen ein (Seite 71).
- 5 Drücken Sie die [8 ▲]-Taste (OK), um die Datei zu speichern.
Um die Speicherung abzubrechen, drücken Sie die [8 ▼]-Taste (CANCEL).

! VORSICHT

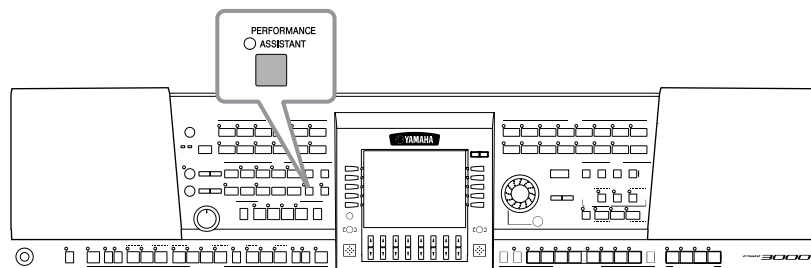
Der aufgenommene Song geht verloren, wenn Sie auf einen anderen Song umschalten, oder wenn Sie das Gerät ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben.

Wenn die folgende Meldung angezeigt wird: „Song“ changed. Save?/„Song“ speichern?/„Song“ modifié. Sauv.?/„Song“ cambiado. ¿Guardar?/Salvare „Song“ ?

Die aufgezeichneten Daten wurden noch nicht gespeichert. Um dies zu tun, drücken Sie die [G]-Taste (YES), um das Display für die Songauswahl zu öffnen und die Daten zu speichern (siehe weiter oben). Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die [H]-Taste (NO).

Wiedergabe von Begleitparts mit dem Spiellassistenten

Diese Funktion macht es besonders einfach, eine Begleitung zusammen mit dem Song abzuspielen.



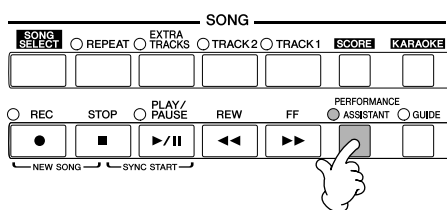
HINWEIS Bevor Sie den Spiellassistenten verwenden

Wenn Sie den Spiellassistenten verwenden möchten, müssen im Song Akkorddaten gespeichert sein. Wenn dies der Fall ist, wird während der Song-Wiedergabe im MAIN-Display der jeweils aktuelle Akkordname angezeigt, wodurch Sie leicht überprüfen können, ob im Song Akkorddaten gespeichert sind oder nicht.

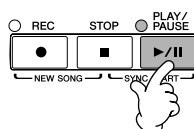
- 1 Wählen Sie einen Song aus (Seite 35).**

Für die Anweisungen in diesem Beispiel sind die Songs aus dem Ordner „Sample Songs“ zu verwenden.

2 Drücken Sie die Taste [PERFORMANCE ASSISTANT], um die Funktion einzuschalten.



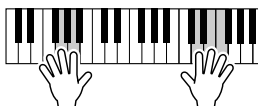
3 Drücken Sie die [SONG]-Taste [PLAY/PAUSE], um die Wiedergabe zu starten.



4 Spielen Sie nun auf dem Keyboard.

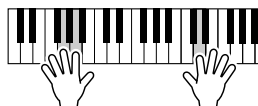
Das Instrument stimmt Ihr Spiel auf der Tastatur automatisch auf die Song-Wiedergabe und dessen Akkorde ab, egal welche Tasten Sie anschlagen. Es ändert sogar den Sound je nach Art Ihres Spiels. Spielen Sie einmal in den drei verschiedenen Arten, die unten aufgeführt sind.

- Spiel mit der linken und der rechten Hand zusammen (Methode 1).



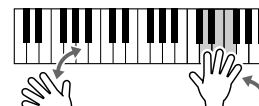
Spielen Sie drei Noten gleichzeitig mit Ihrer rechten Hand.

- Spiel mit der linken und der rechten Hand zusammen (Methode 2).



Spielen Sie mehrere Noten nacheinander mit verschiedenen Fingern Ihrer rechten Hand.

- Abwechselndes Spiel einmal mit der linken und einmal mit der rechten Hand.



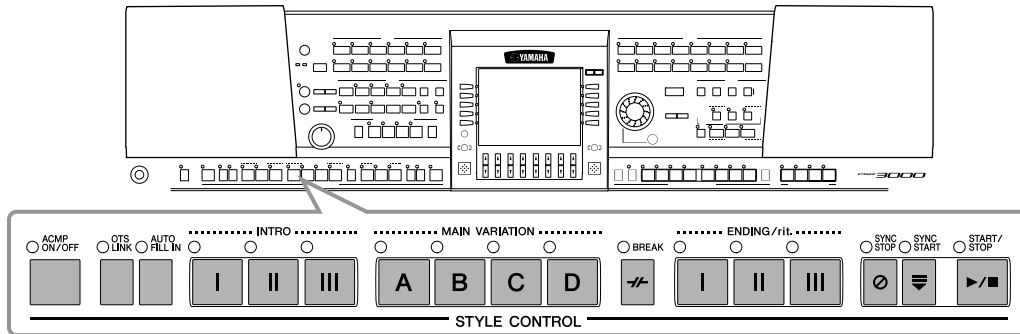
Spielen Sie drei Noten gleichzeitig mit Ihrer rechten Hand.

5 Drücken Sie die [SONG]-Taste [STOP], um die Wiedergabe zu beenden.

6 Drücken Sie erneut die Taste [PERFORMANCE ASSISTANT], um die Funktion wieder auszuschalten.

Das Begleitungsspiel mit der Begleitautomatik (Style-Wiedergabe)

Die Begleitautomatik erlaubt es Ihnen, durch einfaches Spielen von „Akkorden“ mit Ihrer linken Hand automatisch eine Begleitung wiederzugeben. Dadurch können Sie automatisch den Klang einer ganzen Band oder eines Orchesters erzeugen – selbst wenn Sie nur allein spielen. Der Klang der Begleitautomatik setzt sich aus den Rhythmus-Mustern von Styles zusammen. Die Styles des Instruments decken einen weiten Bereich unterschiedlicher musikalischer Genres einschließlich Pop, Jazz und vieler anderer ab.



„Mary Had a Little Lamb“ mit Begleitautomatik

MARY HAD A LITTLE LAMB

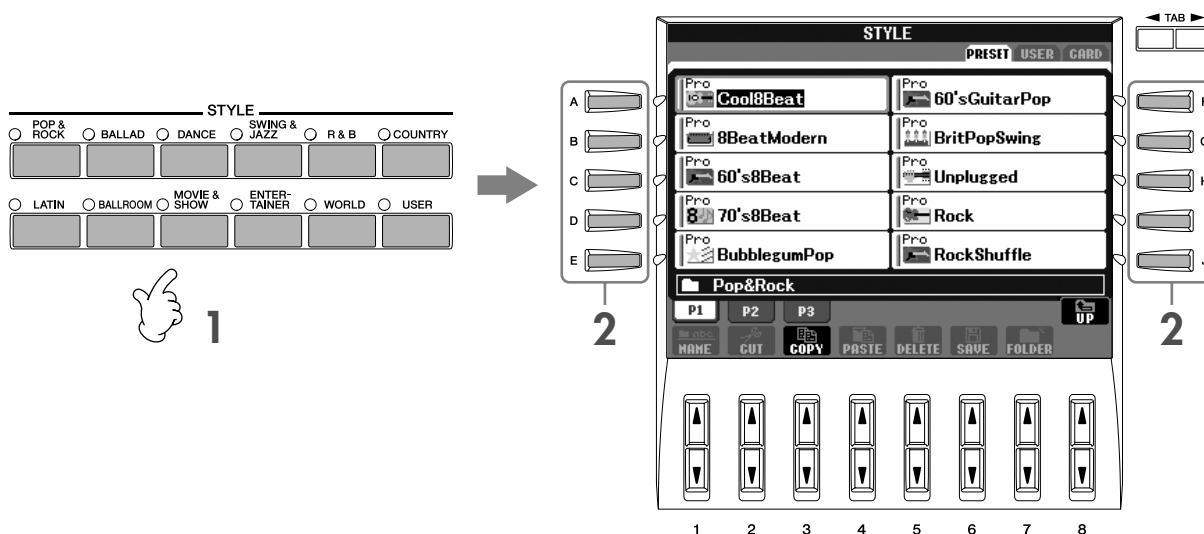
Traditional

Style: Country Pop

Sheet music for the first four measures of "Mary Had a Little Lamb". The music is in C major and 4/4 time. Fingerings are indicated above the notes. Chord symbols (C, G) are placed above the first three measures. Below the bass line, piano diagrams show the left-hand chords for each measure: C (1), C (1), G (4), and C (1).

Sheet music for the final four measures of "Mary Had a Little Lamb". The music continues in C major and 4/4 time. Fingerings are indicated above the notes. Chord symbols (C, G, C) are placed above the first three measures. A box labeled "Ending" with a downward arrow points to the end of the piece. Below the bass line, piano diagrams show the left-hand chords for each measure: C (1), C (1), G (4), and C (1).

1 Drücken Sie eine der [STYLE]-Tasten, um die Anzeige für die Style-Auswahl aufzurufen.



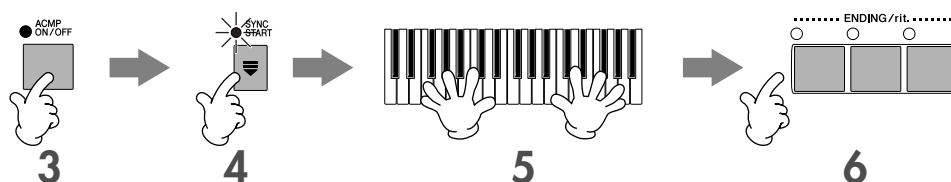
HINWEIS Typ und definierender Charakter eines Styles werden oberhalb des Namens des Preset-Styles angezeigt. Mehr über diese Merkmale finden Sie auf Seite 102.

2 Wählen Sie den gewünschten Style mithilfe der Tasten [A]–[J] aus.

HINWEIS Sie können sofort zum MAIN-Display zurückgelangen, wenn Sie auf eine der Tasten [A]–[J] „doppelklicken“.

3 Drücken Sie die Taste [ACMP ON/OFF], um die Begleitautomatik einzuschalten.

Benutzen Sie den linken Teil der Tastatur (Bassbereich), um die Akkorde für die Begleitautomatik zu spielen.



4 Drücken Sie die Taste [SYNC START], um die Begleitautomatik auf Standby zu schalten, wodurch Sie erreichen, dass die Begleitung in dem Augenblick einsetzt, in dem Sie zu spielen beginnen.

5 Die Begleitautomatik startet, sobald Sie einen Akkord mit der linken Hand spielen.

Versuchen Sie, mit der linken Hand Akkorde und mit der rechten Hand eine Melodie zu spielen.

HINWEIS Akkordfingersätze

Es gibt sieben verschiedene Methoden, mit denen Sie den Fingersatz für Akkorde angeben können (Seite 102).

6 Sie können automatisch einen geeigneten Schluss spielen, wenn Sie am Punkt in der Partitur, der mit „Ending“ markiert ist, auf eine der [ENDING]-Tasten drücken.

Wenn die Wiedergabe der Schlussequenz beendet ist, wird die Style-Wiedergabe automatisch gestoppt.

HINWEIS

- Die verschiedenen Styles Einzelheiten finden Sie in der Style-Liste der separaten Broschüre „Datenliste“.
- Schnelles Ändern des Style-Tempos während der Wiedergabe (Tap-Funktion) Das Tempo kann auch während der Wiedergabe geändert werden. Klopfen Sie dazu zweimal im gewünschten Tempo auf die Taste [TAP].
- Festlegen der Trennlinie zwischen den Bereichen für die rechte und linke Hand auf dem Keyboard. Siehe Seite 105.
- Ein-/Ausschalten der Anschlagsempfindlichkeit für die Style-Wiedergabe (Style Touch) Siehe Seite 106.

Anpassen des Lautstärkeverhältnisses zwischen Style-Wiedergabe und Keyboard

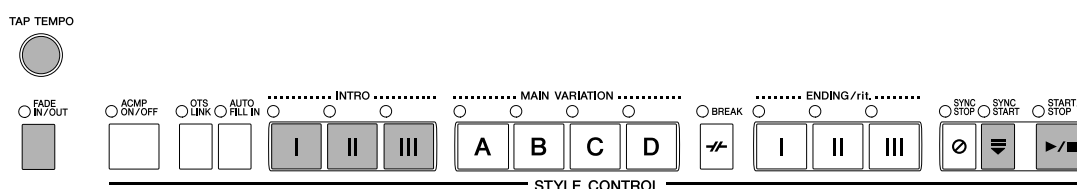
Hiermit können Sie das Lautstärkeverhältnis zwischen Style-Wiedergabe und dem auf dem Keyboard erzeugten Klang einstellen.

- 1 Drücken Sie die Taste [BALANCE], um die Anzeige für die Lautstärke-Balance aufzurufen.
- 2 Um die Lautstärke des Styles anzupassen, drücken Sie die Taste [2 ▲ ▼]. Um die Lautstärke der Tastatur (RIGHT 1) anzupassen, drücken Sie die Taste [6 ▲ ▼].
- 3 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um die Anzeige für die Lautstärke-Balance zu schließen.

Pattern-Variationen

Sie können während Ihres Spiels automatisch speziell erstellte Vor- und Nachspiele, sowie Variationen der Rhythmus- und Akkordmuster (patterns) hinzufügen, um ein dynamischer und professioneller klingendes Spiel zu erreichen. Für jede Situation gibt es verschiedene Pattern-Variationen der Begleitautomatik: zu Beginn des Spiels, während des Spiels und zum Abschluss des Spiels. Probieren Sie die Variationen aus und kombinieren Sie diese nach Belieben.

Beginn der Wiedergabe



● Start/Stop

Die Styles beginnen mit der Wiedergabe, sobald die [STYLE CONTROL]-Taste [START/STOP] gedrückt wird.

● Intro

Wird für den Anfang des Songs benutzt. Jeder vorprogrammierte Style hat drei Intros. Wenn das Intro beendet ist, wechselt die Begleitung zum Hauptteil über (siehe „Main“ unter „Während der Style-Wiedergabe“ weiter unten). Drücken Sie vor Beginn der Style-Wiedergabe eine der [INTRO]-Tasten [I]–[III], und drücken Sie dann die [STYLE CONTROL]-Taste [START/STOP], um Style-Wiedergabe zu starten.

● Synchronstart

Hierdurch können Sie die Wiedergabe automatisch starten, sobald Sie auf dem Keyboard zu spielen beginnen. Drücken Sie die Taste [SYNC START], während die Style-Wiedergabe nicht läuft, und spielen Sie im Akkordabschnitt der Tastatur einen Akkord, um die Style-Wiedergabe zu starten.

● Fade-In

Generiert ein sanftes Einblenden (Fade-In) zu Beginn des Styles.

Drücken Sie die Taste [FADE IN/OUT], während die Style-Wiedergabe nicht läuft, und drücken Sie die [STYLE CONTROL]-Taste [START/STOP], um die Style-Wiedergabe zu starten.

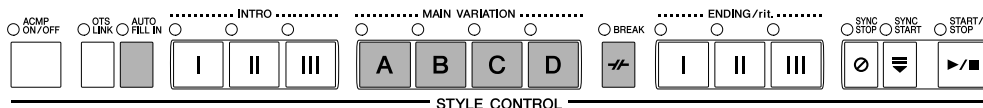
● Tap

Sie können das Tempo vorklopfen (tap) und damit automatisch die Style-Wiedergabe im so vorgegebenen Tempo starten. Tippen Sie einfach auf die [TAP]-Taste (drücken und sofort wieder loslassen, bei einem 4/4-Takt viermal), und die Begleitung startet automatisch in dem Tempo, das Sie vorgeklopft haben.

HINWEIS Bei Verwendung der Tap-Funktion kann ein bestimmter Schlagzeug-Sound und die Anschlagstärke (d.h. Lautstärke) des Klangs im folgenden Display ausgewählt werden.

[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB[◀] CONFIG 1 → [B] 4 TAP

Während der Style-Wiedergabe



● Main

Wird für die Wiedergabe des Song-Hauptteils verwendet. Es wird ein Begleit-Pattern von mehreren Takten gespielt und dann unendlich wiederholt. Jeder vorprogrammierte Style hat vier verschiedene Patterns. Drücken Sie während der Style-Wiedergabe eine der [MAIN VARIATION]-Tasten [A]–[D].

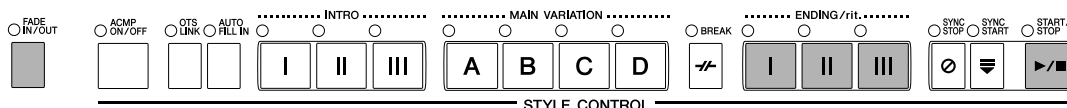
● Fill In

In diesem Abschnitt können Sie Dynamikvariationen und Breaks in den Rhythmus der Begleitung einfügen, um Ihr Spiel noch professioneller zu gestalten. Schalten Sie die Taste [AUTO FILL IN] ein, bevor Sie mit der Style-Wiedergabe beginnen, oder während der Wiedergabe. Drücken Sie dann während Ihres Spiels einfach eine der [MAIN VARIATION]-Tasten [A]–[D], und der ausgewählte Fill-In-Abschnitt spielt automatisch (AUTO FILL), wodurch die Begleitautomatik angereichert wird. Wenn das Fill-In beendet ist, geht es nahtlos in den ausgewählten Main-Abschnitt (A, B, C, D) über. Auch wenn die [AUTO FILL IN]-Taste deaktiviert ist, wird vor der Rückkehr zum aktuellen Abschnitt automatisch ein Fill-In gespielt, wenn Sie dieselbe Taste des aktuell gespielten Abschnitts drücken.

● Break

Hiermit lassen sich dynamische Breaks in den Begleitrhythmus einfügen, wodurch Ihr Spiel noch professioneller wirkt. Drücken Sie während der Style-Wiedergabe die Taste [BREAK].

Zum Abschluss des Spiels



● Start/Stop

Die Styles beenden die Wiedergabe, sobald die [STYLE CONTROL]-Taste [START/STOP] erneut gedrückt wird.

● Ending

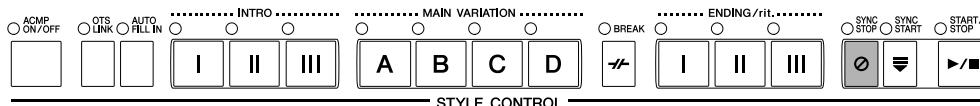
Wird als Schlusssequenz eines Songs verwendet. Jeder vorprogrammierte Style hat drei verschiedene Schlusssequenzen. Nach der Schlusssequenz wird der Style automatisch beendet. Drücken Sie während der Style-Wiedergabe auf eine der [ENDING/rit.]-Tasten [I]–[III]. Sie können veranlassen, dass die Schlusssequenz allmählich langsamer wird (Ritardando), wenn Sie während deren Wiedergabe die Taste [ENDING/rit.] noch einmal drücken.

● Fade-Out

Generiert ein sanftes Ausblenden (Fade-Out) als Style-Abschluss. Drücken Sie während der Style-Wiedergabe die Taste [FADE IN/OUT].

Einzelheiten über das Einstellen der Zeiten für Fade-In und Fade-Out finden Sie auf Seite 104.

Sonstiges



● Synchro Stop

Wenn Synchro Stop (Synchronstop) eingeschaltet ist, können Sie den Style zu jedem gewünschten Zeitpunkt anhalten und wieder starten, indem Sie einfach (im Akkord-Abschnitt der Tastatur) die Tasten loslassen bzw. anschlagen. Dies ist eine hervorragende Methode, um Ihrem Spiel einige dramatische Pausen und Akzente hinzuzufügen. Drücken Sie die Taste [SYNC STOP], bevor Sie mit der Style-Wiedergabe beginnen.

• **Synchro Stop durch Anschlagen/Loslassen von Tasten aktivieren (Synchro-Stop-Fenster)**

Siehe Seite 106.

• **Pattern-Korrektur des Abschnitts zu Intro oder Main (Section Set)**

Sie können zum Beispiel diese Funktion auf Intro einstellen, um immer dann automatisch ein Intro zu spielen, wenn Sie einen Style auswählen Seite 106.

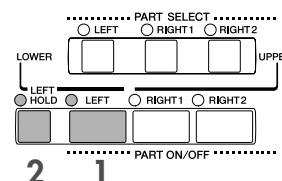
Die Tasten-LEDs für die einzelnen Abschnitte (INTRO/MAIN/ENDING)

- Grün
Der Abschnitt wurde nicht ausgewählt.
- Rot
Der Abschnitt zurzeit aktuell.
- Aus
Der Abschnitt enthält keine Daten und kann nicht gespielt werden.

Aushalten der Voice für die linke Hand (LEFT HOLD)

Diese Funktion lässt die Voice für die linke Hand weiterklingen, auch wenn die Tasten losgelassen werden. Nicht ausklingende Voices (wie Streicher) werden gleichmäßig gehalten, während ausklingende Voices (z. B. Klavier) langsamer ausklingen (wie durch Treten des Haltepedals). Durch diese Funktion erhält der Begleitklang eine zusätzliche, natürliche Fülle.

- 1 Drücken Sie die [PART ON/OFF]-Taste [LEFT], um den Part der linken Hand einzuschalten.
- 2 Drücken Sie die Taste [LEFT HOLD], um die Haltefunktion einzuschalten.



Lernen, wie Akkorde für die Style-Wiedergabe gespielt (angedeutet) werden

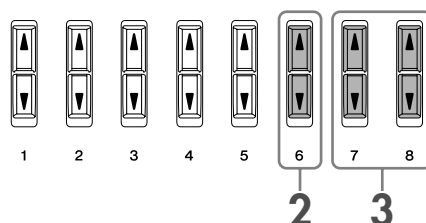
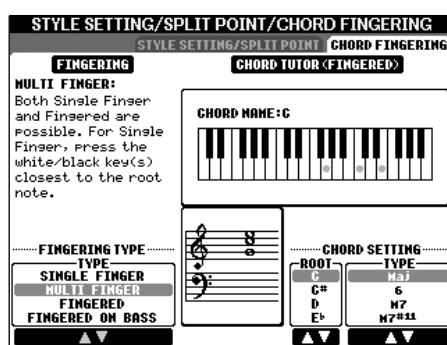
Welche Noten für bestimmte Akkorde gespielt werden

Wenn Sie den Namen eines Akkords kennen, aber nicht wissen, wie er gespielt wird, können Sie vom Instrument erfahren, welche Noten gespielt werden müssen (Chord-Tutor-Funktion).

1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB[◀][▶] CHORD FINGERING

2 Drücken Sie die Taste [6▲▼], um den Grundton auszuwählen.



3 Drücken Sie die Taste [7▲▼]/[8▲▼], um den Akkordtyp auszuwählen.

Die Noten, die Sie spielen müssen, um den Akkord zu produzieren, werden im Display angezeigt.

HINWEIS Die angezeigten Noten entsprechen dem Fingersatztyp „Fingered“, unabhängig davon, welcher Fingersatztyp ausgewählt worden ist (Seite 103).

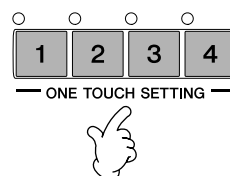
Passende Bedienfeldeinstellungen für einen ausgewählten Style (One Touch Setting)

One Touch Setting (OTS) ist eine leistungsstarke und praktische Funktion, die es Ihnen erlaubt, mit einem einzigen Tastendruck automatisch die für den aktuell ausgewählten Style passendsten Bedienfeldeinstellungen (Voices, Effekte usw.) aufzurufen. Wenn Sie bereits entschieden haben, welchen Style Sie verwenden möchten, können Sie über OTS automatisch die passende Voice auswählen.

1 Wählen Sie einen Style aus (Seite 46).

2 Drücken Sie eine der [ONE TOUCH SETTING]-Tasten [1]–[4].

Dadurch werden nicht nur sämtliche Einstellungen (Voices, Effekte usw.) aufgerufen, die zum aktuellen Style passen, sondern auch ACPM und SYNC START werden automatisch eingeschaltet, so dass Sie sofort mit dem Spielen des Styles beginnen können.



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

HINWEIS Parametersperre

Sie können bestimmte Parameter (z.B. Effekt, Split Point usw.) „sperren“, damit diese nur über die Steuerelemente des Bedienfelds aktiviert werden können (Seite 131).

Hilfreiche Tipps für den Einsatz von One Touch Setting

● Automatisches Ändern der One Touch Settings bei Wechsel der Main-Abschnitte (OTS Link)

Mit der praktischen Funktion „OTS-Link“ können Sie automatisch One Touch Settings ändern, wenn Sie zu einem anderen Main-Abschnitt (A–D) wechseln. Um diese Funktion zu verwenden, drücken Sie auf die Taste [OTS LINK].

HINWEIS Einstellen des Timings für OTS-Änderungen

Die One Touch Settings können so eingestellt werden, dass sie sich bei Abschnittswechsel zu einem von zwei verschiedenen Zeitpunkten ändern (Seite 106).

● Speichern der Bedienfeldeinstellungen für OTS

Sie können auch Ihre eigenen One Touch-Einstellungen erstellen.

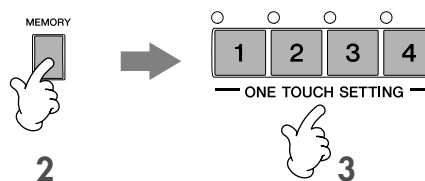
1 Stellen Sie die Steuerelemente im Bedienfeld (wie z.B. Voice, Style, Effekte usw.) Ihren Vorstellungen entsprechend ein.

2 Drücken Sie die [MEMORY]-Taste.

3 Drücken Sie eine der [ONE TOUCH SETTING]-Tasten [1]–[4].

Im Display wird eine Meldung angezeigt, die Sie dazu auffordert, die Bedienfeldeinstellungen zu speichern.

4 Drücken Sie die [F]-Taste (YES), um die Anzeige für die Style-Auswahl aufzurufen, und speichern Sie die Bedienfeldeinstellungen als Style-Datei (Seite 67).



⚠ VORSICHT

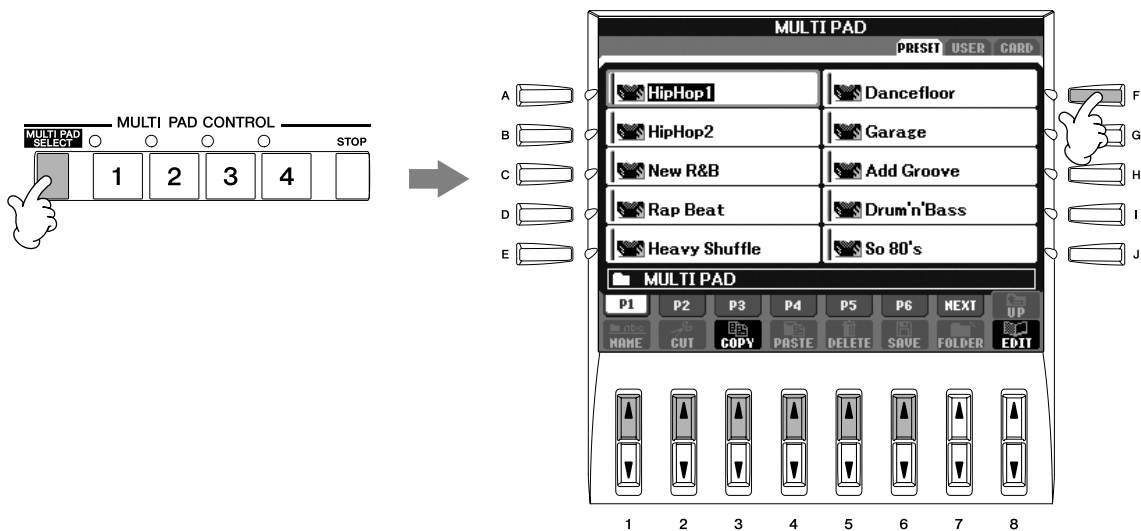
Die unter einer OTS-Taste gespeicherten Bedienfeldeinstellungen gehen verloren, wenn Sie auf einen anderen Style umschalten oder das Gerät ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben.

Die Multi-Pads

Mit den Multi-Pads können Sie eine Reihe von kurzen, vorher aufgenommenen rhythmischen und melodischen Sequenzen abspielen, die Ihr Spiel wirkungsvoller und abwechslungsreicher gestalten. Multi-Pads werden in Banken zu je vier Sequenzen angeordnet. Das PSR-3000/1500 bietet eine Vielfalt von Multi-Pad-Banken in vielen unterschiedlichen Musikgattungen.

Abspielen von Multi-Pad-Sequenzen

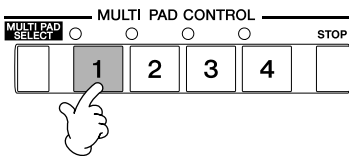
- 1 Drücken Sie die Taste [MULTI PAD SELECT], um das Display für die Auswahl einer Multi-Pad-Bank aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Bank aus.



Wählen Sie mithilfe der Tasten [1 ▲]–[6 ▲] eines der verschiedenen Menüs (P1–P6) für Multi-Pad-Banken und dann mithilfe der Tasten [A]–[J] die gewünschte Bank aus.

- 2 Spielen Sie eine Multi-Pad-Phrase ab, indem Sie auf eine der [MULTI PAD CONTROL]-Tasten [1] - [4] drücken.

Die entsprechende Phrase (in diesem Beispiel für Pad 1) wird vollständig abgespielt, sobald Sie auf das Pad drücken. Drücken Sie zum Stoppen der Wiedergabe kurz auf die [STOP]-Taste.



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 selben Zeit spielen. Wenn Sie während der Wiedergabe erneut auf die Pad-Taste drücken, wird die Wiedergabe angehalten, und sie beginnt von vorne.

● Zur Farbe der Multi-Pads

- Grün: Zeigt an, dass das entsprechende Pad Daten (eine Phrase) enthält.
- Rot: Zeigt an, dass das entsprechende Pad gerade wiedergegeben wird.

● Multi-Pad-Daten

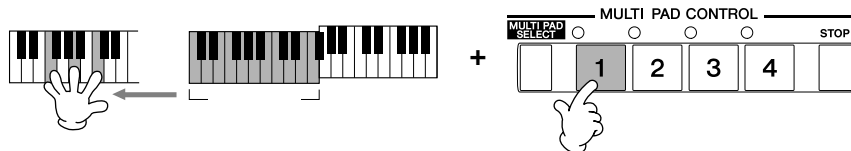
Es gibt zwei Typen von Multi-Pad-Daten. Der erste Typ wird nach einmaligem Abspielen sofort angehalten. Der andere Typ wird solange wiederholt, bis Sie auf die Taste [STOP] drücken.

● Die Wiedergabe der Multi-Pads anhalten

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

Anpassung von Akkorden (Chord Match)

Bei vielen der Multi-Pad-Phrasen handelt es sich um Melodie- oder Akkordphrasen, und Sie können erreichen, dass diese Phrasen entsprechend Ihrem Spiel mit der linken Hand automatisch die Akkorde wechseln. Während ein Style wiedergegeben wird und [ACMP] aktiviert ist, spielen Sie einfach mit der linken Hand einen Akkord und drücken ein beliebiges Multi-Pad – durch Chord Match wird die Tonhöhe an die von Ihnen gespielten Akkorde angepasst. Das funktioniert auch bei angehaltenem Style (mit der Funktion „Stop Accompaniment“). Denken Sie daran, dass Chord Match manche Multi-Pads nicht beeinflusst.

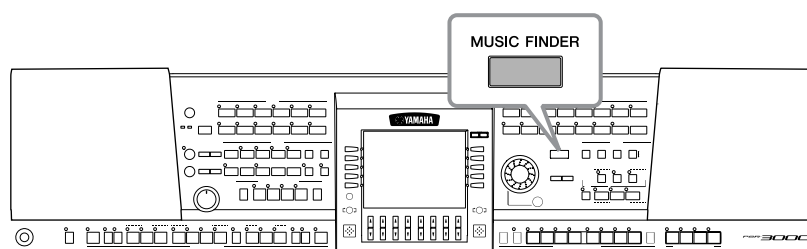


In diesem Beispiel wird die Phrase von Pad 2 zur Wiedergabe nach F-Dur transponiert. Probieren Sie auch verschiedene andere Akkordtypen aus, während Sie die Multi-Pads abspielen.

Aufrufen idealer Einstellungen für einen Song mit dem Music Finder

Wenn Sie eine bestimmte Musikgattung spielen möchten, aber nicht wissen, welche Style- und Voice-Einstellungen geeignet sind, kann Ihnen die Funktion „Music Finder“ behilflich sein. Wählen Sie einfach die gewünschte Gattung aus der Musikdatenbank (den „Datensätzen“ des Music Finder) aus, und das PSR-3000/1500 übernimmt automatisch alle erforderlichen Bedienelementeinstellungen zum Spielen in diesem Musikstil.

Ein neuer Datensatz kann dadurch erstellt werden, dass Sie den aktuell ausgewählten bearbeiten (Seite 109).



HINWEIS Die Datensätze des Music Finder sind nicht mit Song-Daten identisch und können daher nicht abgespielt werden.

1 Drücken Sie die Taste [MUSIC FINDER], um das Display MUSIC FINDER aufzurufen.

MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO	
60 Second Waltz	VienneseWaltz	3/4	240	
69 Summers Long	RootRock	4/4	144	
A Boy From The Country	Bluegrass	2/4	150	
A Brand New Day Of A ~	DiscoPhilly	4/4	120	
A Bridge To Cross Troub~	MovieBallad	4/4	80	
A Bright & Guiding Light	EasyListening	4/4	76	
A Cosy Life In Italy	OrganBallad	4/4	88	
A Day Out In Bangor	6-8March	6/8	124	
A Divorce In The Country	CountrySwing	4/4	126	
A Feeling Of Love Tonig~	8BeatBallad	4/4	78	
A Feeling Of Love Tonig~	MovieBallad	4/4	76	
A Fire Lighter	Unplugged	4/4	118	
A Great Way To Spend T~	Rumba	4/4	102	
A Greek Called Zorba	Showtune	4/4	50	

Sortierung: SORT BY MUSIC, SORT ORDER ASCENDING, ADD TO FAVORITE, SEARCH 1, SEARCH 2, NUMBER OF RECORDS 1550, TEMPO LOCK OFF, RECORD EDIT

2 Drücken Sie auf die TAB-Taste [◀], um die Registerkarte ALL auszuwählen.

Diese enthält die vordefinierten Datensätze.

3 Wählen Sie den gewünschten Datensatz über die nachfolgenden vier Suchkategorien aus. Um einen Datensatz auszuwählen, drücken Sie die Taste [2 ▲ ▼]/[3 ▲ ▼].

HINWEIS • Sie können den gewünschten Datensatz auch über das Datenrad [DATA ENTRY] auswählen, und dann die [ENTER]-Taste drücken, um den Befehl auszuführen.

• Durchsuchen der Datensätze

Der Music Finder verfügt zusätzlich über eine bequeme Suchfunktion, mit der Sie einen Songtitel oder einen Suchbegriff eingeben und damit sofort alle Datensätze aufrufen können, die den Suchkriterien entsprechen (Seite 107).

- **MUSIC** Diese Spalte enthält den Songtitel oder die Musikgattung, wodurch jeder Datensatz beschrieben wird, so dass Sie den gewünschten Musikstil leicht finden können.

HINWEIS Alphabetisch in der Songliste vorwärts oder rückwärts blättern

Wenn die Datensätze nach Songtitel sortiert sind, können Sie über die Taste [1 ▲ ▼] die alphabetische Songliste vorwärts oder rückwärts durchblättern. Drücken Sie gleichzeitig die Tasten [▲ ▼], um den Cursor auf den ersten Eintrag zu platzieren.

- **STYLE**..... Dies ist der Preset-Style, der dem Datensatz zugewiesen ist.

HINWEIS Alphabetisch in der Style-Liste vorwärts oder rückwärts blättern

Wenn die Datensätze nach Style-Name sortiert sind, können Sie über die Tasten [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼] die alphabetische Style-Liste vorwärts oder rückwärts durchblättern. Drücken Sie gleichzeitig die Tasten [▲ ▼], um den Cursor auf den ersten Eintrag zu platzieren.

- **BEAT** In dieser Spalte ist die jedem Datensatz zugeordnete Taktart angegeben.
- **TEMPO** Gibt das dem jeweiligen Datensatz zugewiesene Tempo an.

4 Spielen Sie nun auf dem Keyboard.

Beachten Sie, dass die Bedienfeldeinstellungen automatisch geändert worden sind, um sich an die Musikgattung des ausgewählten Datensatzes anzupassen.

HINWEIS • Temposperr

Durch die Funktion der Temposperr (Tempo Lock) können Sie verhindern, dass während der Stylewiedergabe sich das Tempo ändert, wenn ein anderer Datensatz ausgewählt wird. Um die Temposperr einzuschalten, drücken Sie im MUSIC FINDER-Display die [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼]-Taste (TEMPO LOCK).

• Parametersperr

Sie können bestimmte Parameter (z.B. Effekt, Split Point usw.) „sperren“, damit diese nur über die Steuerelemente des Bedienfelds aktiviert werden können (Seite 131).

Sortieren der Datensätze

Drücken Sie die [F]-Taste (SORT BY), um die Datensätze zu sortieren.

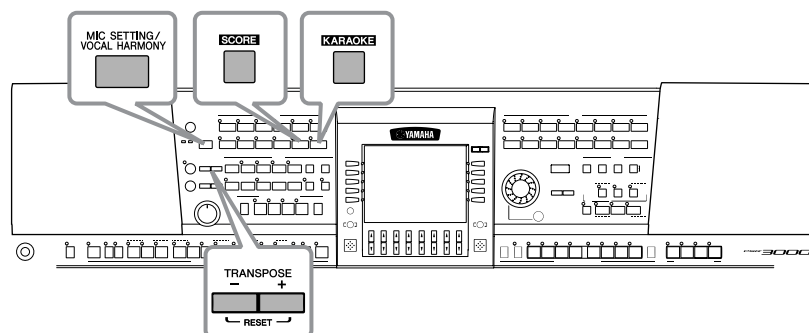
- **MUSIC** Die Datensätze werden nach Songtitel sortiert.
- **STYLE**..... Die Datensätze werden nach Stylename sortiert.
- **BEAT** Die Datensätze werden nach Taktart sortiert.
- **TEMPO** Die Datensätze werden nach Tempo sortiert.

Ändern der Datensatz-Reihenfolge

Drücken Sie die [G]-Taste (SORT ORDER), um die Reihenfolge der Datensätze (aufsteigend oder absteigend) zu ändern.

Singen zu einer Song-Wiedergabe (Karaoke) oder zu Ihrem eigenen Spiel

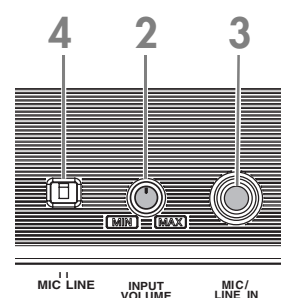
Wenn der ausgewählte Song auch einen Gesangstext enthält, können Sie veranlassen, dass dieser im Display angezeigt wird, wenn Sie den Song wiedergeben. Singen Sie den Song, während Sie den Gesangstext vom Display ablesen. Da das PSR-3000 mit einem [MIC/LINE IN]-Anschluss versehen ist, können Sie einen Song auch über ein Mikrofon singen.



Anschluss eines Mikrofons (nur PSR-3000)

- 1 Überprüfen Sie, ob Ihnen ein konventionelles, dynamisches Mikrofon zur Verfügung steht.
- 2 Stellen Sie den Drehregler [INPUT VOLUME] auf der Rückseite des Instruments auf Minimalpegel.
- 3 Schließen Sie das Mikrofon an die Buchse [MIC/LINE IN] an.

HINWEIS Drehen Sie INPUT VOLUME immer auf Minimalpegel, wenn an der Buchse [MIC/LINE IN] kein Gerät angeschlossen ist. Da die Buchse [MIC/LINE IN] hochempfindlich ist, könnte sie ansprechen und sogar ein Rauschen erzeugen, wenn gar nichts angeschlossen ist.



- 4 Stellen Sie den Schalter [MIC LINE] auf MIC.
- 5 (Bei Mikrofonen, die eine eigene Stromversorgung haben, müssen Sie diese zuerst einschalten.) Passen Sie den Drehregler [INPUT VOLUME] an, während Sie in das Überprüfen Sie beim Einstellen des Reglers die Lämpchen OVER und SIGNAL. Das Lämpchen SIGNAL leuchtet auf um anzuzeigen, dass ein Audiosignal empfangen wird. Achten Sie darauf, [INPUT VOLUME] so einzustellen, dass dieses Lämpchen leuchtet. Wenn der Eingabepegel zu hoch ist, leuchtet das Lämpchen OVER auf. [INPUT VOLUME] sollte so eingestellt werden, dass dieses Lämpchen nicht leuchtet.



Abziehen des Mikrofons

- 1 Stellen Sie den Drehregler [INPUT VOLUME] auf der Rückseite des Instruments auf Minimalpegel.
- 2 Ziehen Sie das Mikrofon von der Buchse [MIC/LINE IN] ab.

HINWEIS Bevor Sie das Instrument ausschalten, drehen Sie immer den Regler [INPUT VOLUME] auf Minimalpegel.

Singen mit Gesangstextanzeige

Probieren Sie zu singen, während Sie einen Song abspielen, der Gesangstext enthält

1 Wählen Sie einen Song aus (Seite 35).

2 Drücken Sie die Taste [KARAOKE], um den Gesangstext anzuzeigen.

3 Drücken Sie die [SONG]-Taste [PLAY/PAUSE], um die Wiedergabe zu starten.

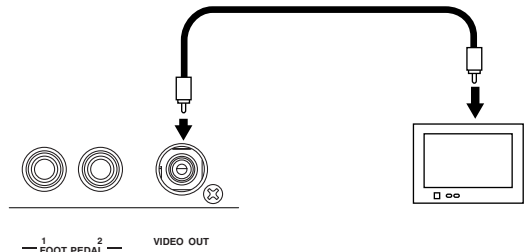
Singen Sie, während Sie den Gesangstext am Display mitlesen. Die Farbe des Gesangstextes ändert sich während der Song-Wiedergabe.

4 Drücken Sie die [SONG]-Taste [STOP], um die Wiedergabe zu beenden.

Anzeige des Gesangstextes auf einem externen TV-Bildschirm (PSR-3000)

Der im Display angezeigte Gesangstext kann auch über die [VIDEO OUT]-Buchse ausgegeben werden.

- 1 Verwenden Sie ein geeignetes Videokabel, um den [VIDEO OUT]-Anschluss des PSR-3000 mit dem Videoeingang des Fernsehbildschirms zu verbinden.
- 2 Stellen Sie, falls erforderlich, das Signal des externen TV/Video-Monitors entsprechend ein (NTSC oder PAL).
 - 1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf. [FUNCTION] → [G] VIDEO OUT
 - 2 Drücken Sie die Taste [1 ▲ ▼], um das externe TV/Video-Monitorsignal auszuwählen.



HINWEIS • Wenn der Gesangstext nicht leserlich ist

Es kann erforderlich sein, die Sprache des Gesangstextes im Display für die Songeinstellung ([FUNCTION] → [B] SONG SETTING) auf „International“ oder „Japanisch“ einzustellen, sollte der Gesangstext verstümmelt oder unleserlich sein. Diese Einstellung kann als Teil der Song-Daten gespeichert werden (Seite 160).

• Ändern des Hintergrundbildes für den Gesangstext (PSR-3000)

Sie können das Hintergrundbild der Textdarstellung ändern. Drücken Sie im Gesangstext-Display auf die Taste [7 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼] (BACKGROUND), um die Anzeige für die Gesangstextbildauswahl aufzurufen, die verfügbaren Bilddateien anzuzeigen und dann die gewünschte auszuwählen. Drücken Sie die Taste [EXIT], um zur vorhergehenden Anzeige zurückzukehren.

• Ändern des Gesangstextes

Sie können den Gesangstext nach Belieben verändern (Seite 164).

Praktische Karaoke-Funktionen

Anpassen des Tempos	➤ Seite 34	PSR-3000/1500
Transponieren	➤ Siehe weiter unten.	
Effekte für Ihre Stimme einsetzen	➤ Seite 56	PSR-3000
Harmoniestimmen zur eigenen Stimme hinzufügen	➤ Seite 56	
Gesangsübung für die richtige Intonation (Vocal CueTIME)	➤ Seite 139	

Transponieren

Mit dieser Funktion können Sie die Tonart des Songs anpassen, falls er für Sie zu hoch oder zu tief liegt.

- Song-Tonart nach oben transponieren.. Drücken Sie die [TRANSPPOSE]-Taste [+].
- Song-Tonart nach unten transponieren. Drücken Sie die [TRANSPPOSE]-Taste [-].
- Transposition zurücksetzen..... Drücken Sie gleichzeitig die [TRANSPPOSE]-Tasten [+] und [-].

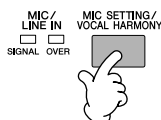
Um das TRANSPOSE-Display zu schließen, drücken Sie die [EXIT]-Taste.



Effekte für Ihre Stimme einsetzen (PSR-3000)

Sie können für Ihre Stimme auch verschiedene Effekte einsetzen.

- 1 Drücken Sie die Taste [MIC SETTING/VOCAL HARMONY], um das gleichnamige Display aufzurufen.



- 2 Drücken Sie die [4▲▼]/[5▲▼]-Taste, um den Effekt einzuschalten.

HINWEIS Auswählen eines Effektyps

Sie können die Art des Effekts am Mischpult auswählen (Seite 90).

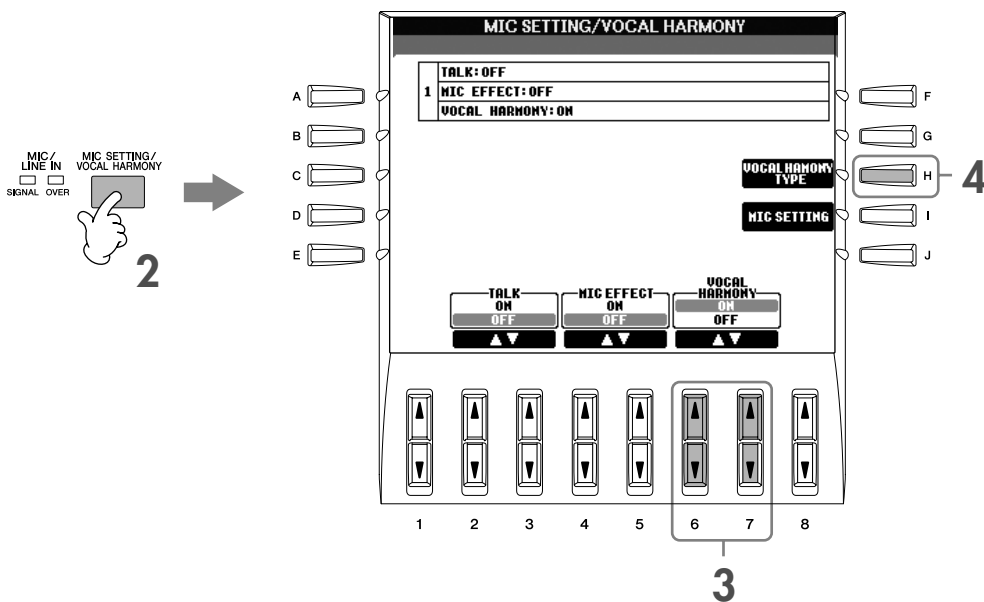
Harmoniestimmen zur eigenen Stimme hinzufügen (PSR-3000)

Sie können für Ihre Stimme auch verschiedene Harmoniestimmen einsetzen.

- 1 Wählen Sie einen Song aus, der Akkorddaten enthält (Seite 35).

Wenn dies der Fall ist, wird während der Song-Wiedergabe im MAIN-Display der jeweils aktuelle Akkordname angezeigt, wodurch Sie leicht überprüfen können, ob im Song Akkorddaten gespeichert sind oder nicht.

- 2 Drücken Sie die Taste [MIC SETTING/VOCAL HARMONY], um das Display für die Einstellung der Harmoniestimmen (Vocal Harmony) aufzurufen.

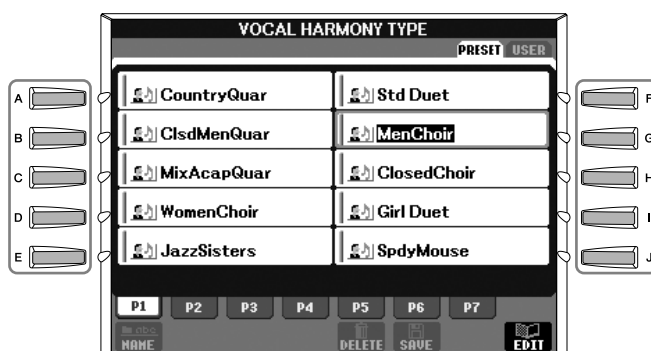


3 Drücken Sie die [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼]-Taste, um VOCAL HARMONY einzuschalten.

4 Drücken Sie die [H]-Taste, um das Display für die Auswahl der Vokalharmonien aufzurufen.

5 Drücken Sie eine der Tasten [A]–[J], um den Vocal-Harmony-Typ auszuwählen.

Weitere Informationen über Vocal-Harmony-Typen finden Sie in der gesonderten Broschüre „Datenliste“.



6 Drücken Sie die Taste [ACMP ON/OFF], um die Begleitautomatik einzuschalten.

7 Drücken Sie die SONG-Taste [PLAY/PAUSE], und singen Sie in das Mikrofon.

Der Harmonieeffekt wird nach den Akkorddaten auf Ihre Stimme angewendet.

Anpassen von Mikrofon und Song-Lautstärke (PSR-3000)

Sie können die Lautstärke-Balance zwischen Song-Wiedergabe und Mikrofon anpassen.

- 1** Drücken Sie die Taste [BALANCE], um das Display für die Lautstärke-Balance aufzurufen.
- 2** Um die Lautstärke des Mikrofons anzupassen, drücken Sie die Taste [4 ▲ ▼].
Um die Lautstärke der Song-Wiedergabe anzupassen, drücken Sie die Taste [1 ▲ ▼].
- 3** Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um das Display für die Lautstärke-Balance zu schließen.

Praktische Funktionen für das Singen zu Ihrer eigenen Begleitung

Ändern der Tonart (Transponieren)	➤	Siehe weiter unten.	PSR-3000/1500
Anzeige der Partitur auf dem Instrument und des Gesangstextes auf einem Fernschirmschirm	➤	Seite 58	PSR-3000
Ansagen zwischen den Songs	➤	Seite 59	
Steuerung des Taktmaßes durch Ihre Stimme (Karaoke-Taste)	➤	Seite 139	PSR-3000/1500

Ändern der Tonart (Transponieren)

Sie können den Song und Ihr Keyboard-Spiel auf eine bestimmte Tonart festlegen. Die Song-Daten sind zum Beispiel in F. Sie möchten jedoch in D singen und sind gewohnt, auf der Tastatur in C zu spielen. Um die Tonarten in Einklang zu bringen, stellen Sie den MASTER TRANSPOSE-Wert auf 0, den KEYBOARD TRANSPOSE-Wert auf 2 und den SONG TRANSPOSE-Wert auf -3. Die Tonart der Tastatur-Parts wird so nach oben und die der Song-Daten nach unten transponiert und an Ihre gewünschte Gesangstonart angepasst.

1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [▶] KEYBOARD/PANEL → [B] TRANSPOSE ASSIGN

2 Drücken Sie die [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼]-Taste, um den gewünschten Transpositionstyp auszuwählen.

Die folgenden Typen stehen zur Verfügung. Wählen Sie den für Ihren Zweck am besten geeigneten Typ aus.

● KEYBOARD

Transponiert die Tonhöhe der auf dem Keyboard gespielten Voices und die Style-Wiedergabe (die durch Ihre Tastenanschläge im Akkordbereich der Tastatur gesteuert wird).

● SONG

Transponiert die Tonhöhe der Song-Wiedergabe.

● MASTER

Transponiert die Gesamtonhöhe des PSR-3000/1500.

3 Press the [TRANSPOSE]-Tasten [-] oder [+], um die Transposition vorzunehmen.

Sie können den Wert in Halbtönen einstellen.

Um die Transposition wieder zurückzusetzen, drücken Sie die [TRANSPOSE]-Tasten [+][-] gleichzeitig.

4 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um das TRANSPOSE-Display zu schließen.

Anzeige der Partitur auf dem Instrument und des Gesangstextes auf einem Fernschirmschirm (PSR-3000)

Diese praktische Mitsingfunktion erlaubt Ihnen, die Noten des Songs auf dem Display des Instruments (zum Spielen) anzuzeigen, während nur der Gesangstext auf einem separaten TV-Monitor (Seite 55) angezeigt wird, damit das Publikum mitsingen kann.

1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

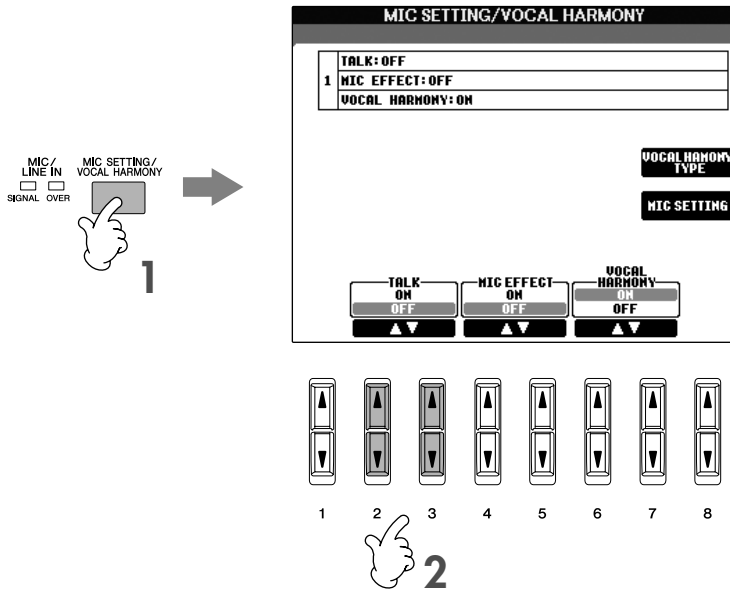
[FUNCTION] → [G] VIDEO OUT

2 Drücken Sie die Taste [3 ▲]/[4 ▲], um LYRICS auszuwählen.

Ansagen zwischen einzelnen Songs (PSR-3000)

Diese Funktion ist ideal für Ansagen zwischen Gesangseinlagen. Wenn Sie einen Song singen, werden gewöhnlich dem Mikrofon verschiedene Effekte zugeordnet. Sobald Sie jedoch zu Ihrem Publikum sprechen möchten, können diese Effekte stören oder unnatürlich wirken. Wenn die TALK-Funktion eingeschaltet ist, werden diese Effekte automatisch ausgeschaltet.

- 1 Drücken Sie vor Beginn Ihrer Aufführung die Taste [MIC SETTING/VOCAL HARMONY], um das gleichnamige Display aufzurufen.



- 2 Drücken Sie die [2▲]/[3▲]-Taste (TALK), um die Funktion einzuschalten.

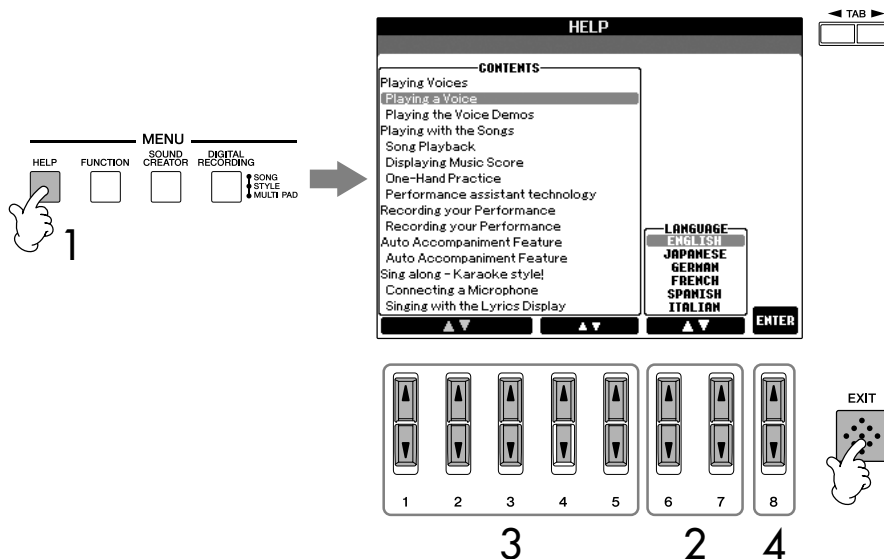
HINWEIS Die Talk-Einstellungen können ebenfalls angepasst werden; so können Sie Ihre Stimme mit jedem beliebigen Effekt versehen, wenn Sie zu Ihrem Publikum sprechen (Seite 187).

Die hier ausgewählte Sprache wird auch für die verschiedenen Meldungen benutzt, die während der Bedienung angezeigt werden.

Ausprobieren der wichtigsten Funktionen (Help)

Die Hilfefunktion (Help) stellt einige der Grundfunktionen des Instruments vor. Probieren Sie diese aus, und befolgen Sie die Anweisungen im HELP-Display.

1 Drücken Sie die [HELP]-Taste, um das HELP-Display aufzurufen.



2 Falls erforderlich, wählen Sie mithilfe der [6▲▼]/[7▲▼]-Taste die Sprache aus.

3 Wählen Sie mit den Tasten [1▲▼]–[5▲▼] eine der Funktionen aus, die Sie erproben möchten.

4 Drücken Sie die Taste [8▲▼] zur Bestätigung Ihrer Auswahl.

Es erscheint eine Anzeige mit einer Beschreibung der ausgewählten Funktion. Sie können mit den [TAB]-Tasten [◀][▶] weitere Seiten aufrufen, falls vorhanden (die Registerkarten P1, P2, usw. werden angezeigt).

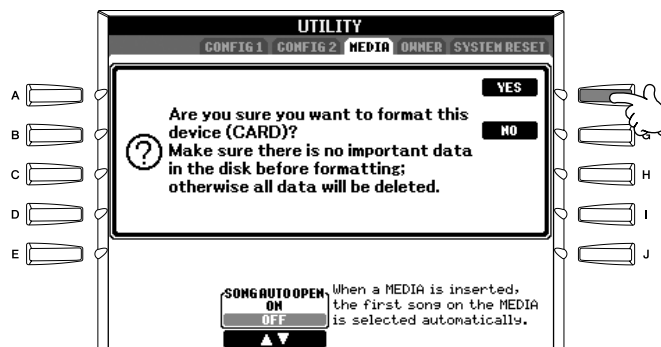
5 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur vorhergehenden Anzeige zurückzukehren.

Meldungen, die im Display angezeigt werden

Manchmal erscheint zur Erleichterung der Bearbeitung in im Display eine Meldung (Information oder Bestätigungsdialog). Wenn die Meldung angezeigt wird, drücken Sie einfach die entsprechende Taste.

Auswahl der Meldungssprache

Sie können die gewünschte Sprache der Display-Meldungen im HELP-Display auswählen (siehe oben).



Drücken Sie in diesem Beispiel die [F]-Taste (YES), um mit der Formatierung der SmartMedia-Karte zu beginnen.

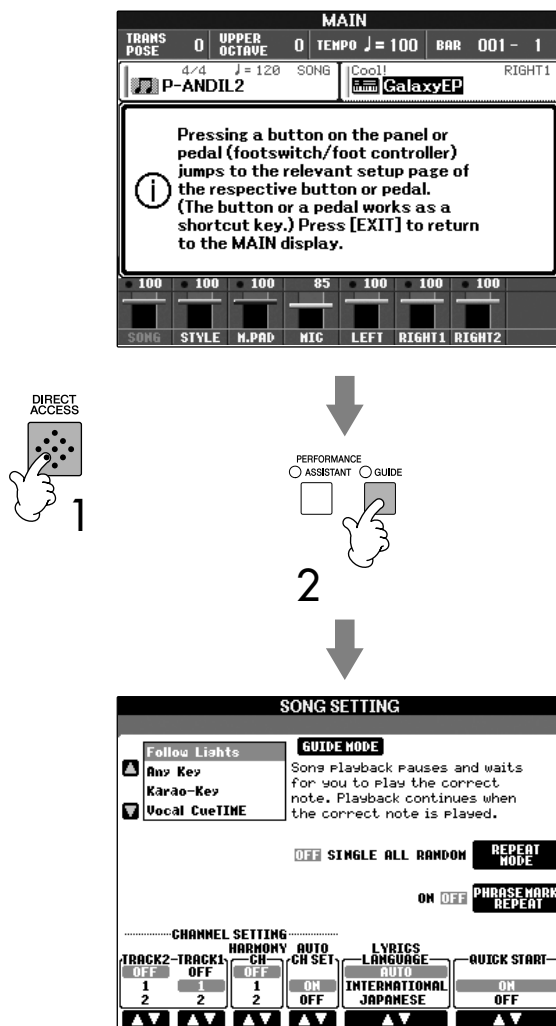
Sofortige Auswahl einzelner Displays – Direktzugriff

Mit der praktischen Direktzugriffsfunktion (Direct Access) können Sie das gewünschte Display mit einem einzigen Tastendruck aufrufen.

- 1 **Drücken Sie die Taste [DIRECT ACCESS].**
Es erscheint eine Meldung im Display, die Sie auffordert, die zugehörige Taste zu drücken.
- 2 **Drücken Sie die Taste, für die die Seite mit den Einstellungen angezeigt werden soll, und das entsprechende Display wird direkt aufgerufen.**
Weitere Informationen über Displays, die mit der Direktzugriffsfunktion aufgerufen werden können, finden Sie in der gesonderten Datenliste.

Beispiel für den Aufruf des Displays mit den Guide-Funktionen

Drücken Sie die Taste [DIRECT ACCESS] und anschließend die [GUIDE]-Taste.



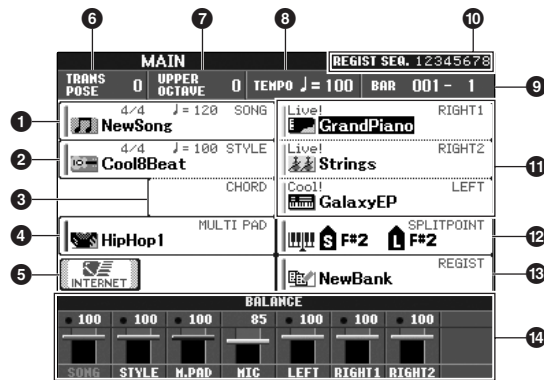
Rückkehr zum MAIN-Display
So können Sie bequem von jeder Anzeige zum MAIN-Display zurückkehren: Drücken Sie einfach die Taste [DIRECT ACCESS] und anschließend die [EXIT]-Taste.

Wichtige Displays (MAIN- und Dateiauswahl-Display)

Zwei der wichtigsten Displays sind das MAIN-Display und das Display für die Dateiauswahl. Im Folgenden werden die einzelnen Display-Bereiche und deren Bedienung erklärt.

MAIN-Display

Das MAIN-Display zeigt die aktuellen Grundeinstellungen des Instruments wie aktuell ausgewählte(r) Voice und Style an, so dass Sie diese mit einem Blick erfassen können. Dieses Display sehen Sie gewöhnlich, wenn Sie auf dem Keyboard spielen.



1 Songname und weitere Informationen

Zeigt Namen, Taktmaß und Tempo des momentan ausgewählten Songs an. Wenn der Song Akkorddaten enthält, wird der aktuelle Akkordname im Bereich CHORD angezeigt (siehe weiter unten 3). Wenn Sie [A]-Taste drücken, können Sie das Display für die Songauswahl aufrufen (Seite 35).

2 Songname und weitere Informationen

Zeigt Namen, Taktmaß und Tempo des aktuellen Styles an. Drücken Sie die [B]-Taste, um das Display für die Style-Auswahl aufzurufen (Seite 46).

3 Aktueller Akkordname

Wenn die Taste [ACMP ON/OFF] eingeschaltet ist (ON), wird der Name des Akkords angezeigt, der im Akkordbereich des Keyboards angegeben ist.

4 Name der Multi-Pad-Bank

Gibt den Namen der ausgewählten Multi-Pad-Bank an (Seite 126). Drücken Sie die [D]-Taste, um die Anzeige für die Style-Auswahl aufzurufen (Seite 127).

5 Internet-Funktion

Mit der [E]-Taste rufen Sie das Display INTERNET DIRECT CONNECTION (Internet-Direktverbindung, Seite 165) auf.

6 Transposition

Zeigt die Transposition in Halbtonschritten an (Seite 55).

7 Oktave

Mit den [UPPER OCTAVE]-Tasten können Sie die Tonhöhe des Keyboards in Oktavschritten nach oben oder unten verschieben. Diese Anzeige gibt an, um wie viel Oktaven der Wert verschoben ist.

8 Tempo

Zeigt das aktuelle Tempo des Songs oder Styles an.

9 Takt

Zeigt die aktuelle Position im Song mit Taktnummer und Schlagnummer vom Beginn der Style-Wiedergabe an.

10 Registrierungssequenz

Wird angezeigt, wenn die Registrierungssequenz aktiviert ist (Seite 132).

Rückkehr zum MAIN-Display
So können Sie bequem von jeder anderen Anzeige zum MAIN-Display zurückkehren: Drücken Sie einfach die Taste [DIRECT ACCESS] und anschließend die [EXIT]-Taste.

11 Voice-Name

- RIGHT 1 (angezeigt rechts im Display):
Name der Voice, die z.Zt. für den Part RIGHT 1 ausgewählt ist (Seite 77).
 - RIGHT 2 (angezeigt rechts im Display):
Name der Voice, die z.Zt. für den Part RIGHT 2 ausgewählt ist (Seite 77).
 - LEFT (angezeigt rechts im Display):
Name der Voice, die z.Zt. für den Part LEFT ausgewählt ist (Seite 77).
- Wenn Sie eine der Tasten [F], [G] oder [H] drücken, wird das Display für die Voice-Auswahl des betreffenden Parts aufgerufen (Seite 29).

12 Splitpunkt

Splitpunkte sind bestimmte Positionen (Noten), durch die das Keyboard in verschiedene Bereiche eingeteilt wird. Es gibt zwei Arten von Splitpunkten: „S“ trennt den Akkordbereich vom übrigen Keyboard, und „L“ trennt die Bereiche für die linke und rechte Hand voneinander.

13 Name der Registrierungsspeicher-Bank

Zeigt den Namen der aktuell ausgewählten Registrierungsspeicher-Bank an. Mit der Taste [J] können Sie das Display zur Auswahl der Registrierungsspeicher-Bank aufrufen (Seite 130).

14 Volume Balance (Lautstärkeverhältnis)

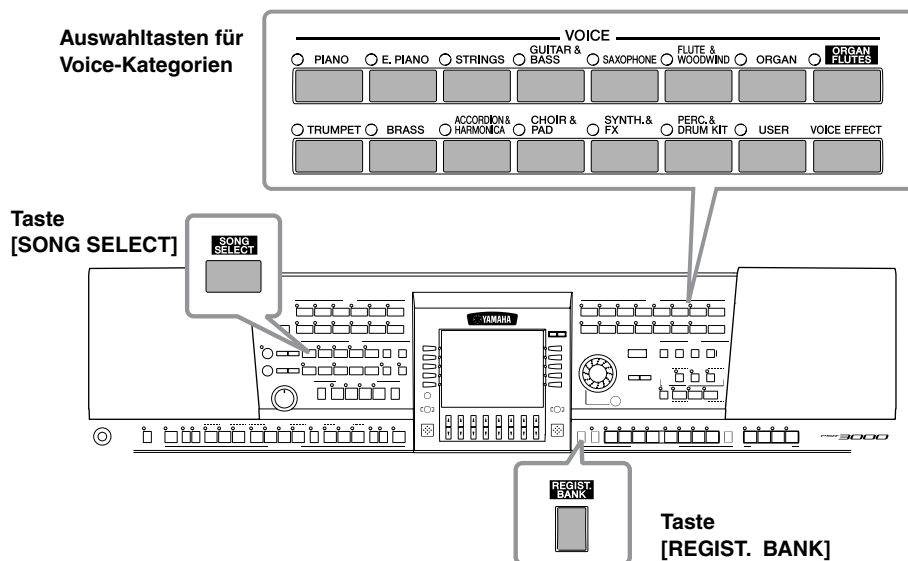
Zeigt das Lautstärkeverhältnis zwischen den Parts an. Stellen Sie das Lautstärkeverhältnis zwischen den Parts mit den Tasten [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] ein.

Einstellen des Splitpunktes

Drücken Sie im MAIN-Display die [I]-Taste, um das Fenster für die Einstellung des Splitpunktes aufzurufen. Drücken Sie die [F]-Taste (S+L), und drehen Sie dann das Datenrad [DATA ENTRY], um den Splitpunkt (S) und Splitpunkt (L) auf dieselbe Notenummer einzustellen. Drücken Sie die [H]-Taste (S) oder die [G]-Taste (L), und drehen Sie dann das Datenrad [DATA ENTRY], um den Splitpunkt (S) oder den Splitpunkt (L) auf getrennte Noten einzustellen.

Konfiguration des Displays für die Dateiauswahl und die Grundlagen seiner Bedienung

Das Display für die Dateiauswahl wird angezeigt, wenn Sie eine der unten angegebenen Tasten drücken. Von diesem Display aus können Sie dann Voices, Styles und andere Daten auswählen.



Konfiguration von Displays für die Dateiauswahl

• Speicherort (Laufwerk) der Daten

Preset

Speicherort, an dem die vorprogrammierten (Preset-) Daten gespeichert sind.

User

Der Speicherort, an dem die aufgenommenen oder bearbeiteten Daten gespeichert werden.

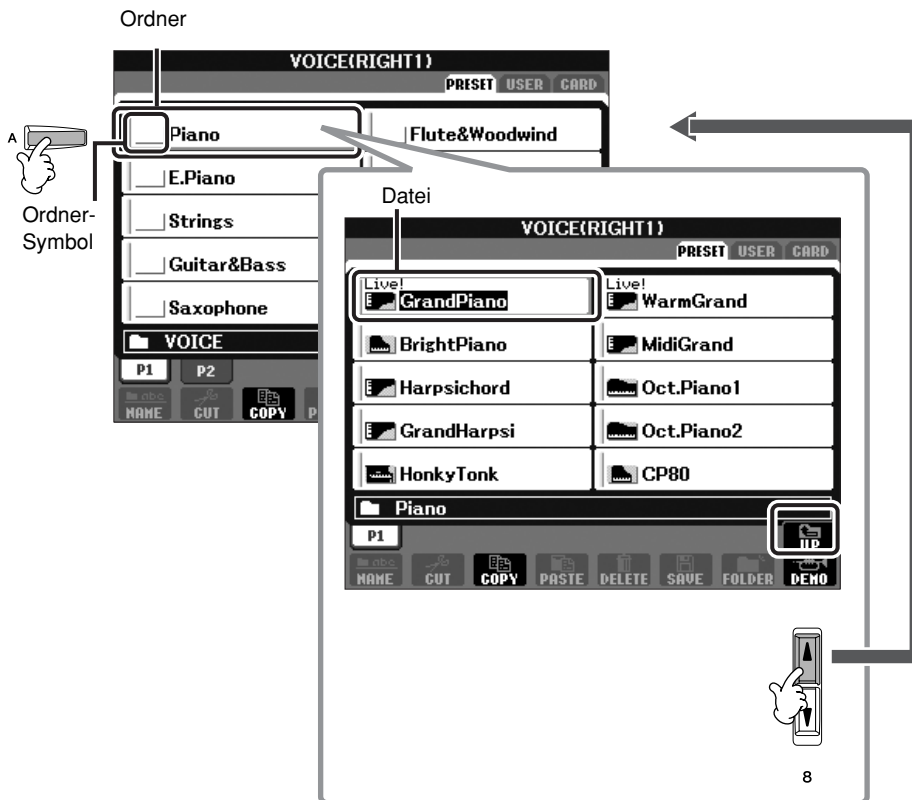
Card

Der Speicherort, an dem die Daten einer SmartMedia-Karte gespeichert werden.

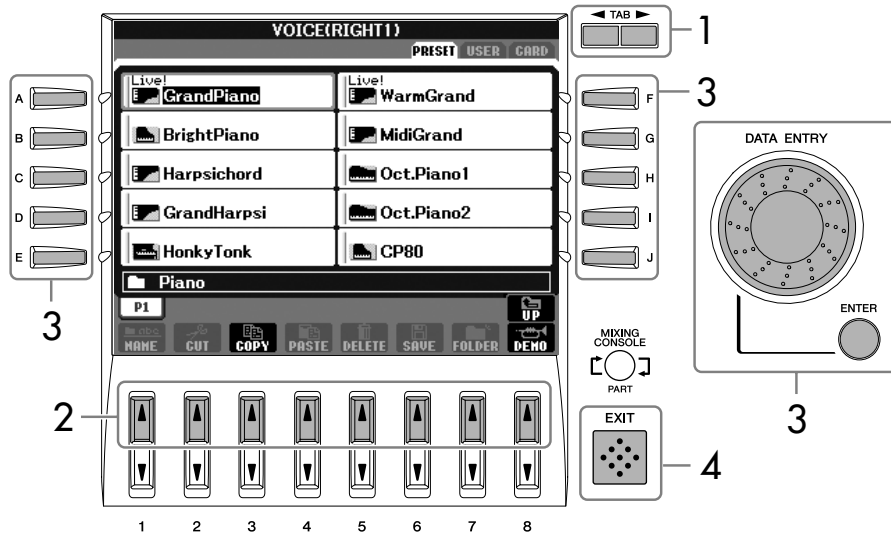


• Dateien und Ordner

Alle Daten, sowohl die vorprogrammierten als auch Ihre eigenen, werden als „Dateien“ gespeichert. Sie können Dateien in einem Ordner ablegen.



Grundsätzliche Bedienung des Displays für die Dateiauswahl



- 1 Wählen Sie mithilfe der [TAB]-Tasten [◀]/[▶] die Registerkarte mit der gewünschten Datei aus.
- 2 Wählen Sie mit den Tasten [1 ▲]–[7 ▲] (Tasten [1 ▲]–[6 ▲] für Voices und Songs) die Seite mit der gewünschten Datei aus.
- 3 Wählen Sie die Datei aus. Es gibt hierfür zwei verschiedene Methoden.
 - Drücken Sie eine der Tasten [A]–[J].
 - Wählen Sie die Datei mit dem Datenrad [DATA ENTRY] aus, und drücken Sie dann zur Ausführung die [ENTER]-Taste.
- 4 Drücken Sie die Taste [EXIT], um zum vorhergehenden Display zurückzukehren.

Schließen des aktuellen Ordners und Aufrufen des nächsthöheren Ordners

Um den aktuellen Ordner zu schließen und den nächsthöheren Ordner zu öffnen, drücken Sie die [8 ▲]-Taste (UP).

Beispiel des Displays für die Auswahl einer PRESET-Voice

Die PRESET-Voice-Dateien sind in Kategorien eingeteilt und in entsprechenden Ordnern gespeichert.



Dieses Display zeigt die Voice-Dateien des Ordners „Piano“ an.



Die nächsthöhere Ebene (in diesem Fall Ordner) wird angezeigt. Jeder hier gezeigte Ordner enthält die Voices der entsprechenden Kategorie.

Aktionen mit Dateien/Ordern im Display für die Dateiauswahl

- Speichern von Dateien Seite 67
- Kopieren von Ordnern und Dateien (Kopieren & Einfügen) Seite 68
- Verschieben von Ordnern und Dateien (Ausschneiden & Einfügen)..... Seite 69
- Löschen von Dateien und Ordnern Seite 69
- Umbenennen von Dateien und Ordnern..... Seite 70
- Auswahl benutzerdefinierter Symbole für Dateien (links vom Dateinamen angezeigt) Seite 70
- Anlegen eines neuen Ordners Seite 71
- Eingeben von Zeichen..... Seite 71

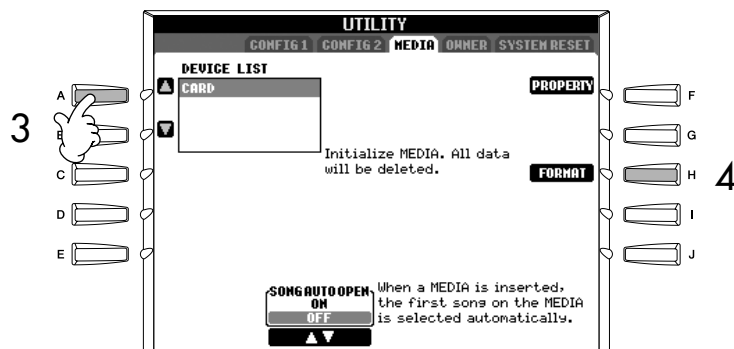
Formatieren einer SmartMedia-Karte

Eine neue SmartMedia-Karte, oder eine solche, die vorher mit anderen Geräten verwendet wurde, kann nicht ohne Weiteres mit dem PSR-3000/1500 benutzt werden. Wenn auf die SmartMedia-Karte, die Sie im Kartensteckplatz des Instruments eingelegt haben, vom Instrument aus nicht zugegriffen werden kann, müssen Sie die Karte für das Instrument formatieren.

⚠ VORSICHT

- Durch das Formatieren werden sämtliche Daten auf der Karte unwiderruflich gelöscht. Vergewissern Sie sich deshalb vor dem Formatieren, dass die SmartMedia-Karte keine wichtigen Daten enthält!
- Lesen Sie in jedem Fall auf Seite 23 über den Umgang mit der SmartMedia-Karte und dem Kartensteckplatz.
- SmartMedia-Karten, die für dieses Instrument formatiert wurden, können für andere Instrumente unbrauchbar werden.

- 1 Legen Sie eine zu formatierende SmartMedia-Karte in den Kartensteckplatz ein.
- 2 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀]/[▶] MEDIA
- 3 Wählen Sie mit der [A]-Taste den Eintrag CARD aus.
- 4 Formatieren Sie die Karte mit der Taste [H].



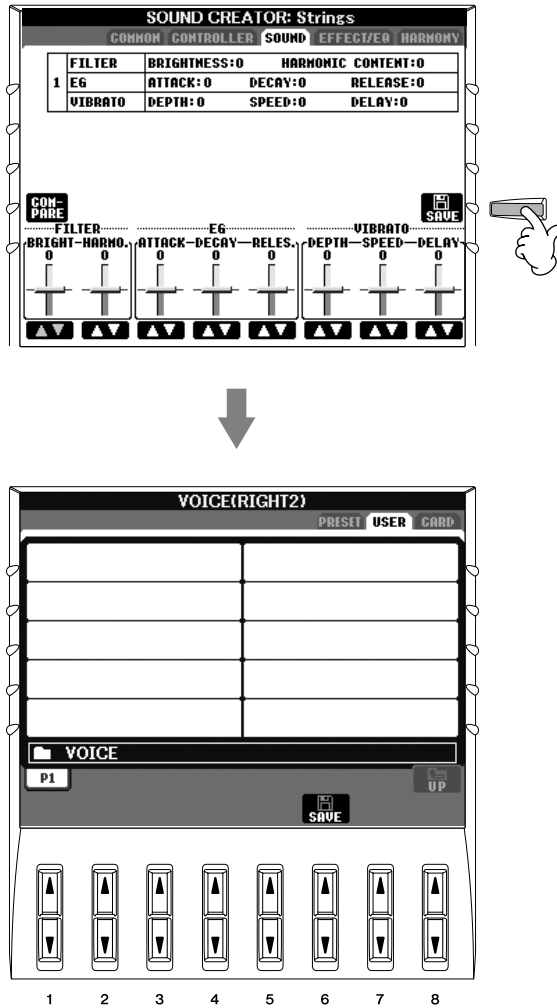
Formatieren einer Diskette
Um eine Diskette zu formatieren, wählen Sie im Schritt 3 rechts die Option USB aus.

⚠ VORSICHT
Lesen Sie unbedingt vorher auf Seite 22 über den Umgang mit Diskettenlaufwerken und Disketten.

Speichern von Dateien

Mit diesem Vorgang können Sie Ihre eigenen Daten (wie selbst erstellte Songs und Voices) in einer Datei speichern.

- 1 Nachdem Sie in den entsprechenden Displays **SONG CREATOR** oder **SOUND CREATOR** einen Song komponiert oder eine Voice programmiert haben, drücken Sie im Display die [I]-Taste (SAVE). Das Dateiauswahl-Display für die entsprechenden Daten erscheint. Bedenken Sie, dass der Speichervorgang vom Dateiauswahl-Display aus durchgeführt wird.



- 2 Wählen Sie mit den [TAB]-Tasten [◀]/[▶] die passende Registerkarte (USER, CARD usw.) aus, je nachdem, wo Sie die Daten speichern möchten.
- 3 Drücken Sie die [6 ▼]-Taste (SAVE), um das Display zur Benennung von Dateien aufzurufen.



- 4 Geben Sie den Dateinamen ein (Seite 71).
- 5 Drücken Sie die [8 ▲]-Taste (OK), um die Datei zu speichern. Zum Abbruch des Speichervorgangs drücken Sie die [8 ▼]-Taste (CANCEL). Die gespeicherte Datei wird automatisch an der richtigen Stelle in alphabetischer Reihenfolge einsortiert.

Kapazität des internen Speichers (Registerkarte USER)

Die Kapazität des internen Speichers liegt bei etwa 1,5 MB (PSR-3000)/650 KB (PSR-1500). Diese Kapazität bezieht sich auf alle Dateitypen einschließlich Voice-, Style-, Song- und Registrierungsdateien.

Einschränkungen für geschützte Songs

Im Handel erhältliche Songdaten können kopiergeschützt sein, um illegales Kopieren oder versehentliches Löschen zu vermeiden. Diese sind anhand der Markierungen oben links vom Dateinamen zu erkennen. Die Markierungen und die zugehörigen Einschränkungen werden unten ausgeführt.

Prot. 1	Markiert Preset Songs, die auf der Registerkarte USER gespeichert wurden, sowie Songs vom Typ Disk Orchestra Collection (DOC) und Disklavier Piano Soft. Diese können auf externe Geräte wie SmartMedia-Karten oder Festplatten weder kopiert noch verschoben noch gespeichert werden.
Prot. 2 Orig	Markiert Songs im Yamaha-Schutzformat. Diese lassen sich nicht kopieren. Sie lassen sich nur in die USER-Registerkarten und auf SmartMedia-Karten mit ID verschieben/speichern.
Prot. 2 Edit	Markiert bearbeitete Songs des Typs Prot. 2 Orig“. Speichern Sie diese Songs immer im Ordner des dazugehörigen „Prot. 2 Orig“-Songs. Sie lassen sich nicht kopieren. Die Songs können nur in die USER-Registerkarten und auf SmartMedia-Karten mit ID verschoben/ gespeichert werden.

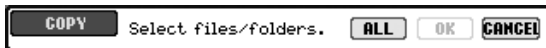
Hinweis für Dateioperationen mit den Songs vom Typ „Prot. 2 Orig“ und „Prot. 2 Edit“

Achten Sie darauf, den „Prot. 2 Edit“-Song im selben Ordner zu speichern, in dem sich der „Prot. 2 Orig“-Song befindet. Anderenfalls kann der „Prot. 2 Edit“-Song nicht abgespielt werden. Wenn Sie einen „Prot. 2 Edit“-Song verschieben, achten Sie darauf, auch den originalen „Prot. 2 Orig“-Song an denselben Speicherort (Ordner) zu verschieben.

Ordner/Dateien kopieren (Kopieren & Einfügen)

Hiermit können Sie eine Datei/einen Ordner kopieren und an einem anderen Speicherort (Ordner) einfügen.

- 1 **Rufen Sie das Display auf, welches die Datei oder den Ordner enthält, die oder den Sie kopieren möchten.**
- 2 **Drücken Sie die [3 ▼]-Taste (COPY), um die Datei oder den Ordner zu kopieren.**
Das Popup-Fenster für den Kopiervorgang wird unten im Display eingeblendet.



- 3 **Drücken Sie eine der Tasten [A]–[J] für die entsprechende Datei bzw. den Ordner.**
Zum Aufheben der Auswahl drücken Sie dieselbe Taste [A]–[J] noch einmal.

■ **Alle Dateien/Ordner auswählen**

Um alle Ordner und Dateien im aktuellen Display einschließlich aller anderen Seiten auszuwählen, drücken Sie die [6 ▼]-Taste (ALL).
Zum Aufheben der Auswahl drücken Sie dieselbe [6 ▼]-Taste (ALL OFF) noch einmal.

- 4 **Drücken Sie die [7 ▼]-Taste (OK), um die Datei-/Ordnerauswahl zu bestätigen.**
Zum Abbrechen des Kopiervorgangs drücken Sie die [8 ▼]-Taste (CANCEL).

- 5 **Wählen Sie mit den [TAB]-Tasten [◀]/[▶] die Ziel-Registerkarte (USER, CARD usw.) aus, in der die Datei oder der Ordner eingefügt werden soll.**

- 6 **Fügen Sie die Datei oder den Ordner mit der [4 ▼]-Taste (PASTE) ein.**
Die/der kopierte und eingefügte Datei bzw. Ordner erscheint im Display an der richtigen Stelle in alphabetischer Reihenfolge.

Dateien verschieben (Ausschneiden & Einfügen)

Hiermit können Sie eine Datei ausschneiden und an einen anderen Speicherort (Ordner) verschieben.

- 1 Rufen Sie das Display mit der Datei auf, die Sie verschieben möchten.
- 2 Drücken Sie die [2▲]-Taste (CUT), um die Datei auszuschneiden.
Das Popup-Fenster zum Ausschneiden wird am unteren Rand des Displays eingeblendet.

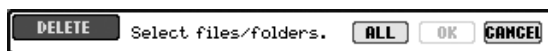


- 3 Drücken Sie eine der Tasten [A]–[J] für die gewünschte Datei.
Zum Aufheben der Auswahl drücken Sie dieselbe Taste [A]–[J] noch einmal.
 - **Alle Dateien auswählen**
Um alle Dateien im aktuellen Display auszuwählen, einschließlich der auf den anderen Seiten, drücken Sie die [6▼]-Taste (ALL).
Zum Aufheben der Auswahl drücken Sie dieselbe [6▼]-Taste (ALL OFF) noch einmal.
- 4 Drücken Sie die [7▼]-Taste (OK), um die Dateiauswahl zu bestätigen.
Für Abbruch des Ausschneidevorgangs drücken Sie die [8▼]-Taste (CANCEL).
- 5 Wählen Sie mit den [TAB]-Tasten [◀]/[▶] die Ziel-Registerkarte (USER, CARD usw.) aus, in der die Datei eingefügt werden soll.
- 6 Fügen Sie die Datei mit der [4▼]-Taste (PASTE) ein.
Die kopierte und eingefügte Datei erscheint im Display an der richtigen Stelle in alphabetischer Reihenfolge.

Löschen von Dateien und Ordnern

Hiermit können Sie eine Datei oder einen Ordner löschen.

- 1 Rufen Sie das Display mit der Datei/dem Ordner auf, die/den Sie löschen möchten.
- 2 Drücken Sie die [5▼]-Taste (DELETE).
Das Dialogfeld für den Löschvorgang wird unten im Display eingeblendet.



- 3 Drücken Sie eine der Tasten [A]–[J] für die gewünschte Datei bzw. Ordner.
Zum Aufheben der Auswahl drücken Sie dieselbe Taste [A]–[J] noch einmal.
 - **Alle Dateien/Ordner auswählen**
Um alle Ordner und Dateien im aktuellen Display einschließlich aller anderen Seiten auszuwählen, drücken Sie die [6▼]-Taste (ALL).
Zum Aufheben der Auswahl drücken Sie dieselbe [6▼]-Taste (ALL OFF) noch einmal.

Löschen aller Daten auf einer SmartMedia-Karte

Durch das Formatieren einer SmartMedia-Karte werden alle Daten auf der Karte vollständig gelöscht (Seite 66).

4 Drücken Sie die [7 ▼]-Taste (OK), um die Datei-/Ordnerauswahl zu bestätigen.
Für Abbruch des Löschvorgangs drücken Sie die [8 ▼]-Taste (CANCEL).

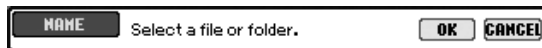
5 Folgen Sie den Anweisungen auf dem Display.
YESDatei/Ordner löschen
YES ALLAlle ausgewählten Dateien/Ordner löschen
NODatei(en)/Ordner nicht verändern (nicht löschen)
CANCEL.....Löschvorgang abbrechen

Dateien/Ordner umbenennen

Hiermit können Sie Dateien/Ordner umbenennen.

1 Rufen Sie das Display mit der Datei/mit dem Ordner auf, die/den Sie umbenennen möchten.

2 Drücken Sie die [1 ▼]-Taste (NAME).
Das Popup-Fenster für die Umbenennung wird unten im Display eingeblendet.



3 Drücken Sie eine der Tasten [A]-[J] für die gewünschte Datei bzw. Ordner.

4 Drücken Sie die [7 ▼]-Taste (OK), um die Datei-/Ordnerauswahl zu bestätigen.
Für Abbruch der Umbenennung drücken Sie die [8 ▼]-Taste (CANCEL).

5 Geben Sie den Namen (Zeichen) für den ausgewählten Ordner oder die Datei ein (Seite 71).
Die umbenannte Datei bzw. der Ordner erscheint im Display an der richtigen Stelle in alphabetischer Reihenfolge.

Auswahl benutzerdefinierter Symbole für Dateien (links vom Dateinamen angezeigt)

Sie können eigene Symbole für Dateien auswählen (diese werden links vom Dateinamen angezeigt).

1-4 Die Bedienung ist die gleiche wie im obigen Abschnitt „Dateien/ Ordner umbenennen“.

5 Drücken Sie die [1 ▼]-Taste (ICON), um das ICON-Display aufzurufen.

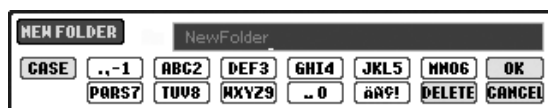
6 Wählen Sie mit den Tasten [A]-[J] oder [3 ▲ ▼]-[5 ▲ ▼] das Symbol aus.
Die ICON-Anzeige enthält mehrere Seiten. Wählen Sie mit den [TAB]-Tasten [◀]/[▶] unterschiedliche Seiten aus.
Für Abbruch des Vorgangs drücken Sie die [8 ▼]-Taste (CANCEL).

7 Drücken Sie die [8 ▲]-Taste (OK), um das ausgewählte Symbol anzuwenden.

Einen neuen Ordner anlegen

Hiermit können Sie neue Ordner anlegen. Ordner können nach Wunsch erstellt, benannt und organisiert werden, so dass Sie Ihre eigenen Daten besser auffinden und auswählen können.

- 1 Rufen Sie im Display für die Dateiauswahl die Seite auf, auf der Sie einen neuen Ordner anlegen möchten.
- 2 Rufen Sie mit der [7▼]-Taste (FOLDER) das Display für die Benennung von Ordnern auf.



- 3 Geben Sie den Namen des neuen Ordners ein (siehe unten).

Eingabe von Zeichen

Die folgenden Anweisungen zeigen, wie Sie beim Benennen von Dateien/Ordern sowie bei der Eingabe des Schlüsselbegriffs für den Music Finder Zeichen eingeben können. Die Eingabemethode ähnelt der Eingabe von Ziffern, Buchstaben und Satzzeichen in einem gewöhnlichen Mobiltelefon. Die Zeicheneingabe erfolgt über das folgende Display.



- 1 Mit der [1▲]-Taste können Sie den Zeichentyp ändern.
 - Wenn Sie eine andere Sprache als Japanisch ausgewählt haben (Seite 60), stehen die folgenden Zeichentypen zur Verfügung:
 - CASE.....Alphabet (Großbuchstaben, halbe Größe), Ziffern (halbe Größe), Symbole (halbe Größe)
 - case.....Alphabet (Kleinbuchstaben, halbe Größe), Ziffern (halbe Größe), Symbole (halbe Größe)
 - Wenn Sie als Sprache Japanisch ausgewählt haben (Seite 60), können die folgenden Arten von Zeichen und Schriftgrößen eingegeben werden:
 - かな漢 (kana-kan) ... Hiragana und Kanji, Symbole (volle Größe)
 - カナ (kana) Katakana (Normalgröße), Symbole (volle Größe)
 - カ (kana) Katakana (halbe Größe), Symbole (halbe Größe)
 - A B C.....Alphabet (Groß- und Kleinbuchstaben, volle Größe), Ziffern (volle Größe), Symbole (volle Größe)
 - ABC.....Alphabet (Groß- und Kleinbuchstaben, halbe Größe), Ziffern (halbe Größe), Symbole (halbe Größe)
- 2 Bewegen Sie den Cursor mit dem Datenrad [DATA ENTRY] zur gewünschten Position.

Auf der Registerkarte PRESET können keine neuen Ordner angelegt werden.

Ordnerverzeichnisse für die Registerkarte USER

Ordner-Verzeichnisse können auf der Registerkarte USER bis zu vier Verzeichnisebenen enthalten. Die maximale Gesamtanzahl an Dateien und Ordnern, die gespeichert werden können, beträgt 740 (PSR-3000) bzw. 370 (PSR-1500); sie hängt jedoch auch von der Länge der Dateinamen ab. Die maximale Anzahl von Dateien/Ordern, die in einem Ordner auf der Registerkarte USER angelegt werden können, beträgt 250.

3 Drücken Sie die Tasten [2▲▼]-[6▲▼] und [7▲], je nachdem, welches Zeichen Sie eingeben möchten.



Jeder Taste sind mehrere Zeichen zugeordnet. Sie erreichen das jeweilige Zeichen, indem Sie die entsprechende Taste mehrfach drücken.

Die folgenden Symbole in halber Größe können nicht als Datei-/Ordernamen eingegeben werden.

¥ \ / : * ? " < > |

- **Zeichen löschen**

Bewegen Sie den Cursor mit dem Datenrad [DATA ENTRY] auf das zu löschende Zeichen, und drücken Sie die [7▼]-Taste (DELETE). Um alle Zeichen der Zeile zu löschen, drücken und halten Sie die [7▼]-Taste (DELETE).

- **Eingabe des Zeichens**

Bewegen Sie den Cursor oder drücken Sie eine der anderen Tasten für die Zeicheneingabe.

- **Abbruch der Zeicheneingabe**

Drücken Sie die [8▼]-Taste (CANCEL).

- **Eingabe von Sonderzeichen (Umlaute, Akzentzeichen, japanische Zeichen „ ` “ und „ ° “)**

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

- **Eingabe von Marken**

- 1 Drücken Sie nach der tatsächlichen Zeicheneingabe durch Bewegen des Cursors die Taste [6▼] zum Aufrufen der Markenliste.
- 2 Bewegen Sie den Cursor mit dem Datenrad [DATA ENTRY] auf die gewünschte Marke, und drücken Sie dann die [8▲]-Taste (OK).

- **Eingabe von Ziffern**

Wählen Sie zuerst einen der folgenden Einträge aus: „A B C“ (Alphabet volle Größe), „ABC“ „CASE“ (Großbuchstaben halbe Größe) und „case“ (Kleinbuchstaben halbe Größe). Halten Sie dann die entsprechende Taste [2▲▼]-[5▲▼], [6▲] oder [7▲] eine Weile gedrückt, oder drücken Sie wiederholt so lange, bis die gewünschte Zahl erreicht ist.

- **Konvertierung in „Kanji“ (japanische Sprache)**

Wenn die eingegebenen „Hiragana“-Zeichen invertiert dargestellt, d.h. markiert sind, drücken Sie einmal oder wiederholt die Eingabetaste [ENTER]. Die Zeichen werden in das entsprechende Kanji konvertiert. Um die Eingabe abzuschließen, drücken Sie die [8▲]-Taste (OK), oder geben Sie das nächste Zeichen ein.

Wenn die eingegebenen „Hiragana“-Zeichen invertiert (markiert) sind:

- **Rückumwandlung der Zeichen in ein anderes Kanji**
Drücken Sie die [ENTER]-Taste.
- **Ändern des invertierten Bereichs**
Benutzen Sie das Datenrad [DATA ENTRY].
- **Konvertiertes Kanji zurück zu „Hiragana“ ändern**
Drücken Sie die [7▼]-Taste (DELETE).
- **Löschen des invertierten Bereichs**
Drücken Sie die [8▼]-Taste (CANCEL).
- **„Hiragana“ direkt eingeben (ohne Konvertierung)**
Drücken Sie die [8▲]-Taste (OK).

4 Um den neuen Namen zu übernehmen und zur vorherigen Anzeige zurückzukehren, drücken Sie die [8▲]-Taste (OK).

Für Zeichen, die keine Sonderzeichen-Varianten besitzen (Ausnahmen: Katakana in halber Größe und Kanakan), können Sie nach der Auswahl eines Zeichens (vor der eigentlichen Eingabe) mit der [6▼]-Taste die Zeichenliste aufrufen.

Wiederherstellen der werkseitig programmierten Einstellungen

Wiederherstellen der werkseitig programmierten Einstellungen

Schalten Sie das Instrument mit der [POWER]-Taste ein, während Sie die Taste C6 (die Taste ganz rechts auf der Tastatur) gedrückt halten. Dieser Vorgang führt zum gleichen Ergebnis und ist eine Abkürzung für die Funktion „System Setup Restore“, die in Schritt 2 des folgenden Abschnitts beschrieben wird.

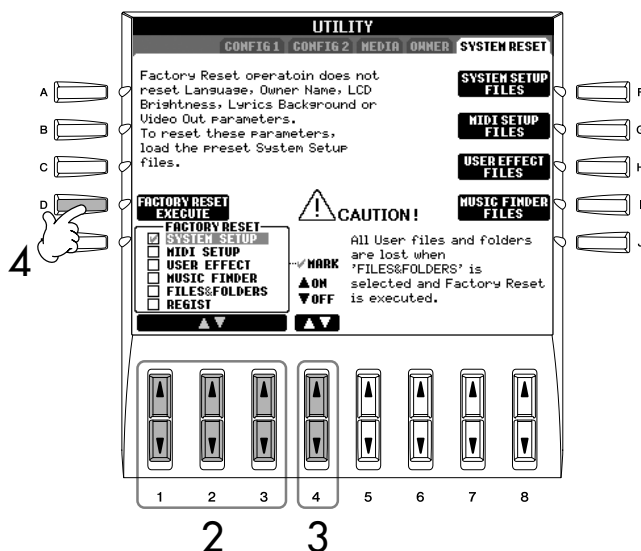
Unabhängige Wiederherstellung der Werksvoreinstellungen für jeden Eintrag

- 1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB[▶] SYSTEM RESET
- 2 Wählen Sie die Einträge durch Drücken der Tasten [1▲▼]–[3▲▼].

SYSTEM SETUP	Stellt die System-Setup-Parameter auf die ursprünglichen Werkseinstellungen ein. Welche Parameter zu „System Setup“ gehören, können Sie dem Heft „Datenliste“ entnehmen.
MIDI SETUP	Setzt die MIDI-Einstellungen einschließlich der MIDI-Vorlagen auf der Registerkarte User auf den ursprünglichen Werksstatus zurück.
USER EFFECT	Setzt die User-Effect-Einstellungen einschließlich der im Display MIXING CONSOLE erstellten benutzerdefinierten Effekttypen, Master EQ-Typen, Kompressortypen und Vocal-Harmony-Typen auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurück.
MUSIC FINDER	Setzt die Music Finder-Daten (alle Datensätze) auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurück.
FILES&FOLDERS	Löscht alle Dateien und Ordner auf dem USER-Laufwerk.
REGIST	Löscht vorübergehend die aktuellen Einstellungen des Registrierungsspeichers der ausgewählten Bank. Dasselbe kann durch Einschalten mit der [POWER]-Taste bei gedrückt gehaltener Taste B5 bewirkt werden (das am weitesten rechts liegende H auf dem Keyboard).

Die Funktion der Wiederherstellung der Werksvoreinstellungen betrifft nicht die Internet-Einstellungen. Zum Zurücksetzen der Internet-Einstellungen lesen Sie bitte auf Seite 178.

⚠ VORSICHT
Dieser Vorgang löscht alle Ihre eigenen Daten des entsprechenden Eintrags (MIDI SETUP, USER EFFECT, MUSIC FINDER und FILES&FOLDERS).



- 3 Markieren Sie mit Taste [4▲▼] die Kästchen der Elemente, deren Werkseinstellungen wiederhergestellt werden sollen.
- 4 Drücken Sie die [D]-Taste, um für alle aktivierten Elemente den Factory Reset durchzuführen.

Speichern und Abrufen Ihrer eigenen Einstellungen als Einzeldatei

Für die folgenden Einträge können Sie Ihre eigenen Einstellungen als einzelne Datei speichern, um diese später abrufen zu können.

- 1 Nehmen Sie alle zu speichernden Einstellungen am Instrument vor.
- 2 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB[▶] SYSTEM RESET
- 3 Drücken Sie eine der Tasten [F]-[I], um das entsprechende Display zur Speicherung der Daten auszuwählen.

SYSTEM SETUP	Die Parameter, die in verschiedenen Anzeigen wie [FUNCTION] → UTILITY und der Anzeige für Mikrofoneinstellungen festgelegt werden, werden als eine einzelne System-Setup-Datei verarbeitet. Welche Parameter zu den „System Setup“-Parametern gehören, können Sie dem Heft „Datenliste“ entnehmen.
MIDI SETUP	Die MIDI-Einstellungen, die die MIDI-Vorlagen auf der Registerkarte USER umfassen, werden als eine einzelne Datei verarbeitet.
USER EFFECT	Die User-Effect-Einstellungen, die die in den Displays MIXING CONSOLE erstellten benutzerdefinierten Effekttypen, Master-EQ-Typen und Vocal-Harmony-Typen (PSR-3000) umfassen, werden als eine einzelne Datei verarbeitet.
MUSIC FINDER	Alle voreingestellten und vom Benutzer erstellten Datensätze des Music Finders werden als eine einzelne Datei verwaltet.

- 4 Wählen Sie mit den [TAB]-Tasten [◀][▶] eine der Registerkarten (außer PRESET) aus.
Bedenken Sie, dass die auf der Registerkarte PRESET angezeigte Datei die Datei der Werksvoreinstellungen ist. Wenn Sie dies auswählen, werden die Werkseinstellungen für den entsprechenden Eintrag aufgerufen. (Dies führt zum gleichen Ergebnis wie der auf Seite 73 beschriebene Vorgang „Unabhängige Wiederherstellung der Werksvoreinstellungen für jeden Eintrag“.)
- 5 Speichern Sie Ihre Datei (Seite 67).
- 6 Wenn Sie Ihre Datei wieder aufrufen möchten, wählen Sie die Registerkarte und die Seite, auf der Sie die Datei gespeichert haben (wie in Schritt 4 angegeben), und drücken Sie dann die entsprechende Taste [A]-[I].

Datensicherung

Um Ihre Daten so gut wie möglich zu schützen, empfiehlt Ihnen Yamaha, wichtige Daten auf separate Speichermedien wie z.B. eine SmartMedia-Karte oder ein USB-Speichergerät zu kopieren bzw. dort zu speichern. Auf diese Weise erhalten Sie eine praktische Sicherungskopie für den Fall, dass der interne Speicher beschädigt wird.

Daten, die gespeichert werden können

- 1 Song*, Style, Multi-Pad, Registrierungsspeicher-Bank und Voice
- 2 Music Finder-Datensatz, Effect**, MIDI-Vorlage und Systemdatei

* Geschützte Songs (oben links vom Dateinamen mit „Prot.1/Prot.2“ gekennzeichnet) können nicht gespeichert werden. Songs mit der Kennzeichnung „Prot.2“ können jedoch auf eine SmartMedia-Karte mit ID verschoben werden (durch Ausschneiden und Einfügen). Songs mit der Kennzeichnung „Prot.1“ können nicht auf externe Medien verschoben werden.

**Zu den Effektdaten gehören folgende Daten:
 - Am Mischpult bearbeitete oder gespeicherte Daten vom Typ „EFFECT/EQ“
 - Bearbeitete oder gespeicherte Daten vom Typ VOCAL HARMONY (nur PSR-3000).

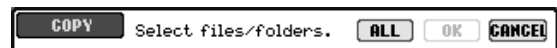
Die Sicherungsverfahren für die oben unter Punkt 1 und 2 genannten Datentypen sind unterschiedlich.

Sicherungsverfahren

Song, Style, Multi-Pad, Registrierungsspeicher-Bank und Voice-Daten

- 1 Setzen Sie das Sicherungsmedium (das Zielmedium wie z.B. eine SmartMedia-Karte oder ein USB-Speichergerät) ein bzw. schließen Sie es an.
- 2 Rufen Sie das Display mit der Datei auf, die Sie kopieren möchten.
Song:
Drücken Sie die Taste [SONG SELECT].
Style:
Drücken Sie eine der [STYLE]-Tasten.
Multi-Pads:
Drücken Sie die Taste [MULTI PAD SELECT].
Registration-Memory-Bank:
Drücken Sie die Taste [REGIST. BANK].
Voice:
Drücken Sie eine der [VOICE]-Tasten.
- 3 Wählen Sie mithilfe der [TAB]-Tasten [◀]/[▶] die Registerkarte USER aus.

- 4 Kopieren Sie die Datei/den Ordner mit der [3 ▼]-Taste (COPY). Das Popup-Fenster für den Kopiervorgang wird unten im Display eingeblendet.



- 5 Um alle im aktuellen Display sowie auf allen anderen Seiten angezeigten Dateien/Ordner auszuwählen, drücken Sie die [6 ▼]-Taste (ALL). Zum Aufheben der Auswahl drücken Sie dieselbe [6 ▼]-Taste (ALL OFF) noch einmal.
- 6 Drücken Sie die [7 ▼]-Taste (OK), um die Datei-/Ordnerauswahl zu bestätigen. Zum Abbrechen des Kopiervorgangs drücken Sie die [8 ▼]-Taste (CANCEL).
- 7 Wählen Sie mit den [TAB]-Tasten [◀]/[▶] die Ziel-Registerkarte (CARD oder USB), unter dem die Datei/der Ordner eingefügt werden soll.
- 8 Fügen Sie die Datei/den Ordner mit der [4 ▼]-Taste (PASTE) ein.

Falls eine Meldung erscheint, dass die Daten nicht kopiert werden können

Unter den kopierten Dateien befinden sich geschützte Songs (oben links vom Dateinamen mit „Prot.1/Prot.2“ gekennzeichnet). Diese geschützten Songs lassen sich nicht kopieren. Songs mit der Kennzeichnung „Prot.2“ können jedoch auf eine SmartMedia-Karte mit ID verschoben werden (durch Ausschneiden und Einfügen).

Music Finder-Datensatz, Effektdaten, MIDI-Vorlage und Systemdaten

- 1 Setzen Sie das Sicherungsmedium (das Zielmedium wie z.B. eine SmartMedia-Karte oder ein USB-Speichergerät) ein bzw. schließen Sie es an.
- 2 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf. [FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀]/[▶] SYSTEM RESET
- 3 Drücken Sie eine der Tasten [F]-[I], um das entsprechende Display zur Speicherung der Daten auszuwählen.
- 4 Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀]/[▶] die passende Registerkarte (CARD oder USB), je nachdem, wo Sie die Daten speichern möchten.
- 5 Speichern Sie Ihre Daten (Seite 67).

Die entsprechenden Seiten in der Kurzanleitung:

Das Spielen von Voices	Seite 29
Spiele der vorprogrammierten Voices	Seite 29

Eigenschaften der Voices

Der Voice-Typ und sein definierendes Merkmal werden über dem Namen der Preset-Voice angezeigt.

Live!	Diese Sounds akustischer Instrumente wurden in stereo gesampelt, um einen wirklich authentischen, vollen Sound zu erzeugen, der viel Atmosphäre und Raumklang besitzt.
Cool!	Diese Voices reproduzieren die dynamischen Texturen und feinen Nuancen elektronischer Instrumente – dank eines riesigen Speicherbereichs und äußerst ausgefeilter Programmierung.
Sweet!	Diese Klänge 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 spielen das Originalinstrument!
Drums	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.
Organ Flutes!	Bei dieser authentischen Orgel-Voice können Sie den Sound Creator verwenden, um die verschiedenen Pfeifenlängen und somit Ihre eigenen Orgel-Sounds einzustellen. Weitere Einzelheiten auf Seite 99.
Mega Voice (PSR-3000)	<p>Die Mega-Voices sind nicht für das Spiel auf der Tastatur gedacht. Sie wurden in erster Linie für die Verwendung in Verbindung mit aufgenommenen MIDI-Sequenzdaten geschaffen (wie Songs oder Styles). Besonders zu erwähnen sind einige der Bass- und Gitarren-Voices, die als Mega-Voices für das PSR-3000 entwickelt wurden und die sich leicht von den anderen, normalen Voices im Voice-Auswahldisplay unterscheiden lassen.</p> <p>Das Besondere an den Mega-Voices ist der spezielle Einsatz der Velocity-Umschaltung. Normale Voices können dieses „Velocity Switching“ ebenfalls verwenden – um Klang und/oder Lautstärke der Voice je nach Anschlagstärke zu variieren. Dadurch klingen die Voices des PSR-3000 authentisch und natürlich. Bei den Mega-Voices jedoch erzeugt jeder Velocity-Bereich (das Maß Ihrer Anschlagstärke) einen völlig eigenen Klang.</p> <p>Eine Mega-Gitarren-Voice enthält zum Beispiel die Klänge verschiedener Spieltechniken: Bei herkömmlichen MIDI-Instrumenten müssten verschiedene Voices mit diesen verschiedenen Sounds über MIDI aufgerufen und in Kombination gespielt werden, um den gewünschten Effekt zu erzielen. Mit den Mega-Voices kann hingegen eine überzeugende Gitarrenspur mit nur einer einzigen Voice realisiert werden, indem bestimmte Velocity-Werte für den Abruf der verschiedenen Sounds genutzt werden.</p> <p>Aufgrund der komplexen Natur dieser Voices und den erforderlichen genauen Velocity-Werten zum Spielen der Sounds sind sie nicht dazu gedacht, per Tastatur gespielt zu werden. Sie sind jedoch äußerst praktisch und sinnvoll bei der Aufnahme von MIDI-Spuren – besonders dann, wenn Sie mehrere unterschiedliche Voices für ein einzelnes Instrument benötigen.</p>

Kompatibilität mit Mega Voices (PSR-3000)

Mega-Voices gibt es nur im PSR-3000; sie sind nicht kompatibel zu anderen Modellen. Song- oder Style-Daten, die Sie am PSR-3000 mithilfe der Mega-Voices erstellt haben, klingen nicht richtig, wenn Sie diese auf anderen Instrumenten wiedergeben.

Gleichzeitig unterschiedliche Voices spielen

Die Tastatur des PSR-3000/1500 enthält verschiedene Funktionen und Spielhilfen, die auf einem akustischen Instrument nicht zur Verfügung stehen. Sie können verschiedene Voices als „Layer“ (übereinander geschichtet) spielen, oder Sie spielen eine Voice mit der linken Hand, während Sie mit der rechten Hand eine andere Voice (oder sogar zwei Voices in einem Layer!) spielen.

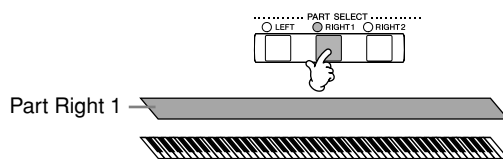
Tastatur-Parts (Right 1, Right 2, Left)

Den einzelnen Tastatur-Parts können unabhängig voneinander Voices zugewiesen werden: Right 1, Right 2 und Left. Mithilfe der Tasten PART ON/OFF können Sie diese Parts kombinieren, um einen vollen Ensemble-Klang zu erzeugen.

Kombinationen von Tastatur-Parts

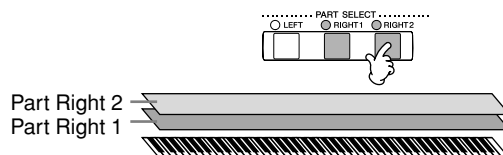
■ Eine einzige Voice spielen (Part Right 1)

Sie können im gesamten Tastaturbereich eine einzige Voice spielen. Diese Einstellung wird für das normale Spiel verwendet – beispielsweise mit der Piano-Voice.



■ Zwei Voices gleichzeitig spielen (Part Right 1 und Right 2)

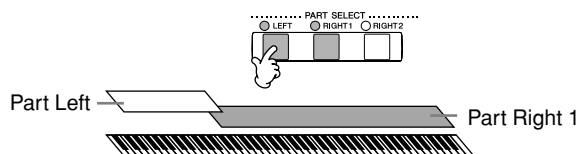
So können Sie ein Melodienduet simulieren oder zwei ähnliche Voices kombinieren, um einen kräftigeren Klang zu erzeugen.



Bedienungshinweise zur Voice-Auswahl für den Part Right 2 finden Sie auf Seite 78.

■ Mit der linken und der rechten Hand verschiedene Voices spielen (Part Right 1 und Left)

Sie können mit der linken und der rechten Hand verschiedene Voices spielen. Probieren Sie doch einmal aus, mit der linken Hand Bass und mit der rechten Hand Klavier zu spielen.



Bedienungshinweise zur Voice-Auswahl für den Part Left finden Sie auf Seite 80.

■ Mit der linken und der rechten Hand drei verschiedene Voices spielen (Part Right 1, Right 2 und Left)

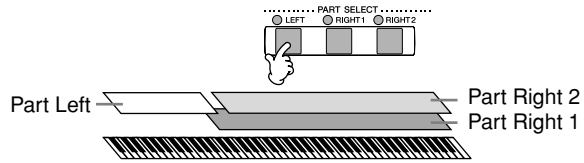
Einstellen des Lautstärkeverhältnisses zwischen den Parts

Das Lautstärkeverhältnis zwischen den Parts wird im BALANCE-Display eingestellt (Seite 40).

Einstellen des Splitpunkts (der Grenze zwischen den Bereichen für die rechte und linke Hand).

Siehe Seite 105.

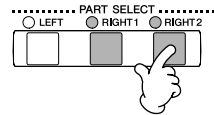
Sie können diese drei Parts kombinieren, um einen vollen Ensemble-Klang zu erzeugen.



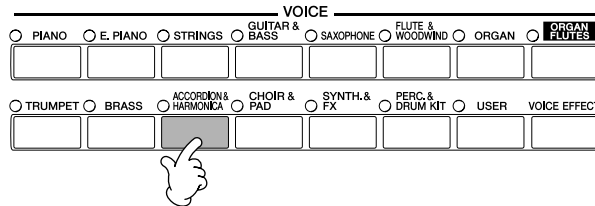
Zwei Voices gleichzeitig spielen (Part Right 1 und 2)

Mit den Parts Right 1 und 2 können Sie zwei Voices gleichzeitig spielen.

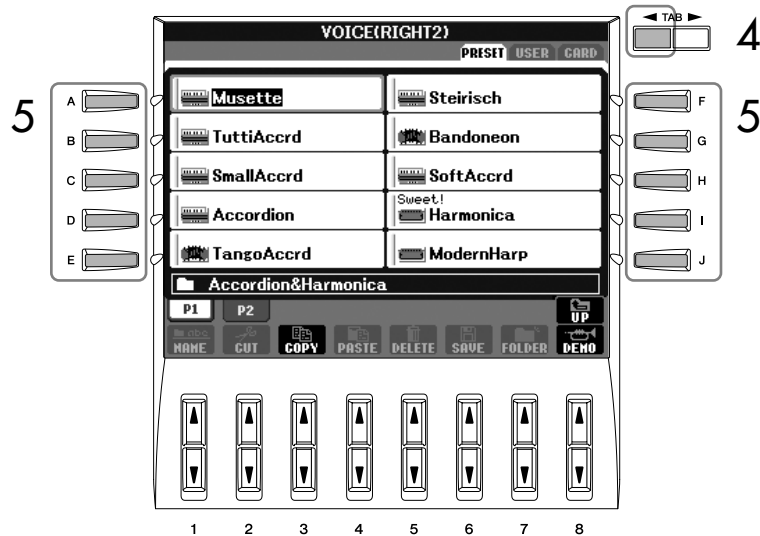
- 1 Vergewissern Sie sich, dass die Taste **PART ON/OFF [RIGHT 1]** eingeschaltet ist.
- 2 Drücken Sie die Taste **PART ON/OFF [RIGHT 2]**, um sie einzuschalten.



- 3 Drücken Sie eine der **VOICE-Tasten**, um das Display zur Voice-Auswahl für den Part Right 2 aufzurufen.



- 4 Drücken Sie die Taste **TAB [◀]**, um das PRESET-Display aufzurufen.



- 5 Drücken Sie zum Auswählen einer Voice eine der Tasten **[A] bis [J]**.

Im MAIN-Display erscheint für den ausgewählten Part rechts neben dem Voice-Namen das Zeichen ◀.

Schnellwahl von Voices für die Parts Right 1 und 2

Voices für die Parts Right 1 und 2 können Sie ganz einfach mit den Voice-Tasten auswählen. Drücken und halten Sie eine Voice-Taste, und drücken Sie dann eine andere. Die Voice der zuerst gedrückten Taste wird automatisch für den Part Right 1 eingestellt, die der als zweites gedrückten Taste für den Part Right 2.

- 6 Spielen Sie auf der Tastatur.
- 7 Drücken Sie erneut die Taste PART ON/OFF [RIGHT 2], um sie auszuschalten.

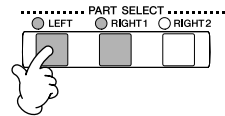
Den Part Right 2 mit einem Pedal ein- und ausschalten

Sie können ein Pedal verwenden, um den Part Right 2 ein- und auszuschalten (wenn der Part Right 2 ordnungsgemäß zugewiesen ist; Seite 191). Das ist hilfreich, um den Part Right 2 während Ihres Spiels ein- oder auszuschalten.

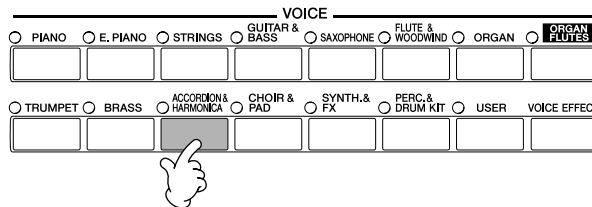
Mit der linken und der rechten Hand verschiedene Voices spielen (Parts Right 1 und Left)

Sie können mit der linken und der rechten Hand verschiedene Voices spielen (Parts Right 1 und Left).

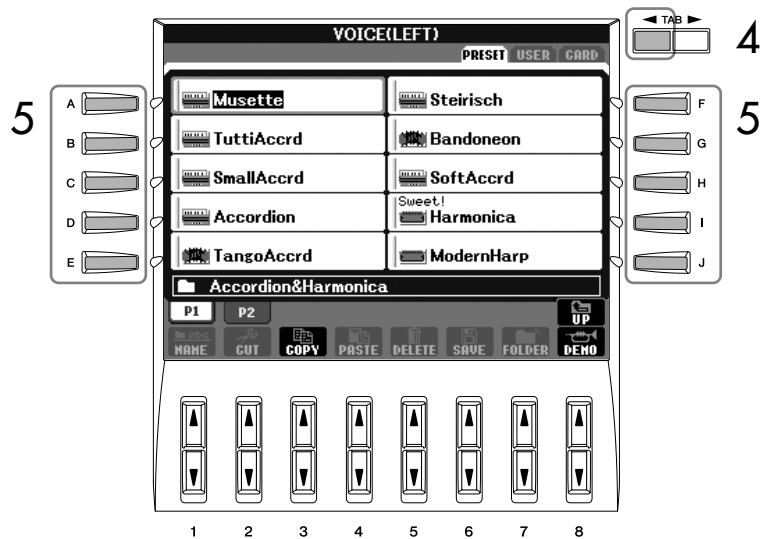
- 1 Vergewissern Sie sich, dass die Taste PART ON/OFF [RIGHT 1] eingeschaltet ist.
- 2 Drücken Sie die Taste PART ON/OFF [LEFT], um sie einzuschalten.



- 3 Drücken Sie eine der VOICE-Tasten, um das Display für die Voice-Auswahl für den Part LEFT aufzurufen.



- 4 Drücken Sie die Taste TAB [◀], um das PRESET-Display aufzurufen.



- 5 Drücken Sie zum Auswählen einer Voice eine der Tasten [A] bis [J].
- 6 Spielen Sie auf der Tastatur.
- 7 Drücken Sie erneut die Taste PART ON/OFF [LEFT], um sie auszuschalten.

Im Main-Display erscheint für den ausgewählten Part rechts neben dem Voice-Namen das Zeichen ◀.

Voices verwenden, anlegen und bearbeiten

Den Part Left mit einem Pedal ein- und ausschalten

Sie können ein Pedal verwenden, um den Part LEFT ein- und auszuschalten (wenn der Part LEFT ordnungsgemäß zugewiesen ist; Seite 191). Das ist hilfreich, um den Part Left während Ihres Spiels ein- oder auszuschalten.

Einstellen des Splitpunkts (der Grenze zwischen den Bereichen für die rechte und linke Hand).

Siehe Seite 105.

Ändern der Tonhöhe

Transponieren

Transponiert („Transpose“) die Tonhöhe der Tastatur in Halbtonschritten nach oben oder unten.

- **Während des Spiels transponieren**
Durch Drücken der Tasten TRANSPOSE [-]/[+] können Sie die gewünschte Transposition der Gesamtonhöhe des Instruments bequem einstellen.
- **Vor dem Spielen transponieren**
Ändern Sie die Transpositionseinstellung im Display „MIXING CONSOLE“ (Mischpult). Sie können die Transposition für die Tonhöhe der Tastatur (KBD), die Song-Wiedergabe (SONG) oder für das gesamte Instrument (MASTER) einstellen.
 - 1 **Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.**
[MIXING CONSOLE] → TAB [◀][▶] TUNE
 - 2 **Benutzen Sie die Tasten [1▲▼]–[3▲▼], um die Transposition einzustellen.**

Feineinstellung der Tonhöhe des gesamten Instruments

Sie können die Tonhöhe des ganzen Instruments anpassen, was praktisch ist, wenn Sie mit dem PSR-3000/1500 zu anderen Instrumenten oder zu CD-Musik spielen.

- 1 **Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.**
[FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [◀] MASTER TUNE
- 2 **Benutzen Sie die Tasten [4▲▼]/[5▲▼], um die Stimmung einzustellen.**
Drücken Sie gleichzeitig die 4er- oder 5er-Tasten [▲] und [▼], um den Wert auf die Werksvorgabe von 440,0 Hz zurückzusetzen.

Scale Tuning (Skalierung)

Sie können verschiedene Skalen auswählen – für benutzerspezifische Stimmungen, bestimmte historische Epochen oder Musikgenres.

- 1 **Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.**
[FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [▶] SCALE TUNE
- 2 **Wählen Sie mithilfe der Tasten [6▲▼]/[7▲▼] den Part aus, dessen Tonleiter eingestellt werden soll.**
Kreuzen Sie durch Drücken der Taste [8▲] das Kästchen an.
- 3 **Benutzen Sie die Tasten [A]/[B], um die gewünschte Skala auszuwählen.**
Die Stimmung der einzelnen Töne der aktuell ausgewählten Skala wird in der Tastaturabbildung rechts oben im Display angezeigt.

Beachten Sie, dass die Tune-Funktion sich nicht auf die Drum-Kit- oder SFX-Kit-Voices auswirkt.

Hz (Hertz):
Diese Maßeinheit bezieht sich auf die Frequenz eines Klangs und gibt an, wie oft eine Schallwelle pro Sekunde schwingt.

Cent:

In der Musik ist ein „Cent“ ein 1/100stel eines Halbtons. (100 Cents entsprechen einem Halbton.)

Schnellaufruf der gewünschten Skala

Speichern Sie die gewünschte Tonleiter im Registration Memory. Denken Sie beim Speichern daran, den Eintrag SCALE anzukreuzen (Seite 129).

Voices verwenden, anlegen und bearbeiten

4 Nehmen Sie nach Bedarf die folgenden Einstellungen vor.

- **Die einzelnen Töne der Tastatur stimmen (TUNE)**
 - 1 **Drücken Sie die Taste [3 ▲ ▼], um den Ton zum Stimmen auszuwählen.**
 - 2 **Benutzen Sie die Tasten [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼], um die Stimmung in Cents einzustellen.**
- **Bestimmt den Grundton für jede Temperierung (die Tonskala).**
Drücken Sie die Taste [2 ▲ ▼], um den Grundton auszuwählen.
Wenn der Grundton geändert wird, wird die Tonhöhe der Tastatur transponiert, wobei die ursprünglichen Tonhöhenverhältnisse zwischen den Noten beibehalten werden.

Voreingestellte Tonleitertypen

EQUAL TEMPERAMENT	Der Frequenzbereich jeder einzelnen Oktaven wird gleichmäßig in zwölf Teile unterteilt, wobei der Tonhöhenabstand zwischen den Halbtonschritten immer gleich ist. Dies ist die in der heutigen Musik am häufigsten verwendete Temperierung.
PURE MAJOR PURE MINOR	Diese Temperierungen bewahren die reinen mathematischen Intervalle jeder Tonleiter, insbesondere bei Dreiklängen (Grundton, Terz, Quinte). Sie können dies am besten in Vokalharmonien hören, beispielsweise bei Chören und A-Capella-Gesängen.
PYTHAGOREAN	Diese Temperierung wurde von dem großen griechischen Philosophen erarbeitet und wird aus Serien vollständiger Quinten erstellt, die zu einer einzigen Oktave zusammengesoben werden. Die Terzen in dieser Stimmung schweben ein wenig, aber die Quarten und Quinten sind sehr schön und eignen sich für gewisse führende Stimmen.
MEAN-TONE	Diese Temperierung wurde als Verbesserung der pythagoreischen Tonleiter aufgestellt, indem man die Durterz „besser 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 Note ihren eigenen, unverwechselbaren Charakter hat. Die Tonleiter wurde zurzeit von Bach und Beethoven viel genutzt, und sogar heute wird sie häufig eingesetzt, wenn die Musik früherer Epochen auf dem Cembalo gespielt wird.
ARABIC	Verwenden Sie diese Temperierungen zum Spielen von arabischer Musik.

Die Werte der voreingestellten Tonleitern stimmen (Grundton: C) (in Cents)

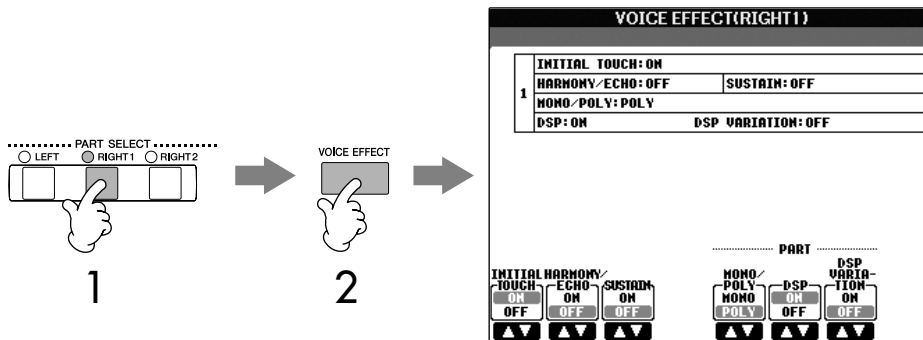
	C	C#	D	Eb	E	F	F#	G	Ab	A	Hb	B
EQUAL TEMPERAMENT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PURE MAJOR	0	-29,7	3,9	15,6	-14,1	-2,3	-9,4	2,3	-27,3	-15,6	18,0	-11,7
PURE MINOR	0	33,6	3,9	15,6	-14,1	-2,3	31,3	2,3	14,1	-15,6	18,0	-11,7
PYTHAGOREAN	0	14,1	3,9	-6,3	7,8	-2,3	11,7	2,3	15,6	6,3	-3,9	10,2
MEAN-TONE	0	-24,2	-7,0	10,2	-14,1	3,1	-20,3	-3,1	-27,3	-10,2	7,0	-17,2
WERCKMEISTER KIRNBERGER	0	-10,2	-7,8	-6,3	-10,2	-2,3	-11,7	-3,9	-7,8	-11,7	-3,9	-7,8
ARABIC 1	0	0	-50,0	0	0	0	0	0	0	-50,0	0	0
ARABIC 2	0	0	0	0	-50,0	0	0	0	0	0	0	-50,0

* Im Display wird der gerundete Wert angezeigt.

Effekte für die auf der Tastatur gespielten Voices hinzufügen

Das PSR-3000/1500 bietet ein hochentwickeltes Multi-Prozessor-Effektsystem, das Ihrem Sound besondere Tiefe und mehr Ausdruck verleihen kann.

- 1 Wählen Sie durch Drücken einer der Tasten PART SELECT den Part aus, dem Sie Effekte hinzufügen möchten.
- 2 Drücken Sie die Taste [VOICE EFFECT], um das Display „VOICE EFFECT“ aufzurufen.



- 3 Benutzen Sie die Tasten im unteren Displaybereich, um Effekte auf die Voices anzuwenden.

Effektparameter

INITIAL TOUCH	Schaltet die Anschlagempfindlichkeit des Keyboards ein oder aus. Ist diese Funktion ausgeschaltet (OFF), wird unabhängig davon, in welcher Stärke Sie die Tasten anschlagen, immer die gleiche Lautstärke erzeugt.
HARMONY/ECHO	Die Harmony-/Echo-Typen werden auf die Voices der rechten Hand angewendet (Seite 85).
SUSTAIN	Wenn diese Sustain-Funktion (Haltefunktion) eingeschaltet ist, klingen alle Noten, die auf dem Keyboard gespielt werden (nur bei den Parts RIGHT 1/2), länger aus. Sie können auch die Sustain-Tiefe einstellen (Seite 98).
MONO/POLY	Dieser Parameter bestimmt, ob die Voice des Parts monophon (einstimmig) oder polyphon (mehrstimmig) gespielt wird. Im MONO-Modus können Sie einzelne führende Klänge (wie z.B. Blechbläser) realistischer spielen. Außerdem können Sie den Portamento-Effekt ausdrucksvoll steuern (je nach ausgewählter Voice), indem Sie legato spielen.
DSP/DSP VARIATION	Mit den digitalen Effekten des PSR-3000/1500 können Sie Ihrem Spiel auf verschiedene Weise Atmosphäre und Tiefe verleihen. Beispielsweise können Sie Hall hinzufügen, so dass es klingt, als ob Sie in einem Konzertsaal spielen. <ul style="list-style-type: none"> • Mit dem DSP-Schalter schalten Sie den DSP- (Digital Signal Processor) Effekt für den momentan ausgewählten Tastatur-Part ein und aus. • Der Schalter „DSP Variation“ wird verwendet, um zwischen den Variationen des DSP-Effekts hin- und herzuschalten. Beispielsweise wird hiermit die Rotationsgeschwindigkeit des Leslie-Effekts zwischen langsam und schnell umgeschaltet.

Auswahl des Harmony-/Echo-Typs

Den Harmony-/Echo-Typ können Sie aus einer Vielzahl von Typen auswählen. Damit der hier ausgewählte Typ wirksam wird, schalten Sie HARMONY/ECHO in dem in Schritt 2 (siehe oben) gezeigtem Display auf „On“ (Ein).

- 1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.
[FUNCTION] → [F] HARMONY/ECHO

Zum Ein- und Ausschalten von Harmony/Echo können Sie ein Pedal verwenden (Seite 191).

Portamento:

Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenwechsel zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten. Die Portamento-Zeit (die Dauer des Tonhöhenübergangs) kann im Display „MIXING CONSOLE“ eingestellt werden (Seite 88).

DSP:

Steht für: Digital Signal Processor (bzw. Processing). DSP verändert und bereichert das Audiosignal im digitalen Bereich, um ein breites Spektrum von Effekten zu erzeugen.

- 2 Benutzen Sie die Tasten [1 ▲ ▼]-[3 ▲ ▼], um den Harmony-/Echo-Typ auszuwählen (Seite 85).
- 3 Benutzen Sie die Tasten [4 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼], um verschiedene Harmony-/Echo-Einstellungen auszuwählen (Seite 86).
Welche Einstellungen verfügbar sind, hängt vom Harmony-/Echo-Typ ab.

Harmony-/Echo-Typen

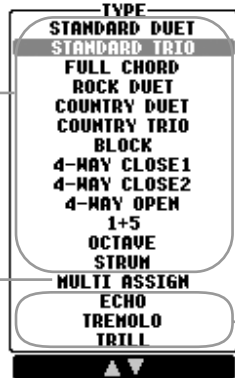
Die Harmony-/Echo-Typen lassen sich je nach angewendetem Effekt in die folgenden Gruppen einteilen.

Harmony-Typen

Diese Typen wenden den Harmonieeffekt entsprechend dem im Tastaturbereich für die linke Hand angegebenen Akkord auf die im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielten Noten an. (Beachten Sie, dass die Einstellungen „1+5“ und „Octave“ nicht vom Akkord beeinflusst werden.)

Typ „Multi Assign“

Dieser Typ wendet den Special Effect auf im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielte Akkorde an.

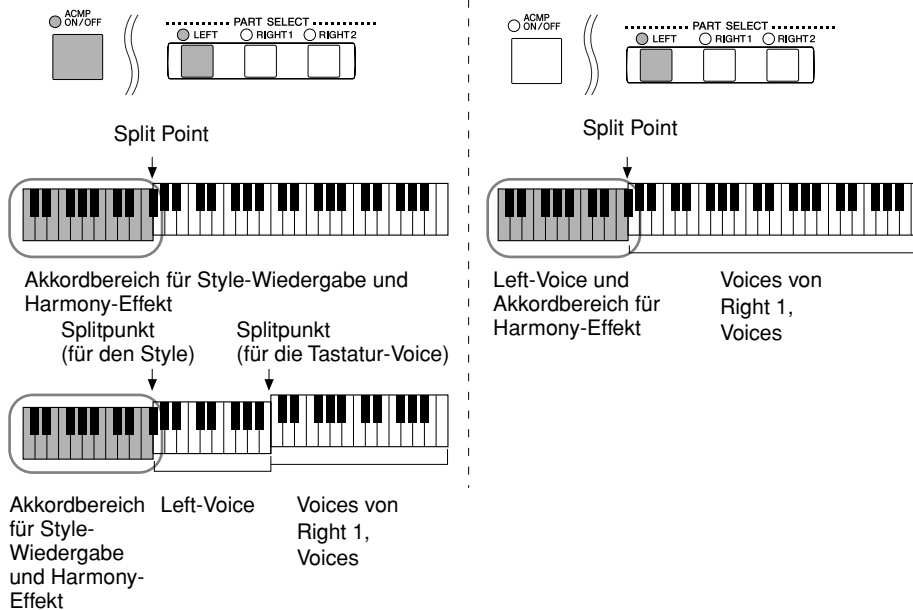


Echo-Typen

Diese Typen wenden Echo-Effekte synchron zum aktuell eingestellten Tempo auf die im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielten Noten an.

● Harmony-Typen

Wenn einer der Harmony-Typen ausgewählt ist, wird der Harmonieeffekt entsprechend dem oben ausgewählten Typ und dem im Akkordbereich der Tastatur angegebenen Akkord auf die Noten angewendet, die im Tastaturbereich für die rechte Hand (siehe unten) gespielt werden.



● Typ „Multi Assign“

Der Multi-Assign-Effekt weist gleichzeitig im Tastaturbereich der rechten Hand gespielte Noten automatisch verschiedenen Parts (Voices) zu. Beide Tastatur-Parts – [RIGHT 1] und [RIGHT 2] – sollten eingeschaltet sein, wenn Sie den Multi-Assign-Effekt verwenden. Die Voices von Right 1 und 2 werden abwechselnd in der von Ihnen gespielten Reihenfolge den Noten zugewiesen.

● Echo-Typen

Wenn einer der Echo-Typen ausgewählt ist, wird der entsprechende Effekt (Echo, Tremolo, Triller) synchron zum aktuell eingestellten Tempo auf die im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielte Note angewendet, und zwar unabhängig vom On/Off-Status von [ACMP] und dem Part LEFT. Denken Sie daran, dass TRILL angewendet wird, wenn Sie auf der Tastatur zwei Tasten gleichzeitig gedrückt halten (die letzten beiden Noten, falls Sie mehr als zwei Noten gedrückt halten) – diese beiden Noten werden dann abwechselnd gespielt.

Ausschalten des Akkordklangs für den Harmonieeffekt

Hierdurch wird der Klang des im Akkordbereich des Keyboards gespielten Akkords unterdrückt, so dass Sie nur noch den Harmonieeffekt hören. Setzen Sie [ACMP ON/OFF] auf ON, [SYNC START] auf OFF, und wählen Sie OFF als Parameter für Stop Accompaniment.

Voices verwenden, anlegen und bearbeiten

Harmony-/Echo-Einstellungen

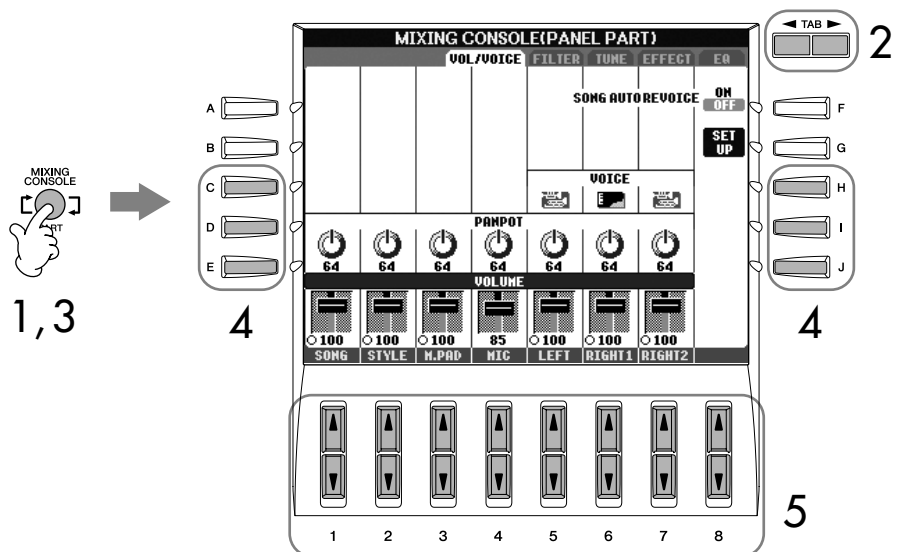
VOLUME	Dieser Parameter ist für alle Typen mit Ausnahme von „Multi Assign“ verfügbar. Er legt die Lautstärke der vom Harmony-/Echo-Effekt erzeugten Harmony-/Echo-Noten fest.
SPEED	Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der Typ ECHOI, TREMOLO oder TRILL ausgewählt ist. Er bestimmt die Geschwindigkeit der Effekte ECHO, TREMOLO und TRILL.
ASSIGN	Dieser Parameter ist für alle Typen mit Ausnahme von „Multi Assign“ verfügbar. Hiermit können Sie den Tastatur-Part festlegen, über den die Harmony-/Echo-Noten wiedergegeben werden.
CHORD NOTE ONLY (Nur Akkordnote)	Dieser Parameter ist verfügbar, wenn einer der Harmony-Typen ausgewählt ist. Bei Aktivierung (ON) wird der Harmony-Effekt nur auf die (im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielte) Note angewendet, die zu einem im Bereich der Begleitautomatik der Tastatur gespielten Akkord gehört.
TOUCH LIMIT (Anschlagstärke-Limit)	Dieser Parameter ist für alle Typen mit Ausnahme von „Multi Assign“ verfügbar. Er legt den niedrigsten Geschwindigkeitswert fest, für den die Harmonienote noch ertönen soll. Mit dieser Option können Sie den Harmony-Effekt selektiv durch Ihre Spielstärke einsetzen, wodurch Sie Harmonieakzente in der Melodie erzeugen können. Der Harmony-Effekt wird dann angewendet, wenn Sie die Taste stark anschlagen (stärker als der eingestellte Wert).

Lautstärke- und Klangverhältnis bearbeiten (MIXING CONSOLE)

Mit dem Mischpult können Sie bestimmte Aspekte der Tastatur-Parts und Song-/Style-Kanäle intuitiv steuern, u.a. das Lautstärkeverhältnis und die Klangfarbe der Sounds. Hier können Sie den Pegel und die Stereoposition (Pan) der einzelnen Voices einstellen, um ein optimales Verhältnis und Stereobild zu erreichen, und auch, wie die Effekte angewendet werden sollen.

Allgemeine Vorgehensweise

- 1 Drücken Sie die Taste [MIXING CONSOLE], um das MIXING CONSOLE-Display aufzurufen.



- 2 **Benutzen Sie die Tasten TAB [◀]/[▶], um das betreffende Einstellungsdisplay aufzurufen.**
Einzelheiten zu den verfügbaren Parametern finden Sie im Abschnitt "Einstellbare Menüpunkte (Parameter) in den MIXING CONSOLE-Displays auf Seite 88.
- 3 **Drücken Sie mehrmals die Taste [MIXING CONSOLE], um MIXING CONSOLE-Display für die betreffenden Parts aufzurufen. Diese Displays bestehen aus mehreren verschiedenen Part-Anzeigen. Der Notename wird im oberen Displaybereich angezeigt. Die verschiedenen Mischpultanzeigen wechseln zwischen den folgenden Parameteranzeigen:**
PANEL PART-Display → STYLE PART-Display → SONG CH 1-8-Display → SONG CH 9-16-Display
- 4 **Drücken Sie eine der Tasten [A]-[J], um den gewünschten Parameter auszuwählen.**
- 5 **Benutzen Sie die Tasten [1▲▼]-[8▲▼], um den Wert einzustellen.**
- 6 **Speichern Sie Ihre Mischpult-Einstellungen.**
 - **Speichern der Einstellung im PANEL-PART-Display**
Speichern Sie diese im Registration Memory (Seite 129).
 - **Speichern der Einstellungen im STYLE-PART-Display**
Speichern Sie diese als Style-Daten.
 - 1 Drücken Sie die Taste [DIGITAL RECORDING].
 - 2 Drücken Sie die Taste [B], um das Display „STYLE CREATOR“ aufzurufen.
 - 3 Drücken Sie die Taste [EXIT], um das RECORD-Display zu schließen.
 - 4 Drücken Sie die Taste [I] (SAVE), um das Style-Auswahldisplay zum Speicher Ihrer Daten aufzurufen, und speichern Sie diese dann (Seite 67).
 - **Speichern der Einstellungen des SONG CH 1-8/9-16-Displays**
Registrieren Sie zuerst die bearbeiteten Einstellungen als Teil der Songdaten (SET UP), und speichern Sie dann den Song.
Siehe die Erklärung zu SONG CREATOR → Display „CHANNEL“ → Menüpunkt „SETUP“ auf Seite 160.

Über Parts

Siehe weiter unten.

Alle Parts sofort auf denselben Wert einstellen

Wenn Sie in Schritt 4 einmal einen Parameter ausgewählt haben, können Sie allen anderen Parts sofort denselben Wert zuweisen. Halten Sie hierzu eine der Tasten [A]-[J] gedrückt, und benutzen Sie die Tasten [1]-[8] oder das Datenrad [DATA ENTRY].

Voices verwenden, anlegen und bearbeiten

Über Parts**PANEL PART**

Im PANEL PART-Display von MIXING CONSOLE können Sie die Lautstärkebalance zwischen den Keyboard-Parts (RIGHT 1, RIGHT 2 und LEFT), SONG, STYLE, MULTI PAD und MIC-Parts (PSR-3000) unabhängig von einander einstellen. Die Part-Komponenten sind dieselben wie diejenigen, die im Display erscheinen, wenn Sie die Taste [BALANCE] drücken.

STYLE PART

Ein Style besteht aus acht separaten Kanälen. Hier können Sie das Lautstärkeverhältnis dieser acht Kanäle oder Parts zueinander einstellen. Diese Part-Komponenten sind dieselben wie diejenigen, die im Display erscheinen, wenn Sie die Bedienfeldtaste [CHANNEL ON/OFF] drücken, um das STYLE-Display aufzurufen.

SONG CH 1-8/9-16

Ein Song besteht aus sechzehn unabhängigen Kanälen. Hier können Sie das Lautstärkeverhältnis dieser sechzehn Kanäle oder Parts zueinander einstellen. Diese Part-Komponenten sind dieselben wie diejenigen, die im Display erscheinen, wenn Sie die Bedienfeldtaste [CHANNEL ON/OFF] drücken, um das SONG-Display aufzurufen.

- Der Kanal RHY2 im STYLE-PART-Display kann nur Drum-Kit-Voices und SFX-Kit-Voices zugewiesen werden.
- Bei der Wiedergabe von GM-Songdaten kann Kanal 10 (auf der Seite SONG CH 9–16) nur für eine Drum Kit-Voice verwendet werden.
- Für den Kanal RHY2 kann nur „Drum Kit/SFX Kit“ ausgewählt werden.

Einstellbare Menüpunkte (Parameter) in den Mischpultanzeigen

Die folgenden Erläuterungen behandeln die in den Mischpultanzeigen zur Verfügung stehenden Menüpunkte (Parameter).

VOL/VOICE

SONG AUTO REVOICE	Siehe Seite 89.
[VOICE]	Hier können Sie für die einzelnen Parts andere Voices auswählen. Wenn die Style-Kanäle aufgerufen wurden, können weder Organ-Flutes-Voices noch User-Voices ausgewählt werden. Wenn die Song-Kanäle aufgerufen wurden, können keine User-Voices ausgewählt werden.
PANPOT	Legt die Stereoposition des ausgewählten Parts (Kanals) fest.
VOLUME	Legt die Lautstärke jedes Parts oder Kanals fest, wodurch Sie die Möglichkeit zur Feineinstellung der Balance aller Parts haben.

FILTER

HARMONIC CONTENT	(Obertongehalt) Ermöglicht die Einstellung des Resonanzeffekts (Seite 97) für jeden Part.
BRIGHTNESS	Legt für jeden Part die Helligkeit des Klangs durch die Einstellung der Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) fest (Seite 97).

TUNE

PORTAMENTO TIME	Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenwechsel zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten. Die Portamento-Zeit legt die Dauer des Tonhöhenübergangs fest. Höhere Werte erzeugen einen längeren Übergang von einem Ton zum nächsten. Bei einem Wert von „0“ wird kein Effekt erzeugt. Dieser Parameter ist verfügbar, wenn der ausgewählte Tastatur-Part auf „Mono“ eingestellt ist (Seite 83).
PITCH BEND RANGE	Legt für die einzelnen Tastatur-Parts den PITCH-BEND-Bereich in Halbtönen fest (wenn dieser Funktion ein Pedal zugewiesen ist).
OCTAVE	Legt für die einzelnen Tastatur-Parts den Bereich der Tonhöhenänderung in Oktaven fest.
TUNING (Stimmung)	Legt die Tonhöhe jedes Tastatur-Parts fest.
[TRANPOSE]	Hier können Sie die Transposition für die Tonhöhe der Tastatur (KBD), die Song-Wiedergabe (SONG) oder das gesamte Instrument (MASTER) einstellen.

EFFECT

TYPE	Wählen Sie den gewünschten Effekttyp aus (Seite 91). Nach der Bearbeitung verschiedener Parameter für den ausgewählten Effekttyp können Sie ihn als eigenen Effekt speichern.
REVERB	Stellt den Anteil des Reverb-Signals für die einzelnen Parts oder Kanäle ein. Rechts neben der Titelanzeige „REVERB“ ist der Name des momentan ausgewählten Reverb-Typs zu sehen.
CHORUS	Stellt den Anteil des Chorus-Signals für die einzelnen Parts oder Kanäle ein.
DSP	Stellt den Anteil des DSP-Signals für die einzelnen Parts oder Kanäle ein.

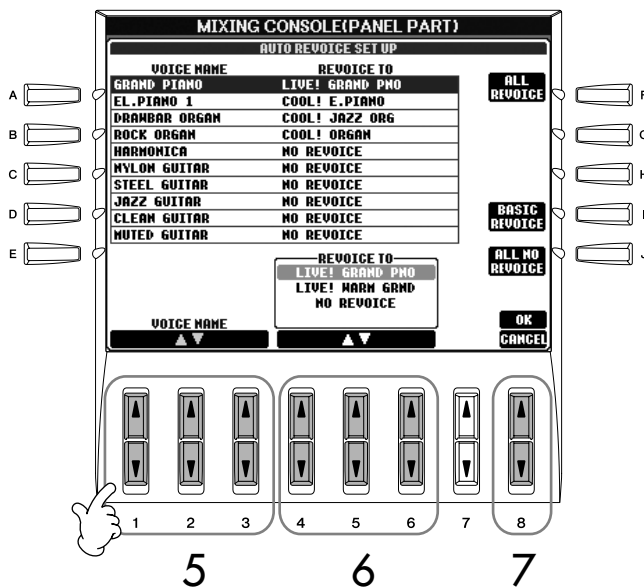
EQ (Equalizer)

TYPE	Wählen Sie den zu Musikart und Vortragsumgebung geeigneten EQ-Typ aus (Seite 93). Diese Einstellung beeinflusst den Gesamtklang des PSR-3000/1500.
EDIT	Zum Bearbeiten des EQ (Seite 93).
EQ HIGH	Legt die mittlere Frequenz des EQ-Bands für Höhen fest, das für jeden Part abgesenkt/angehoben wird.
EQ LOW	Legt die mittlere Frequenz des EQ-Bands für Tiefen fest, das für jeden Part abgesenkt/angehoben wird.

Song Auto Revoice

Mit dieser Funktion können Sie die hervorragende Klangqualität des Instruments für die Wiedergabe XG-kompatibler Songdaten nutzen. Wenn Sie im Handel erhältliche oder auf anderen Instrumenten erstellte XG-Songdaten abspielen, können Sie „Auto Revoice“ einsetzen, um automatisch die speziellen Voices des PSR-3000/1500 (Live!, Cool! usw.) anstelle der konventionellen XG-Voices gleicher Art zu benutzen.

- 1–3 Die Bedienschritte sind dieselben wie in „Allgemeine Vorgehensweise“ auf Seite 86. Wählen Sie in Schritt 2 die Registerkarte VOL/VOICE.
- 4 Drücken Sie die Taste [G] (SETUP), um die Anzeige „AUTO REVOICE SETUP“ aufzurufen.
- 5 Benutzen Sie die Tasten [1 ▲ ▼]-[3 ▲ ▼], um die Voice auszuwählen, die Sie ersetzen möchten.



- 6 Benutzen Sie die Tasten [4 ▲ ▼]-[6 ▲ ▼], um die Voice auszuwählen, die Sie an die Stelle der in Schritt 5 ausgewählten XG-Voice setzen möchten.

Mit den Tasten [F]/[I]/[J] können Sie auf mehrere unterschiedliche Revoice-Einstellungen zugreifen – so können die empfohlenen Revoice-Einstellungen mit einem Befehl bequem aufgerufen werden.

- ALL REVOICE:** Ersetzt sämtliche austauschbaren XG-Voices durch die hochwertigen Voices des PSR-3000/1500.
- BASIC REVOICE:** Ersetzt nur die empfohlenen Voices, die für die Wiedergabe des Songs passend sind.
- ALL NO REVOICE:** Alle Voices werden auf die ursprünglichen XG-Voices zurückgesetzt.

Voices verwenden, anlegen und bearbeiten

7 Drücken Sie die Taste [8 ▲] (OK), um Ihre Revoice-Einstellungen zu übernehmen.
Um den Revoice-Vorgang abzubrechen, drücken Sie die Taste [8 ▼] (CANCEL).

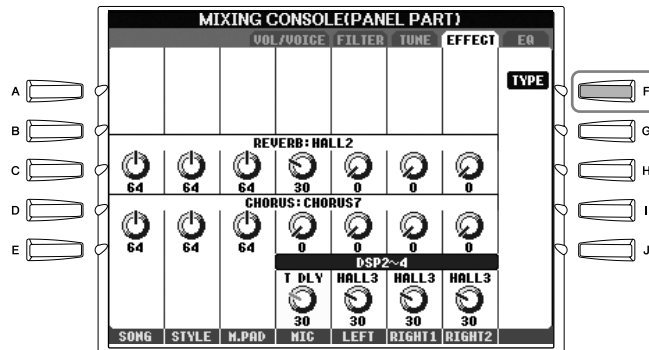
8 Drücken Sie auf der Registerkarte VOL/VOICE die Taste [F], um SONG AUTO REVOICE einzuschalten (ON).

Effekttyp

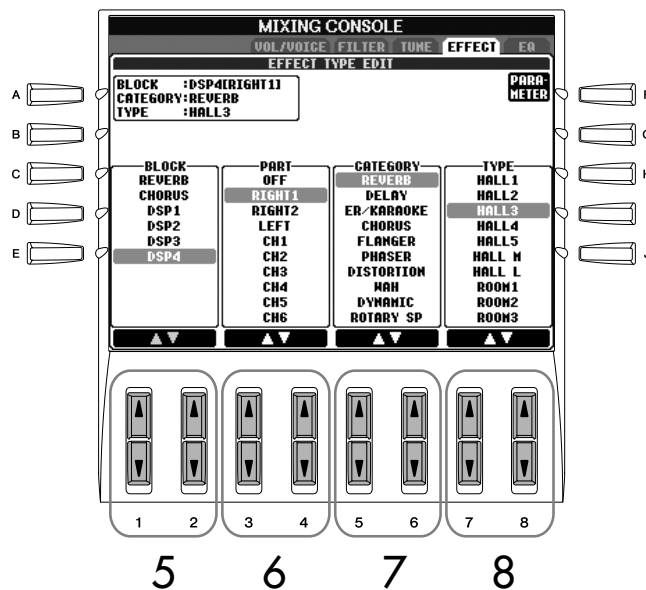
■ Auswählen eines Effekttyps

1–3 Die Bedienschritte sind dieselben wie in „Allgemeine Vorgehensweise“ auf Seite 86. Wählen Sie in Schritt 2 die Registerkarte EFFECT.

4 Drücken Sie die Taste [F] (TYPE), um das Effekttyp-Auswahldisplay aufzurufen.



5 Benutzen Sie die Tasten [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼], um den Effekt-BLOCK auszuwählen.



DSP:
Steht für: Digital Signal Processor (bzw. Processing). DSP verändert und bereichert das Audiosignal im digitalen Bereich, um ein breites Spektrum von Effekten zu erzeugen.

Voices verwenden, anlegen und bearbeiten

Effektblock	Parts, auf die Effekte angewendet werden können	Effekteigenschaften
REVERB	Alle Parts	Reproduziert die warme Atmosphäre beim Spiel in einem Konzertsaal oder in einem Jazzclub.
CHORUS	Alle Parts	Erzeugt einen vollen, „fetten“ Sound, so als ob mehrere Parts simultan gespielt werden.
DSP1	STYLE PART SONG CHANNEL 1-16	Zusätzlich zu den Typen Nachhall und Chorus besitzt das PSR-3000/1500 noch besondere DSP-Effekte, die Zusatzeffekte beinhalten, die normalerweise für einen bestimmten Part verwendet werden, beispielsweise Verzerrung oder Tremolo.
DSP2 DSP3 DSP4	RIGHT 1, RIGHT 2, LEFT, SONG CHANNEL 1-16 Mikrofonklang* (PSR-3000)	Alle nicht verwendeten DSP-Blöcke werden bei Bedarf automatisch den entsprechenden Parts (Kanälen) zugewiesen. * Wird nur von DSP4 bearbeitet.

6 Benutzen Sie die Tasten [3 ▲ ▼]/[4 ▲ ▼], um den Part auszuwählen, auf den Sie den Effekt anwenden möchten.

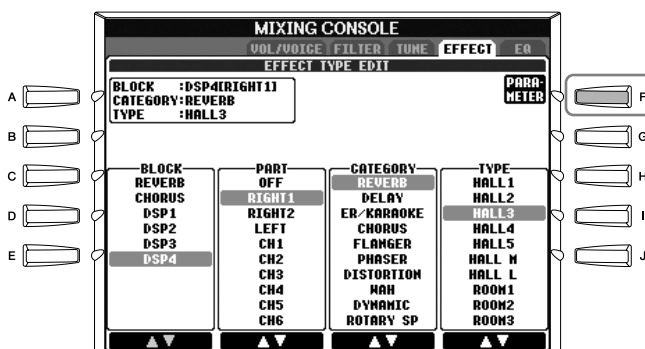
7 Benutzen Sie die Tasten [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼], um die Effekt-CATEGORY auszuwählen.

8 Benutzen Sie die Tasten [7 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼], um den Effekt-TYPE auszuwählen.

Wenn Sie die Effektparameter bearbeiten möchten, gehen Sie zum nächsten Bedienschnitt.

■ Bearbeiten und Speichern des ausgewählten Effekts

9 Drücken Sie die Taste [F] (PARAMETER), um das Display zum Bearbeiten der Effektparameter anzuzeigen.



10 Wenn Sie in Schritt 5 einen der Effektblöcke DSP 2–4 ausgewählt haben:

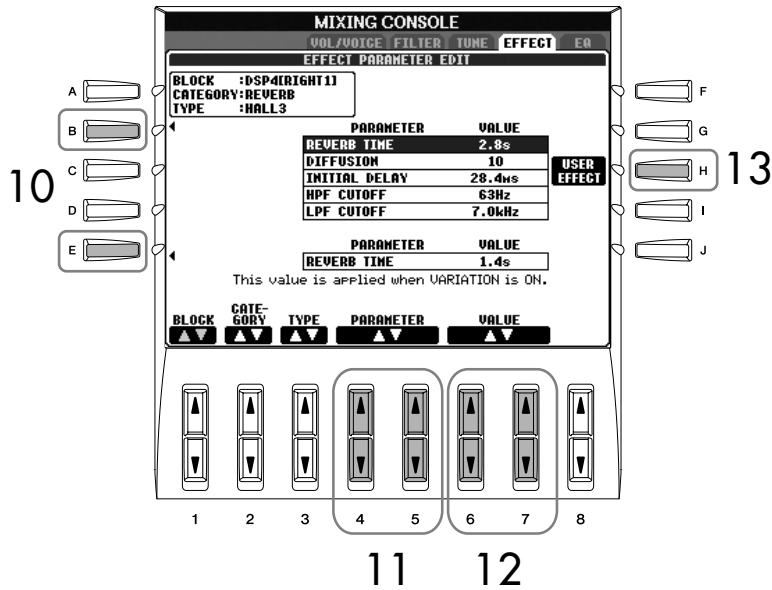
Sie können sowohl seine Standardparameter als auch seine Variationsparameter bearbeiten.

Um den Standardtyp der Parameter auszuwählen, drücken Sie die Taste [B].

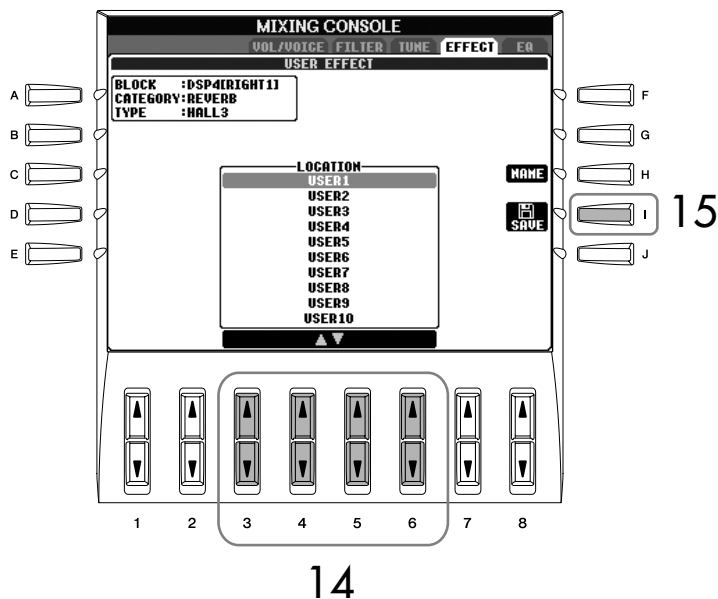
Um seine Variationsparameter auszuwählen, drücken Sie die Taste [E].

Andere Effektblöcke, -kategorien und -typen auswählen

Verwenden Sie dazu die Tasten [1 ▲ ▼]-[3 ▲ ▼]. Die neu ausgewählte Effektkonfiguration wird in dem Feld oben links im Display angezeigt.



- 11 Wählen Sie mithilfe der Tasten [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼] einen der Parameter aus, die Sie bearbeiten möchten.
Welche Parameter zur Verfügung stehen, hängt vom ausgewählten Effekttyp ab.
- 12 Stellen Sie mithilfe der Tasten [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] den Wert des ausgewählten Parameters ein.
Wenn Sie in Schritt 5 den REVERB-, CHORUS- oder DSP1-Effektblock ausgewählt haben:
Stellen Sie durch Drücken der Taste [8 ▲ ▼] den Effekt-Rücksendepiegel ein.
- 13 Drücken Sie die Taste [H] (USER EFFECT), um das Display zum Speichern Ihres eigenen Effekts aufzurufen.
- 14 Benutzen Sie die Tasten [3 ▲ ▼]-[6 ▲ ▼], um den Speicherpfad für den Effekt auszuwählen.
Wie viele Effekte maximal gespeichert werden können, hängt vom Effektblock ab.



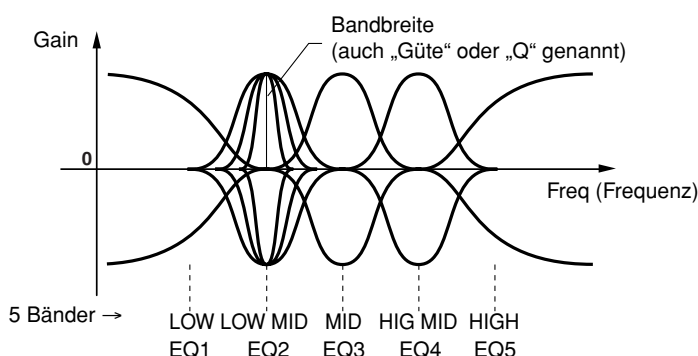
- 15 Drücken Sie die Taste [I] (SAVE), um den Effekt zu speichern (Seite 67).
Wenn Sie den gespeicherten Effekt aufrufen möchten, gehen Sie bitte genauso vor wie in Schritt 8. Wenn Sie den Effektnamen ändern möchten, drücken Sie die Taste [H] (NAME).

Effect Return Level

Bestimmt den Pegel oder Anteil des Effekts, der angewendet werden soll.
Wird für alle Parts oder Kanäle eingestellt.

EQ (Equalizer)

Ein Equalizer (auch „EQ“ genannt) ist ein Signalprozessor, der das Frequenzspektrum in mehrere Frequenzbänder unterteilt, die verstärkt oder abgeschwächt werden können, um die Gesamtklangwirkung Ihren Wünschen entsprechend zu gestalten. In der Regel wird ein Equalizer verwendet, um den von Lautsprechern ausgehenden Klang an die speziellen Eigenschaften des Raums anzupassen. Sie können beispielsweise bestimmte Bassfrequenzen dämpfen, wenn Sie in größeren Hallen spielen, die zum Dröhnen neigen, oder Sie können die hohen Frequenzen verstärken, wenn Sie in kleinen Räumen spielen, in denen der Klang relativ dumpf und trocken ist und es keinen Nachhall gibt. Das PSR-3000/1500 verfügt über einen hochwertigen digitalen 5-Band-EQ. Diese Funktion gibt Ihnen eine weitere Möglichkeit der Effektbearbeitung und der Klangregelung Ihres Instruments. Im EQ-Display können Sie eine der fünf EQ-Voreinstellungen aufrufen. Darüber hinaus können Sie durch die Einstellung der Frequenzbänder Ihre eigenen EQ-Einstellungen erstellen und diese dann als einen von zwei „User-Master-EQ“-Typen speichern.



■ Wählen Sie einen Preset-EQ-Typ aus.

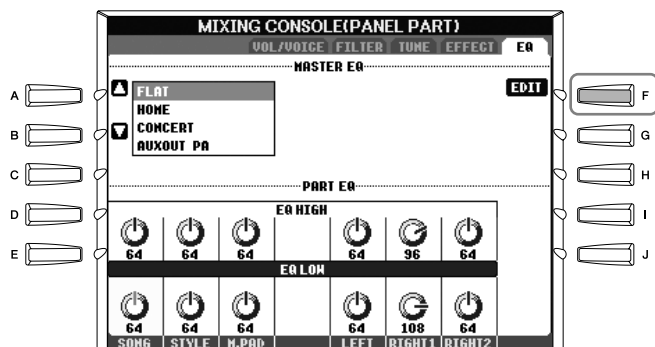
1–3 Die Bedienschritte sind dieselben wie in „Allgemeine Vorgehensweise“ auf Seite 86. Wählen Sie in Schritt 2 die Registerkarte EQ aus.

4 Wählen Sie mithilfe der Tasten [A]/[B] einen für Ihren Vortrag (Musikstil oder Umgebung) geeigneten Preset-EQ-Typ aus.

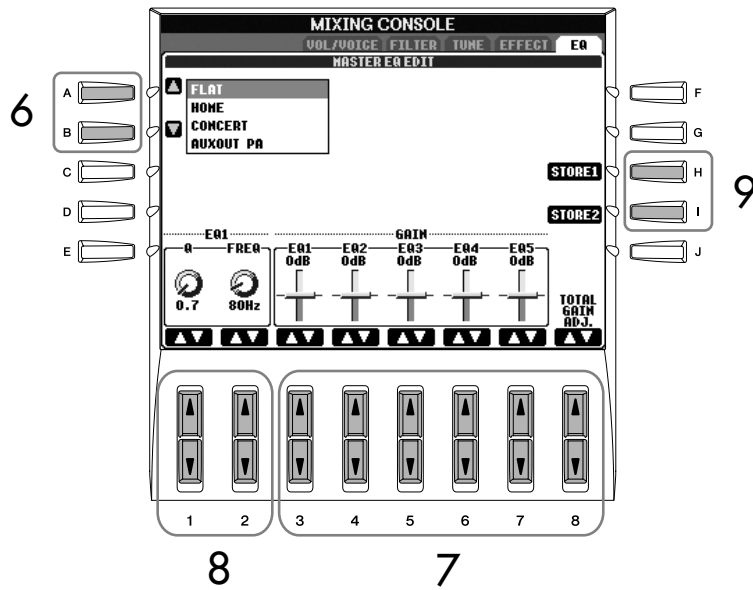
Wenn Sie die EQ-Parameter bearbeiten möchten, fahren Sie bitte mit dem nächsten Bedienschritt fort.

■ Den ausgewählten EQ bearbeiten und speichern

5 Drücken Sie die Taste [F] (EDIT), um das Display „MASTER EQ EDIT“ aufzurufen.



6 Wählen Sie mithilfe der Tasten [A]/[B] einen voreingestellten EQ-Typ aus.



7 Benutzen Sie die Tasten [3 ▲ ▼]-[7 ▲ ▼], um die fünf Bänder einzeln zu verstärken oder zu dämpfen.

Benutzen Sie die Taste [8 ▲ ▼], um alle fünf Bänder gleichzeitig zu verstärken oder zu dämpfen.

8 Stellen Sie Q (Bandbreite) und FREQ (Mittenfrequenz) des in Schritt 7 ausgewählten Bands ein.

• **Bandbreite (auch „Güte“ oder „Q“ genannt)**

Verwenden Sie dazu die Taste [1 ▲ ▼]. Je höher der Wert für Q, desto schmaler die Bandbreite.

• **FREQ (Mittenfrequenz)**

Verwenden Sie dazu die Taste [2 ▲ ▼]. Für die einzelnen Bänder steht jeweils ein anderer FREQ-Bereich zur Verfügung.

9 Drücken Sie die Taste [H] oder [I] (STORE 1 oder 2), um den bearbeiteten EQ-Typ zu speichern (Seite 67).

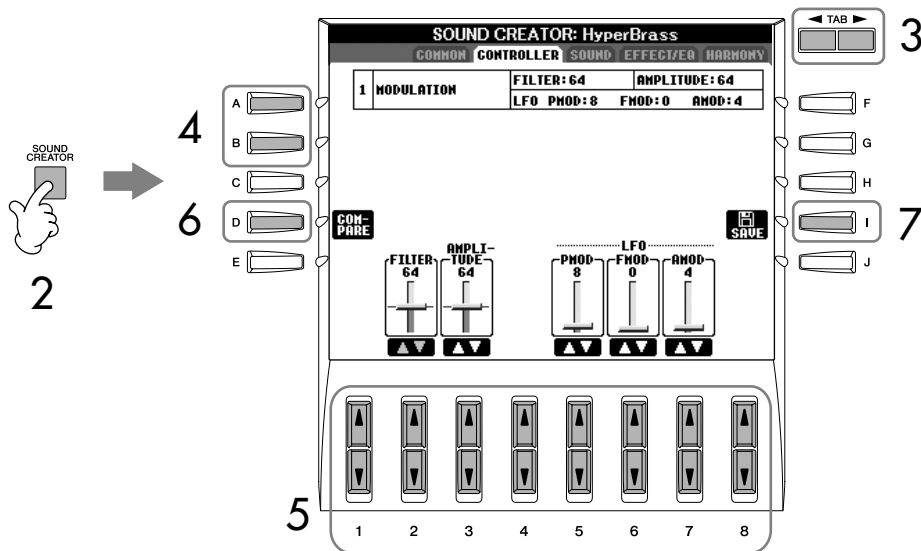
Sie können bis zu zwei EQ-Typen erstellen und speichern. Wenn Sie den gespeicherten EQ-Typ aufrufen möchten, gehen Sie bitte genauso vor wie in Schritt 6.

Erstellen einer Voice—Sound Creator

Das PSR-3000/1500 verfügt über den so genannten „Sound Creator“, mit dem Sie Ihre eigenen Voices erzeugen können, indem Sie die Parameter bestehender Voices verändern. Sobald Sie eine Voice erstellt haben, können Sie diese für den zukünftigen Gebrauch im Display USER/CARD/(USB) als User-Voice speichern. ORGAN-FLUTES-Voices werden anders bearbeitet als die übrigen Voices.

Allgemeine Vorgehensweise

- 1 Wählen Sie die gewünschte Voice aus (außer Organ-Flutes-Voices) (Seite 29).
- 2 Drücken Sie die Taste [SOUND CREATOR], um das Display SOUND CREATOR aufzurufen.



- 3 Benutzen Sie die Tasten TAB [◀]/[▶], um das betreffende Einstellungsdisplay aufzurufen.
Informationen über die verfügbaren Parameter finden Sie unter „Bearbeitbare Parameter in den SOUND CREATOR-Displays“ auf Seite 96.
- 4 Wählen Sie, falls erforderlich, mithilfe der Tasten [A]/[B] den zu bearbeitenden Menüpunkt (Parameter) aus.
- 5 Benutzen Sie die Tasten [1 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼], um die Voice zu bearbeiten.
- 6 Drücken Sie die Taste [D] (COMPARE), um den Klang der bearbeiteten Voice mit der unbearbeiteten Voice zu vergleichen.
- 7 Drücken Sie die Taste [I] (SAVE), um Ihre bearbeitete Voice zu speichern (Seite 67).

Bearbeiten der ORGAN-FLUTES-Voices

Die Bearbeitungsmethode für ORGAN-FLUTES-Voices unterscheidet sich von der für andere Voices. Anweisungen zur Bearbeitung der ORGAN-FLUTES-Voices finden Sie auf Seite 99.

Voices verwenden, anlegen und bearbeiten

⚠ VORSICHT

Wenn Sie eine andere Voice auswählen, ohne die Einstellungen zu speichern, gehen die Werte verloren. Wenn Sie die aktuellen Einstellungen speichern möchten, speichern Sie die Voice als User-Voice, bevor Sie eine andere Voice auswählen oder das Gerät ausschalten.

Welche Parameter verfügbar sind, hängt von der Voice ab.

Voices verwenden, anlegen und bearbeiten

Portamento-Zeit

Die Portamento-Zeit legt die Dauer des Tonhöhenübergangs fest. Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenwechsel zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten.

Bearbeitbare Parameter in den SOUND CREATOR-Displays

Im Folgenden werden ausführlich die änderbaren Parameter behandelt, die in den in Schritt 3 der „Allgemeinen Vorgehensweise“ auf Seite 95 erläuterten Displays eingestellt werden. Die Sound-Creator-Parameter sind in fünf verschiedenen Displays angeordnet. Die Parameter der einzelnen Displays werden nachstehend separat erläutert. Sie werden auch als Teil der Voice-Set-Parameter behandelt (Seite 101), die bei der Voice-Auswahl automatisch aufgerufen werden.

COMMON

VOLUME	Stellt die Lautstärke der momentan bearbeiteten Voice ein.
TOUCH SENSE	Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit bzw. wie sehr sich die Lautstärke mit Ihrer Anschlagstärke ändert. In der Einstellung „0“ sinkt die Lautstärke besonders deutlich, je leiser Sie spielen, in der Einstellung „64“ ist das Ansprechverhalten „normal“, und bei „127“ wird eine gleich hohe Lautstärke für alle Noten erzeugt (fixiert).
PART OCTAVE	Verschiebt die Oktavlage der bearbeiteten Voice um jeweils eine Oktave nach oben oder nach unten. Wenn die bearbeitete Voice für einen der Parts RIGHT1–2 benutzt wird, ist der Parameter R1/R2 verfügbar; wenn die bearbeitete Voice für den Part LEFT benutzt wird, ist der Parameter LEFT verfügbar.
MONO/POLY	Bestimmt, ob die bearbeitete Voice monophon (einstimmig) oder polyphon (mehrstimmig) gespielt wird (Seite 83).
PORTAMENTO TIME	Stellt die Portamento-Zeit ein, wenn die bearbeitete Voice auf „MONO“ gestellt wird (siehe oben).

CONTROLLER MODULATION

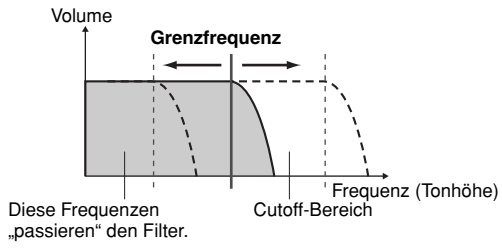
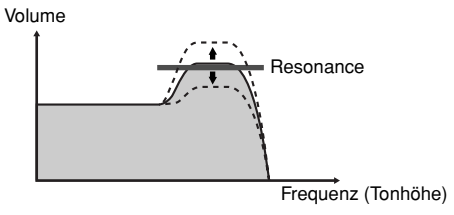
Das Modulationsrad kann benutzt werden, um die folgenden Parameter einschließlich der Tonhöhe (Vibrato) zu ändern. Hier stellen Sie die Intensität ein, mit der das Pedal jeden der folgenden Parameter beeinflussen soll.

FILTER	Bestimmt die Intensität, mit der das Pedal die Grenzfrequenz des Filters (Cutoff Frequency) einstellt. Einzelheiten zum Filter finden Sie auf Seite 97.
AMPLITUDE	Bestimmt die Intensität, mit der das Pedal die Amplitude (Lautstärke) einstellt.
LFO PMOD	Bestimmt die Intensität, mit der das Pedal die Tonhöhe (Pitch) moduliert und damit die Stärke des Vibrato-Effekts steuert.
LFO FMOD	Bestimmt die Intensität, mit der das Pedal den Filter moduliert und damit die Stärke des Wah-Effekts steuert.
LFO AMOD	Bestimmt die Intensität, mit der das Pedal die Amplitude (Lautstärke) moduliert und damit die Stärke des Tremolo-Effekts steuert.

SOUND

● FILTER

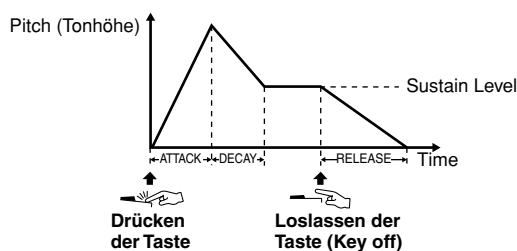
Ein Filter ist ein Schaltkreis oder eine logische Einheit, die die Frequenzanteile eines Klanges verändert, indem bestimmte Frequenzbereiche durchgelassen oder blockiert werden. Die folgenden Parameter stellen den Grundklang ein, indem Sie einen bestimmten Frequenzbereich des Gesamtklages anheben oder absenken. Mit dem Filter können Sie den Klang weicher oder heller einstellen, aber auch elektronische, synthesizer-artige Effekte erzeugen.

BRIGHTNESS	<p>Bestimmt die Cutoff-Frequenz bzw. den wirksamen Frequenzbereich des Filters (siehe Abbildung). Höhere Werte bewirken einen helleren Klang.</p> 
HARMONIC CONTENT	<p>Bestimmt die Anhebung im Bereich der Cutoff-Frequenz (Resonanz), die oben bei BRIGHTNESS eingestellt wurde (siehe Abbildung). Höhere Werte erzeugen einen deutlicheren Effekt.</p> 

● EG

Die EG (Envelope Generator, Hüllkurvengenerator)-Parameter bestimmen die Änderung des Klangpegels über die Zeit. Dadurch können Sie das Ein- und Ausschwingverhalten akustischer Instrumente nachempfinden – z. B. der schnelle Anstieg (Attack) und das Abklingen (Decay) von Percussion-Klängen, oder das lange Ausklingen (Release) eines ausgehaltenen Klaviertons.

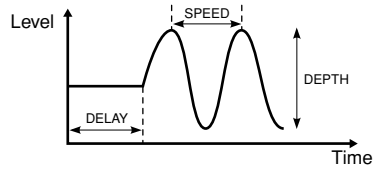
ATTACK	Legt fest, wie schnell der Klang seine Maximallautstärke erreicht, nachdem die Taste gedrückt wurde. Je niedriger der Wert, desto schneller das Anschwellen.
DECAY	Legt fest, wie schnell der Klang den Haltepegel erreicht (liegt häufig nur wenig unter dem beim Attack erreichten Höchstwert). Je niedriger der Wert, desto schneller ist die Ausklingphase.
RELEASE	Legt fest, wie schnell der Klang bis auf Null ausklingt, nachdem die Taste losgelassen wurde. Je niedriger der Wert, desto schneller ist die Ausklingphase.



Vibrato:

Ein in der Tonhöhe schwankender bzw. vibrierender Soundeffekt, der durch regelmäßige Modulation der Tonhöhe einer Voice erzeugt wird.

● **VIBRATO**



DEPTH	Bestimmt die Intensität des Vibrato-Effekts. Höhere Einstellungen ergeben ein ausgeprägteres Vibrato.
SPEED	Legt die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts fest.
DELAY	Bestimmt die Zeitspanne zwischen dem Anschlagen einer Taste und dem Einsetzen des Vibratos. Höhere Einstellungen erhöhen die Verzögerung bis zum Einsetzen des Vibratos.

EFFECT/EQ

1. REVERB DEPTH/CHORUS DEPTH/DSP DEPTH

REVERB DEPTH	Stellt die Intensität des Reverb-Effekts (Seite 91) ein.
CHORUS DEPTH	Stellt die Intensität des Chorus-Effekts (Seite 91) ein.
DSP DEPTH	Stellt die Intensität des DSP-Effekts (Seite 91) ein Wenn Sie einen anderen DSP-Typ auswählen möchten, können Sie das in dem auf Seite 98 erläuterten DSP-Menü tun.
DSP ON/OFF	Legt fest, ob DSP ein- oder ausgeschaltet ist.
PANEL SUSTAIN	Legt den Haltepegel fest, der auf die bearbeitete Voice angewendet wird, wenn im VOICE EFFECT-Display der Parameter SUSTAIN auf ON gesetzt wurde.

2. DSP

DSP TYPE	Wählt Kategorie und Typ des DSP-Effekts aus. Wählen Sie zunächst eine Kategorie und dann einen Effektyp aus.
VARIATION	Für jeden DSP-Typ stehen zwei Variationen zur Verfügung. Hier können Sie den Ein-/Aus-Status für den Parameter VARIATION bearbeiten sowie seinen Wert einstellen. ON/OFF Werksseitig sind die Zuordnungen so eingestellt, dass der Variationsparameter für alle Voices ausgeschaltet ist (die DSP-Standardvariation ist zugewiesen). Wenn Sie hier die Einstellung VARIATION ON wählen, wird der Voice eine Variation des DSP-Effekts zugewiesen. Der Wert des Variationsparameters kann in dem nachstehend erläuterten Menü VALUE eingestellt werden. PARAMETER Zeigt den Variationsparameter an. WERT Stellt den Anteil des DSP-Variationsparameters ein.

3. EQ

EQ LOW/GAIN	Legt die Frequenz und die Lautstärke der EQ-Bänder für die Bässe und Höhen fest.
--------------------	--

Harmony

Entspricht dem Display [FUNCTION] → [F] HARMONY/ECHO. Siehe Seite 83.

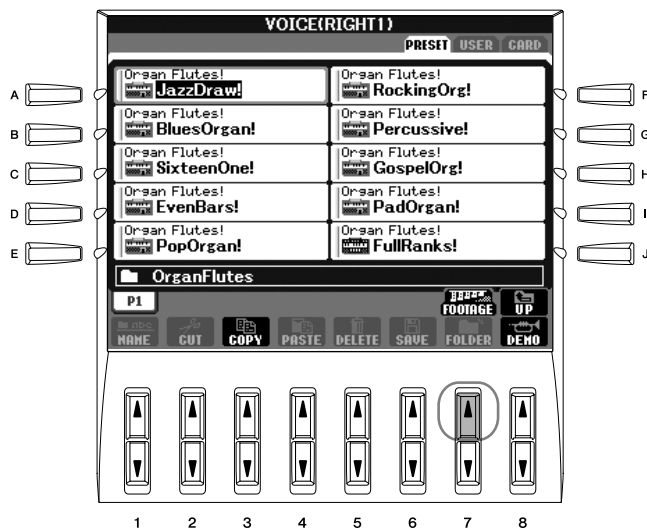
Voices verwenden, anlegen und bearbeiten

Erstellung eigener Organ-Flutes-Voices

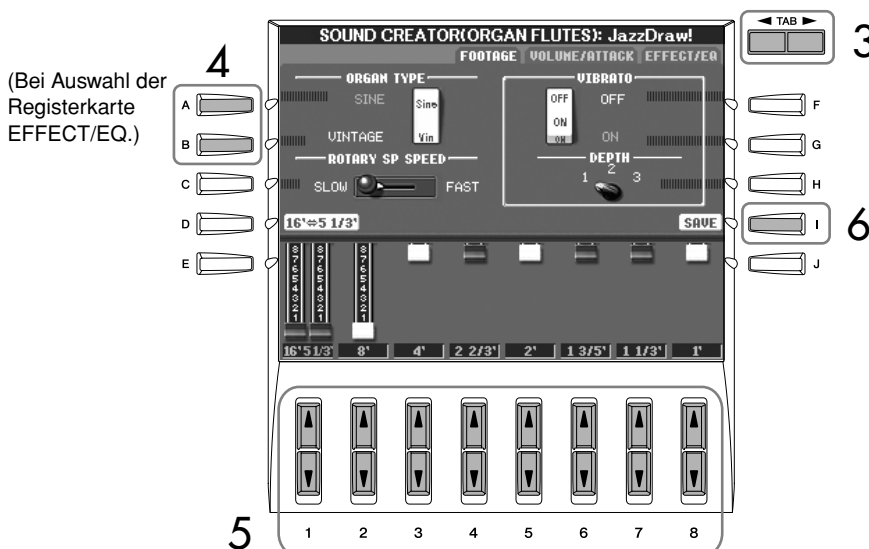
Das PSR-3000/1500 besitzt viele dynamische, voll klingende Orgel-Voices, die Sie mit der Taste [ORGAN FLUTES] aufrufen können. Außerdem enthält es Tools, mit denen Sie mithilfe der Funktion „Sound Creator“ eigene Orgelklänge erzeugen können. Wie bei einer traditionellen Orgel können Sie Ihren eigenen Orgelklang durch Einstellen der Lautstärke der Zugriegel erschaffen.

Allgemeine Vorgehensweise

- 1 Wählen Sie die Orgel-Voice aus, die Sie bearbeiten möchten (Seite 29).
- 2 Drücken Sie im Voice-Auswahldisplay für die ORGAN-FLUTES-Voices die Taste [7 ▲] (FOOTAGE), um das Display SOUND CREATOR [ORGAN FLUTES] aufzurufen.



- 3 Benutzen Sie die Tasten TAB [◀]/[▶], um das betreffende Einstellungsdisplay aufzurufen.
Informationen über die verfügbaren Parameter finden Sie unter „Bearbeitbare Parameter in den SOUND CREATOR[ORGAN FLUTES]-Displays“ auf Seite 100.



⚠ VORSICHT

Wenn Sie eine andere Voice auswählen, ohne die Einstellungen zu speichern, gehen die Werte verloren. Wenn Sie die aktuellen Einstellungen speichern möchten, speichern Sie die Voice als User-Voice, bevor Sie eine andere Voice auswählen oder das Gerät ausschalten.

- 4 Wenn die Registerkarte EFFECT/EQ ausgewählt ist, benutzen Sie die Tasten [A]/[B], um den zu bearbeitenden Parameter auszuwählen.
- 5 Benutzen Sie die Tasten [A]–[D], [F]–[H] und [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼], um die Voice zu bearbeiten.
- 6 Drücken Sie die Taste [I] (SAVE), um Ihre bearbeitete ORGAN-FLUTES-Voice zu speichern (Seite 67).

Bearbeitbare Parameter in den Displays des SOUND CREATOR [ORGAN FLUTES]

Im Folgenden werden ausführlich die änderbaren Parameter behandelt, die in den in Schritt 3 der „Allgemeinen Vorgehensweise“ erläuterten Displays eingestellt werden. Die Organ-Flutes-Parameter sind in drei verschiedenen Seiten angeordnet. Die Parameter der einzelnen Seiten werden nachstehend separat erläutert. Sie werden auch als Teil der Voice-Set-Parameter behandelt (Seite 101), die bei der Voice-Auswahl automatisch aufgerufen werden.

FOOTAGE, VOLUME/ATTACK (COMMON-Parameter)

ORGAN TYPE	Dieser Parameter gibt an, welcher Typ der Orgelklangerzeugung simuliert werden soll: Sinus oder Vintage.
ROTARY SP SPEED (Rotationsgeschwindigkeit)	Mit diesem Parameter kann zwischen langsamer und schneller Rotationsgeschwindigkeit umgeschaltet werden, wenn der Leslie-Effekt für die Orgelpfeifen ausgewählt ist (siehe Parameter „EFFECT/EQ“ DSP TYPE auf Seite 98) und DSP für den Voice-Effekt (Seite 98) eingeschaltet ist (dieser Parameter hat den gleichen Effekt wie der Voice-Effekt-Parameter VARIATION ON/OFF).
VIBRATO ON/OFF	Schaltet den Vibrato-Effekt für die Organ-Flutes-Voice ein (ON) oder aus (OFF).
VIBRATO DEPTH	Stellt die Intensität des Vibratos auf eine von drei Stufen ein: 1 (gering), 2 (mittel) oder 3 (hoch).

FOOTAGE

16' ← → 5 1/3'	Schaltet das steuerbare Fußmaß (mithilfe der Taste [D]) auf 16' oder 5 1/3'.
16'–1'	Bestimmt den Grundklang der Orgelpfeifen. Je länger die Pfeife, desto tiefer die Tonlage des Sounds. Demzufolge legt die Einstellung 16' die Komponente mit der niedrigsten und die Einstellung 1' die Komponente mit der höchsten Tonlage fest. Je höher der eingestellte Wert, desto größer die Lautstärke der entsprechenden Komponente. Durch Mischen verschiedener Footage-Lautstärken können Sie einen eigenen, unverwechselbaren Orgelsound erzeugen.

Footage

Die Bezeichnung „Footage“ verweist auf die Klangerzeugung bei traditionellen Pfeifenorgeln. Dort wird der Klang durch Orgelpfeifen mit unterschiedlichem Längenmaß (gemessen in Fuß) erzeugt.

Voices verwenden, anlegen und bearbeiten

VOLUME/ATTACK

VOL	Stellt die Grundlautstärke der Orgelpfeifen ein. Je länger der angezeigte Balken, desto größer die Lautstärke.
RESP	Mit der bei Response eingestellten Zeit kann die Dauer des Ein- und Ausschwingens des Orgeltens (Seite 97) relativ zum Fußmaß eingestellt werden. Je höher der Wert, desto langsamer ist der Ein- und Ausschwingvorgang.
VIBRATO SPEED	Bestimmt die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts, der über „Vibrato On/Off“ und „Vibrato Depth“ (siehe oben) gesteuert wird.
MODE	Über die Steuerung MODE stehen zwei Modi zur Verfügung: FIRST und EACH. Im Modus FIRST wird der Attack-Effekt nur auf die zuerst gespielten Noten angewendet und gehalten; während die ersten Noten gehalten werden, wird Attack auf die nachfolgenden Noten nicht angewendet. Im Modus EACH wird der Attack-Effekt auf alle Noten gleichermaßen angewendet.
4', 2 2/3', 2'	Diese bestimmen die Lautstärke des Einschwing-Klanges der ORGAN-FLUTES-Voice. Die Regler 4', 2 -2/3' und 2' erhöhen oder vermindern die Lautstärke des Einschwing-Klanges für die zugehörigen Fußmaße. Je länger der angezeigte Balken, desto größer die Lautstärke des Einschwing-Klanges.
LENG	Der Regler LENGTH beeinflusst den Orgelklang direkt nach dem anfänglichen Einschwingvorgang durch ein längeres oder kürzeres Abklingen auf die Haltelautstärke. Je länger der angezeigte Balken, desto länger dauert der Abklingvorgang.

EFFECT/EQ

Dieselben Parameter wie auf der Registerkarte EFFECT/EQ im SOUND CREATOR-Display, die auf Seite 98 erklärt wurden.

Deaktivierung der automatischen Auswahl von Voice-Sets (Effekte usw.)

Jede Voice ist mit ihren zugehörigen Parametereinstellungen verknüpft, die in den Displays des SOUND CREATOR angezeigt sind. Dazu gehören die Effekte und der EQ. Normalerweise werden diese Einstellungen beim Auswählen einer Voice automatisch aufgerufen. Sie können diese Funktion jedoch mit den nachstehend erläuterten Bedienschritten in dem betreffenden Display aktivieren.

Wenn Sie z.B. die Voice ändern, aber den Harmony-Effekt beibehalten möchten, setzen Sie den Parameter HARMONY/ECHO auf OFF (im nachstehend erläuterten Display).

Diese Einstellungen können Sie für jeden Tastatur-Part und jede Parametergruppe unabhängig vornehmen.

1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → [E] REGIST.SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [▶]
VOICE SET

2 Wählen Sie mithilfe der Tasten [A]/[B] einen Tastatur-Part aus.**3 Benutzen Sie die Tasten [4▲▼]–[7▲▼], um den automatischen Aufruf der Einstellungen unabhängig für jede Parametergruppe zu aktivieren/deaktivieren (ON/OFF).**

Eine Aufstellung der in den einzelnen Parametergruppen enthaltenen Parameter finden Sie in der separaten Datenliste.

Die entsprechenden Seiten in der Kurzanleitung:

„Mary Had a Little Lamb“ mit Begleitautomatik	Seite 45
Pattern-Variationen	Seite 47
Lernen, wie Akkorde für die Style-Wiedergabe gespielt (angedeutet) werden	Seite 49
Passende Bedienfeldeinstellung für einen ausgewählten Style (One Touch Setting)	Seite 50

Style-Charakteristik

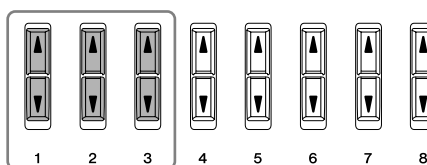
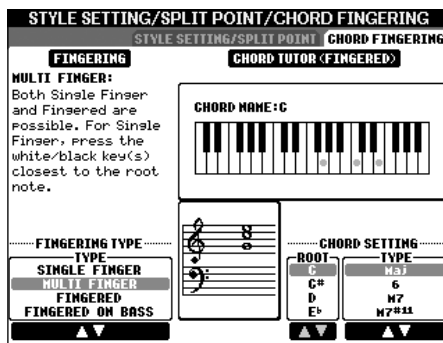
Typ und definierender Charakter eines Styles werden oberhalb des Namens des Preset-Styles angezeigt.

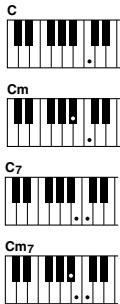
Pro	Diese Styles bieten professionelle und spannende Arrangements in Kombination mit sehr guter Spielbarkeit. Die mit ihnen generierte Begleitung folgt genau den Akkorden des Spielers. Daher werden Akkordwechsel und farbenreiche Harmonien unmittelbar in eine lebensechte musikalische Begleitung umgeformt.
Session	Diese Styles bieten eine noch realistischere, authentische Begleitung, indem sie die Main-Bereiche mit eigenen Akkorden und Akkordwechseln sowie mit speziellen Riffs mit Akkordwechseln mischen. Diese wurden programmiert, um dem Spiel bestimmter Songs und bestimmter Genres etwas mehr Pfiff und Professionalität zu verleihen. Beachten Sie jedoch, dass diese Styles nicht unbedingt für alle Songs und für jedes Akkordspiel passend oder gar harmonisch korrekt sein müssen. Beispielsweise kann es in einigen Fällen geschehen, dass ein einfacher Dur-Dreiklang für einen Country Song zu einem „jazzy“ Sept-Akkord wird oder durch das Spielen eines On-Bass-Akkords eine ungeeignete oder unerwartete Begleitung erzeugt wird.

Auswahl eines Akkord-Fingersatzes

Die Style-Wiedergabe kann durch Akkorde gesteuert werden, die Sie im Akkordbereich des Keyboards spielen. Es gibt hierfür sieben Fingersatz-Arten

- 1 **Rufen Sie das Betriebsdisplay auf.**
[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [▶] CHORD FINGERING
- 2 **Drücken Sie die [1 ▲ ▼]-[3 ▲ ▼]-Taste, um einen Fingersatz auszuwählen.**



<p>SINGLE FINGER (Einfingertechnik)</p>	<p>Mit der Einfinger-Begleitung kann auf einfache Weise eine orchestrierte Begleitung mit Dur-, Septim-, Moll- und Moll-Septimakkorden erzeugt werden. Dazu muss nur eine minimale Anzahl von Tasten im Akkordbereich des Keyboards gedrückt werden. Dieser Fingersatztyp ist nur für die Style-Wiedergabe verfügbar. Der abgekürzte Akkord-Fingersatz sieht folgendermaßen aus:</p>	 <p>C Für einen Dur-Akkord wird lediglich die Taste für den Grundton gedrückt.</p> <p>Cm Für einen Moll-Akkord wird der Grundton und eine schwarze Taste links davon angeschlagen.</p> <p>C7 Für einen Septim-Akkord wird der Grundton sowie eine weiße Taste links davon angeschlagen.</p> <p>Cm7 Für einen Moll-Septakkord wird der Grundton sowie eine weiße und eine schwarze Taste links davon angeschlagen.</p>
<p>MULTI FINGER (Mehrfingerspiel)</p>	<p>Erkennt automatisch die Fingersätze SINGLE FINGER oder FINGERED, so dass Sie beide Techniken verwenden können, ohne den Fingersatz explizit wechseln zu müssen.</p>	
<p>FINGERED</p>	<p>In diesem Modus greifen Sie im Akkord-Bereich des Keyboards Ihre eigenen Akkorde, während das PSR-3000/1500 entsprechend orchestrierte Rhythmen, Bässe und Akkordbegleitungen im gewählten Style hinzufügt. Bei FINGERED werden alle Akkordtypen erkannt, die im separaten Heft "Datenliste" aufgeführt sind, und die mit der Chord-Tutor-Funktion (Seite 49) nachgeschaut werden können.</p>	
<p>FINGERED ON BASS</p>	<p>Es werden die gleichen Griffe wie bei FINGERED akzeptiert, es wird aber die unterste im Akkordbereich des Keyboards gespielte Note als Bassnote interpretiert, wodurch Sie Bass-Akkorde erzeugen können (Bei FINGERED wird immer der Grundton des gespielten Akkords als Bassnote benutzt).</p>	
<p>FULL KEYBOARD (Akkordbegleitung auf der ganzen Tastatur)</p>	<p>Hier werden im gesamten Tastenbereich Akkorde erkannt. Akkorde werden ähnlich wie bei FINGERED erkannt, auch dann, wenn Sie die Noten zwischen linker und rechter Hand aufteilen – beispielsweise wenn Sie eine Bassnote mit der linken Hand und einen Akkord mit der rechten Hand spielen, oder indem Sie einen Akkord mit der linken Hand spielen und eine Melodienote in der rechten.</p>	
<p>AI FINGERED</p>	<p>Im Grunde mit FINGERED identisch, nur dass auch weniger als drei Noten gespielt werden können, um Akkorde zu erzeugen (basierend auf dem zuvor gespielten Akkord usw.).</p>	
<p>AI FULL KEYBOARD</p>	<p>Wenn dieser hochentwickelte Fingersatz eingesetzt wird, erzeugt das PSR-3000/1500 automatisch eine entsprechende Begleitung, während Sie beidhändig auf der ganzen Tastatur frei spielen können. Sie brauchen sich in keiner Weise um die Begleitakkorde zu kümmern. Obwohl AI FULL KEYBOARD so konzipiert wurde, dass es mit vielen Songs funktioniert, kann es dennoch sein, dass diese Funktion für bestimmte Arrangements nicht geeignet ist. Dieser Typ ist ähnlich wie FULL KEYBOARD, nur dass Akkorde auch bestimmt werden können, wenn weniger als drei Noten gespielt werden (basierend auf dem vorangegangenen Akkord usw.). Es können keine Akkorde mit None, Undezime oder Tredezime gespielt werden. Dieser Fingersatztyp ist nur für die Style-Wiedergabe verfügbar.</p>	

Wiedergabe nur der Rhythmus-Kanäle eines Styles

Rhythmus ist das wichtigste Element eines Styles. Versuchen Sie einmal, die Melodie eines Songs nur zum Rhythmus zu spielen. Sie können bei jedem Style unterschiedliche Rhythmen wiedergeben. Beachten Sie aber, dass nicht alle Styles auch Rhythmus-Kanäle haben.

- 1 Wählen Sie einen Style aus (Seite 46).
- 2 Drücken Sie die Taste [ACMP ON/OFF], um die Begleitautomatik auszuschalten.
- 3 Drücken Sie die STYLE CONTROL-Taste [START/STOP], um Rhythmus-Kanäle wiederzugeben.

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

Rhythmusbeginn mit Synchronstart

Falls „Sync Start“ (Synchronstart) aktiviert ist (die Taste [SYNC START] leuchtet), können Sie den Rhythmus auch starten, indem Sie einfach eine Taste im Akkordbereich des Keyboards anschlagen.

4 Drücken Sie die STYLE CONTROL-Taste [START/STOP], um den Rhythmus anzuhalten.

Ein- und Ausschalten der Kanäle eines Styles

Ein Style hat acht Kanäle: RHY1 (Rhythm 1) – PHR2 (Phrase 2). Sie können während der Style-Wiedergabe Variationen hinzufügen und das Feeling eines Styles verändern, indem Sie Kanäle ein- und ausschalten.

1 Drücken Sie die Taste [CHANNEL ON/OFF], um das gleichnamige Display aufzurufen.

Wenn die Registerkarte STYLE nicht ausgewählt ist, drücken Sie erneut die Taste [CHANNEL ON/OFF].



2 Schalten Sie mithilfe der Tasten [1 ▼]–[8 ▼] die einzelnen Kanäle ein oder aus.

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.

Akkordspiel in freiem Tempo (ohne Style-Wiedergabe)

Sie können die Begleitakkorde erklingen lassen, ohne den Style wiederzugeben, indem Sie [ACMP ON/OFF] auf ON und [SYNC START] auf OFF setzen. Wenn zum Beispiel MULTI FINGER ausgewählt ist (Seite 103), können Sie in Ihrem eigenen Tempo spielen und den Akkord produzieren, indem Sie mit einem Finger eine Taste im Akkordbereich des Keyboards anschlagen.

Einstellen der Fade-In/Out-Zeit

Sie können die Zeitdauer für das Ein- und Ausblenden (Seite 48) einstellen.

1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB[◀] CONFIG 1 → [A] FADE IN/OUT/HOLD TIME

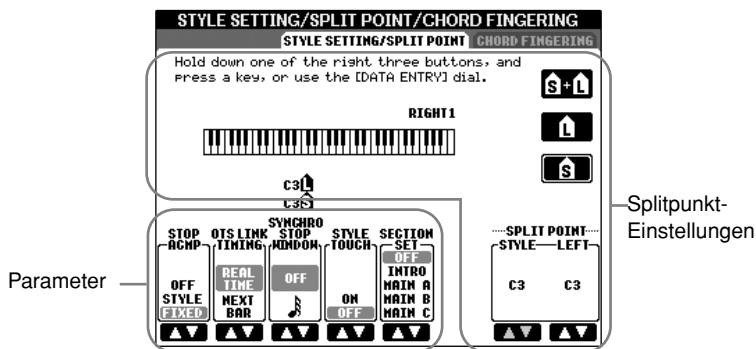
2 Stellen Sie die Parameter für Fade-In/Out mithilfe der Tasten [3 ▲ ▼]–[5 ▲ ▼] ein.

FADE IN TIME	Legt fest, wie lange der Einblendvorgang oder der Anstieg vom Minimum zum Maximum dauert.
FADE OUT TIME	Legt fest, wie lange der Ausblendvorgang oder der Abstieg vom Maximum zum Minimum dauert.
FADE OUT HOLD TIME	Legt fest, wie lange die Lautstärke nach dem Fade-Out auf 0 gehalten wird.

Einstellungen für die Style-Wiedergabe

Das PSR-3000/1500 hat eine Vielfalt von Style-Wiedergabefunktionen einschließlich Split Point und anderen, die im nachfolgend dargestellten Display aktiviert werden können.

- 1 **Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.**
[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB[◀] STYLE SETTING/SPLIT POINT
- 2 **Legen Sie mit den Tasten [F]–[H] den SPLIT POINT fest (Trennlinie auf dem Keyboard, siehe unten) und mit den Tasten [1 ▲ ▼]–[5 ▲ ▼] die übrigen Parameter (Seite 106).**



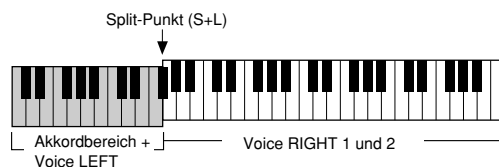
• SPLIT-PUNKT

Mit diesen Einstellungen (es gibt zwei Split Points), können Sie die Tastatur in verschiedene Bereiche einteilen: den Akkordbereich, den Bereich für den LEFT-Part und den Bereich für RIGHT 1 und RIGHT 2. Die beiden Splitpunkt-Einstellungen (siehe unten) werden als Notennamen angegeben.

- Split Point (S) – trennt den Akkordbereich für die Style-Wiedergabe vom Bereich für das Spielen von Voices (RIGHT 1,2 und LEFT).
- Split Point (L) – trennt die beiden Bereiche LEFT und RIGHT 1-2 für das Spielen von Voices auf.

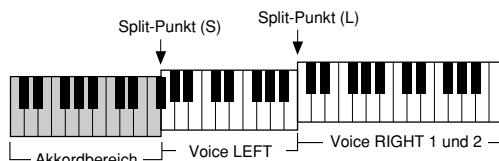
Diese beiden Einstellungen können je nach Wunsch auch auf dieselbe Note (wie in der Vorbelegung), oder auf verschiedene Noten eingestellt werden.

Einstellen von Splitpunkt (S) und Splitpunkt (L) auf dieselbe Note



Drücken Sie die Taste [F] (S+L) und drehen Sie am Datenrad [DATA ENTRY].

Einstellen von Splitpunkt (S) und Splitpunkt (L) auf verschiedene Noten



Drücken Sie die Taste [H] (S) oder die Taste [G] (L), und drehen Sie am Datenrad [DATA ENTRY].

Splitpunkt (L) kann nicht tiefer als Splitpunkt (S) eingestellt werden, und Splitpunkt (S) kann nicht höher als Splitpunkt (L) eingestellt werden.

Splitpunkt durch Angabe des Notennamens festlegen

Drücken Sie die Taste [7 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼] (SPLIT POINT). Sie können die Trennlinie für den Voice- und Akkordbereich des Keyboards im Display über die STYLE-Taste und die für die linken und rechten Voices über die LEFT-Taste festlegen.

Was wird bei einer Song-Aufnahme aufgezeichnet?

Beachten Sie bitte, dass sowohl die abgespielte Voice wie auch die Akkorde aufgezeichnet werden, wenn der Parameter auf STYLE eingestellt ist, und dass nur die Akkorddaten aufgezeichnet werden, wenn der Parameter auf OFF oder FIXED eingestellt ist.

• **STOP ACMP**

Wenn die Begleitautomatik [ACMP ON/OFF] aktiviert und die Synchronstart-Funktion [SYNC START] deaktiviert ist, können Sie im Akkordbereich des Keyboards Akkorde spielen und auch hören, selbst wenn die Style-Wiedergabe angehalten ist. In diesem Zustand – genannt „Stop Accompaniment“ – werden alle gültigen Akkordfingersätze erkannt, und Akkordgrundton und -typ werden im Display angezeigt.

Im Display auf Seite 105 können Sie (unter STOP ACMP) erkennen, ob ein im Akkordbereich gespielter Akkord im Zustand „Stop Accompaniment“ zu hören sein wird oder nicht.

OFF.....Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt nicht.

STYLE.....Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt über die Voices des ausgewählten Styles.

FIXEDDer im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt über die festgelegte Voice, unabhängig vom ausgewählten Style.

• **OTS LINK TIMING**

Dieser Parameter bezieht sich auf die OTS Link-Funktion (Seite 50). Er legt das Timing fest, mit dem die One-Touch-Einstellungen zusammen mit MAIN VARIATION [A]–[D] umgeschaltet werden. (Die Taste [OTS LINK] muss aktiv sein.)

REAL TIME(Echtzeit) Die One-Touch-Einstellung wird sofort aufgerufen, wenn Sie eine [MAIN VARIATION]-Taste drücken.

NEXT BAR.....(Nächster Takt) Die One-Touch-Einstellung im nächsten Takt aufgerufen, wenn Sie eine [MAIN VARIATION]-Taste drücken.

• **SYNCHRO STOP WINDOW**

Hier wird festgelegt, wie lange Sie einen Akkord halten können, bevor die Synchronstop-Funktion automatisch ausgeschaltet wird. Wenn die Taste [SYNC STOP] eingeschaltet wird, und hier ist ein anderer Wert als „OFF“ eingestellt, wird die Synchronstop-Funktion automatisch ausgeschaltet, wenn Sie einen Akkord länger halten, als hier eingestellt ist. Dadurch wird auf bequeme Art die Style-Wiedergabe wieder zurück in den Normalzustand versetzt, und Sie können die Tasten loslassen, ohne dass die Style-Wiedergabe stoppt.

• **STYLE TOUCH**

Schaltet die Anschlagsempfindlichkeit (Touch Response) für die Style-Wiedergabe ein oder aus. Bei Aktivierung (ON) ändert sich die Style-Lautstärke je nach Ihrer Anschlagstärke im Akkordbereich des Keyboards.

• **SECTION SET**

Bestimmt den Standardabschnitt, der beim Umschalten von Styles (bei gestoppter Style-Wiedergabe) automatisch aufgerufen wird. In der Einstellung OFF und bei gestoppter Style-Wiedergabe wird der aktive Abschnitt nicht gewechselt, auch wenn ein anderer Style ausgewählt wird.

Gehört eine der Abschnitte MAIN A bis D nicht zu den Style-Daten, wird automatisch der nächstgelegene Abschnitt ausgewählt. Beispiel: wenn MAIN D nicht im ausgewählten Style enthalten ist, wird MAIN C aufgerufen.

Bearbeiten der Style-Lautstärke und -Klangbalance (MIXING CONSOLE)

Sie können verschiedene Mischpult-Parameter eines Styles einstellen. (Siehe „Anpassbare Elemente (Parameter) im MIXING CONSOLE-Display“ auf Seite 88.) Rufen Sie das STYLE PART-Display gemäß Schritt 3 der allgemeinen Vorgehensweise in „Bearbeiten der Lautstärke-Balance und Voice-Kombination (MIXING CONSOLE)“ auf Seite 86, und befolgen Sie die Anweisungen.

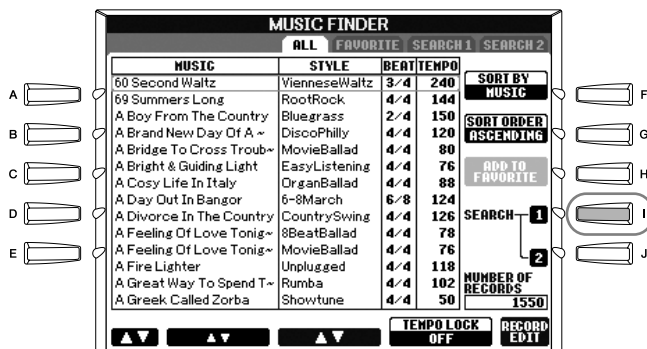
Praktische Funktion – der Music Finder

Music Finder (Seite 52) ist eine praktische Funktion, mit der Sie vorprogrammierte Bedieneinstellungen (für Voices, Styles usw.) aufrufen können, die auf einen Song oder einen Typ von Musik passen, die Sie spielen möchten. Die Datensätze von Music Finder können durchsucht und bearbeitet werden.

Durchsuchen der Datensätze

Sie können die Datensätze mithilfe der Suchfunktion (Search) von Music Finder durchsuchen, indem Sie einen Song-Namen oder ein Schlüsselwort angeben. Sie können die besten Suchergebnisse auch auf der Registerkarte FAVORITE im MUSIC FINDER-Display speichern.

- 1 Drücken Sie die [MUSIC FINDER]-Taste, um das MUSIC FINDER-Display aufzurufen.
- 2 Drücken Sie die TAB-Taste [◀], um die Registerkarte ALL auszuwählen. Diese enthält alle vorprogrammierten (Preset-)Datensätze.
- 3 Drücken Sie auf die [I]-Taste (SEARCH 1), um die entsprechende Registerkarte aufzurufen.



- 4 Geben Sie die Suchkriterien ein.



Suchkriterien löschen

Wenn Sie die eingegebenen Kriterien (Music/Keyword/Style) löschen möchten, drücken Sie die entsprechenden [F]/[G]/[H]-Tasten (CLEAR).

Eingabe von mehreren Schlüsselwörtern
 Sie können gleichzeitig nach mehreren Schlüsselworten suchen, indem Sie die Begriffe durch ein Komma trennen.

- **Suchen nach Songtitel, Musik-Genre (MUSIC) oder Schlüsselwort (KEYWORD)**
 - 1 Drücken Sie die [A]-Taste (MUSIC) oder [B]-Taste (KEYWORD), um das Display für Zeicheneingabe aufzurufen.
 - 2 Geben Sie den Songtitel, das Musikgenre oder ein Schlüsselwort ein (Seite 71).
 - **Suchen nach Style-Name**
 - 1 Drücken Sie die [C]-Taste (STYLE), um das Display für die Style-Auswahl aufzurufen.
 - 2 Wählen Sie mithilfe der Tasten [A] - [J] einen Style aus.
 - 3 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zum SEARCH 1-Display zurückzukehren.
 - **Hinzufügen anderer Suchkriterien**
 Sie können zusätzlich zu Songtitel/Schlüsselwort/Style-Name auch noch andere Suchkriterien eingeben.
 - BEAT** Wählen Sie durch Drücken der [D]-Taste die Taktart aus, die Sie in Ihrem Spiel verwenden möchten. Es werden alle Taktarten in die Suche mit einbezogen, wenn Sie ANY auswählen.
 - SEARCH AREA** Wählen Sie durch Drücken der [E]-Taste die Seiten aus, die in die Suche mit einbezogen werden sollen. (Sie entsprechen den Registerkarten im Music Finder-Display.)
 - TEMPO** Legen Sie durch Drücken der Tasten [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] (TEMPO) den Tempobereich fest, den Sie in Ihrem Spiel verwenden möchten.
 - GENRE** Wählen Sie durch Drücken der Tasten [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼] (GENRE) das gewünschte Musikgenre aus.
- 5 Drücken Sie die Taste [8 ▲] (START SEARCH), um die Suche zu starten.**
 Die Anzeige SEARCH 1 mit den Suchergebnissen wird angezeigt. Wenn Sie die Suche abbrechen möchten, drücken Sie die Taste [8 ▼] (Cancel).

Detailsuche

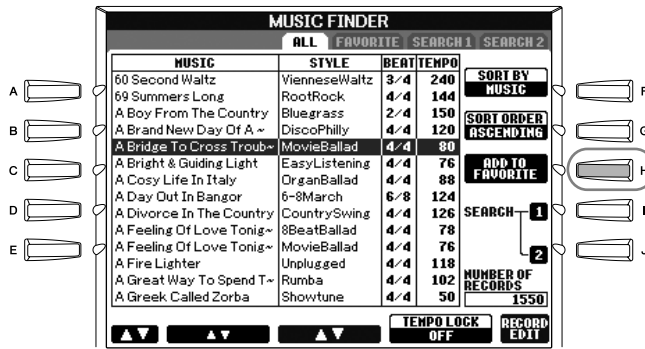
Wenn Sie die Datensätze auf der Basis des bisherigen Ergebnisses der ersten Suche weiter durchsuchen oder nach anderen Musikgenres suchen möchten, drücken Sie im MUSIC FINDER-Display die [J]-Taste (SEARCH 2). Das Suchergebnis wird im SEARCH 2-Display angezeigt.

Erstellen einer Kollektion von bevorzugten Datensätzen (Favoriten)

So praktisch, wie die eben beschriebene Suchfunktion auch ist, um die Tiefen des Music Finder zu ergründen - sie möchten vielleicht dennoch einen „Ordner“ mit den von Ihnen bevorzugten Datensätzen (Favoriten) erstellen, damit Sie aus dieser persönlichen Auswahl schnell alle diejenigen Styles und Einstellungen aufrufen können, die Sie in Ihrem Spiel am häufigsten verwenden.

- 1 **Markieren Sie den gewünschten Datensatz aus dem MUSIC FINDER-Display.**

- Drücken Sie die [H]-Taste (ADD TO FAVORITE), um den ausgewählten Datensatz im Favoriten-Display hinzuzufügen.



- Rufen Sie mithilfe der TAB-Tasten [◀][▶] die Registerkarte FAVORITE auf, und überprüfen Sie, ob der Datensatz dort angefügt werden ist.

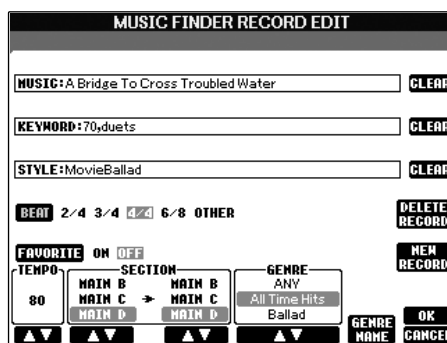
Löschen von Datensätzen im Favoriten-Display

- Markieren Sie auf der Registerkarte FAVORITE den zu löschenden Datensatz.
- Drücken Sie die [H]-Taste (DELETE FROM FAVORITE).

Bearbeiten von Datensätzen

Sie können einen neuen Datensatz erstellen, indem Sie einen aktuell ausgewählten Datensatz bearbeiten. Die neu erstellten Datensätze werden automatisch im internen Speicher gespeichert.

- Markieren Sie im MUSIC FINDER-Display den gewünschten Datensatz, der bearbeitet werden soll.
- Drücken Sie die Taste [8▲▼] (RECORD EDIT), um das Display für die Bearbeitung aufzurufen.



- Bearbeiten Sie den Datensatz nach Ihren Wünschen.

⚠ VORSICHT
 Sie können auch einen voreingestellten Datensatz ändern und damit einen neuen Datensatz erstellen. Wenn Sie den ursprünglichen, vorprogrammierten Datensatz unverändert behalten möchten, müssen Sie den Namen des bearbeiteten Datensatzes ändern und diesen als neuen Datensatz registrieren (siehe Schritt 5, Seite 110).

Suchen nach der Taktart

Wenn Sie die Datensätze nach der Taktart durchsuchen möchten, drücken Sie die [D]-Taste (BEAT). Bedenken Sie, dass die hier vorgenommene BEAT-Einstellung nur für die Suche im Music Finder gedacht ist; die Taktart im Style selbst wird dadurch nicht beeinflusst.

Die maximale Zahl von Datensätzen beträgt 2500 (PSR-3000)/1200 (PSR-1500).

- **Songtitel/Schlüsselwort/Style-Name bearbeiten**
Geben Sie die einzelnen Elemente genauso ein, wie Sie es im SEARCH 1-Display getan haben (Seite 108).
 - **Tempo ändern**
Drücken Sie die Taste [1 ▲ ▼] (TEMPO).
 - **Abschnitt (Intro/Main/Ending) merken**
Drücken Sie die Tasten [2 ▲ ▼]/[4 ▲ ▼], um den Abschnitt auszuwählen, die automatisch aufgerufen werden, wenn der Datensatz ausgewählt wird. Das ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie erreichen möchten, dass ein gewählter Style automatisch auf den Start mit einem Intro-Abschnitt eingerichtet wird.
 - **Genre bearbeiten**
Wählen Sie das gewünschte Genre durch Drücken der Taste [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼] (GENRE) aus. Wenn Sie ein neues Genre erstellen möchten, drücken Sie die Taste [7 ▲ ▼] (GENRE NAME), und geben Sie dann den Namen für das Genre ein. (Seite 71)
 - **Aktuellen Datensatz löschen**
Drücken Sie die Taste [I] (DELETE RECORD).
 - **Bearbeitungsfunktionen abbrechen und Display beenden**
Drücken Sie die Taste [8 ▼] (CANCEL).
- 4** Wenn der bearbeitete Datensatz zum FAVORITE-Display hinzugefügt werden soll, drücken Sie die [E]-Taste (FAVORITE), um die Option FAVORITE zu aktivieren.
- 5** Speichern Sie Ihre Bearbeitung im Datensatz, wie nachfolgend beschrieben.
- **Neuen Datensatz erstellen**
Drücken Sie die [J]-Taste (NEW RECORD). Der Datensatz wird zum ALL-Display hinzugefügt. Wenn Sie den Datensatz in Schritt 4 als Favorit vorgesehen haben, wird er im ALL-Display wie auch im FAVORITE-Display hinzugefügt.
 - **Bestehenden Datensatz überschreiben**
Drücken Sie die Taste [8 ▲] (OK). Wenn Sie den Datensatz in Schritt 4 als Favorit vorgesehen haben, wird er im FAVORITE-Display hinzugefügt. Wenn Sie diesen Datensatz im FAVORITE-Style bearbeiten, wird er überschrieben.

Speichern von Datensätzen

Music Finder behandelt alle Datensätze einschließlich vorprogrammierter und nachträglich erstellter als einzige Datei. Beachten Sie, dass einzelne Datensätze (Bedienfeldeinstellungen) nicht als separate Dateien behandelt werden können.

- 1** Rufen Sie das Display für die Speicherung auf.
[FUNCTION] → [I]UTILITY → TAB[▶] SYSTEM RESET → [I] MUSIC FINDER FILES
- 2** Drücken Sie die TAB-Tasten [◀][▶], um einen Speicherplatz (USER/CARD) auszuwählen.
- 3** Drücken Sie die Taste [6 ▼], um die Datei zu speichern (Seite 67).
Alle Datensätze werden zusammen in einer einzigen Datei gespeichert.

Aufruf der Music Finder-Datensätze, die in USER/CARD gespeichert wurden.

Um die in USER/CARD gespeicherten Music Finder-Datensätze aufzurufen, befolgen Sie die Anweisungen weiter unten.

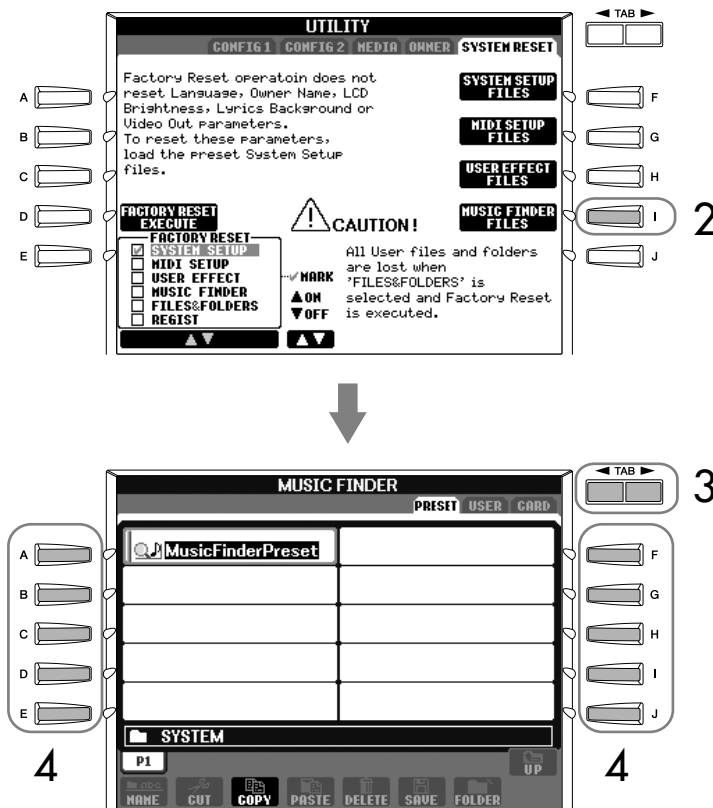
- 1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET
- 2 Drücken Sie die [I]-Taste (MUSIC FINDER), um das MUSIC FINDER-Display aufzurufen.
- 3 Drücken Sie die TAB-Tasten [◀][▶], um die Registerkarten USER oder CARD aufzurufen.
- 4 Drücken Sie auf eine der Tasten [A] - [J], um die gewünschte Music Finder-Datei auszuwählen.

Nach Auswahl einer Datei wird eine Meldung angezeigt, die Sie dazu auffordert, einen der folgenden Menüpunkte auszuwählen.

- **REPLACE**
Alle im Instrument vorhandenen Music-Finder-Einträge werden gelöscht und durch die Einträge der gewählten Datei ersetzt.
 - **APPEND**
Die aufgerufenen Datensätze werden freien Datensatznummern zugeordnet.
- Wählen Sie eine dieser Einstellungen aus, um die Music Finder-Datei zu öffnen. Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie CANCEL.

⚠ VORSICHT
Wenn Sie REPLACE wählen, werden automatisch alle von Ihnen selbst erstellten Datensätze aus dem internen Speicher gelöscht und durch die ursprünglichen Music Finder-Daten ersetzt.

Wiederherstellen der Music Finder-Daten
Sie können den Music Finder des PSR-3000/1500 wieder in den ursprünglichen Zustand bei Auslieferung zurücksetzen (Seite 73).

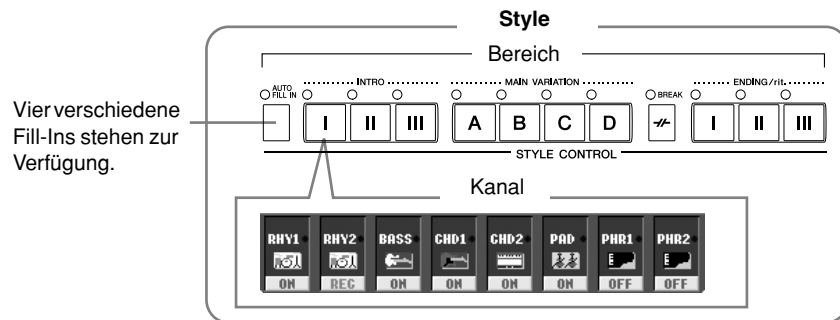


Style Creator

Sie können Ihre eigenen Styles erstellen, indem Sie diese selbst aufzeichnen oder mit den internen Style-Daten kombinieren. Die erstellten Styles können bearbeitet werden.

Style-Struktur

Styles bestehen aus fünfzehn verschiedenen Abschnitten, und jeder Abschnitt hat acht separate Kanäle. Mit dem Style Creator können Sie einen Style erstellen, indem Sie die einzelnen Kanäle separat aufnehmen, oder indem Sie Pattern-Daten von anderen Styles importieren.



Erstellen eines Styles

Ein Style kann mit einer der drei nachfolgend beschriebenen Methoden erstellt werden. Die erstellten Styles können auch bearbeitet werden (Seite 118).

■ Echtzeitaufnahme ► Siehe Seite 113

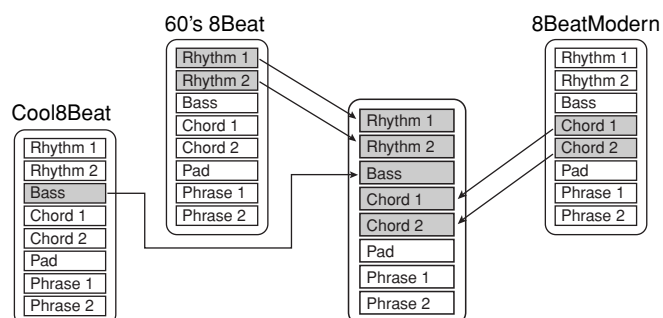
Mit dieser Methode können Sie einen Style aufzeichnen, indem Sie einfach auf dem Instrument spielen. Sie können einen internen Style auswählen, der dem Style, den Sie sich vorstellen, am nächsten kommt, und dann Teile nach Wunsch überschreiben, oder Sie können einen neuen Style von Grund auf erstellen.

■ Einzelschritt-Aufnahme ► Siehe Seite 116

Diese Methode gleicht dem Aufschreiben von Noten auf Papier, da Sie jede Note einzeln eingeben und ihren Notenwert vorgeben können. Sie können somit einen Style erstellen, ohne die Parts auf dem Instrument spielen zu müssen, denn Sie können jedes Event manuell eingeben.

■ Style-Montage ► Siehe Seite 117

Mit dieser praktischen Funktion können Sie zusammengesetzte Styles erstellen, indem Sie verschiedene Patterns aus den internen, vorprogrammierten Styles zu einem neuen Style kombinieren. Wenn Sie zum Beispiel einen eigenen 8-Beat-Style erstellen möchten, könnten Sie Rhythmus-Patterns vom Style „60's 8Beat“ nehmen, das Bass-Pattern aus „Cool8Beat“ verwenden und die Akkord-Patterns aus „8BeatModern“ importieren. Das ergibt praktisch eine Montage verschiedener Elemente zu einem neuen Style.



Echtzeitaufnahme (BASIC)

Erstellen Sie einen Style, indem Sie die einzelnen Kanäle einen nach dem anderen in Echtzeit aufzeichnen.

Eigenschaften der Echtzeitaufnahme

- **Loop Recording (Aufnahmeschleife)**

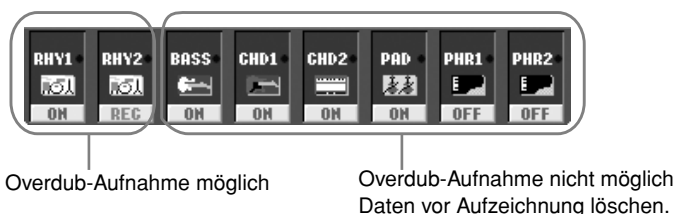
Bei der Style-Wiedergabe werden mehrere Takte eines Rhythmus-Pattern in einer „Schleife“ wiederholt, und auch die Style-Aufzeichnung erfolgt unter Verwendung von Schleifen. Wenn Sie beispielsweise die Aufnahme mit einer zwei Takte langen Main-Section starten, werden diese zwei Takte wiederholt aufgezeichnet. Aufgenommene Noten werden von der nächsten Wiederholung an wiedergegeben, so dass Sie gleichzeitig aufnehmen und das zuvor aufgezeichnete Material anhören können.

- **Overdub-Aufnahme**

Bei dieser Methode wird auf einer Spur, auf der bereits Daten aufgezeichnet sind, neues Material aufgenommen, ohne die vorhandenen Daten zu löschen. Bei der Style-Aufnahme werden aufgezeichnete Daten nicht gelöscht, es sei denn, Sie verwenden Funktionen wie „Rhythm Clear“ (Seite 115) und „Delete“ (Seite 114). Wenn Sie beispielsweise die Aufnahme einer zwei Takte langen MAIN-Section starten, werden diese zwei Takte ständig wiederholt. Aufgezeichnete Noten werden von der nächsten Wiederholung an wiedergegeben, so dass Sie gleichzeitig der Schleife neues Material hinzufügen und das zuvor aufgezeichnete Material anhören können.

Wenn Sie einen Style auf der Basis eines bestehenden, internen Styles erstellen, dann wird die Overdub-Aufnahme nur auf die Rhythmus-Kanäle angewendet. Bei allen anderen Kanälen sind die ursprünglichen Daten vor der Aufzeichnung zu löschen.

Bei Echtzeitaufnahme auf der Basis interner Styles:

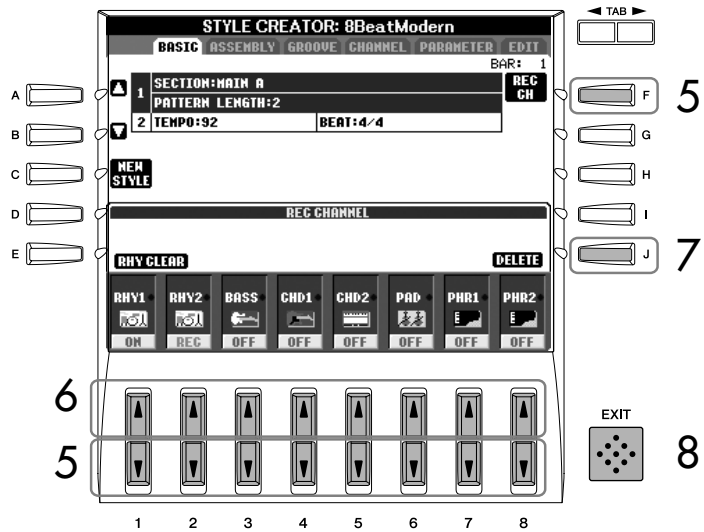


- 1 Wählen Sie den gewünschten Style aus, der als Basis für die Aufzeichnung/Bearbeitung dienen soll (Seite 46).
Wenn Sie einen neuen Style von Grund auf erstellen möchten, drücken Sie in dem unter Schritt 5 dargestellten Display auf die [C]-Taste (NEW STYLE).
- 2 Drücken Sie die Taste [DIGITAL RECORDING].
- 3 Drücken Sie die [B]-Taste, um das STYLE CREATOR-Display aufzurufen.
- 4 Wählen Sie mithilfe der TAB-Tasten [◀][▶] die Registerkarte BASIC aus.
- 5 Geben Sie den aufzunehmenden Kanal an, indem Sie die [F]-Taste (REC CH) gedrückt halten und gleichzeitig die entsprechend nummerierte Taste [1▼]–[8▼] drücken.

Bei der Aufnahme auf der Basis eines internen Styles auf den Kanälen von BASS bis PHR2 sind die Originaldaten vor der Aufzeichnung zu löschen. Overdub-Aufnahme ist auf den Kanälen von BASS bis PHR2 nicht möglich (siehe oben).

Wenn die Kanalanzeige am unteren Rand des Displays verschwindet, können Sie die [F]-Taste (REC CH) drücken, um sie wieder anzuzeigen.

Wenn Sie Ihre Auswahl rückgängig machen möchten, drücken Sie die entsprechende Taste [1 ▼]–[8 ▼] noch einmal.



6 Rufen Sie mithilfe der Tasten [1 ▲]–[8 ▲] das Display für die Voice-Auswahl auf, und wählen Sie die gewünschte Voice für die jeweiligen Aufnahmekanäle aus.

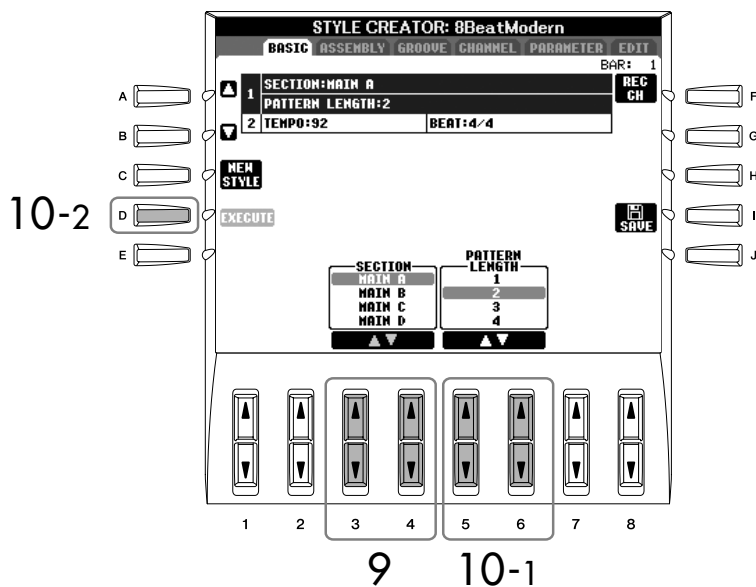
Drücken Sie die Taste [EXIT], um zum vorhergehenden Display zurückzukehren.

7 Um einen Kanal zu löschen, halten Sie die [J]-Taste (DELETE) gedrückt und drücken Sie gleichzeitig die entsprechend nummerierte Taste [1 ▲]–[8 ▲].

Sie können die Löschung wieder aufheben, indem Sie die dieselbe Nummertaste noch einmal drücken, bevor Sie die [J]-Taste loslassen.

8 Kehren Sie zum Display für die Abschnittsauswahl usw. zurück, indem Sie die [EXIT]-Taste drücken.

9 Wählen Sie mithilfe der Tasten [3 ▲ ▼]/[4 ▲ ▼] den aufzunehmenden Abschnitt (Seite 112) aus.



Einschränkungen bei den aufnehmbaren Voices

- **Kanal RHY1:**
Alle Voices außer Organ Flutes
- **Kanal RHY2:**
Nur Drum/SFX-Kits
- **Kanäle BASS bis PHR2:**
Alle Voices außer Organ Flutes und Drum/SFX-Kits

Stummschalten bestimmter Kanäle während der Aufnahme

Schalten Sie die in Frage kommenden Kanäle mithilfe der Tasten [1 ▼]–[8 ▼] aus.

Angabe der Abschnitte über die Bedienfeldtasten

Sie können auf dem Bedienfeld mithilfe der STYLE CONTROL-Tasten ([INTRO]/[MAIN]/[ENDING] usw.) die Abschnitte festlegen, die aufgezeichnet werden sollen. Wenn Sie eine dieser Abschnittstasten drücken, wird das SECTION-Display aufgerufen. Wechseln Sie einen Abschnitt mithilfe der Tasten [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼], und drücken Sie die Taste [8 ▲], um die Auswahl wirksam werden zu lassen.

- 10 Legen Sie mithilfe der Tasten [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼] die Länge (Anzahl Takte) des ausgewählten Abschnitts fest.**
Die festgelegte Abschnittslänge wird erst wirksam, wenn Sie die [D]-Taste (EXECUTE) drücken.
- 11 Beginnen Sie die Aufnahme durch Drücken der STYLE CONTROL-Taste [START/STOP]**
Die Wiedergabe des festgelegten Abschnitts beginnt. Da das Begleit-Pattern wiederholt in einer Schleife abgespielt wird, können Sie einzelne Sounds nacheinander aufnehmen und die jeweils vorher aufgenommenen Sounds in der Wiedergabe hören. Informationen über die Aufzeichnung auf anderen als den Rhythmus-Kanälen (RHY 1,2) finden Sie im Abschnitt „Regeln für die Aufzeichnung auf Kanälen, die keine Rhythmus-Kanäle sind“ weiter unten.
- 12 Um mit der Aufnahme eines anderen Kanals fortzufahren, halten Sie die [F]-Taste (REC CH) gedrückt, drücken Sie gleichzeitig eine der Tasten [1 ▼]–[8 ▼], um den Kanal festzulegen, und spielen Sie dann auf dem Keyboard.**
- 13 Beenden Sie die Aufnahme durch Drücken der STYLE CONTROL-Taste [START/STOP].**
- 14 Drücken Sie die [I]-Taste (SAVE), um das Display für die Style-Auswahl aufzurufen und die Daten zu speichern.**
Die Daten werden im Display für die Style-Auswahl gespeichert (Seite 67).

Regeln für die Aufzeichnung auf Kanälen, die keine Rhythmus-Kanäle sind

- Verwenden Sie zum Aufzeichnen der Spuren für BASS und PHRASE nur die Töne der CM7-Tonleiter (d.h. C, D, E, G, A und H).
- Verwenden Sie zum Aufzeichnen der Spuren für CHORD und PAD nur Akkordtöne (d. h. C, E, G und H).



C = Akkordnoten
C, R = Empfohlene Noten

Die Begleitautomatik (Style-Wiedergabe) wird unter Verwendung der hier aufgezeichneten Daten entsprechend den auf der Tastatur gespielten Akkordwechseln umgewandelt. Der Akkord, der die Grundlage dieser Notenumwandlung bildet und als Quellakkord bezeichnet wird, ist standardmäßig auf CM7 eingestellt (wie im Beispiel oben). Sie können den Quellakkord (Grundton und Typ) im PARAMETER-Display auf Seite 122 ändern. Bedenken Sie jedoch, dass sich auch die Akkordnoten und empfohlenen Noten ändern, wenn Sie einen anderen Akkord als den Standard CM7 verwenden. Weitere Informationen zu Akkordnoten und Tonleiternoten finden Sie auf Seite 123.

Löschen des aufgenommenen Rhythmus-Kanals (RHY 1,2)

Um einen bestimmten Instrumentklang zu löschen, halten Sie (im Display, wo die aufgezeichneten Kanäle angezeigt werden) die [E]-Taste (RHY CLEAR) gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig die entsprechende Kanaltaste.

⚠ VORSICHT

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Gerät ausschalten, ohne zu speichern (Seite 67), geht der aufgenommene Style verloren.

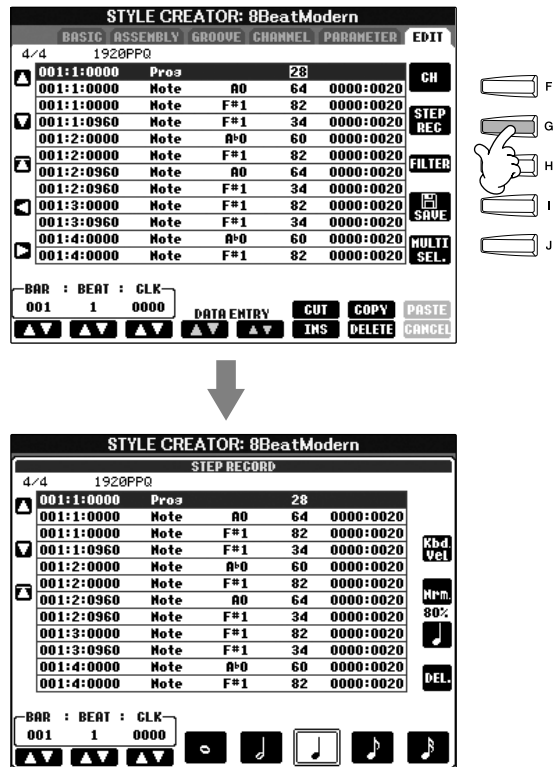
Für die Abschnitte INTRO und ENDING können Sie alle Akkorde oder Akkordfolgen ganz nach Wunsch verwenden.

Ändern des Quellakkords

Wenn Sie das Pattern mit einem anderen Quellakkord als CM7 aufnehmen möchten, legen Sie auf der PARAMETER-Seite die Parameter PLAY ROOT und PLAY CHORD fest (Seite 122), bevor Sie die Aufnahme beginnen.

Einzelschrittaufnahme (EDIT)

Die folgenden Erläuterungen beziehen sich auf den Fall, dass in Schritt 4 von „Echtzeitaufnahme“ (Seite 113) die Registerkarte EDIT ausgewählt worden ist.



Im EDIT-Display können Noten mit absolut präzisiertem Timing aufgenommen werden. Dieses Verfahren der Einzelschrittaufnahme ist im Wesentlichen mit dem der Song-Aufnahme identisch (Seite 146), mit Ausnahme der nachfolgend aufgeführten Punkte:

- Beim Song Creator lässt sich die Position der End-Marke beliebig verschieben, im Style Creator kann sie nicht geändert werden. Das liegt daran, dass die Länge des Styles automatisch nach der ausgewählten Sequenz festgelegt wird. Wenn Sie beispielsweise einen Style basierend auf einer vier Takte langen Sequenz erzeugen, wird die End-Marke automatisch an das Ende des vierten Takts gesetzt und kann im STEP RECORD-Display nicht verschoben werden.
- Beim Song Creator können die Aufnahmekanäle in der Anzeige der Registerkarte 1–16 geändert werden, beim Style Creator ist dies nicht möglich. Wählen Sie den Aufnahmekanal in der Registerkarte BASIC aus.
- Beim Style Creator können nur Kanaldaten und systemexklusive Meldungen eingegeben werden. Sie können mit der [F]-Taste zwischen beiden Listentypen hin- und herschalten. Akkord- und Textdaten sind nicht verfügbar.

Style-Montage (ASSEMBLY)

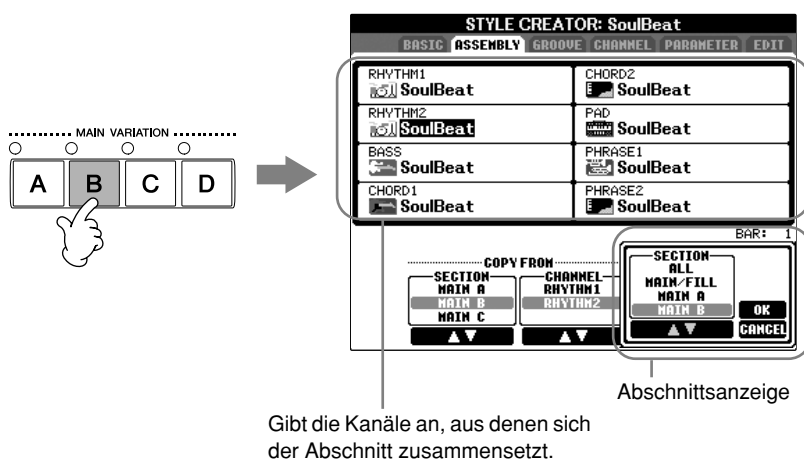
Mit der Style-Montage können Sie einen neuen Style durch Mischen verschiedener Patterns (Kanäle) existierender interner Styles erstellen.

1 Wählen Sie den Basis-Style aus, und rufen Sie dann die Registerkarte ASSEMBLY auf.

Die Vorgehensweise ist dieselbe wie bei den Schritten 1-4 in „Echtzeitaufnahme“ (Seite 113). In Schritt 4 wählen Sie dann die Registerkarte ASSEMBLY aus.

2 Wählen Sie den gewünschten Abschnitt (Intro, Main, Ending usw.) für den neuen Style aus.

Rufen Sie das SECTION-Display auf, indem Sie auf dem Bedienfeld eine der STYLE CONTROL-Tasten ([INTRO]/[MAIN]/[ENDING]) drücken. Ändern Sie den Abschnitt wie gewünscht mithilfe der Tasten [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼], und führen Sie den Vorgang aus, indem Sie die Taste [8 ▲] (OK) drücken.



3 Wählen Sie mithilfe der Tasten [A]–[D] und [F]–[I] den Kanal aus, bei dem Sie das Pattern ersetzen möchten. Rufen Sie das Display für die Style-Auswahl auf, indem Sie dieselbe Taste noch einmal drücken. Wählen Sie den Style aus, der das Pattern enthält, welches Sie im Display für die Style-Auswahl ersetzen möchten.

Um zum vorigen Bildschirm zurückzukehren, drücken Sie nach Style-Auswahl die [EXIT]-Taste.

4 Wählen Sie den gewünschten Abschnitt des neu importierten Styles (Auswahl in Schritt 3 weiter oben) aus, indem Sie die Tasten [2 ▲ ▼]/[3 ▲ ▼] (SECTION) drücken.

5 Wählen Sie den gewünschten Kanal für den Abschnitt (Auswahl in Schritt 4 weiter oben) aus, indem Sie die Tasten [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼] (CHANNEL) drücken.

6 Wiederholen Sie die Schritte 3-5, wenn Sie Patterns anderer Kanäle ersetzen möchten.

7 Drücken Sie die [J]-Taste (SAVE), um das Display für die Style-Auswahl aufzurufen, und speichern Sie dort die Daten (Seite 67).

⚠ VORSICHT

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Gerät ausschalten, ohne zu speichern (Seite 67), geht der aufgenommene Style verloren.

Style-Wiedergabe während der Style-Montage

Während Sie einen Style zusammensetzen, können Sie ihn abspielen und hierfür eine Methode auswählen. Wählen Sie im Display für die Style-Montage mithilfe der Tasten [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] (PLAY TYPE) eine Wiedergabemethode aus.

- **SOLO**

Schaltet alles bis auf den in der Registerkarte ASSEMBLY ausgewählten Kanal stumm. Alle Kanäle, die im RECORD-Display der BASIC-Registerkarte auf ON gesetzt sind, werden gleichzeitig abgespielt.

- **ON**

Spielt den in der Registerkarte ASSEMBLY ausgewählten Kanal ab. Alle Kanäle, die im RECORD-Display der BASIC-Registerkarte auf einen Wert gesetzt sind, der nicht OFF ist, werden gleichzeitig abgespielt.

- **OFF**

Schaltet den in der Registerkarte ASSEMBLY ausgewählten Kanal stumm.

Bearbeiten des erstellten Styles

Sie können den von Ihnen erstellten Style über Echtzeitaufnahme, Einzelschrittaufnahme und/oder Style-Montage bearbeiten.

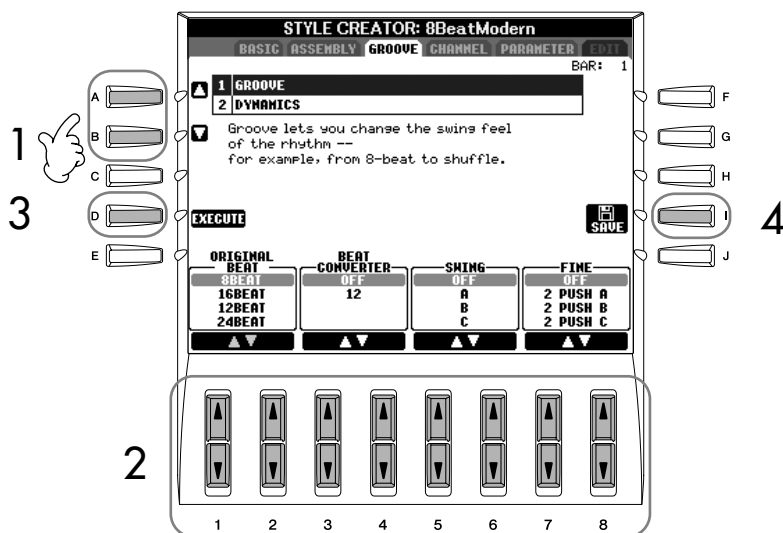
Grundlegende Vorgehensweise beim Bearbeiten von Styles

- 1 Wählen Sie einen zu bearbeitenden Style aus.
- 2 Drücken Sie die Taste [DIGITAL RECORDING].
- 3 Drücken Sie die [B]-Taste, um das STYLE CREATOR/EDIT-Display aufzurufen.
- 4 Drücken Sie die TAB-Taste [◀][▶], um eine Registerkarte auszuwählen.
 - **Änderung am rhythmischen Feeling (GROOVE) ▶ Siehe Seite 119**
Diese vielseitigen Funktionen stellen Ihnen eine breite Palette von Werkzeugen zur Verfügung, mit denen Sie das rhythmische Feeling der von Ihnen erstellten Styles verändern können.
 - **Bearbeiten von Daten pro Kanal (CHANNEL) ▶ Siehe Seite 121**
Mit diesen Bearbeitungsfunktionen können Sie Daten nach Wunsch löschen und Quantisierungseinstellungen in den Style-Daten eines Kanals anbringen.
 - **Einstellungen für das Dateiformat des Styles (PARAMETER) ▶ Siehe Seite 122**
Sie können entscheiden, wie für die Wiedergabe Ihres erstellten Styles die Noten umgewandelt und für die Begleitung zu Gehör gebracht werden, wenn im Akkordbereich des Keyboards ein Akkordwechsel stattfindet.
- 5 Bearbeiten Sie den ausgewählten Style.

Änderung am rhythmischen Feeling (GROOVE)

Die nachfolgenden Erläuterungen treffen auf den Fall zu, dass Sie in Schritt 4 von „Grundlegende Vorgehensweise beim Bearbeiten von Styles“ die Registerkarte GROOVE ausgewählt haben (Seite 118).

- 1 Wählen Sie mit den [A]/[B]-Tasten das Bearbeitungs Menü aus (Seite 120).



- 2 Bearbeiten Sie die Daten mithilfe der Tasten [1▲▼]–[8▲▼]. Einzelheiten über änderbare Parameter finden Sie auf Seite 120.
- 3 Drücken Sie für jedes Display die [D]-Taste (EXECUTE), um die Änderungen tatsächlich auszuführen.
Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, können Sie die Bearbeitung ausführen, und die Beschriftung dieser Taste ändert sich in UNDO (rückgängig machen). Falls Sie mit dem Ergebnis von GROOVE oder DYNAMICS nicht zufrieden sind, können Sie mit dieser Taste die ursprünglichen Daten wiederherstellen. Die Funktion UNDO hat nur eine Ebene, d.h. nur die zuletzt ausgeführte Aktion kann rückgängig gemacht werden.
- 4 Drücken Sie die [I]-Taste (SAVE), um das Display für die Style-Auswahl aufzurufen und die Daten zu speichern.
Die Daten werden im Display für die Style-Auswahl gespeichert (Seite 67).

⚠ VORSICHT

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Gerät ausschalten, ohne zu speichern (Seite 67), geht der bearbeitete Style verloren.

■ **GROOVE**

Hiermit können Sie durch subtile (Clock-) Änderungen des Style-Timings der Musik Swing verleihen oder das Feeling für den Beat ändern. Die Groove-Einstellungen werden auf alle Kanäle des ausgewählten Styles angewendet.

ORIGINAL BEAT	Legt die Beats (Schläge) fest, auf die das Timing von „Groove“ angewendet werden soll. Mit anderen Worten, wenn Sie 8BEAT auswählen, wird das Groove-Timing auf Achtelnoten angewendet, wenn Sie 12BEAT auswählen, wird das Groove-Timing auf Achteltriolen angewendet.
BEAT CONVERTER	Führt eine tatsächliche Änderung des Timings der (oben im Parameter ORIGINAL BEAT angegebenen) Schläge auf den ausgewählten Wert durch. Wenn beispielsweise ORIGINAL BEAT auf 8BEAT eingestellt ist und BEAT CONVERTER auf 12, dann werden sämtliche Achtelnoten im Abschnitt auf das Achteltriolen-Timing umgestellt. Die BEAT CONVERTER-Einstellungen 16A und 16B, die angezeigt werden, wenn ORIGINAL BEAT auf 12BEAT eingestellt ist, sind Varianten einer Sechzehntelnoten-Basiseinstellung.
SWING	Erzeugt ein Swing-Feeling durch Verschieben des Timings der unbetonten Taktschläge (Back Beats) entsprechend der Einstellung des obenstehenden Parameters ORIGINAL BEAT. Wenn beispielsweise ORIGINAL BEAT auf 8BEAT eingestellt ist, verzögert der SWING-Parameter in jedem Takt den zweiten, vierten, sechsten und achten Taktschlag und erzeugt so ein Swing-Feeling. Die Einstellungen von A bis E entsprechen verschiedenen Swing-Graden, wobei A den sanftesten und E den deutlichsten Swing-Effekt erzeugt.
FINE	Dient zur Auswahl einer Reihe von Groove-Mustern, die auf den ausgewählten Abschnitt angewendet werden. Die PUSH-Einstellungen bewirken, dass bestimmte Schläge früher gespielt werden, wohingegen HEAVY-Einstellungen das Timing bestimmter Schläge verzögern. Die nummerierten Einstellungen (2, 3, 4, 5) legen fest, welche Beats verändert werden sollen. Alle Schläge bis zum angegebenen Schlag – nicht jedoch der erste Schlag – werden vorzeitig bzw. verzögert gespielt (wenn z.B. 3 ausgewählt ist, der zweite und der dritte Schlag). In jedem Falle erzeugt Typ A den geringsten, Typ B einen mittelstarken und Typ C den maximalen Effekt.

■ **DYNAMICS**

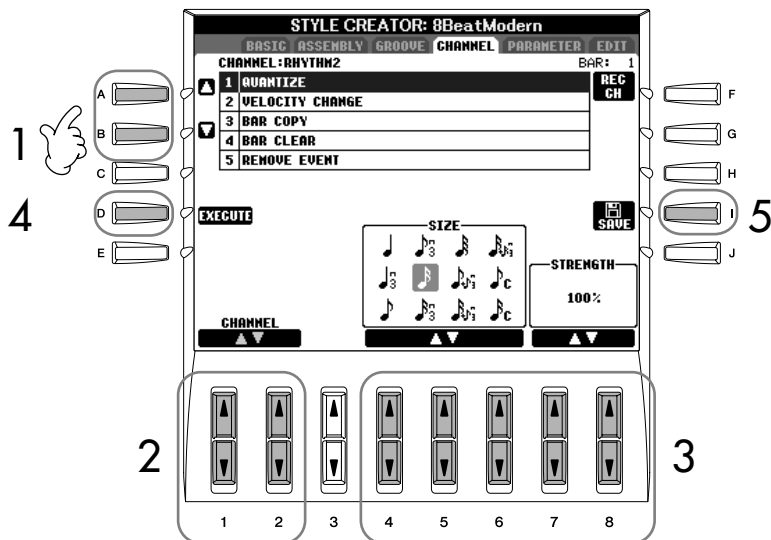
Ändert die Velocity/Lautstärke (oder Betonung) bestimmter Noten in der Style-Wiedergabe. Die Dynamics-Einstellungen werden auf jeden ausgewählten oder alle Style-Kanäle angewendet.

CHANNEL	Wählt den gewünschten Kanal (Part) aus, auf den DYNAMICS angewendet werden soll.
ACCENT TYPE	Legt den Typ des angewendeten Akzents fest, d.h. welche Noten in den Parts mit DYNAMICS-Einstellungen betont werden.
STRENGTH	Legt fest, wie stark der ausgewählte Akzenttyp (s.o.) angewendet wird. Je höher der Wert, desto stärker der Effekt.
EXPAND/COMP.	Erweitert oder komprimiert den Bereich der Velocity-Werte. Werte über 100% erweitern den Dynamikbereich, und Werte unter 100% komprimieren den Dynamikbereich.
BOOST/CUT	Erhöht alle Anschlagswerte der gewählten Section oder des Kanals oder senkt sie ab. Werte über 100% heben die allgemeine Velocity an und Werte unter 100% senken sie ab.

Bearbeiten von Daten für jeden Kanal (CHANNEL)

Die nachfolgenden Erläuterungen treffen auf den Fall zu, dass Sie in Schritt 4 von „Grundlegende Vorgehensweise beim Bearbeiten von Styles“ die Registerkarte CHANNEL ausgewählt haben (Seite 118).

1 Wählen Sie mit den [A]/[B]-Tasten das Bearbeitungs Menü aus.



2 Wählen Sie mithilfe der Tasten [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] (CHANNEL) den zu bearbeitenden Kanal aus.

Der ausgewählte Kanal wird oben links im Display angezeigt.

3 Bearbeiten Sie die Daten mithilfe der Tasten [4 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼].

Einzelheiten über änderbare Parameter finden Sie weiter unten.

4 Drücken Sie für jedes Display die [D]-Taste (EXECUTE), um die Änderungen tatsächlich auszuführen.

Nach der Ausführung können Sie sich Ihre Bearbeitung anhören, und diese Taste wird zu [UNDO] geändert. Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, können Sie mit dieser Taste die ursprünglichen Daten wiederherstellen. Die Funktion UNDO hat nur eine Ebene, d.h. nur die zuletzt ausgeführte Aktion kann rückgängig gemacht werden.

5 Drücken Sie die [I]-Taste (SAVE), um das Display für die Style-Auswahl aufzurufen und die Daten zu speichern.

Die Daten werden im Display für die Style-Auswahl gespeichert (Seite 67).

QUANTIZE	Dasselbe wie beim Song Creator (Seite 159), mit Ausnahme dieser beiden zusätzlichen Parameter: ♪ [°] Achtelnoten mit Swing ♪ [°] Sechzehntelnoten mit Swing
VELOCITY CHANGE	(Änderung der Anschlagstärke) Hebt alle Velocity-Werte des ausgewählten Kanals an bzw. senkt sie ab, jeweils um den hier angegebenen Prozentsatz.
BAR COPY	Mit dieser Funktion können Sie Daten aus einem Takt oder einer Gruppe von Takten an eine andere Position innerhalb des angegebenen Kanals kopieren. SOURCE gibt den ersten (TOP) und letzten (LAST) Takt des zu kopierenden Bereichs an. DEST (Destination) gibt den ersten Takt des Zielbereichs an, in den die Daten kopiert werden sollen.
BAR CLEAR	Mit dieser Funktion können Sie alle Daten in einem angegebenen Taktbereich des ausgewählten Kanals löschen.
REMOVE EVENT	Mit dieser Funktion können Sie bestimmte Events im ausgewählten Kanal löschen.

⚠ VORSICHT

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Gerät ausschalten, ohne zu speichern, geht der bearbeitete Style verloren.

Einstellungen für das Dateiformat des Styles (PARAMETER)

Spezielle Parametereinstellungen auf der Basis des Style-Dateiformats

Die Bearbeitung des Style-Dateiformats bezieht sich nur auf die Notenumwandlung. Die Änderung der Rhythmuskanäle hat keine Auswirkung.

Source-Pattern
SOURCE ROOT
(Einstellung des Grundtons eines Quell-Patterns)
SOURCE CHORD (Quellenakkord)
(Einstellung der Akkordart eines Quell-Patterns)

↓ Akkordwechsel über den Akkordbereich auf der Tastatur.

Notentransponierung
NTR
(Auf den Grundtonwechsel angewendete Notentransponierungsregel)
NTT
(Auf den Akkordartwechsel angewendete Notentransponierungstabelle)

↓

Andere Einstellungen
HIGH KEY
(Obere Oktavengrenze der durch den Grundtonwechsel verursachten Notentransponierung)
NOTE LIMIT (Notenbereich, in der die Note wiedergegeben wird)
RTR
(Retrigger-Regel, die festlegt, wie während eines Akkordwechsels gehaltene Noten behandelt werden)

↓

Ausgang

Das Style-Dateiformat (Style File Format, SFF) kombiniert das gesamte Know-How von Yamaha in Bezug auf die Begleitautomatik (Style-Wiedergabe) in einem einheitlichen Dateiformat. Unter Verwendung des Style Creators können Sie die Leistungsfähigkeit des SFF-Formats ausnutzen und vollkommen frei eigene Styles erzeugen.

Das Schaubild links stellt den Vorgang der Style-Wiedergabe dar. (Gilt nicht für die Rhythmusspur.) Diese Parameter können über die Style-Creator-Funktion eingestellt werden.

• **Quell-Pattern**

Je nach ausgewähltem Grundton und Akkordtyp gibt es verschiedene Möglichkeiten für die Noten der Style-Wiedergabe. Die Style-Daten werden entsprechend der während des Spiels durchgeführten Akkordwechsel umgewandelt. Diese mit dem Style Creator erstellten Basis-Style-Daten werden als "Quell-Pattern" bezeichnet.

• **Notentransposition**

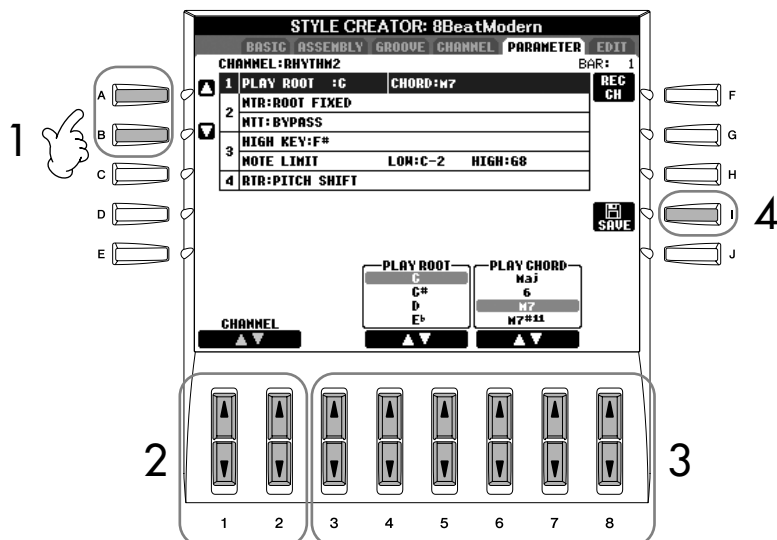
Diese Parametergruppe besteht aus zwei Parametern, die festlegen, wie die Noten des Quell-Patterns bei Akkordwechseln umgewandelt werden.

• **Andere Einstellungen**

Die Parameter dieser Gruppe dienen der Feineinstellung dafür, wie die Style-Wiedergabe auf die gespielten Akkorde reagiert. Mit dem Parameter "Note Limit" (Notengrenze) können Sie die Voices des Style-Klangs so realistisch wie möglich gestalten, indem Sie die Tonhöhe in einen authentischen Tonhöhenbereich verschieben, so dass keine Noten außerhalb des natürlichen Tonumfangs des wirklichen Instruments erklingen (z.B. zu tiefe Noten einer Piccoloflöte).

Die nachfolgenden Erläuterungen treffen auf den Fall zu, dass Sie in Schritt 4 von „Grundlegende Vorgehensweise beim Bearbeiten von Styles“ die Registerkarte PARAMETER ausgewählt haben (Seite 118).

1 Wählen Sie mit den [A]/[B]-Tasten das Bearbeitungs­menü aus (Seite 123).



- 2 Wählen Sie mithilfe der Tasten [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] (CHANNEL) den zu bearbeitenden Kanal aus.
Der ausgewählte Kanal wird oben links im Display angezeigt.
- 3 Bearbeiten Sie die Daten mithilfe der Tasten [3 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼].
Einzelheiten über änderbare Parameter finden Sie weiter unten.
- 4 Drücken Sie die [I]-Taste (SAVE), um das Display für die Style-Auswahl aufzurufen und die Daten zu speichern.
Die Daten werden im Display für die Style-Auswahl gespeichert (Seite 67).



VORSICHT

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Gerät ausschalten, ohne zu speichern, geht der bearbeitete Style verloren.

■ SOURCE ROOT/CHORD

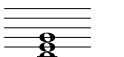
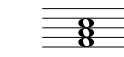
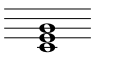
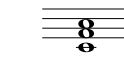
(Quell-Grundton/Akkord) Diese Einstellungen bestimmen die ursprüngliche Tonart des Source-Patterns (d. h. die bei der Aufnahme des Patterns verwendete Tonart). Wenn die programmierten Daten vor der Aufnahme eines neuen Styles gelöscht werden, wird unabhängig vom Quellgrundton und Quellakkord der programmierten Daten automatisch der Standard CM7 (mit Grundton C und Akkordart M7) ausgewählt. Wenn Sie die Voreinstellung für „Source Root / Chord“ (CM7) in einen anderen Akkord ändern, ändern sich auch die Akkord- und Tonleiternoten entsprechend der neu ausgewählten Akkordart.

Wenn Source Root auf C eingestellt ist:

C = Akkordnoten C, R = Empfohlene Noten

■ NTR (Notentranspositionsregeln)

Legt die relative Position der Quellnote im Akkord bei der Umwandlung aus dem Quell-Pattern in Folge von Akkordwechsellern fest.

<p>ROOT TRANS (Grundtontransponierung) (Root Transpose)</p>	<p>(Grundtontransponierung) Wenn der Grundton transponiert wird, bleibt das Tonhöhenverhältnis zwischen den Noten erhalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 in der Tonart C werden zu F3, A3 und C4, wenn die Tonart zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle mit Melodielinien.</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;">  →  </div> <p>Wenn ein C-Dur-Akkord gespielt wird. Wenn ein F-Dur-Akkord gespielt wird.</p>
<p>ROOT FIXED (Fester Grundton)</p>	<p>(Fester Grundton) Die Noten werden möglichst nahe am ursprünglichen Notenbereich gehalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 in der Tonart C werden zu C3, F3 und A3, wenn die Tonart zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle mit Akkord-Parts.</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;">  →  </div> <p>Wenn ein C-Dur-Akkord gespielt wird. Wenn ein F-Dur-Akkord gespielt wird.</p>

Einsatz, Erstellung und Bearbeitung von Styles der Begleitautomatik

■ NTT (Notentransponierungstabelle)

Dieser Parameter legt die Notentransponierungstabelle für das Quell-Pattern fest.

BYPASS	Wenn NTR auf den Wert ROOT FIXED gesetzt wird, dann bewirkt die verwendete Transpositionstabelle überhaupt keine Notenumwandlung. Wenn der Wert auf ROOT TRANS gesetzt ist, dann wandelt die Tabelle nur den Grundton um.
MELODY	Geeignet für die Transponierung von Melodielinien. Verwenden Sie diese Option für Melodiekanäle wie Phrase 1 und Phrase 2.
CHORD	(Akkord) Geeignet für die Transponierung von Akkorden. Verwenden Sie diese Option für die Kanäle Chord 1 und Chord 2, besonders wenn diese Klavier-Parts und gitarrenähnliche Akkord-Parts enthalten.
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 vermindern. 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. Verwenden Sie diese Option für Melodiekanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie Intros und Endings.
MELODIC MINOR 5th	(Melodisch Moll, Quintenvariante) Zusätzlich zur „Melodic Minor“-Transponierung (s.o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Quell-Patterns aus.
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 vermindern. 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. Verwenden Sie diese Option für Akkordkanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie Intros und Endings.
HARMONIC MINOR 5th	(Harmonisch Moll, Quintenvariante) Zusätzlich zur „Harmonic Minor“-Transponierung (s.o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Quell-Patterns aus.
NATURAL MINOR	(Natürlich Moll) Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, verkleinert diese Tabelle die Terz, Sext und Sept der Tonleiter um einen Halbton. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, werden die verminderte Terz, Sext und Sept um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Akkordkanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie Intros und Endings.
NATURAL MINOR 5th	(Natürlich Moll, Quintenvariante) Zusätzlich zur „Natural Minor“-Transponierung (s.o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Quell-Patterns aus.
DORIAN	(Dorisch) Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, verkleinert diese Tabelle die Terz und Sept der Tonleiter um einen Halbton. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, werden die verminderte Terz und die verminderte Sept um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Akkordkanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie Intros und Endings.
DORIAN 5th	Zusätzlich zur "Dorian"-Transponierung (s.o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Quell-Patterns aus.

■ NTT BASS ON/OFF

Die Kanäle, für welche dieser Wert auf ON gesetzt ist, werden durch den Bass-Grundton wiedergegeben, wenn der On-Bass-Akkord vom Instrument erkannt wird.

■ HIGH KEY

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 um eine Oktave nach unten transponiert. Diese Einstellung ist nur wirksam, wenn der Parameter NTR (Seite 123) auf ROOT TRANS gesetzt ist.

Beispiel: wenn die höchste Note (HIGH KEY) F ist:

Grundtonänderung	➔	CM	C#M	...	FM	F#M	...
Wiedergegebene Noten	➔	C3-E3-G3	C#3-F3-G#3		F3-A3-C4	F#2-A#2-C#3	

■ NOTE LIMIT

Dieser Parameter legt den Notenbereich (tiefste und höchste Note) für Voices fest, die auf die Style-Kanäle aufgenommen wurden. Durch eine geeignete 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: die tiefste Note ist C3 und die höchste Note D4:

Grundtonänderung	➔	CM	C#M	...	FM	...
Wiedergegebene Noten	➔	E3-G3-C4	F3-G#3-C#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 Notenwiedergabe wird unterbrochen.
PITCH SHIFT	(Tonhöhenverschiebung) Die Tonhöhe der Note wird ohne Unterbrechung der Wiedergabe an die neue Akkordart angepasst.
PITCH SHIFT TO ROOT	Die Tonhöhe der Note wird ohne neues Einsetzen entsprechend der neuen Akkordart geändert.
RETRIGGER	(Neuauslösung) Die Note wird mit einer dem nächsten Akkord entsprechenden neuen Tonhöhe neu ausgelöst.
RETRIGGER TO ROOT	(Neuauslösung auf Grundton) Die Note wird mit dem Grundton des nächsten Akkords neu ausgelöst. Die Oktave der neuen Note ändert sich jedoch nicht.

Die entsprechenden Seiten in der Kurzanleitung:

Die Multi Pads..... Seite 51

Erstellen von Multi-Pads mit dem Multi-Pad-Creator

Mit dieser Funktion können Sie Ihre eigenen Multi-Pad-Phrasen erstellen und auch bereits existierende Multi-Pad-Phrasen bearbeiten, um aus ihnen eigene Versionen zu erstellen.

Multi-Pad-Echtzeitaufnahme

- 1 Wählen Sie eine Multi-Pad-Bank aus, die bearbeitet oder neu erstellt werden soll (Seite 128).
- 2 Drücken Sie die Taste [DIGITAL RECORDING].
- 3 Drücken Sie die [C]-Taste, um das Display MULTI PAD CREATOR aufzurufen.
- 4 Drücken Sie die [TAB]-Taste [◀][▶], um die Registerkarte RECORD auszuwählen.
- 5 Drücken Sie eine der Tasten [A], [B], [F] oder [G], um ein zu bearbeitendes oder neu zu erstellendes Multi-Pad auszuwählen. Wenn Sie vollkommen neue Multi-Pad-Daten erstellen möchten, drücken Sie die [C]-Taste, um eine leere Bank aufzurufen.
- 6 Drücken Sie die [H]-Taste (REC), um den Standby-Status für die Aufnahme der in Schritt 5 ausgewählten Multi-Pad-Bank einzugeben.
- 7 **Starten Sie die Aufnahme.**
Die Aufnahme startet automatisch, sobald Sie eine Taste auf dem Keyboard anschlagen.
Sie können die Aufnahme auch starten, indem Sie die [STYLE CONTROL]-Taste [START/STOP] drücken. Auf diese Weise können Sie vor dem Start der Multi-Pad-Phrase eine beliebig lange Spielpause aufnehmen.
Falls für die Multi-Pad-Aufzeichnung die Akkordanpassung aktiviert ist, sollten Sie die Noten der CM7-Tonleiter (C, D, E, G, A und H) verwenden.



C = Akkordnote
C, R = Empfohlene Note

- 8 **Beenden Sie die Aufnahme.**
Drücken Sie nach Fertigstellung der Phrase die [H]-Taste (STOP) oder auf dem Bedienfeld die [MULTI PAD]-Taste [STOP], oder die [STYLE CONTROL]-Taste [START/STOP], um die Aufzeichnung zu beenden.

Um sicher zu gehen, dass Ihre rhythmischen Phrasenwiederholungen in einer perfekten Schleife abgelegt sind, halten Sie die Aufnahme genau auf dem allerletzten Schlag der Phrase an, und zwar kurz vor der „Eins“ im nächsten Takt. Sollte es sich als schwierig erweisen, eine gute Schleife hinzubekommen, könnten Sie auch die Einzelschrittfunktion auf der EDIT-Seite verwenden.

- 9** Spielen Sie Ihre neu aufgenommene Phrase ab, indem Sie die entsprechende [MULTI PAD]-Taste [1]-[4] drücken. Wenn Sie die Phrase noch einmal aufnehmen möchten, wiederholen Sie die obigen Schritte 6-8.
- 10** Schalten Sie die Repeat-Funktion der entsprechenden Pads ein (ON) oder aus (OFF), indem Sie die Tasten [1 ▲ ▼] - [4 ▲ ▼] drücken.
Wenn der Parameter "Repeat" für das ausgewählte Pad aktiviert ist, wird die Wiedergabe des entsprechenden Pads fortgesetzt, bis die [MULTI PAD]-Taste [STOP] gedrückt wird. Falls der Repeat-Parameter für ein Pad deaktiviert ist, wird die Wiedergabe automatisch angehalten, sobald das Ende der Phrase erreicht ist.
Wenn Sie während der Song- oder Style-Wiedergabe ein Multi-Pad drücken, für das "Repeat" aktiviert ist, startet die Wiedergabe und wird synchron zum Rhythmus wiederholt.
- 11** Schalten Sie die Chord-Match-Funktion der entsprechenden Pads ein (ON) oder aus (OFF), indem Sie die Tasten [5 ▲ ▼] - [8 ▲ ▼] drücken.
Wenn der Parameter "Chord Match" für das ausgewählte Pad aktiviert ist, wird das entsprechende Pad mit dem Akkord wiedergegeben, der im Akkordbereich der Tastatur (bei eingeschaltetem [ACMP]) oder in der Voice-Section LEFT der Tastatur (bei eingeschalteten [LEFT] und ausgeschaltetem [ACMP]) erzeugt wird.
- 12** Drücken Sie die [D]-Taste, und geben Sie dann für jeden Multi-Pad gemäß (Seite 128) einen Namen ein.
- 13** Drücken Sie die [I]-Taste, und speichern Sie dann die Multi-Pad-Daten als eine Bank, die aus jeweils vier Pads besteht, im USER- oder im CARD-Laufwerk (SmartMedia) (Seite 64).

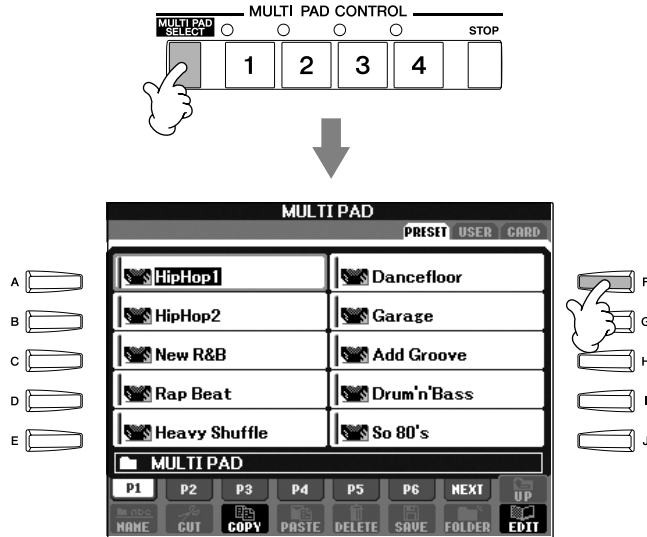
Multi-Pad-Einzelschrittaufnahme (EDIT)

Die nachfolgenden Erläuterungen gelten für den Fall, dass Sie die EDIT-Seite in Schritt 4 weiter oben aufgerufen haben. Die EDIT-Seite enthält die Event-Liste, mit deren Hilfe Sie Noten mit absolut präzisiertem Timing aufzeichnen können. Dieses Verfahren der Einzelschrittaufnahme ist mit Ausnahme der nachfolgend aufgeführten Punkte im Wesentlichen mit dem für die Song-Aufnahme (Seite 145–155) identisch.

- Es gibt kein Menü zum Umschalten zwischen Kanälen, da Multi-Pads nur Daten für einen einzigen Kanal enthalten.
- Im Multi-Pad-Creator können nur Kanal-Events und systemexklusive Meldungen eingegeben werden. Akkord- und Text-Events sind nicht verfügbar. Sie können mit der [F]-Taste zwischen beiden Listentypen hin- und herschalten.

Bearbeiten von Multi-Pads mit dem Multi-Pad-Creator

1 Drücken Sie die Taste [MULTI PAD SELECT], um das Display für die Multi-Pad-Bank-Auswahl aufzurufen, und wählen Sie dann eine Bank aus, die auf dem USER-Laufwerk bearbeiten möchten.



2 Drücken Sie die [8▼]-Taste, um das Display MULTI PAD EDIT aufzurufen, und wählen Sie dann ein zu bearbeitendes Pad aus, indem Sie eine der Tasten [A], [B], [F] oder [G] drücken.

Die Zahl über dem Padnamen entspricht den [MULTI PAD]-Tasten [1]–[4].



3 Bearbeiten Sie jedes der Multi-Pads nach Wunsch.

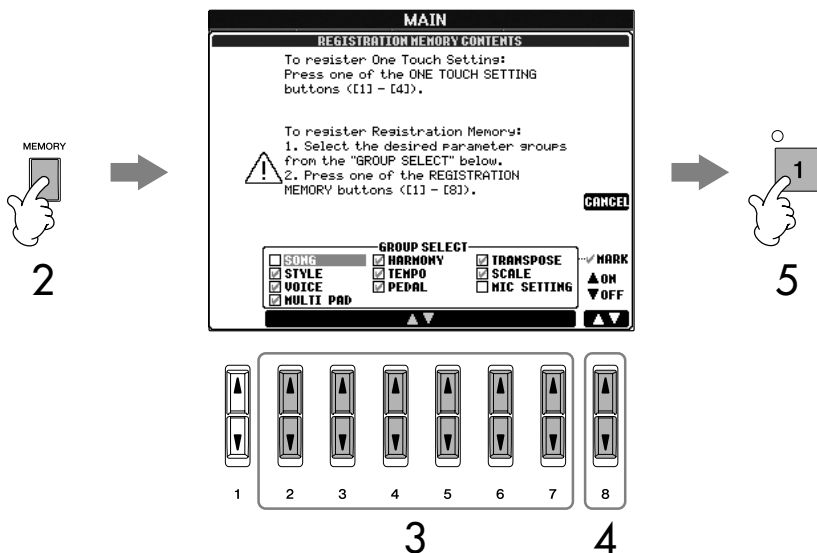
- **Namensgebung**
Drücken Sie die [1 ▼]-Taste, und ändern Sie dann die Namen der einzelnen Multi-Pads (Seite 70).
- **Kopieren**
Drücken Sie die [3 ▼]-Taste, wählen Sie das zu kopierende Multi-Pad aus, wählen Sie einen Zielspeicherort, und führen Sie dann den Kopiervorgang aus, indem Sie die [4 ▼]-Taste drücken (Seite 68).
- **Löschen**
Drücken Sie die [5 ▼]-Taste, und löschen Sie dann das nicht mehr benötigte Multi-Pad (Seite 69).

Die Funktion „Registration Memory“ erlaubt das Speichern („registrieren“) praktisch aller Einstellungen des Bedienfelds auf einer Registrierungsspeicher-Taste sowie das sofortige Abrufen dieser spezifischen Einstellungen durch einen einzelnen Tastendruck. Die jeweils auf acht Tasten hinterlegten Einstellungen des Registration Memory (Registrierungsspeicher) werden in einer so genannten „Bank-Datei“ gespeichert.

Registrieren und Speichern benutzerdefinierter Bedieneinstellungen

Registrieren von Bedieneinstellungen

- 1 Stellen Sie die Steuerelemente im Bedienfeld (wie z.B. Voice, Style, Effekte usw.) Ihren Vorstellungen entsprechend ein.
Eine Liste der Parameter, die über die Registration Memory-Funktion gespeichert werden können, können Sie der separaten Datenliste entnehmen.
- 2 Drücken Sie innerhalb der Tastengruppe REGISTRATION MEMORY die Taste [MEMORY]. Im Display erscheint die Anzeige der registrierbaren Parametergruppen.
Nur die durch ein Häkchen markierten Elemente werden registriert.



- 3 Drücken Sie die Tasten [2▲▼]–[7▲▼], um ein Listenelement auszuwählen.
Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die Taste [I] (CANCEL).
- 4 Drücken Sie auf die Taste [8▲▼], um das Häkchen im Kästchen zur ausgewählten Parametergruppe einzugeben oder zu entfernen, um damit festzulegen, ob das Element registriert werden soll oder nicht.
- 5 Drücken Sie innerhalb der Tastengruppe REGISTRATION MEMORY eine der Tasten [1]–[8], um Ihre Einstellungen zu speichern.
Es wird empfohlen, eine Taste zu wählen, deren LED weder rot noch grün leuchtet. Tasten mit rot oder grün leuchtendem LED enthalten bereits gespeicherte Bedieneinstellungen. Eine Bedieneinstellung, die evtl. vorher unter der ausgewählten Taste des REGISTRATION MEMORY gespeichert war (LED leuchtet grün oder rot), wird gelöscht und durch die neuen Einstellungen ersetzt.
- 6 Speichern Sie andere Bedieneinstellungen unter weiteren Tasten, indem Sie die Schritte 1 bis 5 wiederholen.

Beim Abrufen von Registrierungseinstellungen können Sie ebenso bestimmte Listenelemente für einen selektiven Abruf markieren, selbst wenn Sie bei der Speicherung alle Parametergruppen markiert hatten. Seite 132.

Status der Tasten-LEDs:

- Auskeine Daten gespeichert
- Ein (grün)es sind Daten gespeichert, aber z.Zt. nicht ausgewählt
- Ein (rot)es sind Daten gespeichert und z.Zt. ausgewählt

Löschen einer nicht mehr benötigten Bedieneinstellung

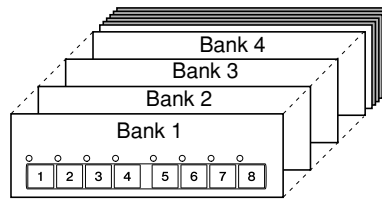
Siehe Seite 131.

Löschen aller acht aktuellen Bedieneinstellungen

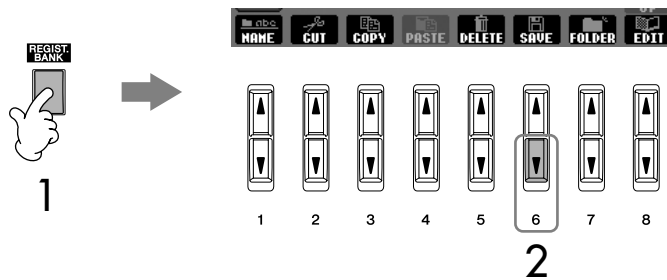
Wenn Sie alle acht aktuellen Bedieneinstellungen zugleich löschen möchten, halten Sie bei ausgeschaltetem Instrument die Taste H6 (die letzte Taste H rechts auf der Tastatur) gedrückt, und schalten Sie dann die [POWER]-Taste ein (ON).

Speichern der registrierten Bedienfeldeinstellungen

Sie können alle acht registrierten Bedienfeldeinstellungen in einer einzigen Bank-Datei im Registration Memory speichern.



- 1 Drücken Sie die [REGISTRATION MEMORY]-Taste [REGIST. BANK], um das Display REGISTRATION BANK aufzurufen.
- 2 Drücken Sie die Taste [6 ▼], um die Bank-Datei zu speichern (Seite 67).



Datenkompatibilität

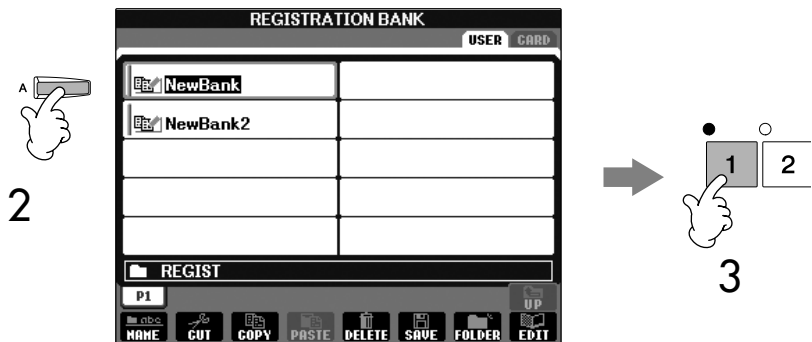
Im allgemeinen sind die Daten des Registrierungsspeichers (Bank-Dateien) innerhalb der einzelnen Modelle des PSR-3000/1500 miteinander kompatibel. Je nach den Spezifikationen der einzelnen Modelle könnten manche Daten jedoch nicht zu 100% kompatibel sein.

Aufrufen registrierter Bedienfeldeinstellungen

- 1 Drücken Sie die [REGISTRATION MEMORY]-Taste [REGIST. BANK], um das Display REGISTRATION BANK aufzurufen.



- 2 Drücken Sie eine der Tasten [A]–[J], um eine Speicherbank auszuwählen.



- 3 Drücken Sie innerhalb der Tastengruppe REGISTRATION MEMORY eine der Tasten [1]–[8], deren LED grün leuchtet.

Aufruf von Einstellungen über eine SmartMedia-Karte oder Diskette

Beim Aufruf von Einstellungen mit Song/Style-Dateiauswahl von einer SmartMedia-Karte oder Diskette müssen Sie darauf achten, dass die entsprechende SmartMedia-Karte oder Diskette mit den registrierten Song/Style-Daten im Kartenschacht bzw. Diskettenlaufwerk des Instruments eingesteckt ist.

PARAMETER LOCK (Parametersperre)

Sie können bestimmte Parameter (z.B. Effekt, Split-Punkt usw.) „sperren“, damit sie nur über die Steuerelemente des Bedienfelds ausgewählt werden können, nicht aber über Abruf per Registration Memory, One Touch Setting, Music Finder, Song- oder eingehende MIDI-Daten usw.

Rufen Sie das Display für die Parametersperre auf: ([FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀] → CONFIG 1 → [B] 3 PARAMETER LOCK). Wählen Sie mithilfe der Tasten [1 ▲ ▼]–[7 ▲ ▼] den gewünschten Parameter aus, und sperren Sie ihn mit der Taste [8 ▲] (OK).

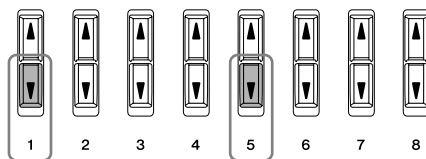
Löschen einer nicht mehr benötigten Bedienelementeinstellung / Benennen einer Bedienelementeinstellung

Die Bedienelementeinstellungen können ganz nach Wunsch individuell benannt oder gelöscht werden.

- 1 Drücken Sie die [REGISTRATION MEMORY]-Taste [REGIST. BANK], um das Display REGISTRATION BANK aufzurufen.
- 2 Drücken Sie eine der Tasten [A]–[J], um eine Speicherbank auszuwählen, die Sie bearbeiten möchten.
- 3 Drücken Sie die Taste [8 ▼] (EDIT), um das Display REGISTRATION EDIT aufzurufen.
- 4 Bearbeiten Sie die Bedienelementeinstellungen.
 - **Löschen einer Einstellung**
Drücken Sie die Taste [5 ▼], um eine Bedienelementeinstellung zu löschen (Seite 69).
 - **Umbenennen einer Einstellung**
Drücken Sie die Taste [1 ▼], um eine Bedienelementeinstellung umzubenennen (Seite 70).



Die Zahl über dem Padnamen entspricht den [REGISTRATION MEMORY]-Tasten [1]–[8].



- 5 Drücken Sie die Taste [8 ▲] (UP), um das Auswahl-Display für die REGISTRATION BANK aufzurufen.

Den Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Freeze-Funktion)

Das Registration Memory erlaubt den Aufruf sämtlicher Bedienfeldeinstellungen über einen einfachen Tastendruck. Es kann jedoch Augenblicke geben, in denen Sie bestimmte Einstellungen beibehalten möchten, selbst wenn Sie zu den im Registration Memory gespeicherten Einstellungen wechseln. So möchten Sie vielleicht die Voice- oder Effekteinstellungen wechseln, aber denselben Begleit-Style beibehalten. Hierfür wurde die Freeze-Funktion eingebaut. Mit ihr können Sie die Einstellungen bestimmter Parametergruppen beibehalten und unverändert lassen, auch wenn Sie andere Registration-Memory-Tasten aktivieren.

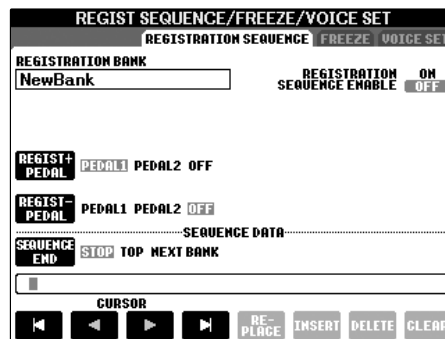
- 1 **Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.**
[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀]/[▶] FREEZE
- 2 **Drücken Sie die Tasten [2▲▼]–[7▲▼], um ein Listenelement auszuwählen.**
- 3 **Markieren Sie durch ein Häkchen die Parametergruppe, die „eingefroren“ werden (d.h. unverändert bleiben) soll, indem Sie die Taste [8▲▼] drücken.**
- 4 **Drücken Sie die Taste [EXIT], um die Bedienungsanzeige zu verlassen.**
- 5 **Drücken Sie im Bedienfeld auf die Taste [FREEZE], um die Freeze-Funktion einzuschalten.**

⚠ VORSICHT
Die in der Anzeige REGISTRATION FREEZE vorgenommenen Einstellungen werden beim Schließen der Anzeige automatisch gespeichert. Wenn Sie das Instrument jedoch ausschalten, ohne die Anzeige zu schließen, gehen die Einstellungen verloren.

Aufruf der Registrierungsspeicher-Nummern in einer Reihenfolge – Registration Sequence

So praktisch die "Registration Memory"-Tasten auch sind, in bestimmten Situationen möchten Sie, während Sie spielen, schnell zwischen Einstellungen wechseln, ohne die Hände von der Tastatur nehmen zu müssen. Mit der praktischen „Registration Sequence“-Funktion können Sie die acht Voreinstellungen in einer beliebigen festgelegten Reihenfolge aufrufen, indem Sie während des Spielens einfach die TAB-Tasten [◀]/[▶] oder das Pedal betätigen.

- 1 **Wählen Sie die gewünschte Registration-Memory-Bank aus, für die Sie eine Reihenfolge programmieren möchten (Seite 130).**
- 2 **Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.**
[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀]/[▶] REGISTRATION SEQUENCE



- 3 **Wenn Sie planen, für den Wechsel zwischen den einzelnen Registration-Memory-Einstellungen ein Pedal zu benutzen, legen Sie hier fest, wie das Pedal verwendet werden soll, nämlich um vorwärts oder rückwärts durch die Sequenz zu gehen.**
Mit Taste [C] legen Sie fest, dass Sie mit dem Pedal vorwärts durch die Sequenz gehen möchten.
Mit Taste [D] legen Sie fest, dass Sie mit dem Pedal rückwärts durch die Sequenz gehen möchten.

- 4** Mit Taste [E] legen Sie fest, wie die Registrierungssequenz sich verhält, wenn Sie das Ende der Sequenz (SEQUENCE END) erreicht haben.
- STOP Das Drücken der TAB [▶]-Taste oder die Betätigung des Vorwärts-Pedals hat keine Auswirkung. Die Sequenz wird angehalten.
- TOP Die Sequenz fängt wieder von vorn an.
- NEXT BANK..... Die Sequenz wechselt automatisch zum Beginn der nächsten Registration-Memory-Bank im selben Ordner.

5 **Programmieren der Sequenz-Reihenfolge**
 Die im unteren Bereich des Displays angezeigten Nummern entsprechen den Bedieneinstellungen [1]–[8] innerhalb der Tastengruppe REGISTRATION MEMORY.
 Programmieren Sie die Sequenz-Reihenfolge von links nach rechts.

Drücken Sie auf dem Bedienfeld eine der [REGISTRATION MEMORY]-Tasten [1]–[8] und dann die [6 ▲ ▼]-Taste (INSERT), um die Nummer einzugeben.

- **Ersetzen der Nummer**
 Drücken Sie die Taste [5 ▲ ▼] (REPLACE), um die Nummer an Cursor-Position durch die derzeit ausgewählte Registration-Memory-Nummer zu ersetzen.
- **Löschen der Nummer**
 Drücken Sie die Taste [7 ▲ ▼] (DELETE), um die Nummer an Cursor-Position zu löschen.
- **Löschen aller Nummern**
 Drücken Sie die Taste [8 ▲ ▼] (CLEAR), um alle Nummern in der Sequenz zu löschen.

6 Drücken Sie die Taste [F], um die Funktion „Registration Sequence“ einzuschalten.

- 7** Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur MAIN-Anzeige zurückzukehren und zu bestätigen, ob die Registration-Memory-Nummern in der oben programmierten Reihenfolge aufgerufen werden sollen.
- Mit der Taste TAB [▶] rufen Sie die Registration-Memory-Nummern in der Reihenfolge der Sequenz auf, und mit der Taste TAB [◀] rufen Sie diese in umgekehrter Reihenfolge auf. Die Tasten TAB [◀] [▶] können nur für die Registrierungssequenz verwendet werden, wenn die MAIN-Anzeige aufgerufen ist.
 - Wenn in Schritt 3 der Pedalbetrieb eingerichtet worden ist, dann können Sie mit dem Pedal die Registration-Memory-Nummern der Reihe nach auswählen. Das Pedal kann unabhängig von der derzeit aufgerufenen Anzeige für die Registrierungssequenz benutzt werden (ausgenommen die Anzeige aus Schritt 3 weiter oben).



Die Registrierungssequenz wird rechts oben in der MAIN-Anzeige angezeigt, wo Sie die jeweils ausgewählte Nummer ablesen können.

Speichern der Registrierungssequenz-Einstellungen

Die Einstellungen für die Reihenfolgen der Sequenz und für das Verhalten der Sequenz, wenn ihr Ende (SEQUENCE END) erreicht wird, sind Teil der Registration-Memory-Bank-Datei. Wenn Sie daher die neu programmierte Registrierungssequenz speichern möchten, speichern Sie die aktuelle Registration-Memory-Bank-Datei erneut ab.

- 1** Drücken Sie die [REGISTRATION MEMORY]-Taste [REGIST. BANK], um das Display REGISTRATION BANK aufzurufen.
- 2** Drücken Sie die Taste [6 ▼], um die Bank-Datei zu speichern (Seite 67).

⚠ VORSICHT

Die im Display REGISTRATION SEQUENCE vorgenommenen Einstellungen werden beim Schließen der Anzeige automatisch im Instrument gespeichert. Wenn Sie das Instrument jedoch ausschalten, ohne die Anzeige zu schließen, gehen die Einstellungen verloren.

Rückkehr zur ersten Sequenz durch eine einzelne Aktion

Drücken Sie in der MAIN-Anzeige gleichzeitig auf die TAB-Tasten [◀] und [▶]. Hierdurch wird die derzeit ausgewählte Nummer in der Sequenz gestrichen (der Feldanzeige oben rechts geht aus). Die erste Sequenz wird durch Drücken der TAB-Taste [◀] oder [▶] bzw. durch Betätigung des Pedals ausgewählt.

⚠ VORSICHT

Denken Sie daran, dass alle Registrierungssequenz-Daten verloren gehen, wenn die Registration Memory Bank gewechselt wird, ohne vorher die aktuelle Bank-Datei zu speichern.

Verweise auf die Kurzanleitung

Üben mit den vorprogrammierten Songs	Seite 35
Wiedergabe und Anhören von Songs vor dem Üben	Seite 35
Stummschalten des Parts der rechten oder linken Hand für die Notenanzeige.....	Seite 39
Üben mit der Wiederholungsfunktion.....	Seite 41
Aufzeichnen Ihres Spiels.....	Seite 42
Singen zu einer Song-Wiedergabe (Karaoke) oder zu Ihrem eigenen Spiel	Seite 54
Anschluss eines Mikrofons	Seite 54 (PSR-3000)
Singen mit Gesangstextanzeige	Seite 55
Praktische Karaoke-Funktionen.....	Seite 55
Praktische Funktionen für das Singen zur Ihrer eigenen Begleitung.....	Seite 58

Kompatible Song-Typen

Das PSR-3000/1500 kann die folgenden Songtypen abspielen.

Voreingestellte Songs

Songs in der PRESET-Anzeige für die Song-Auswahl.

Selbst aufgenommene Songs

Dies sind Songs, die Sie aufgezeichnet (Seite 42, Seite 141) und in einer der Anzeigen USER/CARD/USB gespeichert haben. (USB ist verfügbar, wenn ein externes Speichergerät wie z.B. ein Diskettenlaufwerk an das Instrument angeschlossen ist.)

Kommerziell erhältliche Song-Daten

Song-Daten, die von der Yamaha Website heruntergeladen wurden, sowie kommerziell erhältliche Songs auf Diskette können verwendet werden, wenn Sie ein Diskettenlaufwerk mit dem Instrument verbinden. Das PSR-3000/1500 ist mit Musikdisketten (Floppy Disks) kompatibel, die folgende Logos tragen:



Vor Verwendung einer SmartMedia-Karte und des Kartensteckplatzes sollten Sie unbedingt den Abschnitt über den Umgang mit SmartMedia-Karten auf Seite 23 lesen.

Vor Verwendung einer Diskette und des Diskettenlaufwerks sollten Sie unbedingt den Abschnitt über den Umgang mit Disketten auf Seite 22 lesen.

Im Handel erhältliche Musikdaten unterliegen dem Schutz durch das Urheberrecht (Copyright). Das Kopieren von im Handel erhältlichen Musikdaten ist nur für den Privatgebrauch zulässig und ansonsten streng verboten.

Weitere Informationen über die verschiedenen Song-Datentypen, die auf dem Instrument abgespielt werden können, finden Sie auf Seite 200.

Anleitung für die Song-Wiedergabe

Im folgenden Abschnitt werden die einzelnen Schritte und Funktionen erläutert, die sich auf die Song-Wiedergabe beziehen und nicht in der „Kurzanleitung“ behandelt worden sind.

■ Start/Stopp für die Song-Wiedergabe

Drücken Sie die SONG-Taste [PLAY/PAUSE], um mit der Song-Wiedergabe zu beginnen, und drücken Sie die SONG-Taste [STOP], um die Wiedergabe zu beenden. Zusätzlich gibt es verschiedene andere, praktische Arten, eine Song-Wiedergabe zu beginnen und zu beenden.

Wiedergabe starten

Synchronstart

Sie können mit der Wiedergabe beginnen, sobald Sie anfangen, auf der Klaviatur zu spielen.

Drücken Sie bei nicht laufender Wiedergabe gleichzeitig die SONG-Tasten [STOP] und [PLAY/PAUSE].

Um die Synchronstart-Funktion wieder aufzuheben, drücken Sie erneut gleichzeitig die SONG-Tasten [STOP] und [PLAY/PAUSE].

• Tap-Funktion

Mit dieser nützlichen Funktion können Sie durch rhythmisches Tippen auf die Taste [TAP TEMPO] das Tempo einzählen – der Style startet dann automatisch im so angedeuteten Tempo. Tippen Sie einfach auf die Taste (bei einem 4/4-Takt viermal drücken und sofort wieder loslassen), während das Instrument sich im Standby-Modus für den Synchronstart befindet, und die Song-Wiedergabe startet automatisch im Tempo, das Sie auf diese Weise eingezählt haben.

Fade-In

Mit der Taste [FADE IN/OUT] können Sie eine weiche Einblendung für den Start der Song-Wiedergabe erzeugen. Um dies zu erreichen, drücken Sie die Taste [FADE IN/OUT], während die Wiedergabe gestoppt ist, und drücken Sie dann die SONG-Taste [PLAY/PAUSE], um die Wiedergabe zu beginnen.

Wiedergabe stoppen

Fade-Out

Mit der Taste [FADE IN/OUT] können Sie eine weiche Ausblendung für das Ende der Song-Wiedergabe erzeugen. Drücken Sie die Taste [FADE IN/OUT] am Anfang der Phrase, bei der Sie die Wiedergabe ausblenden möchten.

Einstellen der Fade-In/Out-Zeit

Die Zeiten für das Ein- und Ausblenden können unabhängig voneinander eingestellt werden.

1 Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.

[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀] CONFIG1 → [A] FADE IN/OUT/HOLD TIME

2 Stellen Sie die Parameter für das Fade In/Out mithilfe der Tasten [3 ▲ ▼]–[5 ▲ ▼] ein.

FADE IN TIME	Legt fest, wie lange der Einblendvorgang oder der Anstieg vom Minimum zum Maximum dauert.
FADE OUT TIME	Legt fest, wie lange der Ausblendvorgang oder der Übergang vom Maximum zum Minimum dauert.
FADE OUT HOLD TIME	Legt fest, wie lange die Lautstärke nach dem Fade Out auf 0 gehalten wird.

■ Anfang/Pause/Zurück/Schnellvorlauf

Zurück zur Anfangsposition

Drücken Sie auf die SONG-Taste [STOP], egal, ob die Song-Wiedergabe beendet ist oder läuft.

Song-Wiedergabe anhalten (Pause)

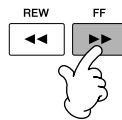
Drücken Sie während der Song-Wiedergabe die SONG-Taste [PLAY/PAUSE]. Wenn Sie die SONG-Taste [PLAY/PAUSE] erneut drücken, wird die Song-Wiedergabe von der aktuellen Position aus fortgesetzt.

Vor- und Rücklauf (Schnellvorlauf und Zurückspulen)

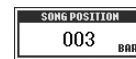
- 1 Durch Drücken der SONG-Taste [FF] oder [REW] wird automatisch ein Pop-Up-Fenster mit der aktuellen Taktnummer (oder der Nummer der Phrasenmarkierung) in der MAIN-Anzeige aufgerufen.
- 2 Drücken Sie die SONG-Taste [REW] oder [FF], um einen Rücklauf oder einen Schnellvorlauf zu veranlassen.

Bei Songs, die Phrasenmarkierungen enthalten, können Sie mithilfe der Tasten [FF] oder [REW] durch diese Markierungen im Song navigieren. Wenn Sie die Position im Song nicht durch Phrasenmarkierungen festlegen möchten, drücken Sie die Taste [E] und markieren Sie „BAR“ im Fenster mit der Anzeige der Song-Position.

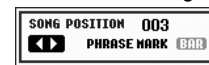
Phrasenmarkierung:
Eine Phrasenmarkierung ist eine vorprogrammierte Marke in manchen Songdaten, die eine bestimmte Stelle (eine Taktnummer) im Song bezeichnet.



Bei Songs ohne Phrasenmarkierungen



Bei Songs mit Phrasenmarkierungen



- 3 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um das Pop-up-Fenster mit der aktuellen Taktnummer (oder Phrasenmarkierung) zu schließen.

■ Schleifenwiedergabe/Fortlaufende Wiedergabe

- 1 Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 2 Stellen Sie die Parameter für die Schleifenwiedergabe mithilfe der [H]/[I]-Taste ein. Die verfügbaren Parameter werden nachfolgend aufgelistet.

REPEAT MODE	<p>AUS Spielt den ausgewählten Song und hält dann an.</p> <p>SINGLE Spielt den ausgewählten Song mehrmals.</p> <p>ALL Alle Songs im Ordner mit dem aktuellen Song werden wiederholt abgespielt.</p> <p>RANDOM Alle Songs im Ordner mit dem aktuellen Song werden in zufälliger Reihenfolge wiederholt abgespielt.</p>
PHRASE MARK REPEAT	<p>Bei Songs mit Phrasenmarkierungen kann die Schleifenwiedergabe auf ON oder OFF eingestellt werden. Wenn sie eingeschaltet ist, wird der Abschnitt, der zur entsprechenden Phrasenmarkierung gehört, wiederholt abgespielt. Die Schritte für die Angabe der Phrasenmarkierungsnummer sind dieselben wie in den Schritten 1–2 des obigen Abschnitts „Vor- und Rücklauf (Schnellvorlauf und Zurückspulen)“.</p>

■ Warteschlange für die nächste Song-Wiedergabe

Während ein Song abgespielt wird, können Sie den nächsten Song für die Wiedergabe auf Wartestellung setzen. Das ist eine praktische Funktion, wenn Sie für eine Bühnendarbietung die Songs nahtlos miteinander verketten möchten. Wählen Sie in der Anzeige für die Songauswahl den Song aus, der als Nächster gespielt werden soll, noch während der aktuelle Song wiedergegeben wird. Oben rechts vom entsprechenden Songnamen erscheint der Hinweis „NEXT“. Wenn Sie diese Einstellung zurücknehmen möchten, drücken Sie die Taste [8 ▼] (Cancel).

■ Verwendung der Begleitautomatik bei der Song-Wiedergabe

Bei der gleichzeitigen Wiedergabe eines Songs und eines Styles werden die Kanäle 9–16 in den Song-Daten durch die Style-Kanäle ersetzt, wodurch Sie die Begleitparts für den Song selbst spielen können. Probieren Sie das Akkordspiel zur Song-Wiedergabe, wie in den nachfolgenden Anweisungen angegeben.

- 1 Wählen Sie einen Song aus (Seite 35).
- 2 Wählen Sie einen Style aus (Seite 46).
- 3 Drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [ACMP ON/OFF], um die Begleitautomatik einzuschalten.
- 4 Drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [SYNC START], um die Begleitautomatik in den Standby-Modus zu versetzen, wodurch Sie die Begleitung simultan mit dem Beginn Ihres Spiels starten lassen können.
- 5 Drücken Sie die SONG-Taste [PLAY/PAUSE], um die Wiedergabe zu starten.
- 6 Versuchen Sie, die Akkorde zum Song zu spielen.
Der Akkordname wird in der MAIN-Anzeige angezeigt. Drücken Sie die Taste [DIRECT ACCESS] und danach [EXIT], um in die MAIN-Anzeige zurückzukehren.

Wenn die Song-Wiedergabe beendet wird, wird gleichzeitig auch die Style-Wiedergabe beendet.

- **Das Tempo für die gleichzeitige Wiedergabe von Song und Style**
Wenn Sie einen Song und einen Style gleichzeitig wiedergeben, wird automatisch der für den Song festgelegte Tempowert verwendet.

Song-Wiedergabe mit der Schnellstart-Funktion

Zur Standardeinstellung gehört, dass die Schnellstart-Funktion eingeschaltet ist. 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 Schnellstart-Funktion (QUICK START) aktiviert ist (ON), werden vom Instrument alle Anfangsdaten, die keine Noten sind, mit der höchstmöglichen Geschwindigkeit gelesen. Anschließend erfolgt die Rückkehr auf das korrekte Tempo für die erste Note im Song. Dies ermöglicht den schnellstmöglichen Start der Wiedergabe, mit einer minimalen Pause zum Lesen der Daten. Wenn der Schnellstart aktiviert ist, erfolgt die Song-Wiedergabe direkt ab der ersten Note (die mitten in einem Takt liegen könnte). Falls Sie die Wiedergabe vom Anfang des Taktes, vor dessen erster Note ein stummer Abschnitt liegt, beginnen lassen möchten, schalten Sie den Schnellstart aus (OFF).

- 1 Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 2 Drücken Sie die Taste [7 ▼]/[8 ▼] (QUICK START), um den Schnellstart auszuschalten (OFF).

Parameter Lock (Parametersperre)

Sie können bestimmte Parameter (z.B. Effekt, Split Point usw.) „sperren“, damit diese nur über die Bedienelemente aktiviert werden können (Seite 131).

Die Displays [SONG CH 1–8]/ [SONG CH 9–16]

Ein Song besteht aus 16 getrennten Kanälen. Im Display MIXING-CONSOLE (Mischpult) kann für jeden der 16 Kanäle eine gesonderte Einstellung vorgenommen werden. Passen Sie die Parameter im Display SONG CH 1–8 bzw. SONG CH 9–16 an. Gewöhnlich wird CH 1 der Taste [TRACK 1], CH 2 der Taste [TRACK 2], und CH 3-16 den Tasten [EXTRA TRACKS] zugeordnet.

Automatisches Lesen von Song-Daten nach Einschieben einer SmartMedia-Karte

Sie können es einrichten, dass das Instrument automatisch den ersten Song (der sich nicht in einem Ordner befindet) aufruft, sobald die Karte in den Kartenschacht eingeschoben wird. Diese Einstellung gilt auch für die anderen externen Speichergeräte.

- 1 Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀]/[▶] MEDIA
- 2 Drücken Sie die [3▲]/[4▲]-Taste (SONG AUTO OPEN), um die Option ON auszuwählen.

Anpassen von Lautstärke-Balance, Voice-Kombination usw. (MIXING CONSOLE)

Sie können die Mischpult-Parameter eines Songs einstellen. Einzelheiten dazu im Abschnitt „Anpassbare Elemente (Parameter) im Display MIXING CONSOLE“ auf Seite 88. Rufen Sie das Display „SONG CH 1–8“ oder „SONG CH 9–16“ in Schritt 3 des Basisverfahrens von „Bearbeiten der Lautstärke-Balance und Voice-Kombination (MIXING CONSOLE)“ auf Seite 86 auf. Es folgen zwei Beispieleinstellungen.

Einstellen der Lautstärke-Balance einzelner Kanäle

- 1 Wählen Sie einen Song aus (Seite 35).
- 2 Drücken Sie die Taste [MIXING CONSOLE], um die Anzeige MIXING CONSOLE aufzurufen.
- 3 Wählen Sie die Registerkarte [VOL/VOICE], indem Sie die TAB-Tasten [◀][▶] drücken.
- 4 Drücken Sie die Taste [MIXING CONSOLE] wiederholt, um das Display „SONG CH 1–8“ oder „SONG CH 9–16“ aufzurufen.
- 5 Drücken Sie die Taste [J], um „VOLUME“ auszuwählen.
- 6 Passen Sie mithilfe der Tasten [1▲▼]–[8▲▼] die Lautstärke-Balance jedes einzelnen Kanals an.
- 7 Sie können die Lautstärke-Einstellungen über die SETUP-Anzeige (Seite 160) im Song speichern.
Achten Sie darauf, dass Sie in Schritt 2 des Setup-Verfahrens das VOICE-Element aktivieren (mit einem Häkchen versehen).

Ändern von Voices

- 1–4 Die einzelnen Schritte des Verfahrens sind dieselben wie in „Einstellen der Lautstärke-Balance einzelner Kanäle“ (siehe Seite 138).
- 5 Drücken Sie die Taste [H], um VOICE auszuwählen.
- 6 Drücken Sie eine der Tasten [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼], um die Anzeige für die Voice-Auswahl auf dem Kanal aufzurufen.
- 7 Drücken Sie zum Auswählen einer Voice eine der Tasten [A] bis [J].
- 8 Sie können die geänderte Voice-Auswahl über das Setup-Verfahren im Song speichern (Seite 160).
Achten Sie darauf, dass Sie in Schritt 2 des Setup-Verfahrens das VOICE-Element aktivieren (mit einem Häkchen versehen).

Üben von Songs mit den Guide-Funktionen

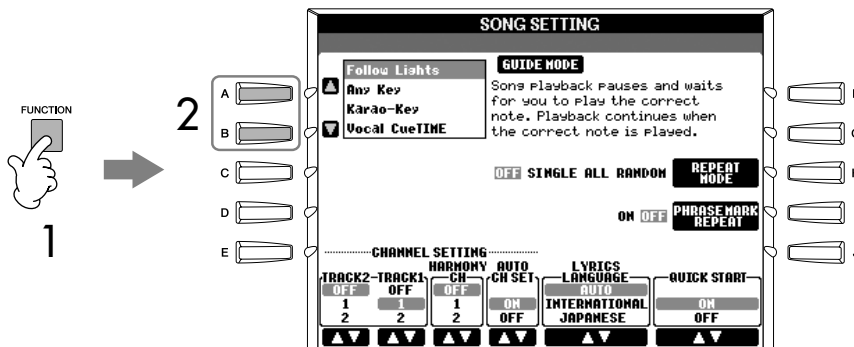
Die Guide-Funktionen bieten praktische Lern- und Übungshilfen, mit denen Sie das Instrument beherrschen lernen können. Durch Drücken der [SCORE]-Taste können Sie eine Notendarstellung des Songs bewirken. Sie zeigt Ihnen die zu spielenden Noten und gibt auch an, wann sie zu spielen sind, was das Lernen vereinfacht. Das PSR-3000 bietet außerdem praktische Hilfen für Gesangsübungen, mit denen das Tempo einer Song-Wiedergabe automatisch an Ihren Gesang angepasst wird (sofern Sie in ein angeschlossenes Mikrofon singen).

Speichern der Guide-Einstellungen in der SONG-SETTING-Anzeige

Sie können die Guide-Einstellungen als Teil der Song-Daten speichern (Seite 160). Bei Songs, in denen die Guide-Einstellungen gespeichert wurden, werden bei Auswahl des Songs die Guide-Funktion automatisch eingeschaltet und die entsprechenden Einstellungen aufgerufen.

Auswahl des Typs der Guide-Funktion

- 1 Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf:
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 2 Wählen Sie mit den Tasten [A]/[B] den gewünschten Funktionstyp für den Guide aus. Die folgenden Typen stehen zur Verfügung.



- 3 Wählen Sie einen Song aus, rufen Sie das SCORE-Display (durch Drücken der [SCORE]-Taste) auf, und spielen Sie dann auf dem Keyboard.

Für das Spiel auf der Tastatur

Follow Lights (den Lichtern folgen)

Wenn diese Funktion ausgewählt wird, schaltet die Song-Wiedergabe auf Pause, und wartet darauf, dass Sie die Noten richtig spielen. Werden die richtigen Noten gespielt, wird die Song-Wiedergabe fortgesetzt. Follow Lights wurde für die Clavinova-Serie von Yamaha entwickelt. Diese Funktion wird zu Übungszwecken verwendet; dabei zeigen an der Tastatur integrierte Lämpchen an, welche Noten gespielt werden müssen. Das PSR-3000/1500 ist zwar nicht mit diesen Lämpchen ausgestattet, aber Sie können dieselbe Funktion verwenden, wenn Sie den Anzeigen in der abgebildeten Notation mit der Song-Score-Funktion folgen.

Any Key (jede Taste)

Mit dieser Funktion („Jede Taste“) können Sie die Melodie eines Songs durch Drücken einer einzigen Taste im Rhythmus spielen (jede Taste kann dafür benutzt werden). Die Song-Wiedergabe hält an und wartet darauf, dass Sie irgendeine Taste anschlagen. Schlagen Sie einfach eine Taste auf dem Keyboard an, und die Song-Wiedergabe wird fortgesetzt.

Für Gesang

Karao-Key

Mit dieser Funktion („Karaoke-Taste“) können Sie das Timing der Song-Wiedergabe mit nur einem Finger steuern, während Sie dazu singen. Das ist praktisch, wenn Sie zu Ihrem eigenen Spiel singen.

Die Song-Wiedergabe hält an und wartet darauf, dass Sie singen. Schlagen Sie einfach eine Taste auf dem Keyboard an, und die Song-Wiedergabe wird fortgesetzt.

Vocal CueTIME (PSR-3000)

Mit dieser Funktion können Sie das Singen in der richtigen Tonhöhe üben. Die Song-Wiedergabe hält an und wartet darauf, dass Sie singen. Wenn Sie in der richtigen Tonhöhe singen, wird die Song-Wiedergabe fortgesetzt.

Ein- und Ausschalten der Wiedergabekanäle eines Songs

Ein Song besteht aus 16 getrennten Kanälen. Sie können jeden Kanal für die ausgewählte Song-Wiedergabe unabhängig ein- und ausschalten. Gewöhnlich wird CH 1 der Taste [TRACK 1], CH 2 der Taste [TRACK 2], und CH 3-16 den Tasten [EXTRA TRACKS] zugeordnet.

1 Drücken Sie die Taste [CHANNEL ON/OFF], um die gleichnamige Anzeige aufzurufen.

Sollte die nachfolgend abgebildete Anzeige nicht angezeigt werden, drücken Sie die Taste [CHANNEL ON/OFF] noch einmal.

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

2 Schalten Sie mithilfe der Tasten [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] die einzelnen Kanäle ein oder aus.

Wenn Sie nur einen bestimmten Kanal abspielen (und alle anderen Kanäle stumm schalten) möchten, halten Sie eine der Tasten [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼], die dem gewünschten Kanal entspricht, gedrückt. Um die Solo-Wiedergabe aufzuheben, drücken Sie dieselbe Taste erneut.

Aufzeichnen Ihres Spiels

Sie können Ihr eigenes Spiel aufnehmen und es in der Anzeige der USER-Registerkarte oder auf externe Speichergeräte, wie zum Beispiel eine SmartMedia-Karte, speichern. Mehrere unterschiedliche Aufzeichnungsmethoden stehen zur Verfügung:

Die Schnellaufnahme (Quick Recording), mit der Sie schnell und einfach Ihr Spiel aufnehmen können, die Mehrspuraufnahme (Multi-track Recording), mit der Sie verschiedene Parts auf mehreren Spuren aufnehmen können, und die Einzelschrittaufnahme (Step Recording), mit der Sie einzelne Noten nacheinander eingeben können. Sie können die von Ihnen aufgenommenen Songs auch nachbearbeiten.

Aufnahmemethoden

Wie nachfolgend dargestellt, gibt es drei Methoden.

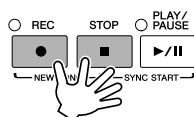
Echtzeitaufnahme	Quick-Recording ► Seite 141	Diese praktische und einfache Aufzeichnungsmethode erlaubt die schnelle Aufnahme Ihres Spiels, was zum Beispiel für die Aufnahme von Solo-Stücken für Klavier praktisch ist. Sie können die Spuren [TRACK 1 (R)] oder [TRACK 2 (L)] aufnehmen, und auch [EXTRA TRACKS (STYLE)] kann für Aufnahmen verwendet werden.
	Multi-Track Recording ► Seite 143	Hiermit können Sie einen Song mit den Klängen verschiedener Instrumente aufnehmen und den Klang einer kompletten Band oder eines Orchesters erzeugen. Nehmen Sie den Part jedes Instruments einzeln auf, und erzeugen Sie dann voll orchestrierte Arrangements. Sie können auch bereits aufgenommene Parts eines bestehenden Songs (vorprogrammiert oder von einem externen Medium wie die SmartMedia-Karte) mit Ihrem eigenen Spiel überschreiben.
Einzelschrittaufnahme	Einzelschrittaufnahme ► Seite 145	Mit dieser Methode können Sie Ihr Spiel komponieren, indem Sie es Event für Event „niederschreiben“. Hierbei handelt es sich nicht um eine Echtzeit-, sondern um eine schrittweise Aufnahmemethode – vergleichbar mit dem Aufschreiben von Musiknoten auf ein Blatt Papier. Sie können Noten, Akkorde und andere Events schrittweise eingeben (das Einspielen in Echtzeit ist nicht erforderlich).

Die aufgenommenen Songs können auch nachbearbeitet werden (Seite 156). Sie können zum Beispiel bestimmte Noten nacheinander bearbeiten, oder Sie können mithilfe der Punch In/Out-Funktion einen bestimmten Part noch einmal aufnehmen.

Quick-Recording

Hiermit können Sie bequem und schnell Ihr eigenes Spiel aufnehmen.

- 1 **Drücken Sie gleichzeitig die SONG-Tasten [REC] und [STOP].**
Ein leerer Song („New Song“) wird für die Aufnahme zur Verfügung gestellt.



Das Mikrofon-Eingangssignal kann nicht aufgezeichnet werden.

Kapazität des internen Speichers (Registerkarte USER)

Der interne Speicherkapazität des Instruments beträgt ca. 1,5 MB (PSR-3000)/650 KB (PSR-1500). Diese Kapazität bezieht sich auf alle Dateitypen einschließlich Voice-, Style-, Song- und Registration-Dateien.

Die Parts RIGHT 2 bzw. LEFT werden auf getrennten Spuren aufgezeichnet.

2 Nehmen Sie die gewünschten Bedienfeldeinstellungen für Ihr Tastaturspiel vor.

Nachfolgend werden beispielhaft einige Einstellungen aufgeführt, die Sie vielleicht ausprobieren möchten.

- **Aufzeichnen der Parts RIGHT 2 und/oder LEFT**

Die Tastatur-Parts [RIGHT 2] und/oder [LEFT] sollten eingeschaltet werden. Wählen Sie die Voice für jeden Tastatur-Part (RIGHT 2, LEFT) aus, indem Sie die Anzeige für die Voice-Auswahl aufrufen (Seite 78, Seite 80).

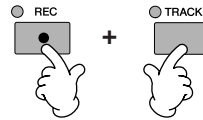
- **Aufzeichnen von Styles**

- 1 Wählen Sie einen Style aus (Seite 46).
- 2 Legen Sie das Tempo für die Aufzeichnung fest, indem Sie die TEMPO-Tasten [-] und [+] drücken, wie erforderlich.

- **Verwenden der Bedienfeld-Einstellungen für das Registration Memory**

Drücken Sie eine der [REGISTRATION MEMORY]-Tasten [1–8] (Seite 129).

3 Halten Sie die SONG-Taste [REC] gedrückt, und drücken Sie dann die SONG-TRACK-Tasten, die für die Aufnahme in Frage kommen.



- **Aufzeichnen Ihres Spiels**

Drücken Sie die [SONG]-Taste [TRACK 1] für die Aufzeichnung des rechten Parts, bzw. [TRACK 2] für die Aufzeichnung des linken Parts.

- **Aufzeichnen von Styles/Multi-Pads**

Drücken Sie die [SONG]-Taste [EXTRA TRACKS] (STYLE).

- **Gleichzeitiges Aufzeichnen Ihres Spiels und der Wiedergabe von Style/Multi-Pad.**

Drücken Sie die [SONG]-Tasten [TRACK 1]/[TRACK 2] und die [SONG]-Taste [EXTRA TRACKS (STYLE)].

4 Starten Sie die Aufnahme.

Es gibt verschiedene Wege, die Aufzeichnung zu starten.

• Start durch Spielen auf der Tastatur

Wenn Sie in Schritt 3 weiter oben die [SONG]-Tasten [TRACK 1]/[TRACK 2] gedrückt hatten, spielen Sie im Keyboardbereich für die rechte Hand (Seite 77). Wenn Sie in Schritt 3 die SONG-Taste [EXTRA TRACKS (STYLES)] gedrückt hatten, spielen Sie im Keyboardbereich für die linke Hand (Seite 105). Die Aufnahme wird automatisch gestartet, sobald Sie eine Note auf dem Instrument spielen.

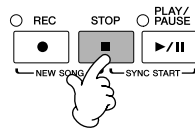
• Start durch Drücken der [SONG]-Taste [PLAY/PAUSE]

Wenn Sie die Aufnahme auf diese Weise starten, werden „leere“ Daten aufgezeichnet, bis Sie eine Note auf der Tastatur spielen. Sie können diese Option auch einsetzen, um einen Song mit einem kurzen Pick-Up oder Lead-In von ein oder zwei Taktschlägen zu starten.

• Start durch Drücken der STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP]

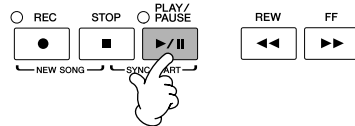
In diesem Fall beginnen die Rhythmus-Parts (Kanäle) des Styles mit der Wiedergabe, und gleichzeitig startet die Aufzeichnung.

5 Drücken Sie die [SONG]-Taste [STOP], um die Aufzeichnung zu beenden.



Wenn die Aufnahme beendet ist, wird eine Meldung angezeigt, die Sie dazu auffordert, die aufgezeichneten Spieldaten zu speichern. Um die Meldung zu schließen, drücken Sie die [EXIT]-Taste. Eine Anleitung zum Speichern der Aufnahme erhalten Sie in Schritt 7.

6 Hören Sie sich Ihr soeben aufgenommenes Spiel an. Drücken Sie zur Wiedergabe des gerade aufgenommenen Spiels die SONG-Taste [PLAY/PAUSE].



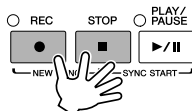
7 Drücken Sie die [SONG SELECT]-Taste, um die Anzeige für die Song-Auswahl zur Speicherung Ihrer Daten aufzurufen, und führen Sie dann die Speicherung durch (Seite 67).

Multi-Track-Recording (Mehrspuraufnahme)

Ein Song besteht aus 16 getrennten Kanälen. Mit dieser Methode können Sie auf jedem Kanal getrennt und nacheinander Daten aufnehmen. Es können sowohl Tastatur-Parts wie auch Style-Parts aufgenommen werden.

1 Drücken Sie gleichzeitig die [SONG]-Tasten [REC] und [STOP].

Ein leerer Song („New Song“) wird für die Aufnahme zur Verfügung gestellt. Wählen Sie für die Aufzeichnung der Tastatur-Parts (RIGHT 1, RIGHT 2, bzw. LEFT) die Voices aus (Seite 29, Seite 78, Seite 80). Wählen Sie auch wie erforderlich einen Style und eine Multi-Pad-Bank aus (Seite 46).



Beispiel

Aufzeichnen des Tastatur-Parts RIGHT 2 auf Kanal 2

Drücken Sie die PART-SELECT-Taste [RIGHT 2], um die Anzeige für die Voice-Auswahl aufzurufen, und wählen Sie eine Voice für den Part RIGHT 2 aus. Achten Sie auch darauf, die PART-ON/OFF-Taste [RIGHT 2] einzuschalten.

Verwenden des Metronoms

Sie können Ihr Spiel auch aufzeichnen, während Sie das Metronom laufen lassen (Seite 33). Der Metronom-Klang wird jedoch nicht aufgenommen.

Anhalten und erneutes Starten der Aufzeichnung

Um die Aufzeichnung anzuhalten, drücken Sie während der Aufzeichnung die SONG-Taste [PLAY/PAUSE]. Um mit der Aufzeichnung fortzufahren, befolgen Sie die unten angegebenen Schritte.

- Zur Aufzeichnung auf [TRACK 1]/[TRACK 2] drücken Sie die [SONG]-Taste [PLAY/PAUSE].
- Zur Aufzeichnung auf [EXTRA TRACKS] drücken Sie die [STYLE CONTROL]-Taste [SYNC START], und spielen Sie dann im Akkordbereich des Keyboards.

⚠ VORSICHT

Der aufgezeichnete Song geht verloren, wenn Sie auf einen anderen Song umschalten, oder wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben (Seite 67).

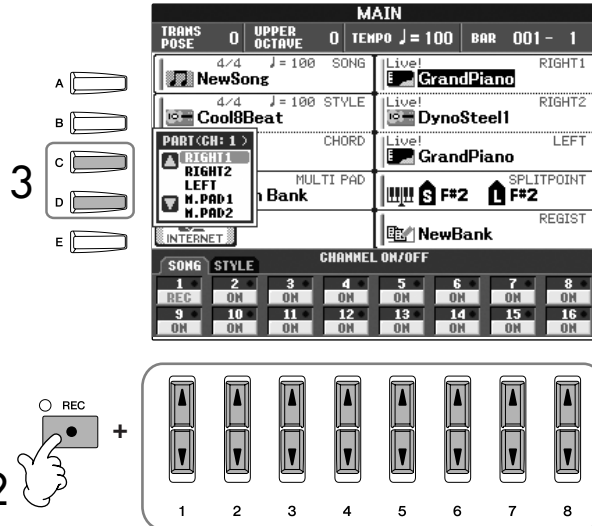
Zu den Kanälen
Siehe Seite 145.

Gleichzeitiges Einstellen aller 5–16 Kanäle auf REC
Halten Sie die [SONG]-Taste [REC] gedrückt, und drücken Sie die [SONG]-Taste [EXTRA TRACKS].

2 Halten Sie die [SONG]-Taste [REC] gedrückt, und drücken Sie dann die Tasten [1▲▼]–[8▲▼], um die gewünschten Kanäle auf REC einzustellen.

Halten Sie die SONG-Taste [REC] gedrückt, und drücken Sie dann die Taste [2▲], um Kanal 2 auf REC einzustellen.

Normalerweise sollten die Tastatur-Parts auf den Kanälen 1–8 und die Styles auf den Kanälen 9–16 aufgezeichnet werden. Um die Kanalauswahl aufzuheben, drücken Sie erneut die [SONG]-Taste [REC].



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 denselben Kanal eingestellt sein.

3 Wählen Sie mit der Taste [C]/[D] den gewünschten Part für den Kanal aus, auf dem aufgezeichnet werden soll.

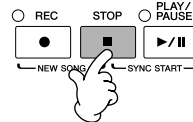
Drücken Sie die Taste [D], um RIGHT 2 auszuwählen.

Hierdurch wird festgelegt, welcher Part – Keyboard oder Style (Rhythm 1/2, Bass usw.) – auf den in Schritt 2 ausgewählten Kanälen aufgezeichnet wird. Die standardmäßigen Kanal/Part-Zuweisungen werden im Abschnitt „Die Kanäle eines Songs“ behandelt (Seite 145).

4 Starten Sie die Aufnahme.

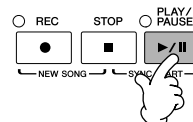
Die Methode für das Starten ist mit der in Schritt 4 von „Quick Recording“ (Seite 143) dargestellten identisch.

5 Drücken Sie die [SONG]-Taste [STOP], um die Aufzeichnung zu beenden.



Wenn die Aufnahme beendet ist, wird eine Meldung angezeigt, die Sie dazu auffordert, die aufgezeichneten Spieldaten zu speichern. Um die Meldung zu schließen, drücken Sie die [EXIT]-Taste. Eine Anleitung zum Speichern von Song-Daten erhalten Sie in Schritt 8.

6 Hören Sie sich Ihr soeben aufgenommenes Spiel an. Drücken Sie zur Wiedergabe des gerade aufgenommenen Spiels die SONG-Taste [PLAY/PAUSE].



7 Um einen anderen Kanal aufzunehmen, wiederholen Sie die Schritte 2 bis 6.

Aufzeichnen auf jedem Kanal mit demselben Tempo

Verwenden Sie die Metronom-Funktion (Seite 33), um auf jedem Kanal mit demselben Tempo aufzuzeichnen. Denken Sie daran, dass der Metronom-Klang nicht aufgezeichnet wird.

Anhalten und erneutes Starten der Aufzeichnung
Siehe Seite 143.

8

Drücken Sie die [SONG SELECT]-Taste, um die Anzeige für die Song-Auswahl zur Speicherung Ihrer Daten aufzurufen, und führen Sie dann die Speicherung durch (Seite 67).

Die Kanäle eines Songs

Die standardmäßigen Kanal/Part-Zuweisungen werden nachfolgend aufgeführt.

Kanäle	Standard-Parts		Kanäle	Tastatur-Parts	
1		Tastatur-Parts	9	RHYTHM1	Style-Parts
2			10	RHYTHM2	
3			11	BASS	
4	RIGHT1		12	CHORD1	
5	M.Pad1		13	CHORD2	
6	M.Pad2		14	PAD	
7	M.Pad3		15	PHRASE1	
8	M.Pad4		16	PHRASE2	

Die Tastatur-Parts

Es gibt drei Tastatur-Parts, RIGHT 1, RIGHT 2 und LEFT. Standardmäßig wird der Part RIGHT 1 jedem der Kanäle 1–4 zugeordnet. Normalerweise sollten die Keyboard-Parts auf den Kanälen 1–4 aufgenommen werden.

Die Style-Parts

Standardmäßig wird jeder der Style-Parts einem der Kanäle 9–16 zugeordnet, wie nachfolgend angegeben. Normalerweise sollten die Style-Parts auf den Kanälen 9–16 aufgenommen werden.

- RHYTHM Dies ist der Basispart des Styles mit Patterns für Schlagzeug und Perkussionsinstrumente. In der Regel wird eines der Drum Kits verwendet.
- BASS Dieser Part verwendet geeignete Sounds verschiedener Instrumente, um den Style zu treffen.
- Chord..... Dies ist die rhythmische Akkordbegleitung, gewöhnlich mit Piano- oder Gitarren-Voices.
- PAD Dieser Part wird für ausgehaltene Instrumente wie Geigen, Orgel, Chor usw. verwendet.
- PHRASE Wird für druckvolle Blechbläuersätze, für Arpeggio-Akkorde und andere Extras verwendet, die eine Begleitung interessanter machen.

Multi-Pad-Parts

Standardmäßig wird jeder der Multi-Pads einem der Kanäle 5–8 zugeordnet, wie nachfolgend angegeben.

⚠ VORSICHT

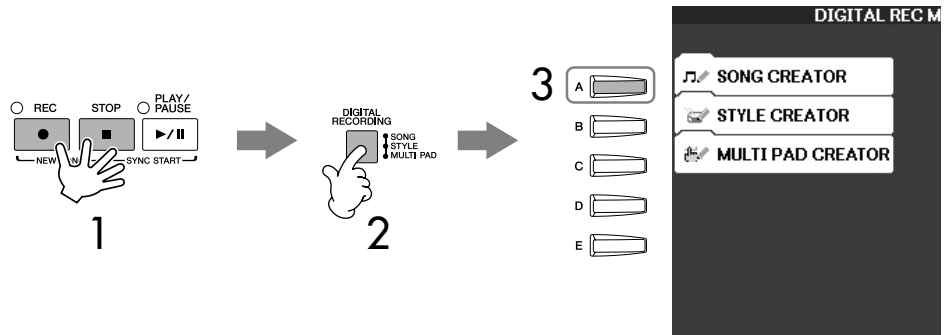
Der aufgenommene Song geht verloren, wenn Sie auf einen anderen Song umschalten, oder wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben (Seite 67).

Einzelschrittaufnahme

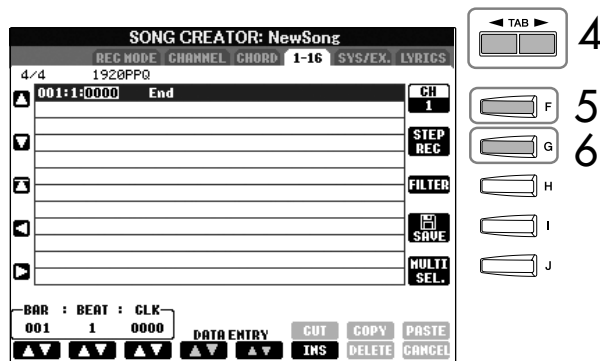
Mit dieser Methode der Einzelschrittaufnahme können Sie normale Musikdaten wie Melodien und Akkorde aufnehmen.

Grundsätzliches Vorgehen bei der Einzelschrittaufnahme

- 1 Drücken Sie gleichzeitig die [SONG]-Tasten [REC] und [STOP].
Ein leerer Song („New Song“) wird für die Aufnahme zur Verfügung gestellt.



- 2 Drücken Sie die Taste [DIGITAL RECORDING].
- 3 Drücken Sie die Taste [A], um die SONG-CREATOR-Anzeige für das Aufzeichnen und Bearbeiten eines Songs aufzurufen.
- 4 Wählen Sie mithilfe der TAB-Tasten [◀][▶] die passende Registerkarte aus.
Zum Aufnehmen von MelodienRegisterkarte [1–16].
Zum Aufnehmen von AkkordenRegisterkarte [CHORD].



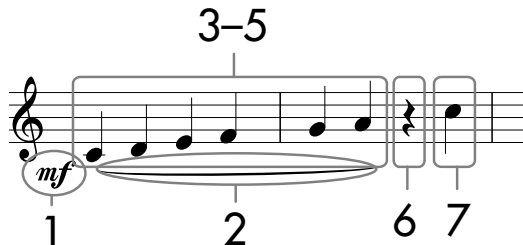
- 5 Wenn Sie in Schritt 4 die Registerkarte 1–16 gewählt haben, drücken Sie die Taste [F], um den Kanal für die Aufnahme auszuwählen.
- 6 Drücken Sie die Taste [G], um die STEP-RECORD-Anzeige aufzurufen.
- 7 Starten Sie die Einzelschrittaufzeichnung.
Für die Aufnahme von Melodien Siehe Seite 147.
Für die Aufnahme von Akkorden Siehe Seite 154.

Das Aufzeichnen von Melodien

In diesem Abschnitt wird anhand von drei Beispielen erläutert, wie Sie Noten im Einzelschrittverfahren aufzeichnen.

Beispiel 1

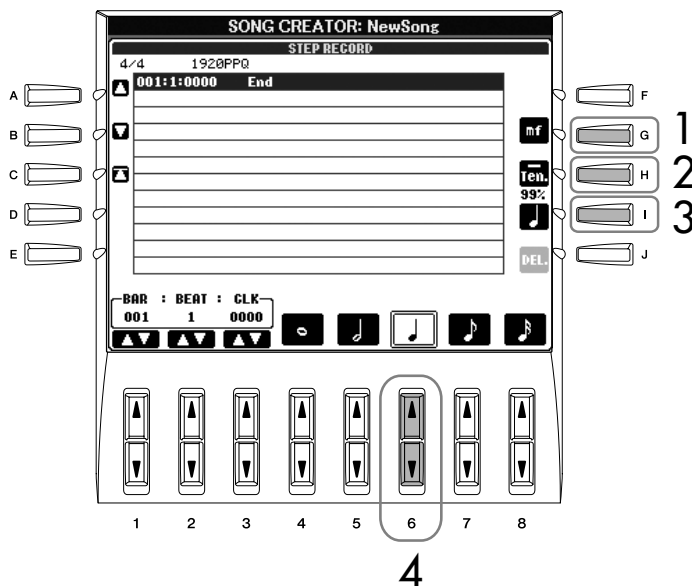
Die nachfolgenden Ausführungen beziehen sich auf Schritt 7 des Abschnitts „Grundsätzliches Vorgehen bei der Einzelschrittaufnahme“ auf Seite 146.



* Die im Notenbild dargestellten Zahlen entsprechen den nachfolgend erläuterten Einzelschritten.

Wählen Sie nach Aufruf der STEP-RECORD-Anzeige die für die Aufzeichnung zu verwendende Voice aus.

1 Drücken Sie die [G]-Taste, um „mf“ auszuwählen.

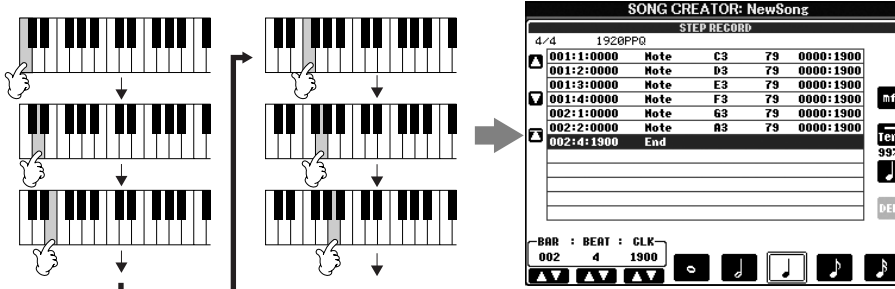


2 Drücken Sie die [H]-Taste, um „Tenuto“ auszuwählen.

3 Drücken Sie die [I]-Taste, um als Notentyp „normal“ auszuwählen.

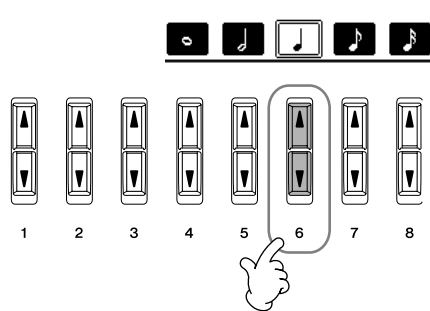
4 Drücken Sie die Taste [6 ▲ ▼], um als Notenlänge die Viertelnote auszuwählen.

5 Spielen Sie der Reihe nach die Tasten C3, D3, E3, F3, G3 und A3, wie im Notenbeispiel dargestellt.

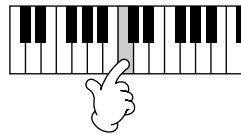


Was Sie über die Tasten [G] [H] [I] auswählen können
Siehe Seite 149.

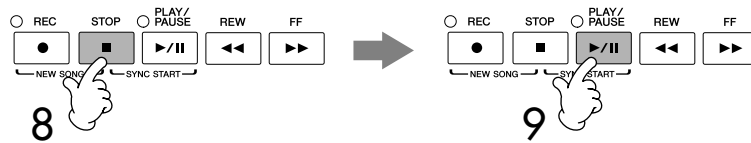
- 6 Drücken Sie die Taste [6 ▲ ▼], um eine Viertelpause einzugeben.**
 Um die Pause einzugeben, benutzen Sie die Tasten [4 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼].
 (Drücken Sie die Taste einmal, um den Pausenwert auszuwählen, und dann noch einmal, um die Pause tatsächlich einzugeben.) Daraufhin wird eine Pause in der festgelegten Notenlänge eingegeben.



- 7 Spielen Sie die Taste C4.**



- 8 Drücken Sie die SONG-Taste [STOP], um den Cursor an den Anfang des Songs zu bringen.**



- 9 Drücken Sie die SONG-Taste [PLAY/PAUSE], um sich die neu eingegebenen Noten anzuhören.**

- 10 Drücken Sie die Taste [EXIT], um die STEP-RECORD-Anzeige zu verlassen.**
 Wenn Sie möchten, können Sie auch bereits aufgezeichnete Songs auf diese Weise bearbeiten (Seite 156).

- 11 Drücken Sie die Taste [I] (SAVE), um die Anzeige für die Song-Auswahl zur Speicherung Ihrer Daten aufzurufen, und führen Sie dann eine Speicherung durch (Seite 67).**

⚠ VORSICHT
 Der aufgenommene Song geht verloren, wenn Sie auf einen anderen Song umschalten, oder wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben (Seite 67).

Löschen von Daten

Irrtümlich eingegebene Noten können gelöscht werden.



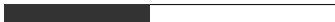

- 1 Verwenden Sie die Tasten [A]/[B] in der STEP-RECORD-Anzeige (Seite 146), um die zu löschenden Daten zu markieren.
- 2 Drücken Sie die Taste [J] (DELETE), um die markierten Daten zu löschen.

Was Sie über die Tasten [G] [H] [I] in der STEP-RECORD-Anzeige auswählen können

Taste [G] Legt die Anschlagsstärke (Velocity) der einzugebenden Note fest.

Element	Aufzunehmende Anschlagsstärke
Kbd.Vel	Tatsächliche Stärke des Tastenanschlags
fff	127
ff	111
f	95
mf	79
mp	63
p	47
pp	31
ppp	15

Taste [H] Legt die Länge (Gate Time) der einzugebenden Note fest.

Element	Aufzuzeichnende Notenlänge
Normal	 80%
Tenuto	 99%
Staccato	 40%
Staccatissimo	 20%
Manual	Die Notenlänge kann mit Hilfe des Datenrads [DATA ENTRY] auf einen beliebigen Prozentwert eingestellt werden.

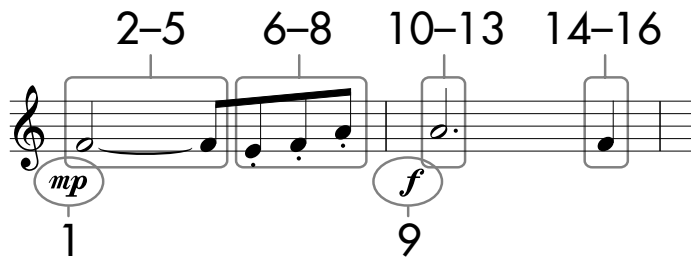
Taste [I] Legt den einzugebenden Notentyp fest. Das Drücken dieser Taste schaltet die Notenauswahl (unten im Display) fortlaufend zwischen folgenden Notenwert-Gruppen um: normal, punktiert und triolisch.

Anschlagsstärke

Die Anschlagsstärke (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 Klang. Die Werte für die Anschlagsstärke können im Bereich von 1 bis 127 liegen. Je höher der Wert ist, desto lauter wird der Klang.

Beispiel 2

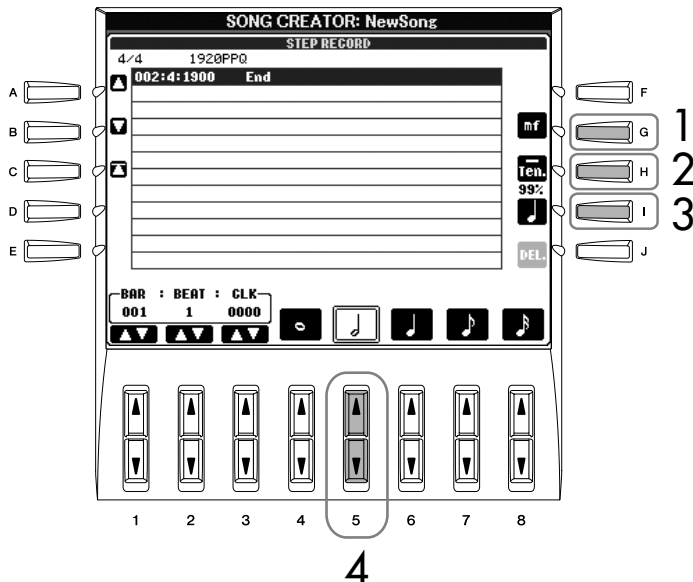
Die nachfolgenden Ausführungen beziehen sich auf Schritt 7 des Abschnitts „Grundsätzliches Vorgehen bei der Einzelschrittaufnahme“ auf Seite 146.



* Die im Notenbild dargestellten Zahlen entsprechen den folgenden Einzelschritten.

Bedenken Sie bei diesem Beispiel, dass Sie bei einem der Schritte eine Taste auf der Tastatur gedrückt halten müssen, während Sie den Bedienungsvorgang ausführen. Wählen Sie nach Aufruf der STEP-RECORD-Anzeige die für die Aufzeichnung zu verwendende Voice aus.

1 Drücken Sie die [G]-Taste, um „mp“ auszuwählen.

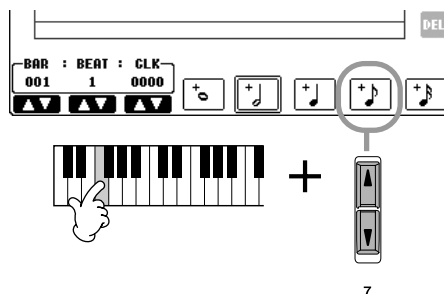


2 Drücken Sie die [H]-Taste, um „Tenuto“ auszuwählen.

3 Drücken Sie die [I]-Taste, um als Notentyp „normal“ auszuwählen.

4 Drücken Sie die Taste [5 ▲ ▼], um als Notenlänge die halbe Note auszuwählen.

5 Halten Sie F3 auf der Tastatur, und drücken Sie die Taste [7 ▲ ▼].

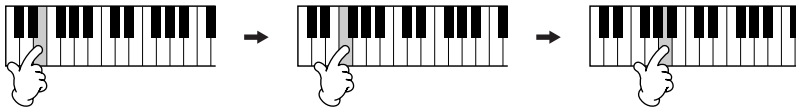


6 Lassen Sie die F3-Taste wieder losgelassen haben, drücken Sie die [H]-Taste, um „Staccato“ auszuwählen.

Was Sie über die Tasten [G] [H] [I] auswählen können
Siehe Seite 149.

7 Drücken Sie die Taste [7 ▲ ▼], um als Notenlänge die Achtelnote auszuwählen.

8 Spielen Sie der Reihe nach die Tasten E3, F3 und A3, wie im Notenbeispiel dargestellt.



9 Drücken Sie die [G]-Taste, um „f“ auszuwählen.

10 Drücken Sie die [H]-Taste, um „Tenuto“ auszuwählen.

11 Drücken Sie die Taste [I], um „punktiert“ auszuwählen.

12 Drücken Sie die Taste [5 ▲ ▼], um als Notenlänge die punktierte halbe Note auszuwählen.

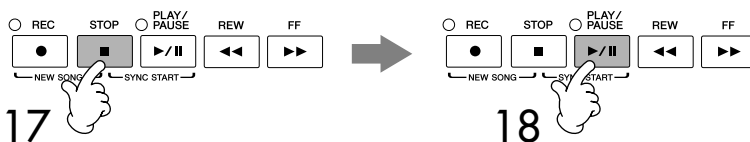
13 Spielen Sie A3 auf der Tastatur, wie im Beispiel dargestellt.

14 Drücken Sie die [I]-Taste, um als Notentyp „normal“ auszuwählen.

15 Drücken Sie die Taste [6 ▲ ▼], um als Notenlänge die Viertelnote auszuwählen.

16 Spielen Sie F3 auf der Tastatur, wie im Beispiel dargestellt.

17 Drücken Sie die SONG-Taste [STOP], um den Cursor an den Anfang des Songs zu bringen.



18 Drücken Sie die SONG-Taste [PLAY/PAUSE], um sich die neu eingegebenen Noten anzuhören.

19 Drücken Sie die Taste [EXIT], um die STEP-RECORD-Anzeige zu verlassen.

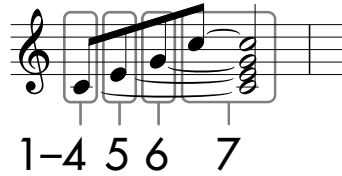
Sie können die aufgenommenen Songs je nach Bedarf auch nachbearbeiten (Seite 156).

20 Drücken Sie die Taste [I] (SAVE), um die Anzeige für die Song-Auswahl zur Speicherung Ihrer Daten aufzurufen, und führen Sie dann eine Speicherung durch (Seite 67).

⚠ VORSICHT
Der aufgenommene Song geht verloren, wenn Sie auf einen anderen Song umschalten, oder wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben (Seite 67).

Beispiel 3

Die nachfolgenden Ausführungen beziehen sich auf Schritt 7 des Abschnitts „Grundsätzliches Vorgehen bei der Einzelschrittaufnahme“ auf Seite 146.

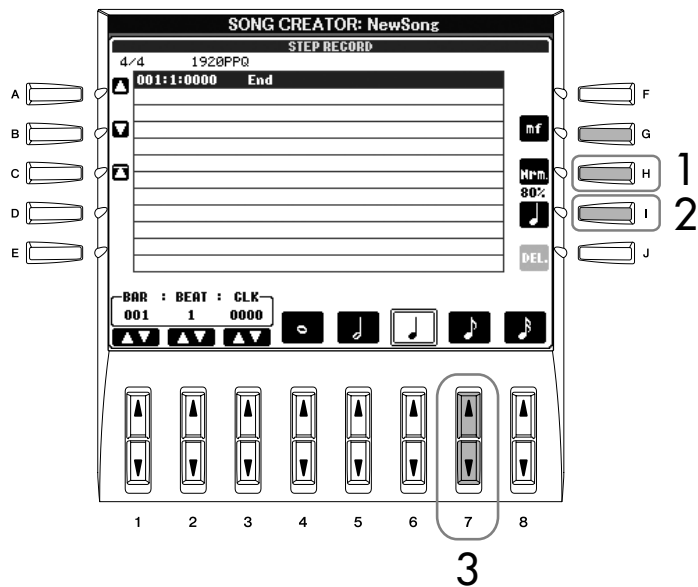


* Die im Notenbild dargestellten Zahlen entsprechen den folgenden Einzelschritten.

Bedenken Sie bei diesem Beispiel, dass Sie bei einem der Schritte eine Taste auf der Tastatur gedrückt halten müssen, während Sie den Bedienungsvorgang ausführen. Wählen Sie nach Aufruf der STEP-RECORD-Anzeige die für die Aufzeichnung zu verwendende Voice aus.

Was Sie über die Tasten [G] [H] [I] auswählen können
Siehe Seite 149.

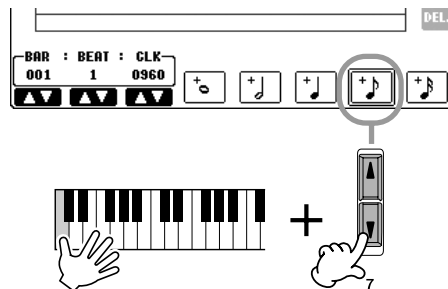
1 Drücken Sie die [H]-Taste, um „Normal“ auszuwählen.



2 Drücken Sie die [I]-Taste, um als Notentyp „normal“ auszuwählen.

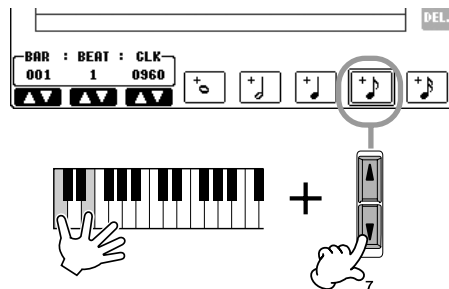
3 Drücken Sie die Taste [7 ▲ ▼], um als Notenlänge die Achtelnote auszuwählen.

4 Halten Sie C3 auf der Tastatur, und drücken Sie die Taste [7 ▲ ▼]. Lassen Sie C3 noch nicht los. Halten Sie die Taste gedrückt, während Sie die folgenden Schritte ausführen.



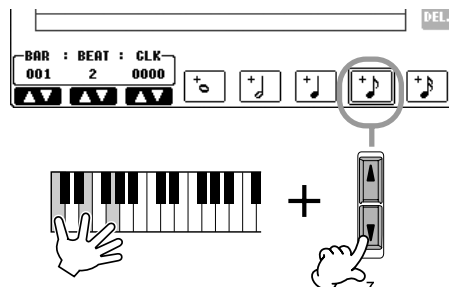
5 Halten Sie gleichzeitig C3 und E3 auf der Tastatur, und drücken Sie die Taste [7▲▼].

Lassen Sie die Tasten noch nicht los. Halten Sie die Tasten gedrückt, während Sie die folgenden Schritte ausführen.



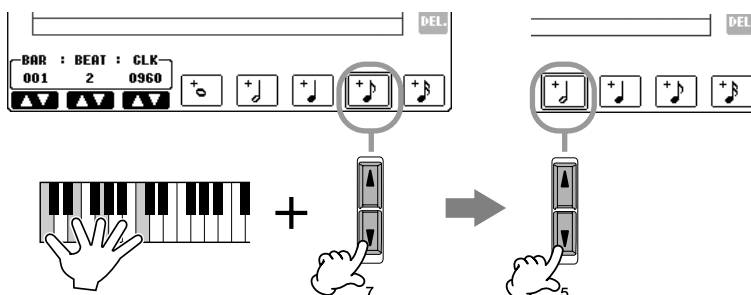
6 Halten Sie gleichzeitig C3, E3 und G3 auf der Tastatur, und drücken Sie die Taste [7▲▼].

Lassen Sie die Tasten noch nicht los. Halten Sie die Tasten gedrückt, während Sie die folgenden Schritte ausführen.



7 Halten Sie gleichzeitig C3, E3, G3 und C4 auf der Tastatur, und drücken Sie die Taste [7▲▼], und danach drücken Sie die Taste [5▲▼].

Nachdem Sie die Taste [5▲▼] gedrückt haben, können Sie die Tasten auf dem Keyboard loslassen.



8 Drücken Sie die SONG-Taste [STOP], um den Cursor an den Anfang des Songs zu bringen.

9 Drücken Sie die SONG-Taste [PLAY/PAUSE], um sich die neu eingegebenen Noten anzuhören.

10 Drücken Sie die Taste [EXIT], um die STEP-RECORD-Anzeige zu verlassen.

Wenn Sie möchten, können Sie auch bereits aufgezeichnete Songs auf diese Weise bearbeiten (Seite 156).

11 Drücken Sie die Taste [I] (SAVE), um die Anzeige für die Song-Auswahl zur Speicherung Ihrer Daten aufzurufen, und führen Sie dann eine Speicherung durch (Seite 67).

⚠ VORSICHT
Der aufgenommene Song geht verloren, wenn Sie auf einen anderen Song umschalten, oder wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben (Seite 67).

Das Aufzeichnen von Akkorden

Sie können Akkorde und Abschnitte (Intro, Main, Ending usw.) nacheinander mit präzisiertem Timing aufzeichnen. Diese Anleitung zeigt, wie Akkord-Änderungen mithilfe der Einzelschrittfunktion aufgenommen werden können.

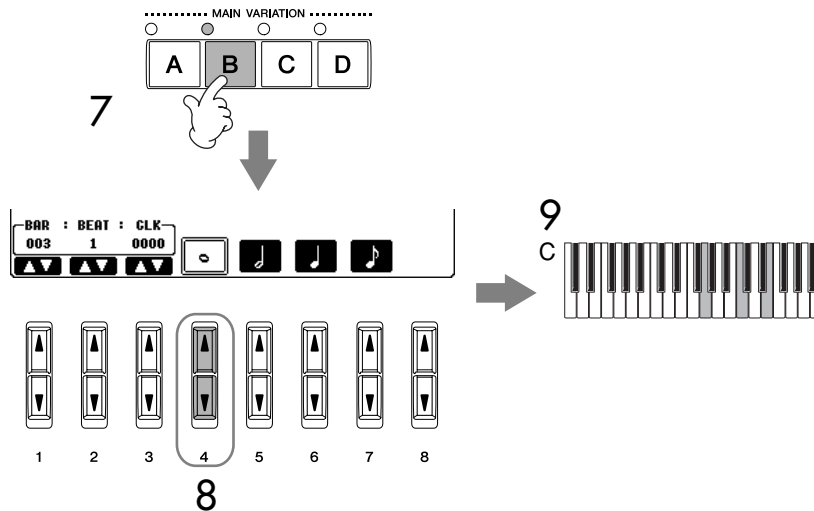
Die nachfolgenden Ausführungen beziehen sich auf Schritt 7 des Abschnitts „Grundsätzliches Vorgehen bei der Einzelschrittaufnahme“ auf Seite 146.

* Die im Notenbild dargestellten Zahlen entsprechen den nachfolgend erläuterten Einzelschritten.

- 1 Überzeugen Sie sich zunächst davon, dass die STYLE-CONTROL-Taste [AUTO FILL IN] auf OFF steht, und drücken Sie dann die STYLE-CONTROL-Taste [MAIN VARIATION A].

- 2 Drücken Sie die Taste [5 ▲ ▼], um als Notenlänge die halbe Note auszuwählen.
- 3 Spielen Sie im Akkordbereich der Tastatur die Akkorde C, F und G.
- 4 Drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [BREAK].

- 5 Drücken Sie die Taste [6▲▼], um als Notenlänge die Viertelnote auszuwählen.
- 6 Spielen Sie im Akkordbereich der Tastatur die Akkorde F und G7.
- 7 Drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [MAIN VARIATION B].



- 8 Drücken Sie die Taste [4▲▼], um als Notenlänge die ganze Note auszuwählen.
- 9 Spielen Sie den Akkord C im Akkordbereich der Tastatur.
- 10 Drücken Sie die SONG-Taste [STOP], um den Cursor an den Anfang des Songs zu bringen.
- 11 Drücken Sie die SONG-Taste [PLAY/PAUSE], um sich die neu eingegebenen Noten anzuhören.
- 12 Drücken Sie die Taste [EXIT], um die STEP-RECORD-Anzeige zu verlassen.
Wenn Sie möchten, können Sie auch bereits aufgezeichnete Songs auf diese Weise bearbeiten (Seite 156).
- 13 Drücken Sie die Taste [F] (EXPAND), um die eingegebene Akkord-Änderung in die Song-Daten einzufügen.
- 14 Drücken Sie die Taste [I] (SAVE), um die Anzeige für die Song-Auswahl zur Speicherung Ihrer Daten aufzurufen, und führen Sie dann eine Speicherung durch (Seite 67).

⚠ VORSICHT

Der aufgenommene Song geht verloren, wenn Sie auf einen anderen Song umschalten, oder wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben (Seite 67).

Löschen von Daten

Irrtümlich eingegebene Noten können gelöscht werden (Seite 148).

Eingeben von Fill-Ins

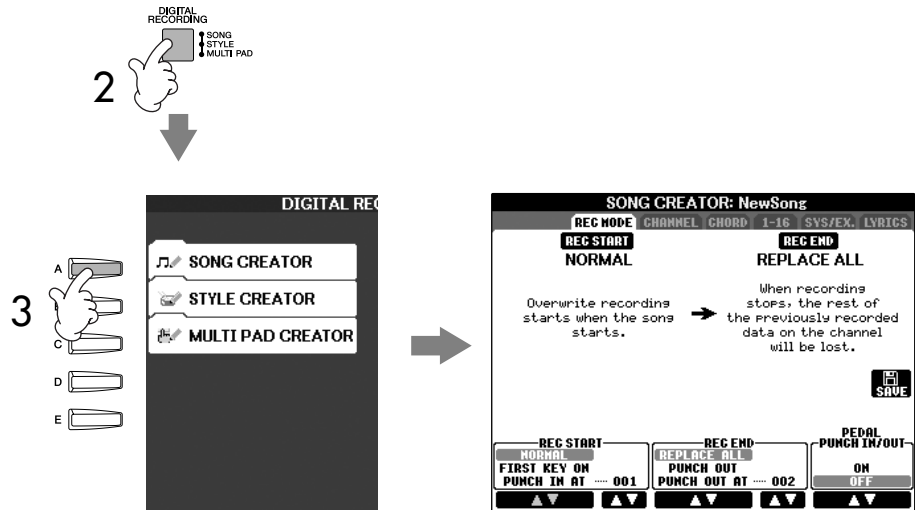
Schalten Sie die STYLE-CONTROL-Taste [AUTO FILL IN] auf ON, und drücken Sie einfach eine der STYLE-CONTROL-Tasten [MAIN VARIATION (A, B, C, D)]. (Der entsprechende Fill-In-Abschnitt wird gespielt und geht dann automatisch zur Wiedergabe des ausgewählten [MAIN VARIATION (A, B, C, D)]-Patterns über.)

Bearbeiten eines aufgenommenen Songs

Sie können die von Ihnen aufgezeichneten Songs mit jeder Aufzeichnungsmethode – Quick Recording, Multi-Track Recording oder Step Recording – bearbeiten.

Grundlegende Bearbeitungsschritte

- 1 Wählen Sie einen Song für die Bearbeitung aus.
- 2 Drücken Sie die Taste [DIGITAL RECORDING].



- 3 Drücken Sie die Taste [A], um die SONG-CREATOR-Anzeige für das Aufzeichnen und Bearbeiten eines Songs aufzurufen.
- 4 Wählen Sie mithilfe der TAB-Tasten [◀][▶] die passend Registerkarte aus, und bearbeiten Sie den Song.

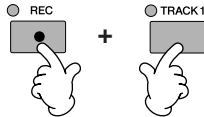
- **Neuaufzeichnung eines bestimmten Abschnitts**
 — **Punch In/Out (REC MODE)** Seite 157
 Erlaubt das erneute Aufzeichnen eines bestimmten Song-Abschnitts.
- **Bearbeiten von Kanal-Events (CHANNEL)** Seite 158
 Erlaubt die Bearbeitung von Kanal-Events. So können Sie z.B. kanalspezifisch Daten löschen oder Noten transponieren.
- **Bearbeiten von Noten- oder Akkord-Events (CHORD, 1-16)** Seite 161
 Erlaubt das Ändern oder Löschen von aufgezeichneten Noten oder Akkorden.
- **Bearbeiten von System-Events (SYS/EX.)** Seite 163
 Erlaubt das Ändern von Tempo und Taktart.
- **Bearbeiten von Gesangstexten (LYRICS)** Seite 164
 Erlaubt das Ändern des Song-Namens oder der Gesangstext-Events.

Neuaufzeichnung eines bestimmten Abschnitts—Punch In/Out (REC MODE)

Um einen bestimmten Abschnitt eines bereits aufgezeichneten Songs neu aufzunehmen, verwenden Sie die Funktion Punch-IN/OUT. Mit dieser Methode werden nur die Daten zwischen dem Punch-In-Punkt und dem Punch-Out-Punkt durch die neu aufgenommenen Daten überschrieben. Bedenken Sie, dass die Noten vor und nach den Punch-In/Out-Punkten nicht überschrieben werden, obwohl Sie hören können, dass sie ganz normal abgespielt werden, um Sie in die Aufnahme hinein- und herauszuleiten. Für den automatischen Betrieb können Sie die Punch-In- und Punch-Out-Punkte vorher in Form von Taktnummern angeben, oder Sie können eine Punch-In/Out-Aufnahme per Fußschalter oder einfach durch Spiel auf der Tastatur manuell auslösen.

Die nachfolgenden Ausführungen beziehen sich auf die REC-MODE-Anzeige in Schritt 4 von „Grundlegende Bearbeitungsschritte“ auf Seite 156.

- 1 Legen Sie mit den Tasten [1 ▲ ▼]–[6 ▲ ▼] die Einstellungen für die Neuaufzeichnung fest (siehe weiter unten).
- 2 Halten Sie die SONG-Taste [REC] gedrückt, und drücken Sie dann die gewünschte Taste.


- 3 Drücken Sie die SONG-Taste [PLAY/PAUSE], um die Wiedergabe zu starten. Spielen Sie ab Punch-In-Punkt auf der Tastatur und beenden Sie die Aufzeichnung beim Punch-Out-Punkt.
- 4 Drücken Sie die Taste [I] (SAVE), um die Anzeige für die Song-Auswahl zur Speicherung Ihrer Daten aufzurufen, und führen Sie dann eine Speicherung durch (Seite 67).

■ Punch-In-Einstellungen

NORMAL	Die Aufnahme beginnt mit dem Überschreiben, wenn Sie SONG-Taste [PLAY/PAUSE] drücken, oder wenn Sie im Bereitschaftsmodus des Synchronstarts auf der Tastatur spielen.
FIRST KEY ON	Der Song wird normal abgespielt, und die überschreibende Aufnahme beginnt, sobald Sie auf der Tastatur spielen.
PUNCH IN AT	Der Song wird normal abgespielt bis zum Beginn des angegebenen Punch-In-Taktes, wo dann das Überschreiben beginnt. Sie können den Punch-In-Takt durch Drücken der Taste [3 ▲ ▼] festlegen.

■ Punch-Out-Einstellungen

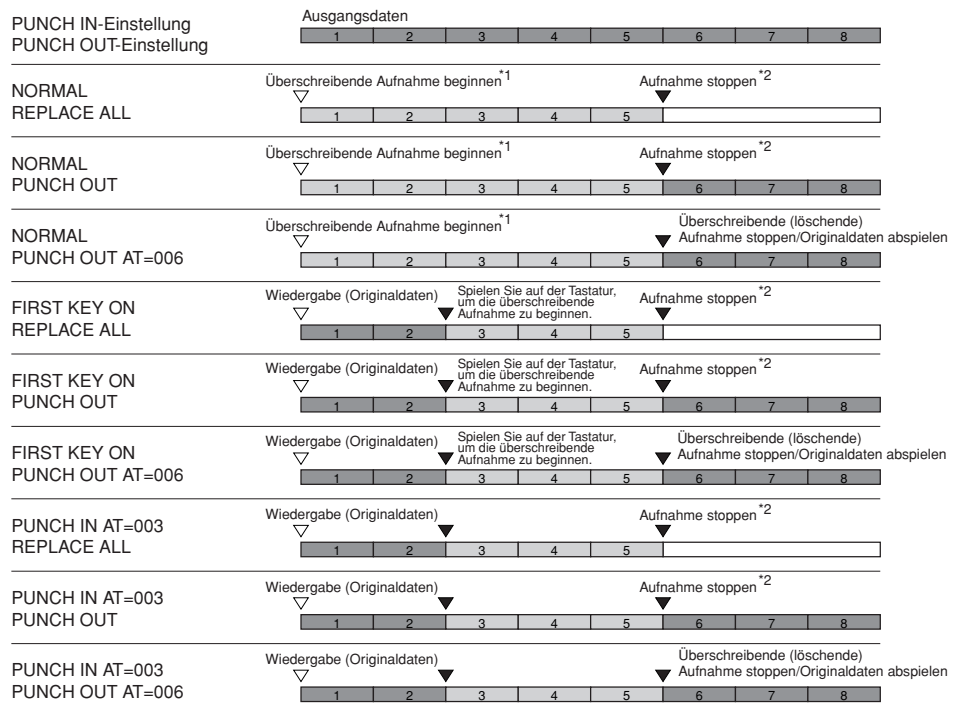
REPLACE ALL	Löscht alle Daten, die auf den Punkt folgen, an dem die Aufnahme beendet wird.
PUNCH OUT	Die Songposition, an der die Aufnahme gestoppt wird, wird als Punch-Out-Punkt definiert. Durch diese Festlegung werden alle Daten hinter dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wurde, erhalten.
PUNCH OUT AT	Die überschreibende Aufnahme läuft bis zum Beginn des Punch-Out-Taktes (der mit der entsprechenden Display-Taste festgelegt wurde), wo dann die Aufzeichnung beendet und die normale Wiedergabe fortgesetzt wird. Durch diese Festlegung werden alle Daten hinter dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wurde, erhalten. Sie können den Punch-Out-Takt durch Drücken der Taste [6 ▲ ▼] festlegen.

⚠ VORSICHT

Der aufgenommene Song geht verloren, wenn Sie auf einen anderen Song umschalten, oder wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben (Seite 67).

Beispiele für die Neuaufzeichnung mit verschiedenen Punch-In/Out-Einstellungen

Dieses Instrument bietet verschiedene Möglichkeiten, die Punch-In/Out-Funktion zu nutzen. Die nachfolgenden Abbildungen zeigen mehrere Situationen, in denen ausgewählte Takte in einer 8-taktigen Phrase neu aufgenommen werden.



*1 Um ein Überschreiben der Takte 1-2 zu vermeiden, beginnen Sie die Aufnahme bei Takt 3
 *2 Drücken Sie die [REC]-Taste am Ende von Takt 5, um die Aufnahme zu stoppen.

Vorher aufgezeichnete Daten
 Neu aufgezeichnete Daten
 Gelöschte Daten

■ Punch-In/Out-Einstellungen mit dem Pedal

Wenn hier ON eingestellt ist, können Sie den Punch-In- und Punch-Out-Punkt mit dem Fußpedal 2 steuern. Während ein Song läuft, wird durch Treten (und Halten) des Fußpedals 2 die Punch-In-Aufnahme aktiviert; durch Loslassen des Pedals wird die Aufnahme gestoppt (Punch Out). Sie können den Fußschalter 2 beliebig oft treten und loslassen, um die Punch-In/Out-Vorgänge der Aufnahme zu steuern. Beachten Sie, dass die aktuelle Funktionszuweisung für Fußpedal 2 aufgehoben wird, wenn die die Funktion „Pedal Punch In/Out“ eingeschaltet wird (ON).

Bearbeiten von Kanal-Events (CHANNEL)

Die nachfolgenden Ausführungen beziehen sich auf die CHANNEL-Anzeige in Schritt 4 von „Grundlegende Bearbeitungsschritte“ auf Seite 156.

- 1 Wählen Sie mit den Tasten [A]/[B] das Bearbeitungsmenü (Seite 159).
- 2 Bearbeiten Sie die Daten mithilfe der Tasten [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼]. Informationen über die verfügbaren Parameter finden Sie auf Seite 159.
- 3 Drücken Sie die Taste [D] (EXECUTE), um den Vorgang für die aktuelle Anzeige auszuführen.
 Wenn der Vorgang (mit Ausnahme der SETUP-Menüanzeige) beendet ist, ändert diese Taste ihre Beschriftung in „UNDO“ (Rückgängig), wodurch Sie die ursprünglichen Daten wiederherstellen können, falls Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind. Die Undo-Funktion hat nur eine Ebene, d.h. nur die zuletzt ausgeführte Aktion kann rückgängig gemacht werden.

4 Drücken Sie die Taste [I] (SAVE), um die Anzeige für die Song-Auswahl zur Speicherung Ihrer Daten aufzurufen, und führen Sie dann eine Speicherung durch (Seite 67).

■ QUANTIZE-Menü

Die Quantize-Funktion erlaubt es, das Timing aller Noten in einem Kanal einheitlich auszurichten. Wenn Sie zum Beispiel die nebenstehende musikalische Phrase aufnehmen, könnte es sein, dass Sie diese nicht mit absoluter Präzision spielen, und Ihr Spiel leicht vor oder hinter dem präzisen Timing liegt. Die Quantize-Funktion ist ein bequemer Weg, dies zu korrigieren.



⚠ VORSICHT
Der aufgenommene Song geht verloren, wenn Sie auf einen anderen Song umschalten, oder wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben (Seite 67).

CHANNEL	Legt den Kanal im Song fest, der quantisiert werden soll.
SIZE	<p>Dient der Auswahl des Quantisierungswertes (Auflösung). Um optimale Resultate zu erhalten, sollten Sie den Quantisierungswert auf den kleinsten Notenwert im Kanal setzen. Wenn zum Beispiel Achtelnoten im Kanal die kürzesten sind, sollten Sie als Quantisierungswert die Achtelnote wählen.</p> <p>Settings (Einstellungen)</p> <p> Viertelnote Achtelnote Sechzehntelnote Zweiunddreißigstelnote Sechzehntelnote + Achteltriolen* </p> <p> Vierteltriolen Achteltriolen Sechzehnteltriolen Achtelnote + Achteltriolen* Sechzehntelnote + Sechzehnteltriolen* </p> <p>Die drei mit Sternchen (*) markierten Quantize-Einstellungen sind besonders praktisch, da hierdurch zwei verschiedene Notenwerte gleichzeitig quantisiert werden können. Wenn zum Beispiel im selben Kanal Achtelnoten und Achteltriolen vorkommen, werden bei Quantisierung nur der Achtelnoten alle Noten im Kanal gleichmäßig zu Achtelnoten quantisiert, wodurch der Trioleneffekt völlig eliminiert würde. Wenn Sie jedoch den Quantisierungswert Achtelnote + Achteltriolen verwenden, werden beide Notenwerte korrekt quantisiert.</p>
STRENGTH	<p>Legt den prozentualen Grad der Quantisierung fest. Eine Einstellung von 100% bewirkt ein exaktes Timing. 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% fühlt die Aufnahme sich gewissermaßen „menschlich“ an.</p>

■ Löschen der Daten im angegebenen Kanal (DELETE-Menü)

Sie können die Daten eines angegebenen Song-Kanals löschen. Wählen Sie mithilfe der Tasten [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] den Kanal aus, dessen Daten zu löschen sind, und drücken Sie die Taste [D] (EXECUTE), um den Vorgang auszuführen.

Einsatz, Erstellung und Bearbeitung von Songs

■ **Mischen (Zusammenführen) von Daten zweier Kanäle (MIX-Menü)**

Mit dieser Funktion können Sie die Daten zweier Kanäle mischen und das Ergebnis auf einem anderen Kanal ablegen. Darüber hinaus können Sie die Daten eines Kanals auf einen anderen kopieren.

SOURCE 1	Wählt den Kanal (1–16) aus, der gemischt werden soll. Alle MIDI-Events im hier angegebenen Kanal werden auf den Zielkanal kopiert.
SOURCE 2	Wählt den Kanal (1–16) aus, der gemischt werden soll. Nur Noten-Events im hier angegebenen Kanal werden auf den Zielkanal kopiert. Neben den Werten 1–16 gibt es eine Einstellung COPY, mit der Sie die Daten von SOURCE 1 auf den Zielkanal kopieren können. Wenn hier COPY ausgewählt ist, werden die Daten von SOURCE 1 zum Zielkanal kopiert. (Die ursprünglichen Kanaldaten bleiben erhalten.)
DESTINATION	Legt den Kanal fest, auf den das Misch- oder Kopierergebnis abgelegt wird.

■ **CHANNEL-TRANSCOPE-Menü**

Mit dieser Funktion können Sie die auf einzelnen Kanälen aufgezeichneten Daten in Halbtonschritten um maximal zwei Oktaven noch oben oder unten transponieren.

Anzeige der Kanäle 9–16

Drücken Sie die Taste [F], um zwischen den beiden Kanalanzeigen (Kanal 1–8 und Kanal 9–16) hin- und herzuschalten.

Gleichzeitiges Transponieren auf denselben Wert bei allen Kanälen

Halten Sie die Taste [G] (ALL CH) gedrückt, und drücken Sie dann auf eine der Tasten [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼].

SETUP-Menü

Die aktuellen Einstellungen des Mischpults (Seite 86) und die anderen Bedienfeldeinstellungen können am Song-Anfang als Setup-Daten gespeichert werden. Diese Mischpult- und Bedienfeldeinstellungen werden automatisch abgerufen, wenn die Song-Wiedergabe gestartet wird.

■ **Speichern der Setup-Einstellungen**

1 **Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.**

[DIGITAL RECORDING] → [A] SONG CREATOR → TAB [◀]/[▶]
CHANNEL → [B] SET UP

2 **Legen Sie mithilfe der Tasten [1 ▲ ▼]–[7 ▲ ▼] fest, welche Einstellungen beim Song-Start automatisch aufgerufen werden sollen.**

SONG	Speichert die Tempoeinstellung und alle im Mischpult vorgenommenen Einstellungen.
KEYBOARD VOICE	Zeichnet die aktuellen Bedienfeldeinstellungen auf, einschließlich der Voice-Auswahl für die Tastatur-Parts (RIGHT1, 2, 3 und LEFT) und deren Status (ON/OFF). Die hier aufgezeichneten Bedienfeldeinstellungen sind identisch mit den durch das „One Touch Setting“ gespeicherten Einstellungen. Sie können an jedem beliebigen Punkt im Song aufgezeichnet werden, während die anderen Einstellungen in dieser Tabelle nur am Anfang des Songs gespeichert werden können.
SCORE SETTING	Speichert die Einstellungen für die Notendarstellung.
GUIDE SETTING	Zeichnet die Einstellungen der Guide-Funktionen einschließlich der Einstellung Guide ON/OFF auf.
LYRICS SETTING	Speichert die Einstellungen für die Anzeige des Gesangstextes.
MIC SETTING (PSR-3000)	Zeichnet die Einstellungen für Mikrofon und Vocal Harmony in der Mischpultanzeige (Seite 86) auf.

3 **Markieren Sie ein ausgewähltes Element, indem Sie die Taste [8 ▲] drücken.**

- 4 Drücken Sie die Taste [D] (EXECUTE), um das Speichern der SETUP-Einstellungen auszuführen.
- 5 Drücken Sie die Taste [I] (SAVE), um die Anzeige für die Song-Auswahl zur Speicherung Ihrer Daten aufzurufen, und führen Sie dann eine Speicherung durch (Seite 67).

Bearbeiten von Noten- oder Akkord-Events (CHORD, 1–16)

Die nachfolgenden Ausführungen beziehen sich auf die in Schritt 4 von „Grundlegende Bearbeitungsschritte“ auf Seite 156 genannte Anzeige der Registerkarten CHORD, 1–16.

- 1 Wenn die Anzeige der Registerkarten 1–16 ausgewählt ist, drücken Sie die Taste [F], um den zu bearbeitenden Kanal auszuwählen.
- 2 Bewegen Sie den Cursor zu den gewünschten Daten.
 Cursor nach oben oder nach untenTaste [A]/[B]
 Cursor an den Anfang der DatenTaste [C]
 Cursor in Takt/Schlag/Clock-Einheiten bewegenTasten [1 ▲ ▼]–[3 ▲ ▼]
- 3 Bearbeiten Sie die Daten.
 - Bearbeitung Zeile für Zeile**
Benutzen Sie die Tasten [6 ▲ ▼]–[8 ▲], um die Events auszuschneiden, zu kopieren, einzufügen oder zu löschen.
 - Bearbeitung einzelner Parameter**
 - 1 Wählen Sie mit der Taste [D]/[E] den zu bearbeitenden Parameter aus.
 - 2 Bearbeiten Sie den Parameterwert mit der Taste [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼]. Das Datenrad [DATA ENTRY] kann auch verwendet werden. Um einen bearbeiteten Wert tatsächlich einzugeben, bewegen Sie den Cursor einfach aus dem Parameter heraus.

Wenn Sie den ursprünglichen Wert wiederherstellen möchten, drücken Sie die Taste [8 ▼] (CANCEL), bevor Sie den Cursor bewegen.
- 4 Wenn die Registerkarte CHORD ausgewählt ist, drücken Sie die Taste [F] (EXPAND), um die Daten in Song-Daten zu verwandeln.
- 5 Drücken Sie die Taste [I] (SAVE), um die Anzeige für die Song-Auswahl zur Speicherung Ihrer Daten aufzurufen, und führen Sie dann eine Speicherung durch (Seite 67).

⚠ VORSICHT
Der aufgenommene Song geht verloren, wenn Sie auf einen anderen Song umschalten, oder wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben (Seite 67).

Mehrere Datenzeilen auswählen

Halten Sie die Taste [J] (MULTI SELECT) gedrückt, und drücken Sie dann die Taste [A]/[B].

Anzeige nur bestimmter Event-Typen (FILTER)

Sie können die Event-Typen auswählen, die in den Anzeigen der Registerkarten [CHORD] und [1–16] angezeigt werden sollen. Das ist praktisch, wenn Sie zum Beispiel nur die Noten-Events angezeigt haben möchten (Seite 163).

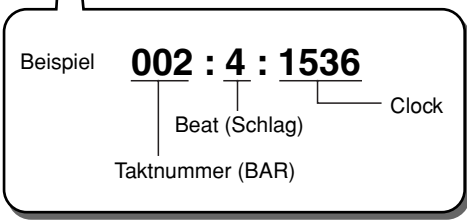
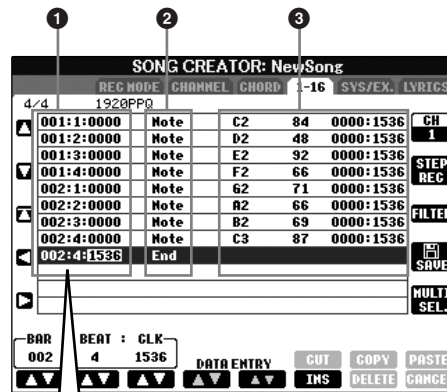
⚠ VORSICHT
Der aufgenommene Song geht verloren, wenn Sie auf einen anderen Song umschalten, oder wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben (Seite 67).

Akkord- und Section-Daten, die mit „Realtime Recording“ in Echtzeit aufgenommen wurden, können in diesem Display nicht angezeigt und bearbeitet werden.

Was ist ein Clock-Impuls?

Die Einheit der zeitlichen Auflösung einer Note. Der Quantisierungswert wird mit Anzahl von Clocks-Impulse pro Viertelnote definiert. Auf dem PSR-3000/1500 ist ein Clock-Impuls gleich 1/1920 einer Viertelnote.

Die im Display angezeigten Events



- ❶ Zeigt die zeitliche Position des jeweiligen Events an. Identisch mit der Anzeige unten links in der Anzeige.
- ❷ Zeigt den Event-Typ an (siehe weiter unten).
- ❸ Zeigt die Event-Werte an.

Event-Typen auf der Registerkarte 1-16

Hinweis	Die einzelne Note eines Songs. Enthält die Notenummer, die der gespielten Tonart entspricht, sowie einen Wert für die Anschlagsstärke (Velocity), die aussagt, wie heftig eine Taste angeschlagen wird, und einen Wert für die Notenlänge (Gate Time).
Ctrl (Controller)	Einstellungen zur Steuerung der Voice, wie Lautstärke, Panorama, Filter und Effekttiefe (bearbeitet über den Mischpult, wie auf Seite 86 beschrieben), usw.
Prog (Programmwechsel)	MIDI-Programmwechselnummer für die Auswahl einer Voice.
P.Bnd (Pitch Bend)	Daten für die fortlaufende Tonhöhenveränderung einer Voice.
A.T. (After Touch)	Dieses Event wird erzeugt, wenn auf eine bereits angeschlagene Taste nachträglich Druck ausgeübt wird.

Event-Typen auf der Registerkarte CHORD

Styles	Styles
Tempo	Tempo
Chord (Akkord)	Akkord-Grundton, Typ und Bass-Akkord
Sect	Style-Abschnitt (Intro, Main, Fill-In, Break, Ending)
OnOff	Ein-/Ausschaltzustand für jeden Part (Kanal) des Begleit-Styles
CH.Vol	Lautstärke für jeden Part (Kanal) des Begleit-Styles
S.Vol	Gesamtlautstärke des Begleit-Styles

Anzeigen nur bestimmter Event-Typen (FILTER)

In den Bearbeitungsanzeigen werden verschiedene Event-Typen angezeigt. Manchmal kann es schwierig sein, die zu finden, die Sie bearbeiten möchten. Hierfür ist die Filter-Funktion vorgesehen. Damit können Sie festlegen, welche Event-Typen in den Bearbeitungsanzeigen angezeigt werden.

- 1 Drücken Sie in den Bearbeitungsanzeigen die Taste [H] (FILTER).
- 2 Wählen Sie mithilfe der Tasten [2▲▼]–[5▲▼] den Event-Typ aus.
- 3 Markieren Sie (mit einem Häkchen) das ausgewählte Element mithilfe der Tasten [6▲▼]/[7▲▼], oder entfernen Sie eine Markierung.
 [H] (ALL ON) Markierung für alle Event-Typen.
 [I] (NOTE/CHORD) Wählt nur NOTE/CHORD-Daten aus.
 [J] (INVERT) Kehrt die Markierung aller Kästchen um. Deaktivierte Kontrollkästchen werden also aktiviert, und aktivierte werden deaktiviert.
- 4 Drücken Sie die Taste [EXIT], um die Einstellungen auszuführen.

Durch Drücken der Tasten [C]–[E] werden die entsprechenden Filteranzeigen aufgerufen, wie weiter unten dargestellt.

MAIN Ruft die Main-Filter-Anzeige auf.
 CTRL CHG Ruft das Display CONTROL CHANGE FILTER auf.
 STYLE Ruft die Anzeige für den Begleit-Style-Filter auf.

Bearbeiten systemexklusiver Events (SYS/EX.)

Die nachfolgenden Ausführungen beziehen sich auf die in Schritt 4 von „Grundlegende Bearbeitungsschritte“ auf Seite 156 genannte Anzeige der Registerkarte [SYS/EX.].

In dieser Anzeige können Sie aufgezeichnete System-Exclusive-Events bearbeiten, die nicht zu den Daten eines bestimmten MIDI-Kanals gehören, wie Tempo und Taktmaß (Time Signature). Dieser Vorgang ist im Grunde mit dem im Abschnitt „Bearbeiten von Noten- oder Akkord-Events“ auf Seite 161 beschriebenen Anleitung identisch.

System-Events

ScBar (Score Start Bar)	Legt den ersten Takt eines Songs fest.
Tempo	Legt den Tempo-Wert fest.
Time (Taktmaß)	Legt die Taktart fest.
Key (Tonart)	Legt die Tonart wie auch die Dur-/Moll-Einstellungen für die Notendarstellung im Display fest.
XGPrm (XG-Parameter)	Ermöglicht es Ihnen, verschiedene Detailänderungen an den XG-Parametern vorzunehmen. Weitere Einzelheiten erhalten Sie in der separaten Datenliste unter „MIDI-Datenformat“.
SysEx (System Exclusive)	Zeigt die systemexklusiven Daten im Song an. Bedenken Sie, dass Sie hier keine neuen Daten erzeugen oder den Inhalt der bestehenden Daten ändern können; jedoch können Sie Daten löschen, ausschneiden, kopieren und einfügen.
Meta (Meta-Event)	Zeigt die im Song vorhandenen SMF-Meta-Events an. Bedenken Sie, dass Sie hier keine neuen Daten erzeugen oder den Inhalt der bestehenden Daten ändern können; jedoch können Sie Daten löschen, ausschneiden, kopieren und einfügen.

Drücken Sie die Taste [I] (SAVE), um die Anzeige für die Song-Auswahl zur Speicherung Ihrer Daten aufzurufen, und führen Sie dann eine Speicherung durch (Seite 67).

⚠ VORSICHT
 Der aufgenommene Song geht verloren, wenn Sie auf einen anderen Song umschalten, oder wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben (Seite 67).

Bearbeiten von Gesangstexten (LYRICS)

Die nachfolgenden Ausführungen beziehen sich auf die Anzeige der in Schritt 4 von „Grundlegende Bearbeitungsschritte“ auf Seite 156 genannten Registerkarte LYRICS. In dieser Anzeige können Sie aufgezeichnete Gesangstext-Events bearbeiten.

Dieser Vorgang ist im Grunde mit dem im Abschnitt „Bearbeiten von Noten- oder Akkord-Events“ auf Seite 161 beschriebenen Anleitung identisch.

Lyric-Events

Namen zuweisen	Erlaubt die Eingabe des Song-Namens.
Liedertexte	Ermöglicht die Eingabe eines Gesangstextes.
Codes	<p>CR Fügt einen Zeilenumbruch in den Gesangstext ein.</p> <p>LF Beim PSR-3000/1500 nicht verfügbar. Bei einigen MIDI-Geräten kann dieses Event den aktuell angezeigten Text löschen und den nachfolgenden Text anzeigen.</p>

Eingeben und Bearbeiten von Gesangstexten

- 1 **Rufen Sie mithilfe der Tasten [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼] (DATA ENTRY) die Anzeige für die Bearbeitung von Gesangstexten auf.**

Der Vorgang ist derselbe wie im Abschnitt „Eingabe von Zeichen“ (Seite 71).

- 2 **Drücken Sie die Taste [I] (SAVE), um die Anzeige für die Song-Auswahl zur Speicherung Ihrer Daten aufzurufen, und führen Sie dann eine Speicherung durch (Seite 67).**

VORSICHT

Der aufgenommene Song geht verloren, wenn Sie auf einen anderen Song umschalten, oder wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben (Seite 67).

Sie können Songdaten und andere Daten von der speziellen Website erwerben und herunterladen, wenn das Instrument direkt mit dem Internet verbunden ist. Dieser Abschnitt enthält Begriffe, die mit Computer und Online-Kommunikation zu tun haben. Falls Sie auf Begriffe stoßen sollten, die Ihnen nicht vertraut sind, schlagen Sie im Internet-Glossar (Seite 179) nach.

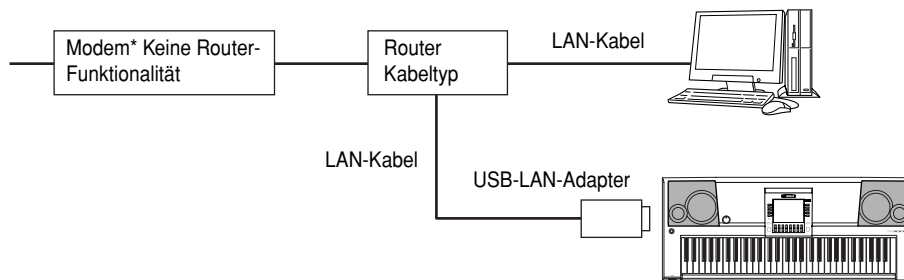
Das Instrument mit dem Internet verbinden

Sie können das Instrument über einen Router oder ein mit einem Router ausgestatteten Modem über eine „Always On“-Verbindung (ADSL, Glasfaser, Kabel-Internet usw.) anschließen. Um nähere Informationen über diese Verbindungen (sowie Informationen über kompatible LAN-Adapter, Router usw.) zu erhalten, besuchen Sie die Yamaha-Website (<http://www.yamahapkclub.com/>).

Benutzen Sie einen Computer, um sich mit dem Internet zu verbinden und Online zu gehen, bevor Sie das Instrument anschließen, da keine Modem- oder Router-Einstellungen am Instrument selbst vorgenommen werden können.

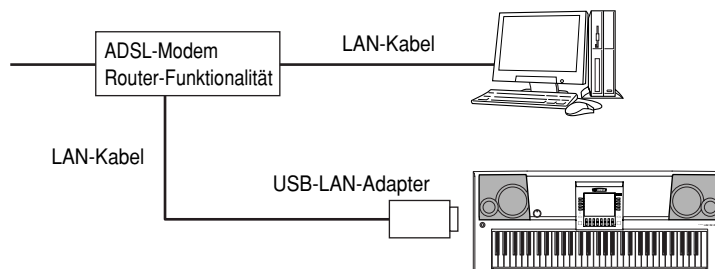
Zur Nutzung der Internet-Verbindung müssen Sie sich zuerst bei einem Internet-Provider anmelden.

Anschlussbeispiel 1: Anschluss per Kabel (über ein Modem ohne Router)

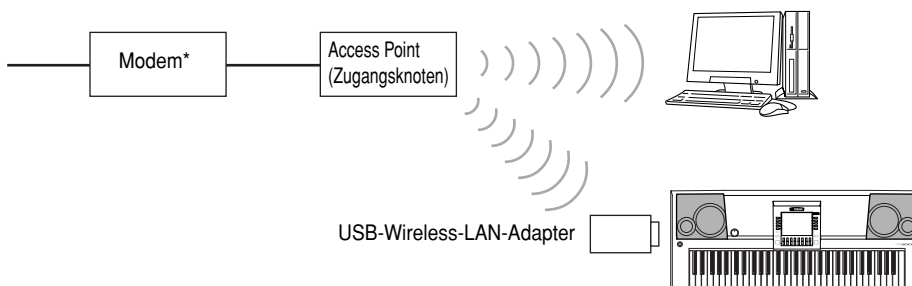


* Hier bezeichnet der Begriff „Modem“ ein ADSL-Modem, eine Optical Network Unit (ONU) oder ein Kabelmodem.

Anschlussbeispiel 2: Anschließen per Kabel (über ein Modem mit Router)



Anschlussbeispiel 3: Kabellose Verbindung



* Hier bezeichnet der Begriff „Modem“ ein ADSL-Modem, eine Optical Network Unit (ONU) oder ein Kabelmodem.

Wenn eine direkte Verbindung zum Internet besteht, kann auf die spezielle Website zugegriffen werden.

Je nach Internet-Anbindung und dem Vertrag mit Ihrem Provider können Sie eventuell nicht mit zwei oder mehreren Geräten gleichzeitig auf das Internet zugreifen (zum Beispiel mit einem Computer und diesem Instrument). In diesem Fall gelangen Sie nicht mit dem PSR-3000/1500 in das Internet. Im Zweifel prüfen Sie Ihren Vertrag oder wenden Sie sich an Ihren Provider.

Einige Modems erfordern ein zusätzliches Hub-Netzwerk für die gleichzeitig Verbindung mehrerer Geräte (wie Computer, Musikinstrument, usw.).

Zurück zum MAIN-Display

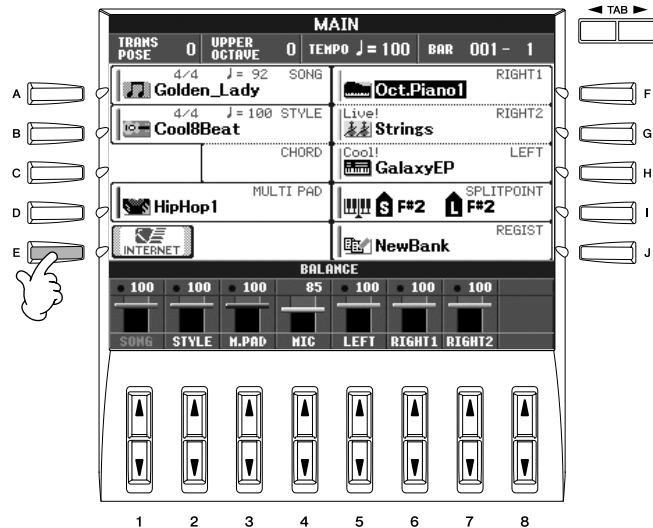
Sie können von jeder beliebigen Anzeige aus zum MAIN-Display zurückkehren, indem Sie einfach die Taste [DIRECT ACCESS] und dann [EXIT] drücken.

Eingeben von Zeichen

Anweisungen zur Eingabe von Zeichen auf der Website finden Sie auf Seite 167.

Zugriff auf die spezielle Website

Auf der speziellen Website können Sie unter anderem Songdaten anhören und erwerben. Für den Zugriff auf die Site drücken Sie die Taste [E] (INTERNET) in der Hauptanzeige, während das Instrument am Internet angeschlossen ist.

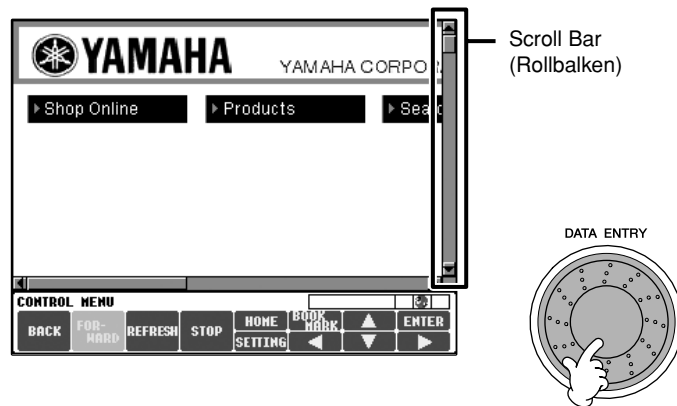


Zum Schließen der Website-Anzeige und Rückkehr zur Bedienungsanzeige des Instruments drücken Sie die Taste [EXIT].

Funktionen auf der speziellen Website

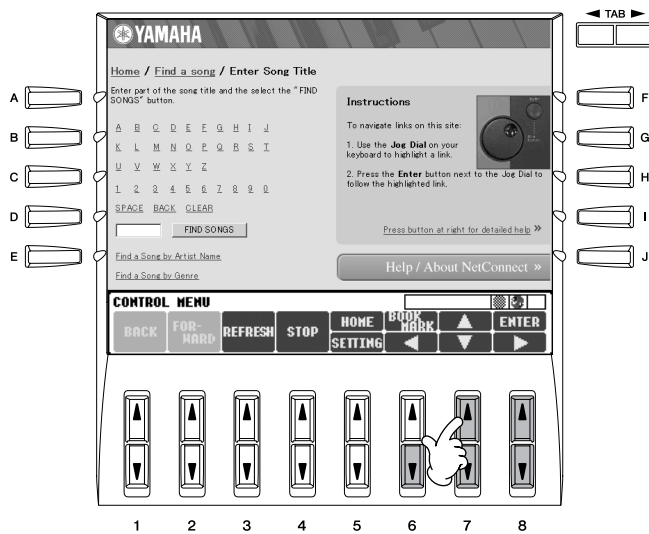
Blättern im Display

Wenn die Internet-Seite zu groß ist, um vom Browser im Instrument vollständig angezeigt werden zu können, erscheint rechts im Display ein Rollbalken. Benutzen Sie das Datenrad [DATA ENTRY], um sich durch die Anzeige zu bewegen und die Teile der Seite zu betrachten, die sich außerhalb des dargestellten Bereichs befinden.



Links aufrufen

Wenn auf der Seite ein Link vorhanden ist, wird dieses als Taste, als farbiger Text usw. angezeigt. Zur Auswahl des Links drücken Sie eine der Tasten [6 ▼]/[7 ▲ ▼]/[8 ▼]. Drücken Sie die Taste [8 ▲] (ENTER), um das Link-Ziel aufzurufen.

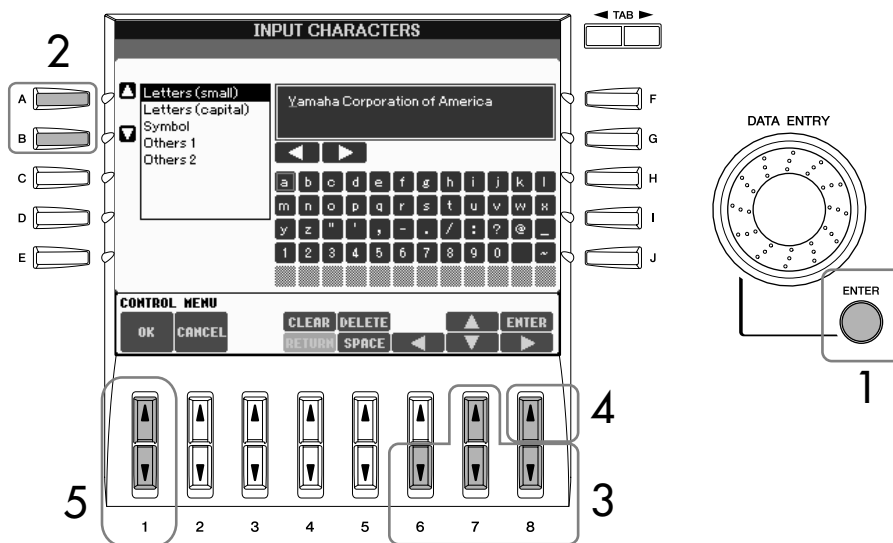


Sie können die Links auch mit Hilfe des Datenrads [DATA ENTRY] und anschließend [ENTER] auswählen und aufrufen.

Eingeben von Zeichen

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Zeichen auf der Website eingeben können, zur Eingabe eines Passworts, zur Suche von Daten usw.

- 1 Während sich der Cursor in einem Feld für Zeicheneingabe befindet (zum Beispiel einem Passwort-Feld, oder einem anderen Feld; siehe „Links aufrufen“ weiter oben), drücken Sie die Taste [ENTER] zum Aufrufen der Anzeige für die Zeicheneingabe.



- 2 Wählen Sie mit den [A]/[B]-Tasten das gewünschte Zeichen aus.

3 **Bewegen Sie die rote Markierung mit den Tasten [6 ▼]/[7 ▲ ▼]/[8 ▼] auf das gewünschte Zeichen.**

Sie können auch das Datenrad [DATA ENTRY] benutzen, um die rote Markierung an die gewünschte Stelle zu bewegen.

4 **Drücken Sie die Taste [8 ▲] (ENTER), um die Zeichen einzugeben.**

Sie können auch die Bedienfeldtaste [ENTER] drücken, um die Zeichen einzugeben.

Zeichen löschen

- Um das vorhergehende Zeichen zu löschen, drücken Sie die Taste [5 ▲] (DELETE).

- Um ein bestimmtes Zeichen zu löschen:

- 1 Bewegen Sie den Cursor auf das zu löschende Zeichen.**
 - 1-1 Bewegen Sie den Cursor mit den Tasten [6 ▼]/[7 ▲ ▼]/[8 ▼] auf „◀▶“ unterhalb des Zeicheneingabefeldes.**
 - 1-2 Drücken Sie die [8 ▲]-Taste (ENTER), um den Cursor zu bewegen.**

- 2 Drücken Sie die Taste [5 ▲] (DELETE), um das Zeichen zu löschen.**

- Um alle Zeichen zu löschen, drücken Sie die Taste [4 ▲] (CLEAR).

Zeichen einfügen

- 1 Bewegen Sie den Cursor zur gewünschten Position.**
Gehen Sie vor wie im Schritt 1 bei „Zeichen löschen“ weiter oben.
- 2 Bewegen Sie die rote Markierung (PSR-3000)/den Cursor (PSR-1500) mit den Tasten [6 ▼]/[7 ▲ ▼]/[8 ▼] auf das gewünschte Zeichen.**
- 3 Drücken Sie die Taste [8 ▲] (ENTER), um das Zeichen einzugeben.**

Leerzeichen eingeben

- 1 Bewegen Sie den Cursor zur gewünschten Position.**
Gehen Sie vor wie im Schritt 1 bei „Zeichen löschen“ weiter oben.
- 2 Drücken Sie die Taste [5 ▼] (SPACE), um ein Leerzeichen einzugeben.**

Zeilenende eingeben (Return)

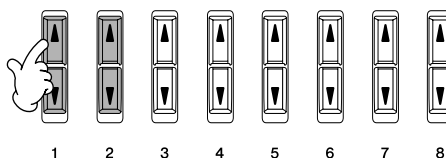
Wenn Sie ein Textfeld auswählen, in dem mehrere Zeilen Platz finden, drücken Sie die Taste [4 ▼] (RETURN), um ein Zeilenende einzugeben.

5 **Drücken Sie abschließend die [1 ▲ ▼]-Taste (OK), um die Zeichen einzugeben.**

Für Abbruch des Vorgangs drücken Sie die Taste [2 ▲ ▼] (CANCEL).

Rückkehr zur vorhergehenden Web-Seite

Zur Rückkehr zu der vorherigen Internet-Seite drücken Sie die Taste [1 ▲ ▼] (BACK). Um zu der Seite zurückzukehren, die gewählt war, bevor Sie [1 ▲ ▼] (BACK) gedrückt hatten, drücken Sie die Taste [2 ▲ ▼] (FORWARD).



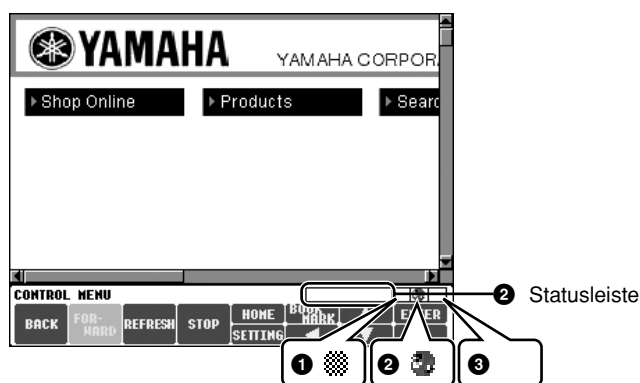
Aktualisieren einer Webseite/Abbrechen des Ladens einer Webseite

Um eine Webseite zu aktualisieren (um sicher zu sein, dass Sie die letzte Version der Seite sehen, oder um die Seite erneut zu laden), drücken Sie die Taste [3 ▲ ▼] (REFRESH).

Um das Laden einer Seite abbrechen (falls es zu lange dauert, bis sich die Seite öffnet), drücken Sie die Taste [4 ▲ ▼] (STOP).

Überwachen des Internet-Verbindungsstatus

Die drei Symbole unten rechts in der Internet-Anzeige lassen den aktuellen Internet-Verbindungsstatus erkennen.



1 Offline-Anzeige

Diese wird angezeigt, wenn das Instrument nicht mit dem Internet verbunden ist. In dem Fall können Sie keine Web-Seiten betrachten.

2 Statusanzeige für die Kommunikation

Diese zeigen an, dass die Kommunikation mit der Website läuft.

3 SSL-Anzeige

Dies wird angezeigt, wenn die geöffnete Website SSL benutzt, um anzuzeigen, dass die Daten vor der Übertragung verschlüsselt werden.

Erwerb und Herunterladen von Daten

Sie können Song-Daten (zur Wiedergabe auf diesem Instrument) und andere Daten von der speziellen PSR-3000/1500-Website erwerben und herunterladen. Anweisungen zum Erwerb und zum Herunterladen der Daten erhalten Sie auf der Website selbst.

Bedienung nach Kauf und Download

Wenn der Download beendet ist, erscheint eine Meldung, in der Sie gefragt werden, ob Sie die Anzeige für die Dateiauswahl öffnen möchten oder nicht. Wählen Sie „YES“ (Ja) zum Aufruf der Anzeige für die Dateiauswahl, von der aus Sie die heruntergeladenen Daten öffnen können. Für die Rückkehr zur Internet-Anzeige wählen Sie „NO“ (Nein). Wenn die Anzeige für die Dateiauswahl geöffnet ist, drücken Sie die Taste [8 ▲] (UP) zum Aufrufen der nächsthöheren Orderebene.

SSL:

SSL (Secure Sockets Layer) ist eine Methode nach Industriestandard zum Schutz der Internet-Kommunikation durch Einsatz von Verschlüsselungstechniken und anderen Mechanismen.

Wenn Sie Daten auf eine SmartMedia-Karte herunterladen möchten, benutzen Sie eine SmartMedia-Karte mit ID.

⚠ VORSICHT

Die erworbenen Daten gehen verloren, wenn Sie das Instrument während des Downloads ausschalten.

Download-Ziel

Das Download-Ziel hängt von der Verwendung des Speichermediums ab, wie nachfolgend beschrieben.

- Wenn während des Erwerbs eine SmartMedia-Karte im Instrument eingelegt ist:
Die heruntergeladenen Daten werden im Ordner „MyDownloads“ auf der Registerkarte „Card“ der Anzeige für die Dateiauswahl gespeichert. Um den Ordner zu schließen und die nächsthöhere Ordner Ebene aufzurufen, drücken Sie die Taste [8 ▲] (UP) in der Anzeige für die Dateiauswahl.
- Wenn während des Erwerbs keine SmartMedia-Karte im Instrument eingelegt ist:
Die heruntergeladenen Daten werden im Ordner „MyDownloads“ auf der Registerkarte „User“ der Anzeige für die Dateiauswahl gespeichert. Um den Ordner zu schließen und die nächsthöhere Ordner Ebene aufzurufen, drücken Sie die Taste [8 ▲] (UP) in der Anzeige für die Dateiauswahl.

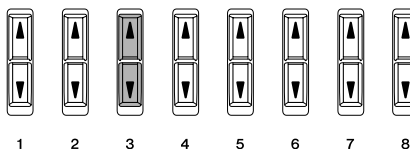
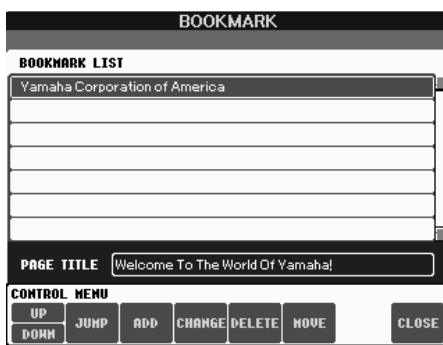
Lesezeichen Ihrer bevorzugten Seiten speichern

Sie können die Seite, die Sie gerade betrachten, als Lesezeichen ablegen und einen eigenen Link anlegen, so dass Sie die Seite zukünftig einfach abrufen können.

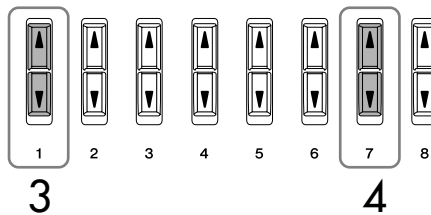
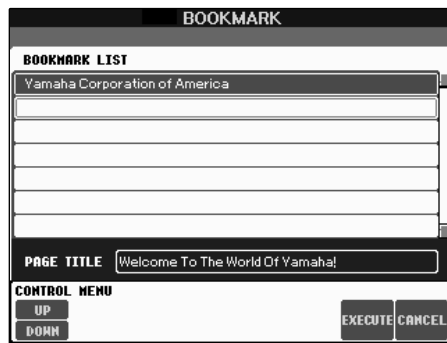
- 1 Drücken Sie, während die Seite angezeigt wird, die Taste [6 ▲] (BOOKMARK). Die Bookmark-Anzeige für die Lesezeichen erscheint und zeigt eine Liste der bereits gespeicherten Lesezeichen.**

Der Titel der momentan ausgewählten Web-Seite, die unter dem ausgewählten Lesezeichen gespeichert wurde, wird unterhalb der Liste angezeigt.

- 2 Rufen Sie mit der Taste [3 ▲ ▼] (ADD) die Anzeige zur Speicherung von Lesezeichen auf.**



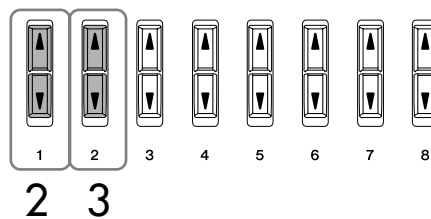
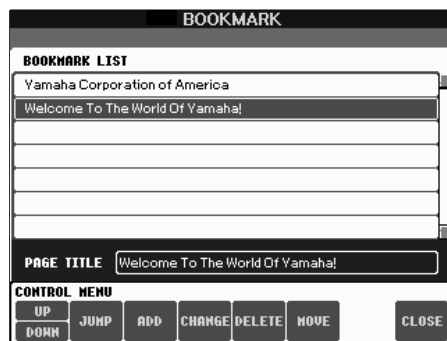
- 3 Wählen Sie die Position des neuen Lesezeichens mit der Taste [1 ▲ ▼] (UP/DOWN).



- 4 Zum Speichern des Lesezeichens drücken Sie die Taste [7 ▲ ▼] (EXECUTE), oder drücken Sie [8 ▲ ▼] (CANCEL) für Abbruch.
- 5 Zur Rückkehr zum Browser drücken Sie die Taste [8 ▲ ▼] (CLOSE).

Öffnen einer markierten Seite

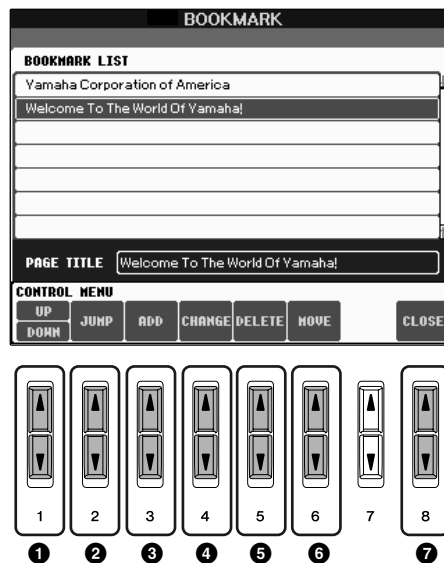
- 1 Drücken Sie die Taste [6 ▲] (BOOKMARK), um die Lesezeichen-Anzeige aufzurufen.
- 2 Drücken Sie die Taste [1 ▲ ▼] (UP/DOWN), um das gewünschte Lesezeichen auszuwählen.



- 3 Öffnen Sie mit der Taste [2 ▲ ▼] (JUMP) die Seite des ausgewählten Lesezeichens.

Lesezeichen bearbeiten

In der Bookmark-Anzeige können Sie die Namen und die Reihenfolge der Lesezeichen ändern oder unerwünschte Lesezeichen von der Liste löschen.



1 Cursor auf/ab

Bewegt die Auswahlposition in der Lesezeichenliste.

2 Jump (Springen)

Öffnet die Web-Seite des ausgewählten Lesezeichens.

3 Add

Wird beim Speichern des Lesezeichens verwendet (Seite 170).

4 Namen ändern

Ändert den Namen des ausgewählten Lesezeichens. Mit der Taste [4 ▲ ▼] (CHANGE) rufen Sie die Anzeige zur Zeicheneingabe auf. Näheres zur Eingabe von Zeichen erfahren Sie auf Seite 167.

5 Delete (Löschen)

Hiermit löschen Sie das in der Liste gewählte Lesezeichen.

6 Move (Verschieben)

Ändert die Reihenfolge der Lesezeichen.

1 Wählen Sie das zu verschiebende Lesezeichen aus, und drücken Sie dann die Taste [6 ▲ ▼] (MOVE).

Der untere Teil des Displays ändert sich, und Sie können die neue Position für das Lesezeichen auswählen.

2 Wählen Sie die gewünschte Position mit der Taste [1 ▲ ▼] (UP/DOWN).

3 Verschieben Sie das Lesezeichen mit der Taste [7 ▲ ▼] (EXECUTE) an die ausgewählte Stelle.

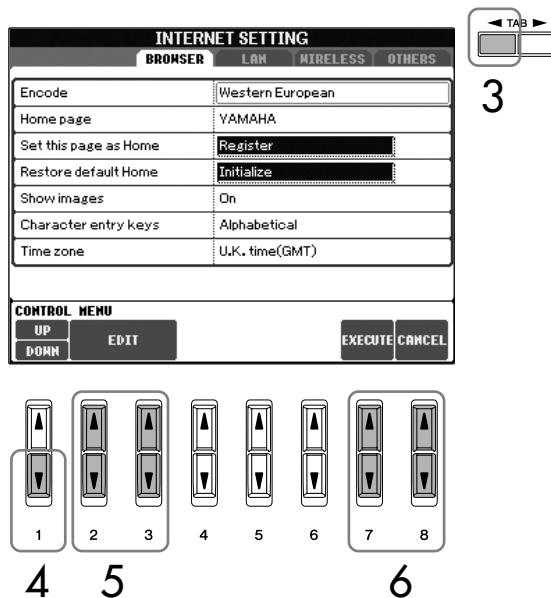
7 Close (Schließen)

Schließt die Lesezeichenanzeige und kehrt zurück zur Browser-Anzeige.

Wechseln der Homepage

Im voreingestellten Zustand ist die oberste Seite der speziellen Website automatisch als Homepage für den Browser eingestellt. Sie können jedoch jede beliebige Seite auf dieser Website als Homepage angeben.

- 1 Öffnen Sie die Seite, die Sie als Ihre neue Homepage festlegen möchten.
- 2 Drücken Sie die Taste [5 ▼] (SETTING), um die Anzeige für die Internet-Einstellungen aufzurufen.
- 3 Drücken Sie die TAB-Taste [◀] zur Auswahl der Registerkarte BROWSER.



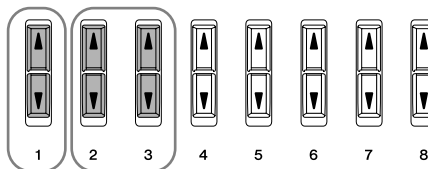
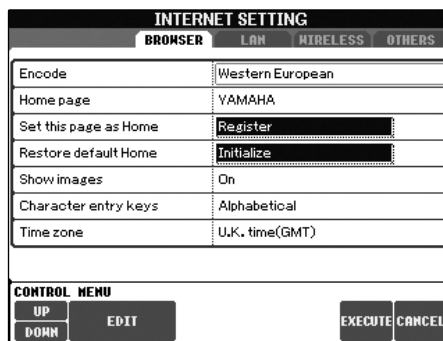
- 4 Wählen Sie mit der Taste [1 ▼] (DOWN) die Einstellung „Set this page as Home“ (Diese Seite als Homepage festlegen).
- 5 Mit den Tasten [2 ▲ ▼]/[3 ▲ ▼] (EDIT) definieren Sie schließlich diese Seite als Ihre Homepage.
- 6 Zur Rückkehr zum Browser drücken Sie die Taste [7 ▲ ▼] (EXECUTE). Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die Taste [8 ▲ ▼] (CANCEL).

Das Display INTERNET SETTING

Auf der Seite für die Internet-Einstellungen können Sie verschiedene Einstellungen vornehmen, die die Internet-Verbindung betreffen, einschließlich der Voreinstellungen für die Menüs und Anzeigen. Das Display INTERNET SETTING hat vier Registerkarten: Browser, LAN, Wireless LAN, und Others.

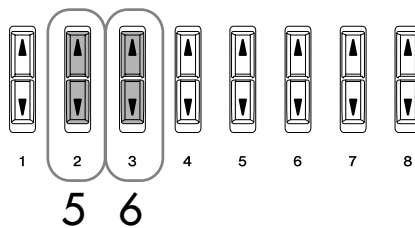
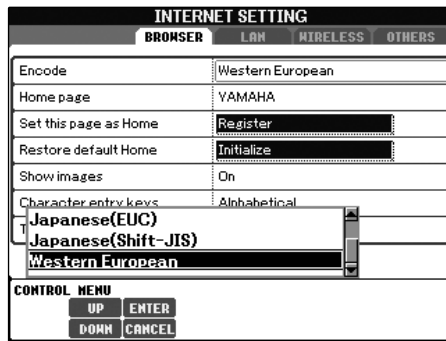
Grundlagen der Bedienung

- 1 Drücken Sie die Taste [5 ▼] (SETTING), um die Anzeige für die Internet-Einstellungen aufzurufen.
- 2 Drücken Sie die TAB-Tasten [◀]/[▶] zur Auswahl der gewünschten Anzeige.
- 3 Wählen Sie den gewünschten Eintrag mit der Taste [1 ▲ ▼] (UP/DOWN).



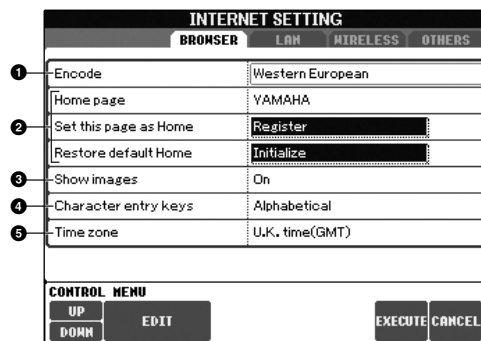
- 4 Zum Aufrufen der entsprechenden Bearbeitungsanzeige drücken Sie die Tasten [2 ▲ ▼]/[3 ▲ ▼] (EDIT).
Für einige Einträge erscheint eventuell keine Edit-Anzeige, die Einstellung kann jedoch aktiviert bzw. die Änderung ausgeführt werden.

- 5 Drücken Sie die Taste [2 ▲ ▼] (UP/DOWN), um die Einstellung auszuwählen oder den Wert zu ändern. Dies kann auch mithilfe des Datenrads [DATA ENTRY] geschehen.



- 6 Um die Einstellung zu bestätigen, drücken Sie die Taste [3 ▲] (ENTER). Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die Taste [3 ▼] (CANCEL).
- 7 Um alle Änderungen in der Anzeige „Internet Setting“ anzuwenden, drücken Sie die Taste [7 ▲ ▼] (EXECUTE). Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die Taste [8 ▲ ▼] (CANCEL).

Browser



- 1 **Encode (Kodierung)**
Wählt den Zeichencode für den Browser.
- 2 **Home page (Homepage)/Set this page as Home (Aktuelle Seite als Homepage festlegen)/Restore default Home (Standard-Homepage wiederherstellen)**
Näheres darüber erfahren Sie unter „Homepage ändern“ auf Seite 173.
- 3 **Show images (Bilder anzeigen)**
Bild-Dateien und Bilder auf der Web-Seite werden im Browser angezeigt, wenn dieser Eintrag eingeschaltet ist. Wenn ausgeschaltet, werden keine Bilder dargestellt.
- 4 **Character entry keys (Tasten für die Zeicheneingabe)**
Mit dieser Einstellung können Sie die Reihenfolge der Zeichen auf der virtuellen Tastatur für die Zeicheneingabe ändern. Wenn die Option auf „Alphabetical“ eingestellt ist, erscheinen die Tasten in alphabetischer Reihenfolge. Wenn „ASCII“ eingestellt ist, werden die Tasten wie bei einer konventionellen „QWERTY“-Tastatur angeordnet.
- 5 **Time zone (Zeitzone)**
Hiermit wird die Zeiteinstellung des Browsers festgelegt.

Eingeben von Zeichen
Wenn die Anzeige für die Eingabe von Zeichen geöffnet ist, können Sie Zeichen eingeben. (Lesen Sie hierzu den Abschnitt „Eingeben von Zeichen“, auf Seite 167.)

LAN

INTERNET SETTING	
BROWSER LAN WIRELESS OTHERS	
1 Use DHCP	OFF
2 DNS server1	...
DNS server2	...
IP address	...
3 Subnet mask	...
Gateway	...
CONTROL MENU	
UP	EDIT
DOWN	EXECUTE CANCEL

Schreiben Sie hier Ihre Einstellungen auf, falls Sie diese später erneut eingeben müssen.

Use DHCP (DHCP verwenden)	
DNS server1 (DNS-Server 1)	
DNS server2 (DNS-Server 2)	
IP-Adresse	
Teilnetzmaske	

1 Use DHCP (DHCP verwenden)

Bestimmt, ob DHCP verwendet wird oder nicht.

2 DNS-Server 1/DNS-Server 2

Diese bestimmen die Adressen des primären und sekundären DNS-Servers. Diese Einstellungen müssen vorgenommen werden, wenn der Parameter „Use DHCP“ weiter oben auf „ON“ (DNS manuell einstellen) gesetzt ist.

3 IP address/Subnet mask/Gateway (IP-Adresse/Teilnetzmaske/Gateway)

Diese Einstellungen stehen nur zur Verfügung, wenn DHCP nicht benutzt wird. Die Einstellungsoptionen hier lauten: IP-Adresse, Teilnetzmaske und Server-Adresse des Gateways. Diese Einstellungen müssen vorgenommen werden, wenn „Use DHCP“ weiter oben auf „OFF“ eingestellt ist.

Wireless LAN

INTERNET SETTING	
BROWSER LAN WIRELESS OTHERS	
1 SSID	0
2 Channel	Ch10
3 Encryption	On
WEP key type	Hexadecimal
4 WEP key length	64bit
WEP key	
CONTROL MENU	
UP	EDIT
DOWN	EXECUTE CANCEL

Schreiben Sie hier Ihre Einstellungen auf, falls Sie diese später erneut eingeben müssen.

SSID	
Kanal	
Encryption	
WEP key type	
WEP key length	
WEP key	

1 SSID

Bestimmt die SSID-Einstellung.

2 Channel (Kanal)

Legt den Kanal fest.

3 Encryption (Verschlüsselung)

Legt fest, ob die Daten verschlüsselt werden oder nicht.

4 WEP key type (WEP-Schlüsseltyp)/WEP key length (Länge des WEP-Schlüssels)/WEP key /(WEP-Schlüssel)

Diese Einstellungen stehen nur zur Verfügung, wenn die Verschlüsselung (Encryption) weiter oben eingeschaltet ist. Sie legen Art und Länge des Schlüssels fest.

Registerkarte OTHERS (Sonstige Einstellungen)

INTERNET SETTING	
BROWSER LAN WIRELESS OTHERS	
Proxy server	
1 Proxy port	8080
Non-proxy server	
2 Delete cookies	Delete
3 Delete all bookmarks	Delete
4 Initialize setup	Initialize
5 Connect information	Display information
CONTROL MENU	
UP	EDIT
DOWN	EXECUTE CANCEL

1 Proxy server/Proxy port/Non-proxy server

Legt den Namen des Proxy-Servers, dessen Port-Nummer sowie den Host-Namen des Non-Proxy-Servers fest. Diese Einstellungen sind nur dann notwendig, falls Sie einen Proxy-Server verwenden.

2 Delete cookies (Cookies löschen)

Löscht den Inhalt aller gespeicherten Cookies.

3 Delete all bookmarks (Alle Lesezeichen löschen)

Löscht alle gespeicherten Lesezeichen.

4 Initialize setup (Einstellungen initialisieren)

Setzt alle Internet-Einstellungen auf ihre voreingestellten Werte zurück. Siehe „Internet-Einstellungen initialisieren“ auf Seite 178.

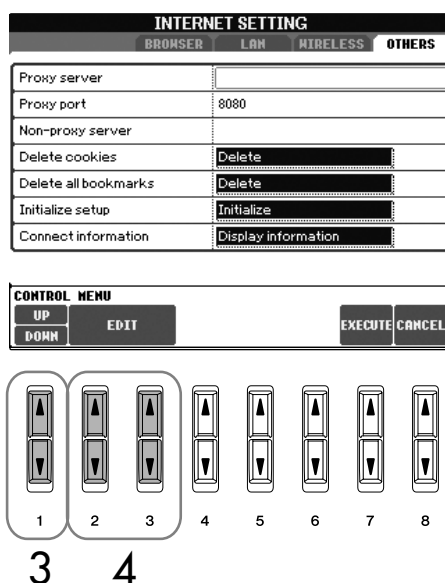
5 Connection information (Verbindungsinformationen)

Zeigt genaue Informationen über die aktuelle Verbindung an.

Internet-Einstellungen initialisieren

Die Einstellungen der Internet-Funktion werden nicht initialisiert, wenn Sie die Initialisierungsfunktion des PSR-3000/1500 auslösen; die Internet-Einstellungen müssen, wie hier beschrieben, gesondert initialisiert werden. Die Initialisierung setzt nicht nur die Browser-Einstellungen auf deren Standardwerte zurück, sondern auch alle Einstellungen in der Anzeige „Internet Setting“ (ausgenommen Cookies und Lesezeichen), einschließlich der Einstellungen für die Internet-Verbindung.

- 1 Drücken Sie die Taste [5 ▼] (SETTING), um die Anzeige für die Internet-Einstellungen aufzurufen.
- 2 Drücken Sie die TAB-Taste [▶] zur Auswahl der Registerkarte OTHERS.
- 3 Wählen Sie mit der Taste [1 ▲ ▼] (UP/DOWN) den Eintrag „Initialize“.



- 4 Mit den Tasten [2 ▲ ▼] / [3 ▲ ▼] (EDIT) werden die Internet-Einstellungen initialisiert.

Cookies/Lesezeichen löschen

Cookies und Lesezeichen bleiben nach dem Initialisierungsvorgang erhalten.

Um Cookies oder Lesezeichen zu löschen, benutzen Sie die entsprechenden Funktionen auf der Registerkarte OTHERS (Seite 177).

Cookies enthalten persönliche Informationen.

Glossar der Internet-Begriffe

Broadband	(Breitband) Eine Internet-Verbindungstechnik/-dienst (wie ADSL und Glasfaser), der eine sehr schnelle Datenkommunikation mit hohem Datendurchsatz ermöglicht.
Browser	Eine Software, mit der Internetseiten gesucht, aufgerufen und betrachtet werden können. Bei diesem Instrument ist dies die Anzeige, die den Inhalt der Web-Seiten darstellt.
Cookie	(„Keks“) Ein System, das bestimmte Informationen, die vom Anwender übertragen werden, wenn dieser eine Website besucht und das Internet benutzt, aufzeichnet. Die Cookie-Funktionalität ist zu vergleichen mit einer Preference-Datei bei einem gewöhnlichen Computerprogramm, da sie sich bestimmte Informationen wie Ihren Nutzernamen und das Passwort „merkt“, damit Sie diese Informationen nicht bei jedem Besuch der Site neu eingeben müssen.
DHCP	(Dynamic Host Control Protocol) Dies ist ein Standard oder Protokoll, mit dem IP-Adressen und andere Basisinformationen der Netzwerkkonfiguration bei jeder neuen Verbindung zum Internet dynamisch und automatisch zugewiesen werden.
DNS	(Domain Name Server) Ein System, das die Namen von Computern eines Netzwerks den entsprechenden IP-Adressen zuordnet.
Download	(Herunterladen) Die Übertragung von Daten in einem Netzwerk von einem größeren „Host“-System auf die Festplatte oder ein anderes lokales Speichermedium eines kleineren „Client“-Systems – ganz ähnlich wie das Kopieren von Daten von Ihrer Festplatte auf eine Diskette. Bei diesem Instrument bezieht sich dies auf die Übertragung von Song- und anderen Daten von einer Website in das Instrument.
Gateway	Ein System, das verschiedene Netzwerke oder Systeme miteinander verbindet und eine Datenübertragung und -umwandlung trotz unterschiedlicher Kommunikationsstandards ermöglicht.
Homepage	Die erste Seite, die angezeigt wird, wenn Sie einen Browser öffnen und mit dem Internet verbinden. Der Begriff bezeichnet auch die „Anfangsseite“ einer Website.
Internet	Als riesiges Netz von Netzwerken ermöglicht das Internet eine Datenübertragung mit hoher Geschwindigkeit zwischen Computern, Mobiltelefonen und anderen Geräten.
IP-Adresse	Eine Zahlenfolge, die jedem Computer in einem Netzwerk zugewiesen ist und dadurch den virtuellen Ort des Gerätes im Netzwerk zu erkennen gibt.
LAN	(Local Area Network) Dies ist ein Netzwerk für die Datenübertragung, das eine Gruppe von Computern an einem einzigen Ort (zum Beispiel ein Büro oder Ihr Zuhause) mit einer besonderen Art von Kabeln verbindet.
Link	(Verknüpfung) Ein hervorgehobenes Wort, eine Taste oder ein Symbol auf einer Internetseite, das durch Anklicken eine weitere Internetseite öffnet.
Modem	(MOdulator/DEModulator) Ein Gerät, das eine Verbindung zwischen einem Computer und einer herkömmlichen Telefonleitung ermöglicht und auf diesem Wege Daten überträgt. Es wandelt die digitalen Signale vom Computer in analoge Audiosignale um, die über die Telefonleitung gesendet werden können, und umgekehrt.
NTP	(Network Time Protocol) Ein Standard für die Einstellung der internen Systemzeit des Computers über ein Netzwerk. Bei diesem Instrument wird die interne Uhr des Computers benutzt, um die gültige Zeit und das Datum für Cookies und SSL anzugeben.
Provider	(Anbieter) Ein Kommunikationsunternehmen, das Verbindungen zum Internet anbietet. Um sich mit dem Internet zu verbinden, müssen Sie einen Vertrag mit einem Provider schließen.
Proxy	Ein Proxy-Server ist ein Server, über den alle Computer eines lokalen Netzwerks mit dem Internet verbunden sind. Er fängt alle oder nur bestimmte Anforderungen vom tatsächlichen Server ab, um zu prüfen, ob er sie evtl. selbst erfüllen kann. Wenn nicht, wird die Anfrage an den tatsächlichen Server weitergeleitet. Proxy-Server werden benutzt, um Leistung und Geschwindigkeit zu verbessern und um Abfragen auszufiltern, normalerweise aus Gründen der Sicherheit oder um den unautorisierten Zugriff auf ein internes Netzwerk zu vermeiden.
Router	Ein Gerät zur Verbindung mehrerer Computernetzwerke. Ein Router ist zum Beispiel nötig, wenn Sie mehrere Computer in einem Haus oder Büro miteinander verbinden möchten, die alle untereinander Daten austauschen, aber auch mit dem Internet Verbindung haben sollen. Ein Router wird normalerweise zwischen Modem und einem Computer geschaltet; einige Modems haben jedoch einen eigenen Router.
Server	Ein Hardware-System oder Computer, der als Knotenpunkt für ein Netzwerk benutzt wird und Zugang zu Dateien und Diensten bereit stellt.
Site	Kurzform für „Website“, eine Gruppe von Internet-Seiten, die gemeinsam geöffnet werden. Zum Beispiel wird die Sammlung von Internet-Seiten, deren Adressen mit „http://www.yamaha.co.jp/“ beginnen, als die Site von Yamaha bezeichnet.
SSID	(Service Set Identifier) Dies ist ein Name zur Identifikation eines bestimmten Netzwerks über eine kabellose LAN-Verbindung. Die Kommunikation ist nur möglich zwischen Terminals mit übereinstimmenden SSID-Namen.
SSL	(Secure Sockets Layer) Ein Standard für die Übertragung vertraulicher Daten wie Kreditkartennummern über das Internet.
Subnet mask	(Teilnetzmaske) Eine Zahlenfolge, mit der ein großes Netzwerk in mehrere kleine Netzwerke unterteilt werden kann.
URL	(Uniform Resource Locator, d.h. einheitlicher Ressourcen-Ermittler) Eine Zeichenkette, anhand derer eine bestimmte Website oder Internetseite erkannt und zu dieser verbunden werden kann. Ein vollständiger URL beginnt normalerweise mit den Zeichen „http://“.
Web page	(Internetseite) Bezeichnet eine der einzelnen Seiten, aus denen eine Website besteht.
Wireless LAN	(Kabelloses lokales Netzwerk) Eine LAN-Verbindung für die funkgestützte Datenübertragung ohne Kabelverbindung.

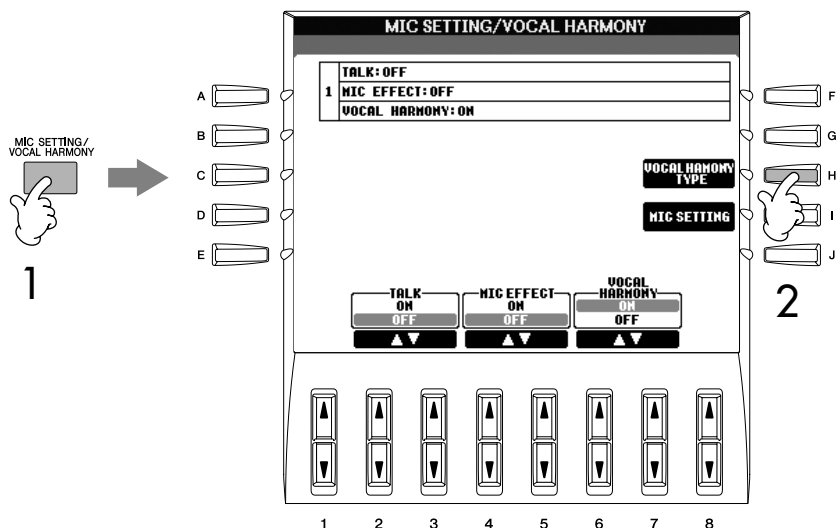
Die entsprechenden Seiten in der Kurzanleitung:

Singen zu einer Song-Wiedergabe (Karaoke) oder zu Ihrem eigenen Spiel	Seite 54
Anschluss eines Mikrofons.....	Seite 54
Singen mit Gesangstextanzeige.....	Seite 55
Praktische Karaoke-Funktionen	Seite 55
Einstellen des Tempos.....	Seite 34
Transponieren	Seite 55
Effekte für Ihre Stimme einsetzen.....	Seite 56
Harmoniestimmen zur eigenen Stimme hinzufügen	Seite 56
Gesangsübung für korrekte Intonation (Vocal CueTIME)	Seite 139
Praktische Funktionen für das Singen zu Ihrer eigenen Begleitung	Seite 58
Ändern der Tonart (Transponieren).....	Seite 58
Anzeige der Partitur auf dem Instrument und des Gesangstextes auf einem Fernsehbildschirm.....	Seite 58
Ansagen zwischen einzelnen Songs	Seite 59
Steuerung der Wiedergabegeschwindigkeit durch den Gesang (Karao-Key).....	Seite 139

Bearbeitung von Vocal-Harmony-Parametern

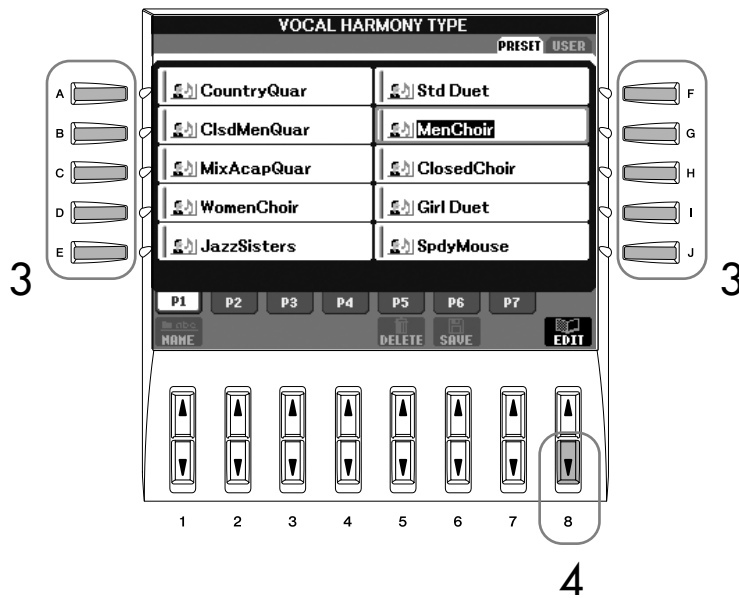
Dieser Abschnitt enthält eine kurze Beschreibung der Erstellung von Vocal-Harmony-Typen (Seite 56) und eine detaillierte Liste der Bearbeitungsparameter. Sie können bis zu zehn Vocal-Harmony-Typen erstellen und speichern.

1 Drücken Sie die Taste [MIC SETTING/VOCAL HARMONY].



2 Rufen Sie mit der Taste [H] (VOCAL HARMONY TYPE) die Anzeige zur Auswahl des VOCAL HARMONY TYPE auf.

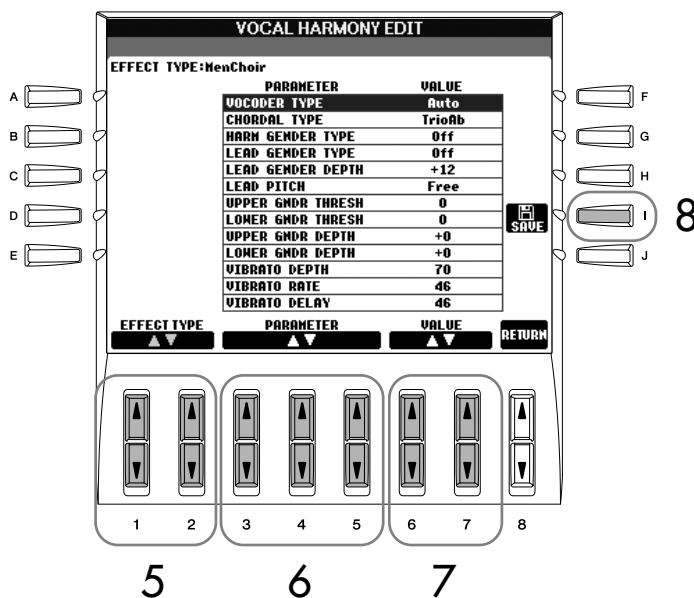
- 3 Drücken Sie eine der Tasten [A]–[J] zur Auswahl des Vocal-Harmony-Typs, den Sie bearbeiten möchten.



- 4 Rufen Sie mit der Taste [8 ▼] (EDIT) die Anzeige VOCAL HARMONY EDIT auf.

- 5 Wenn Sie den Vocal-Harmony-Typ erneut ändern möchten, benutzen Sie die Tasten [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼].

Sie können den Vocal-Harmony-Typ auch ändern, indem Sie mit der Taste [8 ▲ ▼] (RETURN) die Anzeige zur Auswahl des Vocal-Harmony-Typs aufrufen.



- 6 Benutzen Sie die Tasten [3 ▲ ▼]–[5 ▲ ▼], um den Parameter (Seite 182) auszuwählen, den Sie ändern möchten.

⚠ VORSICHT

Wenn Sie einen anderen Vocal-Harmony-Typ auswählen oder das Gerät ausschalten, ohne die hier vorgenommenen Einstellungen zu speichern, gehen diese verloren.

7 Stellen Sie den Wert des oben ausgewählten Parameters ein.

8 Speichern Sie mit Taste [I] (SAVE) Ihren geänderten Vocal-Harmony-Typ (Seite 67).

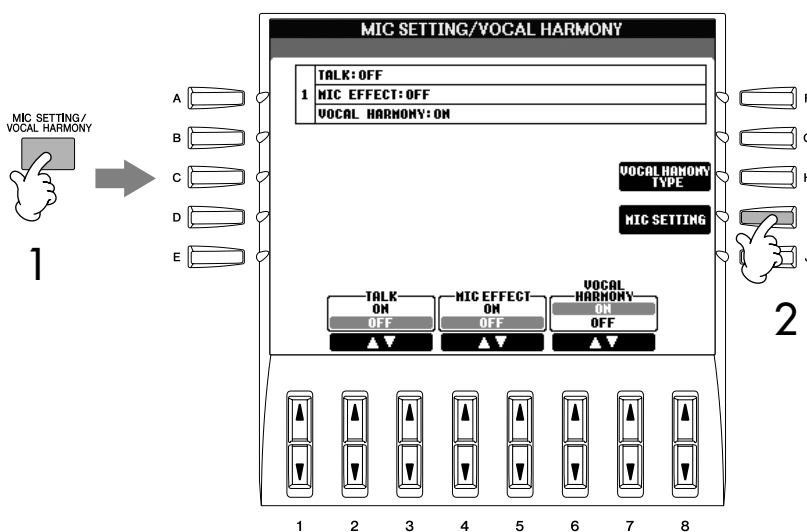
Einstellbare Parameter in der Anzeige VOCAL HARMONY EDIT

VOCODER TYPE	Legt fest, wie die Harmonienoten auf den Mikrofonklang angewendet werden, wenn der Harmony-Modus (Seite 186) auf „VOCODER“ eingestellt ist.
CHORDAL TYPE	Legt fest, wie die Harmonienoten auf den Mikrofonklang angewendet werden, wenn der Harmony-Modus (Seite 186) auf „CHORDAL“ eingestellt ist.
HARMONY GENDER TYPE	(Geschlechtstyp für Harmonie) Legt fest, ob das Geschlecht des Harmonieklangs geändert wird oder nicht. Off Das Geschlecht des Harmonieklangs wird nicht geändert. Auto Das Geschlecht des Harmonieklangs wird automatisch geändert.
LEAD GENDER TYPE	Legt fest, ob und wie das Geschlecht der Hauptstimme (d. h., des direkten Mikrofon-Sounds) geändert wird. Beachten Sie, dass die Anzahl der Harmonienoten vom ausgewählten Typ abhängt. Wenn „Off“ ausgewählt ist, werden drei Harmonienoten erzeugt. Andere Einstellungen erzeugen zwei Harmonienoten. Off Es erfolgt keine Änderung des Geschlechts. Unison Es erfolgt keine Änderung des Geschlechts. Sie können LEAD GENDER DEPTH einstellen (s. u.). Male Das Geschlecht der Hauptstimme wird entsprechend geändert. Female Das Geschlecht der Hauptstimme wird entsprechend geändert.
LEAD GENDER DEPTH	(Intensität für Geschlecht der Hauptstimme) Stellt den Grad der Änderung der Hauptstimme ein. Ist verfügbar, wenn für LEAD GENDER TYPE (s. o.) ein anderer Wert als „Off“ festgelegt ist. Je höher der Wert, desto „weiblicher“ wird die Harmoniestimme. Je niedriger der Wert, desto „männlicher“ wird die Stimme.
LEAD PITCH CORRECTION	Ist „Correct“ eingestellt, wird die Tonhöhe der Hauptstimme exakt in Halbtonschritten geändert. Dieser Parameter ist nur wirksam, wenn für LEAD GENDER TYPE (s. o.) ein anderer Wert als „Off“ festgelegt ist.
UPPER GENDER THRESHOLD	Das Geschlecht wird geändert, wenn die Tonhöhe der Harmonie mindestens um die angegebene Anzahl an Halbtonschritten über der Hauptstimme liegt.
LOWER GENDER THRESHOLD	Das Geschlecht wird geändert, wenn die Tonhöhe der Harmonie mindestens um die angegebene Anzahl an Halbtonschritten unter der Hauptstimme liegt.
UPPER GENDER DEPTH	(Obere Intensität für Geschlecht) Legt den Grad der Änderung des Geschlechts fest, die auf Harmonienoten oberhalb von UPPER GENDER THRESHOLD angewendet wird. Je höher der Wert, desto „weiblicher“ wird die Harmoniestimme. Je niedriger der Wert, desto „männlicher“ wird die Stimme.
LOWER GENDER DEPTH	Legt den Grad der Änderung des Geschlechts fest, die auf Harmonienoten unterhalb von LOWER GENDER THRESHOLD angewendet wird. Je höher der Wert, desto „weiblicher“ wird die Harmoniestimme. Je niedriger der Wert, desto „männlicher“ wird die Stimme.
VIBRATO DEPTH	Stellt die Tiefe des Vibrato-Effekts ein, der auf den Harmonie-Sound angewendet wird. Dieser Parameter wirkt sich auch auf den Klang der Hauptstimme aus, wenn für LEAD GENDER TYPE (s. o.) ein anderer Wert als „Off“ festgelegt ist.

VIBRATO RATE	Legt die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts fest. Dieser Parameter wirkt sich auch auf den Klang der Hauptstimme aus, wenn für LEAD GENDER TYPE (s.o.) ein anderer Wert als „Off“ festgelegt ist.
VIBRATO DELAY	Gibt die Verzögerung an, mit der der Vibrato-Effekt auf eine erzeugte Note angewendet wird. Höhere Werte führen zu einer längeren Verzögerung.
HARMONY1/2/3 VOLUME	Stellt jeweils die Lautstärke der ersten (tiefsten), zweiten oder dritten (höchsten) Harmonienote ein.
HARMONY1/2/3 PAN	Stellt jeweils die Stereo-Position (Pan) der ersten (tiefsten), zweiten oder dritten (höchsten) Harmonie-Note ein. Random Die Stereoposition des Klangs wird bei jedem Tastaturanschlag zufällig geändert. Dies ist wirksam, wenn der Harmony-Modus (Seite 186) auf „VOCODER“ oder „CHORDAL“ eingestellt ist. L63>R – c – L>R63 Der Wert L63>R lässt den Klang ganz links erscheinen, der Wert 0 entspricht der Mitte (c) und L>R63 ganz rechts.
HARMONY1/2/3 DETUNE	Verstimmt jeweils die Tonhöhe der ersten (tiefsten), zweiten oder dritten (höchsten) Harmonienote um den angegebenen Prozentwert.
PITCH TO NOTE	Wenn hier „ON“ eingestellt ist, können Sie die Voices des PSR-3000/1500 mit Ihrer Stimme „spielen“. (Das PSR-3000/1500 überprüft die Tonhöhe Ihrer Stimme und wandelt sie in Notendaten für den Klangerzeuger um. Beachten Sie jedoch, dass dynamische Änderungen Ihrer Stimme sich nicht auf die Lautstärke des Klangerzeugers auswirken.)
PITCH TO NOTE PART	Legt fest, welcher Part des PSR-3000/1500 von der Hauptstimme gesteuert wird, wenn der Parameter „Pitch to Note“ auf „ON“ gesetzt ist.

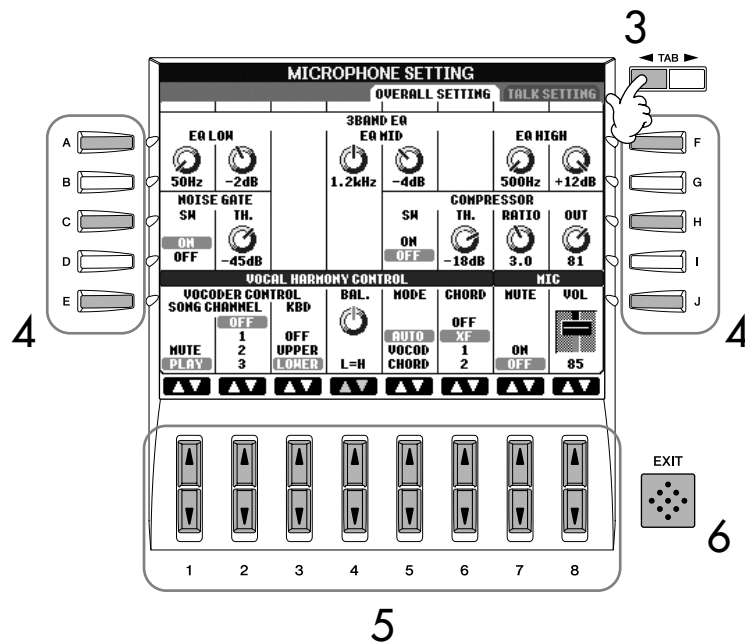
Einstellen des Mikrofon- und Harmony-Klages

1 Drücken Sie die Taste [MIC SETTING/VOCAL HARMONY].



2 Rufen Sie mit der Taste [I] (MIC SETTING) die Anzeige MICROPHONE SETTING auf.

3 Wählen Sie mit der TAB-Taste [◀] die Registerkarte OVERALL SETTING.



4 Mit den Tasten [A]-[J] können Sie den einzustellenden Eintrag (Parameter) (siehe unten) auswählen.

5 Benutzen Sie die Tasten [1 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼], um den Wert einzustellen.

6 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um die Anzeige MICROPHONE SETTING zu verlassen.

⚠ VORSICHT
Auf der Registerkarte „OVERALL SETTING“ vorgenommene Einstellungen werden beim Verlassen dieser Anzeige automatisch im Instrument gespeichert. Wenn Sie das Instrument jedoch ausschalten, ohne die Anzeige zu schließen, gehen die Einstellungen verloren.

Einträge (Parameter), die auf der Registerkarte OVERALL SETTING vorgenommen werden können

■ 3BAND EQ

Ein EQ (Equalizer) ist ein Modul, welches das Frequenzspektrum in mehrere Frequenzbänder unterteilt, die verstärkt oder abgeschwächt werden können, um den Gesamtfrequenzgang korrigieren zu können. Das PSR-3000/1500 besitzt einen hochwertigen, digitalen 3-Band-Equalizer (LOW, MID und HIGH) zur Klangregelung des Mikrofonklanges.

- **Hz**
Stellt die mittlere Frequenz des entsprechenden Bandes ein.
- **dB**
Verstärkt bzw. dämpft den Pegel des jeweiligen Bandes um bis zu 12 dB.

■ NOISE GATE

Dieser Effekt schaltet das Eingangssignal stumm, wenn das Mikrofon-Eingangssignal unter einen angegebenen Wert fällt. Dadurch können Sie effektiv Nebengeräusche herausfiltern, während das gewünschte Signal (Voice usw.) durchgelassen wird.

- **SW (Switch)**
Hiermit wird das Noise-Gate ein- oder ausgeschaltet.
- **TH. Threshold (Schwellenwert)**
Die Schwelle legt den Eingangspegel fest, ab dem Signale durchgelassen werden.

■ **COMPRESSOR**

Dieser Effekt hält den Ausgangspegel niedrig, wenn das Mikrofon-Eingangssignal einen angegebenen Pegel überschreitet. Dies ist besonders nützlich, um Gesangspassagen mit sehr hohen Dynamikschwankungen zu glätten. Das Signal wird dynamisch „komprimiert“, so dass leise Passagen lauter und laute Passagen leiser werden.

- **SW (Switch)**
Hiermit wird der Kompressor ein- oder ausgeschaltet.
- **TH. Threshold (Schwellenwert)**
Die Schwelle legt den Eingangspegel fest, ab dem die Kompression angewendet wird.
- **RATIO (Verhältnis)**
Legt das Komprimierungsverhältnis fest.
- **OUT**
Hier können Sie die Ausgangslautstärke (Volume) einstellen.

■ **VOCAL HARMONY CONTROL**

Die folgenden Parameter legen die Steuerung der Harmonie fest.

• **VOCODER CONTROL**

Der Vocal-Harmony-Effekt im Vocoder-Modus (Seite 186) wird durch Notendaten gesteuert, d.h. die Noten, die Sie auf der Tastatur spielen bzw. die Noten der Songdaten. Mit diesem Parameter können Sie bestimmen, welche Noten zur Steuerung der Harmonie verwendet werden.

SONG CHANNEL (Song-Kanal)	<p>MUTE/PLAY Ist hier „MUTE“ eingestellt, wird der unten ausgewählte Kanal (der die Harmonien steuert) bei der Song-Wiedergabe stummgeschaltet (ausgeschaltet).</p> <p>OFF/Channels 1–16 Wenn hier „OFF“ eingestellt ist, ist die Harmoniesteuerung über Songdaten ausgeschaltet. Wenn einer der Werte 1–16 eingestellt ist, werden die Notendaten (die aus einem Song des PSR-3000/1500 oder von einem externen MIDI-Sequenzers stammen) auf dem entsprechenden Kanal zur Steuerung der Harmonie verwendet. Diese Einstellung ist mit der Einstellung HARMONY CH in der Anzeige SONG SETTING (Seite 139) verbunden.</p>
KEYBOARD	<p>AUS OFFDie Harmony-Steuerung über die Klaviatur ist ausgeschaltet.</p> <p>UPPER Noten, die rechts vom Split-Punkt gespielt werden, steuern den Vocal-Harmony-Effekt.</p> <p>LOWER Noten, die links vom Split-Punkt gespielt werden, steuern den Vocal-Harmony-Effekt.</p>

- **BAL.**
Hiermit wird die Balance zwischen Hauptgesangsstimme und Vocal Harmony eingestellt. Wenn Sie den Wert erhöhen, wird die Vocal Harmony verstärkt und die Hauptstimme abgeschwächt.
Wenn diese Funktion auf L<H63 (L: Lead Vocal, H: Vocal Harmony) eingestellt ist, wird nur die Vocal Harmony als Ausgangssignal ausgegeben; wenn der Wert auf L63>H eingestellt ist, wird nur die Hauptstimme als Ausgangssignal ausgegeben.

• **MODUS**

Alle Vocal-Harmony-Typen gehören zu einem von drei Modi, die Harmonien auf unterschiedliche Weise erzeugen. Der Harmonieeffekt ist vom ausgewählten Vocal-Harmony-Modus abhängig, und dieser Parameter legt fest, wie die Harmonie auf Ihre Stimme angewendet wird. Nachfolgend sind die drei Modi beschrieben.

AUTO	Wenn [ACMP ON/OFF] oder [LEFT] auf ON gestellt ist und der Song Akkorddaten enthält, wird der Modus automatisch auf CHORDAL eingestellt. In allen anderen Fällen wird der Modus auf VOCODER eingestellt.
VOCODER	Die Harmonienoten werden durch die auf der Tastatur gespielten Noten und/oder die Songdaten festgelegt. Sie können angeben, ob der Vocoder-Effekt durch Ihr Spiel auf der Tastatur oder durch die Song-Daten (Seite 185) gesteuert werden soll.
CHORDAL	Die Harmonienoten werden durch die folgenden drei Akkordtypen festgelegt: im Akkordbereich der Tastatur gespielte Akkorde (wenn [ACMP] eingeschaltet ist), im Tastaturbereich der Voice LEFT gespielte Akkorde (wenn [ACMP] aus- und [LEFT] eingeschaltet ist) und in den Songdaten enthaltene Akkorde zur Steuerung der Harmonie. (Nicht verfügbar, wenn der Song keine Akkorddaten enthält.)

• **CHORD**

Die folgenden Parameter legen fest, welche Daten in einem aufgezeichneten Song zur Akkorderkennung verwendet werden.

AUS	(Aus) In den Songdaten werden keine Akkorde identifiziert.
XF	Für die Vocal Harmony werden Akkorde im XF-Format verwendet.
1-16	Die Akkorde werden in den Notendaten des angegebenen Song-Kanals identifiziert.

■ **MIC**

Die folgenden Parameter steuern den Mikrofon-Sound.

• **MUTE**

Wenn hier OFF eingestellt ist, ist das Mikrofonsignal ausgeschaltet.

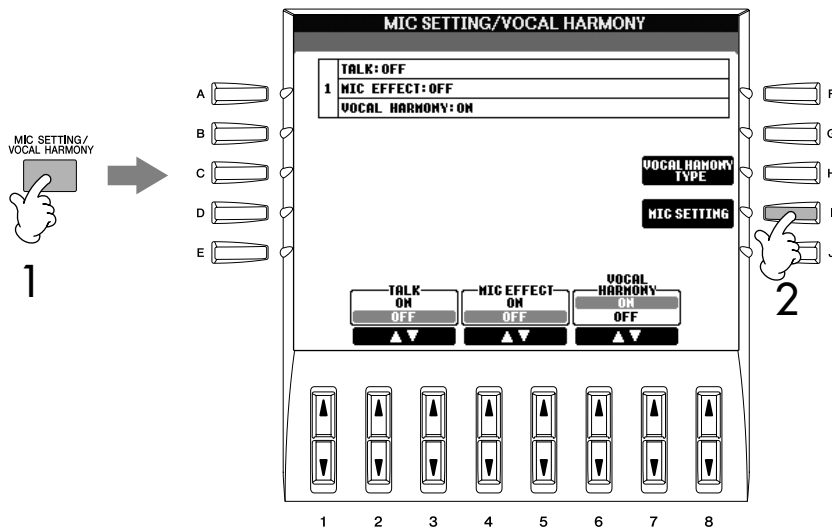
• **VOLUME**

Legt die Ausgangslautstärke des Mikrofonklangs fest.

Talk Setting (Spracheinstellungen)

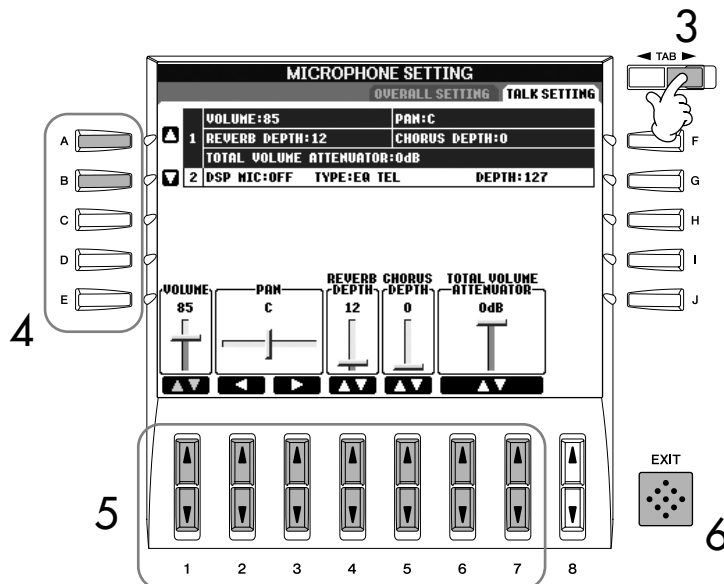
Mit dieser Funktion können Sie neben den Einstellungen für Ihren Gesangs-Sound besondere Einstellungen für die Ansagen zwischen den Songs vornehmen.

- 1 Rufen Sie mit der Taste [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] die Anzeige MIC SETTING/VOCAL HARMONY auf.



- 2 Rufen Sie mit der Taste [I] (MIC SETTING) die Anzeige für die Mikrofoneinstellungen (MICROPHONE SETTING) auf.

- 3 Wählen Sie mit der TAB-Taste [▶] die Registerkarte TALK SETTING.



- 4 Mit den Tasten [A]/[B] können Sie den einzustellenden Eintrag (Parameter) (Seite 188) auswählen.
- 5 Mit den Tasten [1▲▼]–[7▲▼] stellen Sie den Wert ein.
- 6 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um die Anzeige MICROPHONE SETTING zu verlassen.

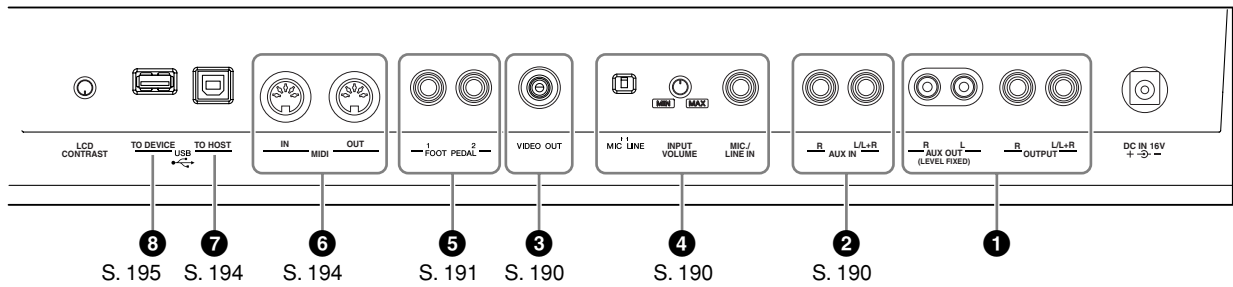
⚠ VORSICHT

In der Anzeige TALK SETTING vorgenommene Einstellungen werden beim Verlassen der Anzeige automatisch im Instrument gespeichert. Wenn Sie das Instrument jedoch ausschalten, ohne die Anzeige zu schließen, gehen die Einstellungen verloren.

Einträge (Parameter), die auf der Registerkarte TALK SETTING vorgenommen werden können

VOLUME	Legt die Ausgabelautstärke des Mikrofons fest.
PAN	Stellt die Position des Mikrofon-Sounds im Stereofeld ein.
REVERB DEPTH	Legt die Stärke des Reverb-Effekts (Hall) für den Mikrofonklang fest.
CHORUS DEPTH	Legt die Stärke des Chorus-Effekts für den Mikrofonklang fest.
TOTAL VOLUME ATTENUATOR	Hier legen Sie die Größe der Dämpfung fest, welcher der Gesamtsound (ohne das Mikrofon-Eingangssignal) unterworfen wird – dadurch können Sie auf effektive Weise die Balance zwischen Ihrer Singstimme und der Gesamtlautstärke des Instruments abgleichen.
DSP MIC ON/OFF	Schaltet den auf den Mikrofon-Sound angewendeten DSP-Effekt ein oder aus.
DSP MIC TYPE	Zur Auswahl der DSP-Effektart, die auf den Mikrofon-Sound angewendet wird.
DSP MIC DEPTH	Stellt die Tiefe des auf den Mikrofon-Sound angewendeten DSP-Effekts ein.

Einsatz Ihres Instruments mit anderen Geräten



⚠ VORSICHT

Bevor Sie das Instrument an andere elektronische Komponenten anschließen, schalten Sie bitte alle Geräte aus. Achten Sie auch darauf, alle Lautstärkereger auf Minimum (0) einzustellen, bevor Sie die Geräte ein- oder ausschalten. Anderenfalls kann ein elektrischer Schlag verursacht, oder es können Komponenten beschädigt werden.

Anschließen von Audio- und Videogeräten

HINWEIS

Verwenden Sie Audiokabel und Adapterstecker ohne Widerstand (Nullwiderstand).

1 Verwenden von externen Audiogeräten für Wiedergabe und Aufnahme (Buchsen [OUTPUT], [AUX OUT (LEVEL FIXED)], [OPTICAL OUT])

An diese Buchsen können Sie zur Verstärkung des Instrumentenklangs eine Stereoanlage oder zur Aufzeichnung Ihres Spiels einen Kassettenrekorder oder ein Audiogerät anschließen. Der Klang eines an die Buchse [MIC./LINE IN] des Instruments angeschlossenen Mikrofons oder einer dort angeschlossenen Gitarre wird gleichzeitig ausgegeben. Informationen über die Anschlussmöglichkeiten von Audiokabeln finden Sie in den nachfolgenden Schaubildern. Diese Buchsen befinden sich im Buchsenfeld an der Unterseite des Instruments.

⚠ VORSICHT

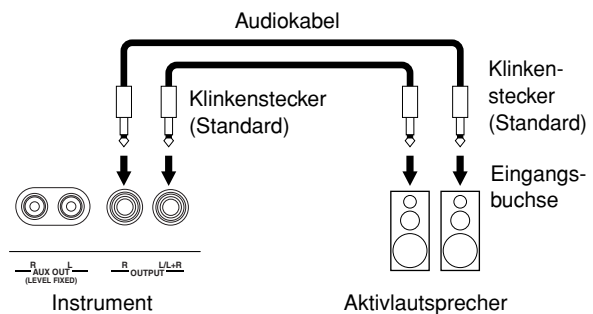
Wenn der Klang des Instruments an ein externes Gerät ausgegeben wird, schalten Sie bitte zuerst das Instrument und dann das externe Gerät ein. Schalten Sie die Geräte in umgekehrter Reihenfolge aus.

Leiten Sie nicht die Ausgabe an den Buchsen [OUTPUT] und [AUX OUT (LEVEL FIXED)] in die Buchsen [AUX IN]. Wenn Sie dies tun, dann wird der Signaleingang bei [AUX IN] an die Buchsen [OUTPUT] und [AUX OUT (LEVEL FIXED)] ausgegeben. Eine derartige Verbindung könnte eine Rückkopplungsschleife verursachen, die ein normales Spiel unmöglich macht und sogar beide Geräte beschädigen kann.

[OUTPUT]-Buchsen

(Standard-Stereobuchsen für [L/L+R] und [R])

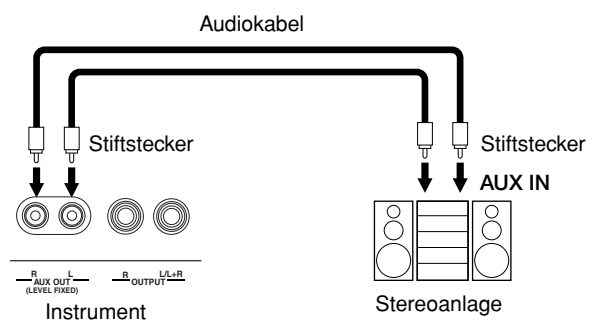
Werden diese Anschlüsse verwendet, können Sie mit dem Instrumentenregler [MASTER VOLUME] den Lautstärkepegel zum externen Gerät bestimmen. Verbinden Sie mithilfe geeigneter Audiokabel die Buchsen OUTPUT [L/L+R]/[R] des Instruments mit den Eingangsbuchsen zweier Aktivlautsprecher. Verwenden Sie zum Anschluss an ein Mono-Gerät nur die Buchse [L/L+R].



[AUX OUT (LEVEL FIXED)]-Buchsen

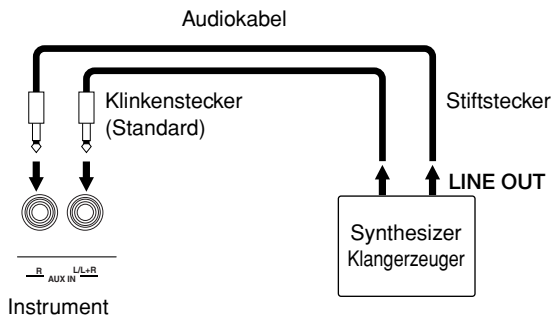
(RCA-Pinbuchsen [L] und [R])

Werden diese Anschlüsse verwendet (mit RCA-Stiftstecker, LEVEL FIXED), erfolgt die Übertragung zu einem angeschlossenen Gerät unabhängig von der Stellung des Einstellreglers [MASTER VOLUME] mit einem festen Lautstärkepegel. Verwenden Sie diese Buchsen, wenn Sie die Lautstärke über eine externe Audioanlage steuern oder den Klang des Instruments auf einer externen Audioanlage aufnehmen. Verbinden Sie mithilfe geeigneter Audiokabel die Buchsen AUX OUT [L]/[R] (LEVEL FIXED) mit den AUX-IN-Buchsen einer externen Audioanlage.



2 Externe Audiogeräte über die integrierten Lautsprecher betreiben

Die Stereoausgänge eines anderen Instruments können an diese Buchsen angeschlossen werden – so kann der Sound eines externen Instruments über die Lautsprecher des Instruments wiedergegeben werden. Verbinden Sie mithilfe geeigneter Audiokabel die Ausgangsbuchsen (LINE OUT usw.) eines externen Synthesizers oder des Klangerzeuger-Moduls mit den Instrumentenbuchsen AUX IN [L/L+R]/[R].



VORSICHT

Wenn der Klang eines externen Geräts an das Instrument ausgegeben wird, schalten Sie bitte zuerst das externe Gerät und dann das Instrument ein. Schalten Sie die Geräte in umgekehrter Reihenfolge aus.

HINWEIS

- Verwenden Sie zum Anschluss an ein Mono-Gerät nur die Buchse [L/L+R].
- Die Einstellung des Reglers [MASTER VOLUME] beeinflusst das Eingangssignal an den Buchsen [AUX IN].

3 5Anzeige des Instrument-Displays auf einem separaten Fernsehbildschirm (PSR-3000)

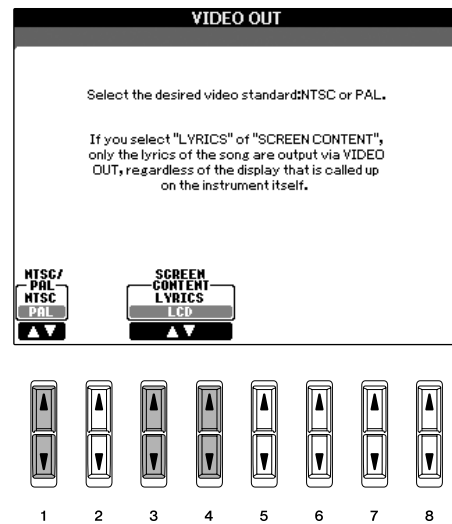
Schließen Sie das Instrument an einen externen Fernsehbildschirm an, und Sie können den aktuellen Displayinhalt oder den Liedtext (z.B. wenn eine Gruppe mitsingen möchte u.ä.) auf dem Fernsehbildschirm anzeigen. Anweisungen zum Herstellen der Verbindung finden Sie auf Seite 55.

HINWEIS

- Stellen Sie den Standard ein (NTSC oder PAL), der von Ihrer Videoausrüstung verwendet wird.
- Wenn als Inhalt des Video-Out-Signals LYRICS gewählt ist, wird über VIDEO OUT nur der Liedtext des Songs ausgegeben, ungeachtet dessen, welches Display am Instrument aufgerufen wird.
- Vermeiden Sie, längere Zeit auf den Fernseher oder den Videobildschirm zu schauen, da dies Ihr Sehvermögen verschlechtern könnte. Legen Sie hin und wieder Pausen ein und richten Sie Ihre Augen auf entfernte Objekte, um eine Überanstrengung der Augen zu vermeiden.

Video-Out-Einstellungen

- 1 Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf. [FUNCTION] → [G] VIDEO OUT
- 2 Wählen Sie mithilfe der Taste [1 ▲ ▼] den Videogerätstandard NTSC oder PAL aus. Wählen Sie mithilfe der Tasten [3 ▲ ▼]/ [4 ▲ ▼] den Inhalt des Video-Out-Signals – den aktuellen Displayinhalt (LCD) oder den Liedtext (LYRICS) – aus.



4 Anschluss eines Mikrofons oder einer Gitarre (Buchse [MIC./LINE IN]) (PSR-3000)

Wenn Sie an die Buchse [MIC./LINE IN] (Standard-6,3-mm-Stereobuchse), die sich links an der Unterseite des Instruments befindet, ein Mikrofon anschließen, können Sie zur Song-Wiedergabe (KARAOKE) oder zu Ihrem Spiel singen. Das Instrument gibt dabei Ihre Stimme oder den Gitarrenklang über die eingebauten Lautsprecher wieder. Anweisungen zum Herstellen der Verbindung finden Sie auf Seite 54. Bitte achten Sie darauf, beim Anschließen von Geräten mit hohem Ausgabepegel den Schalter [MIC./LINE] auf LINE zu stellen.

5 Verwendung des Fußschalters oder Fußreglers (Buchse [FOOT PEDAL])

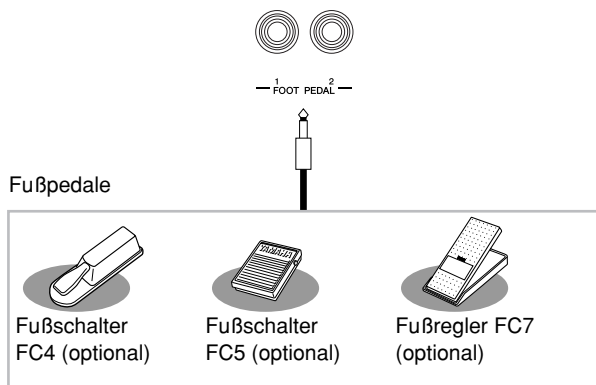
Die folgenden Funktionen stehen in der (werkseitigen) Grundeinstellung für die beiden [FOOT PEDAL]-Buchsen zur Verfügung.

• Buchse [FOOT PEDAL 1]

Schließen Sie einen der Fußschalter FC4 oder FC5 von Yamaha an diese Buchse an, und schalten Sie damit Sustain ein und aus. Der Fußschalter funktioniert wie ein Haltepedal (Fortepedal) an einem Klavier: wenn Sie es treten, wird der Ton gehalten, wenn Sie es loslassen, wird der Ton wieder normal gedämpft.

• Buchse [FOOT PEDAL 2]

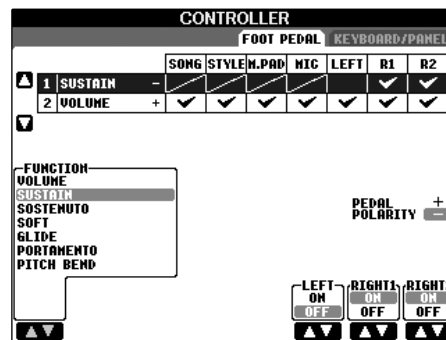
Schließen Sie den optionalen Fußregler Yamaha FC7 an dieser Buchse an, und Sie können mit ihm während des Spiels am PSR-3000/1500 die Lautstärke regeln (Ausdrucksfunktion).



⚠ VORSICHT

Achten Sie darauf, das Pedal nur dann anzuschließen oder abzuziehen, wenn das Instrument ausgeschaltet ist.

Den einzelnen Fußpedalen bestimmte Funktionen zuweisen



Die Funktionen, die dem angeschlossenen Fußschalter oder Fußregler standardmäßig zugeordnet sind, können geändert werden. So können Sie zum Beispiel mit dem Fußschalter die Style-Wiedergabe beginnen oder anhalten, oder mit dem Fußregler Tonhöhenänderungen (Pitch Bends) erzeugen.

- 1 **Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.**
[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀]
FOOT PEDAL
- 2 **Wählen Sie mit den [A]/[B]-Tasten eines der beiden Klavierpedale aus, dem Sie die Funktion zuweisen möchten.**
- 3 **Benutzen Sie die Taste [1 ▲ ▼], um die Funktionen auszuwählen, die dem in Schritt 2 festgelegten Pedal zugewiesen werden sollen.**
Einzelheiten zu den Pedalfunktionen sind weiter unten aufgeführt.
- 4 **Benutzen Sie die Tasten [2 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼], um die Einzelheiten der ausgewählten Funktionen einzustellen.**
Welche Parameter verfügbar sind, hängt von der in Schritt 3 ausgewählten Funktion ab. Einzelheiten zu den Parametern sind weiter unten aufgeführt.
- 5 **Überprüfen Sie, ob die gewünschte Funktion mit dem Pedal gesteuert werden kann, indem Sie das Pedal betätigen.**

Einstellen der Pedalpolarität

Das Ein- und Ausschalten des Pedals kann je nach an das Instrument angeschlossenen Pedal verschiedene Ergebnisse liefern. So ist es beispielsweise möglich, dass Sie die ausgewählte Funktion aktivieren, wenn Sie ein bestimmtes Pedal drücken, während Sie durch Drücken eines anderen Pedalmodells bzw. des Pedals eines anderen Herstellers dieselbe Funktion deaktivieren. Verwenden Sie ggf. diese Einstellung, um die Steuerung umzukehren. Drücken Sie die [I]-Taste (PEDAL POLARITY), um die Polarität umzuschalten.

Es folgt eine Auflistung der Einzelheiten zu den Pedalfunktionen. Für die mit „*“ gekennzeichneten Funktionen verwenden Sie bitte nur den Fußregler, da die ordnungsgemäße Bedienung mit einem Fußschalter nicht möglich ist.

Zuweisbare Pedalfunktionen

VOLUME*	(Lautstärke) Ermöglicht die Verwendung eines Fußreglers zur Lautstärkeregelung.
SUSTAIN	(Aushalten) Ermöglicht die Verwendung eines Pedals zur Sustain-Steuerung. Wenn Sie das Pedal betätigen und gedrückt halten, werden alle auf der Tastatur gespielten Noten ein länger gehalten. Durch Loslassen des Pedals wird der Sustain-Effekt sofort angehalten (gedämpft).
SOSTENUTO	Ermöglicht die Verwendung eines Pedals zur Steuerung des Sostenuto-Effekts. Wenn Sie eine Note oder einen Akkord auf dem Instrument spielen, und Sie drücken das Sostenuto-Pedal, während die Note noch gespielt wird, dann wird die Note so lange ausgehalten, wie das Pedal gedrückt wird. Alle nachfolgenden Noten werden hingegen nicht ausgehalten. Auf diese Weise können Sie beispielsweise einen Akkord halten (sustain) und gleichzeitig andere Noten staccato spielen.
SOFT (Leise)	(Leise) Ermöglicht die Verwendung eines Pedals zur Steuerung des Leiseeffekts. Durch Drücken dieses Pedals wird die Lautstärke der von Ihnen gespielten Noten verringert, und der Klang wird weicher. Diese Funktion beeinflusst nur bestimmte, dafür geeignete Voices.
GLIDE	(Gleiten) Wenn das Pedal gedrückt wird, ändert sich die Tonhöhe; sobald das Pedal losgelassen wird, kehrt die Wiedergabe zur normalen Tonhöhe zurück.
PORTAMENTO	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 auch am Mischpult (Mixing Console) eingestellt werden (Seite 88). Bestimmte Natural-Voices, die mit dieser Funktion nicht richtig klingen würden, werden von dieser Funktion nicht beeinflusst.
PITCH BEND*	(Tonhöhenbeugung) Ermöglicht Ihnen, mithilfe des Pedals die Tonhöhe der Noten nach oben oder unten zu verschieben.
MODULATION*	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.
DSP VARIATION	Schaltet DSP VARIATION für den Voice-Effekt ein und aus.
HARMONY/ECHO	Schaltet den Voice-Effekt HARMONY/ECHO ein und aus.
VOCAL HARMONY (PSR-3000)	Schaltet die Vokalharmonie-Funktion ein und aus.
TALK (PSR-3000)	Schaltet die Sprechfunktion der Taste [MIC SETTING] ein und aus.
SCORE PAGE+	Wenn der Song angehalten ist, können Sie zur nächsten Seite der Notendarstellung wechseln.
SCORE PAGE-	Wenn der Song gestoppt ist, können Sie zur vorhergehenden Seite wechseln.
SONG PLAY/PAUSE	Identisch mit der Taste SONG [PLAY/PAUSE].
STYLE START/STOP	Identisch mit der [STYLE CONTROL]-Taste [START/STOP].
TAP TEMPO	Entspricht Taste [TAP].
SYNCHRO START	Identisch mit der Taste [SYNC. START].
SYNCHRO STOP	Identisch mit der Taste [SYNC STOP].
INTRO1-3	Identisch mit den [INTRO I-III]-Tasten.
MAIN A-D	Identisch mit den Tasten [MAIN VARIATION A-D].
FILL DOWN	Ein Fill-In (Füllmuster) wird gespielt, auf das automatisch die Section MAIN der Taste unmittelbar links davon folgt.
FILL SELF	Es wird ein Fill-In gespielt.
FILL BREAK	Es wird eine Pause gespielt.
FILL UP	Ein Fill-In wird gespielt, auf das automatisch die Section MAIN der Taste unmittelbar rechts davon folgt.
ENDING1-3	Identisch mit den Tasten [ENDING/rit. I-III].
FADE IN/OUT	Identisch mit der Taste [FADE IN/OUT].
FINGERED/ON BASS	Das Pedal wechselt zwischen den Modi „Fingered“ und „On Bass“ (Seite 102).
BASS HOLD	(Bass halten) Solange das Pedal gedrückt wird, wird die Bassnote des Begleit-Styles gehalten, auch wenn während der Style-Wiedergabe der Akkord gewechselt wird. Wenn der Fingersatz auf AI FULL KEYBOARD eingestellt ist, hat diese Funktion keine Auswirkung.

PERCUSSION	Mit dem Pedal geben Sie ein Percussion-Instrument wieder, das mit den Tasten [4 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] ausgewählt wurde. Sie können das gewünschte Percussion-Instrument mithilfe der Tastatur auswählen.
RIGHT1 ON/OFF	Identisch mit der Taste PART ON/OFF [RIGHT 1].
RIGHT2 ON/OFF	Identisch mit der Taste PART ON/OFF [RIGHT 2].
LEFT ON/OFF	Identisch mit der Taste PART ON/OFF [LEFT].
OTS+	Ruft die nächste One-Touch-Einstellung auf.
OTS–	Ruft die vorhergehende One-Touch-Einstellung auf.

HINWEIS Die Sostenuto- und Portamento-Funktionen beeinflussen nicht die Organ-Flutes-Voices, auch wenn diese den Fußpedalen zugewiesen wurden.

Einstellbare Parameter für die einzelnen Funktionen

Die folgenden Parameter entsprechen den Tasten [2 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼]; ihre Verfügbarkeit hängt von der ausgewählten Steuerungsart ab. Wenn zum Beispiel SUSTAIN ausgewählt wird, dann werden automatisch die Parameter HALF PEDAL POINT, RIGHT 1, RIGHT 2 und LEFT im Display angezeigt.

SONG, STYLE, MIC*, M.PAD, LEFT, RIGHT1, RIGHT2	Legen die Parts fest, die durch das Pedal beeinflusst werden. * Nur auf dem PSR-3000 verfügbar.
UP/DOWN	Wurde GLIDE oder PITCH BEND ausgewählt, wird hier bestimmt, ob sich die Tonhöhenänderung nach oben oder unten auswirken soll.
RANGE	Wurde GLIDE oder PITCH BEND ausgewählt, wird hier der Bereich der Tonhöhenänderung in Halbtönen bestimmt. Ist mit der Einstellung → Pitch Bend Range (Seite 88) des Mischpults (Mixing Console) verknüpft.
ON SPEED	Wurde GLIDE ausgewählt, wird hier die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung bestimmt, wenn das Pedal gedrückt wird.
OFF SPEED	Wurde GLIDE ausgewählt, wird hier die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung bestimmt, wenn das Pedal losgelassen wird.
KIT	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.
PERCUSSION	Wurde dem Pedal die Option PERCUSSION zugewiesen, werden hier alle Sounds für das ausgewählte Drum Kit (oben in KIT) angezeigt. Dadurch wird der jeweilige Instrumentenklang dem Pedal zugewiesen.

6 Anschließen externer MIDI-Geräte ([MIDI]-Buchsen)

Schließen Sie externe MIDI-Geräte über Standard-MIDI-Kabel an die eingebauten [MIDI]-Buchsen an.

MIDI IN	Empfängt MIDI-Meldungen von einem externen MIDI-Gerät.
MIDI OUT	Sendet vom Instrument erzeugte MIDI-Meldungen.

Einen allgemeinen Überblick über MIDI und Informationen über die sinnvolle Nutzung finden Sie in den folgenden Abschnitten:

- Was ist MIDI?Seite 197
- Einsatzmöglichkeiten von MIDISeite 200
- MIDI-EinstellungenSeite 201

Anschließen eines Computer oder USB-Geräts

6 7 Anschließen eines Computers (Anschlüsse [USB TO HOST] und [MIDI])

Wenn Sie einen Computer an eine der Buchsen [USB TO HOST] und [MIDI] anschließen, können Sie zwischen dem Instrument und dem Computer über MIDI Daten übertragen und hochentwickelte Computer-Musikprogramme nutzen. Denken Sie daran, dass Sie auch einen geeigneten USB-MIDI-Treiber installieren müssen.

Im Folgenden wird erläutert, wie Sie die Anschlüsse herstellen und verwenden.

HINWEIS

Wenn Sie einen Computer mit USB-Schnittstelle verwenden, sollten Sie den Computer und das Instrument nicht über MIDI, sondern über USB verbinden.

HINWEIS

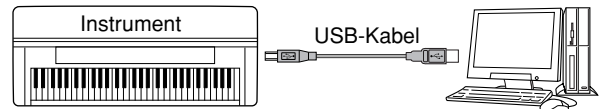
Treiber

Ein Treiber ist ein Softwareprogramm, das zwischen dem Betriebssystem des Computers und einem angeschlossenen Hardwaregerät eine Schnittstelle zur Datenübertragung bereitstellt. Um den Computer mit dem Instrument zu verbinden, müssen Sie einen USB-MIDI-Treiber installieren.

Die folgenden Erläuterungen bestehen aus zwei Teilen, in denen die beiden Anschlussarten behandelt werden: Anschluss an die Buchse [USB TO HOST] und Anschluss an die [MIDI]-Buchse.

• Anschluss an die Buchse [USB TO HOST]

Um das Instrument über USB an den Computer anzuschließen, verwenden Sie ein Standard-USB-Kabel (mit USB-Logo), mit dem Sie die Buchse [USB TO HOST] am Instrument mit der USB-Buchse des Computers verbinden. Installieren Sie dann den USB-MIDI-Treiber.



Zu den Buchsen [USB TO HOST] und [USB TO DEVICE]

Das Instrument besitzt zwei verschiedene Arten von USB-Buchsen: [USB TO HOST] und [USB TO DEVICE]. Achten Sie darauf, diese beiden Buchsen und die entsprechenden Kabelanschlüsse nicht zu verwechseln.

Achten Sie darauf, den Anschluss wie abgebildet mit dem richtigen Stecker richtig herum vorzunehmen. Erläuterungen zur [USB TO DEVICE]-Buchse folgen im nächsten Abschnitt.

⚠ VORSICHT

Vorsichtsmaßnahmen bei Verwendung der [USB TO HOST]-Buchse

Beachten Sie beim Anschließen des Computers an die [USB TO HOST]-Buchse die folgenden Punkte. Andernfalls kann der Computer hängenbleiben, und es können Daten zerstört werden oder verlorengehen. Sollte der Computer oder das Instrument hängen bleiben, schalten Sie bitte das Instrument aus und starten Sie den Computer neu.

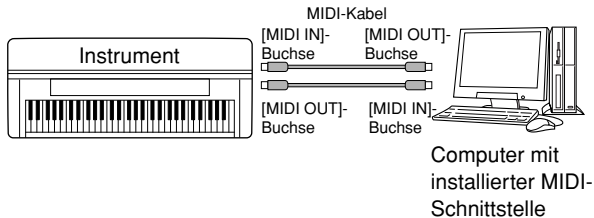
- Beenden Sie, bevor Sie den Computer an die Buchse [USB TO HOST] anschließen, jeglichen Energiesparmodus des Computers (wie z.B. Schlaf- oder Bereitschaftsmodus), und schließen Sie alle geöffneten Softwareanwendungen. Schalten Sie außerdem das Instrument aus.
- Führen Sie die folgenden Vorgänge aus, bevor Sie das Instrument ein-/ausschalten oder das USB-Kabel vom/zum Instrument/Computer einstecken oder abziehen.
 - Schließen Sie alle geöffneten Softwareanwendungen am Computer.
 - Vergewissern Sie sich, dass vom Instrument keine Daten übertragen werden. (Nur durch das Spielen von Noten auf der Tastatur oder durch die Wiedergabe eines Songs werden Daten übertragen.)
- **Während ein USB-Gerät an das Instrument angeschlossen ist, sollten Sie zwischen diesen Vorgängen mindestens sechs Sekunden warten: Wenn Sie das Instrument aus- und wieder einschalten, oder wenn Sie das USB-Kabel einstecken und wieder abziehen oder umgekehrt.**

HINWEIS

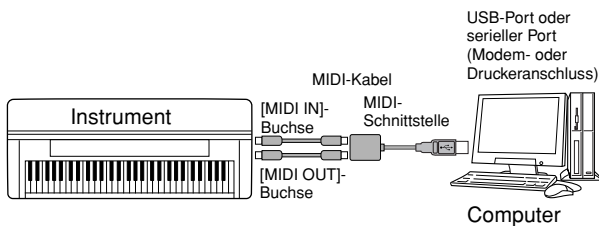
- Das Instrument beginnt die Übertragung mit einer kleinen Verzögerung, nachdem die USB-Verbindung aufgebaut wurde.
- Wenn Sie Ihren Computer über ein USB-Kabel mit dem Instrument verbinden, dann stellen Sie die Verbindung direkt her, und verwenden Sie keinen USB-Hub.
- Informationen zur Einrichtung Ihrer Sequenzer-Software finden Sie in der Bedienungsanleitung der entsprechenden Software.

• **Anschluss über [MIDI]-Buchsen**

Sie können das Instrument auf zwei Arten über MIDI an einen Computer anschließen: Wenn in Ihrem Computer eine MIDI-Schnittstelle installiert ist, schließen Sie die Buchse [MIDI OUT] der Computerschnittstelle an die Buchse [MIDI IN] des Instruments an, und verbinden Sie die Buchse [MIDI OUT] des Instruments mit der Buchse [MIDI IN] der Schnittstelle.



Bei der zweiten Anschlussmöglichkeit wird eine separate, externe MIDI-Schnittstelle verwendet, die über einen USB-Port oder seriellen Port (Modem- oder Druckerbuchse) an den Computer angeschlossen wird. Schließen Sie mithilfe von Standard-MIDI-Kabeln die Buchse [MIDI OUT] der externen Schnittstelle an die Buchse [MIDI IN] des Instruments an, und verbinden Sie die Buchse [MIDI OUT] des Instruments mit der Buchse [MIDI IN] der Schnittstelle.



HINWEIS

Stellen Sie sicher, dass Sie eine für Ihren Computer geeignete MIDI-Schnittstelle verwenden.

8 Anschließen an einen LAN-Adapter vom Typ USB und an ein USB-Speichergerät (über die Buchse [USB TO DEVICE])

Es gibt zwei Verwendungsmöglichkeiten für die Buchse [USB TO DEVICE] am unteren Bedienfeld des Instruments. (Das PSR-3000/1500 hat zwei Buchsen.)

- Wenn Sie den LAN-Adapter vom Typ USB anschließen, können Sie direkt auf spezielle Internet-Websites zugreifen, um Musikdaten herunterzuladen (Seite 165).
- Wenn Sie das Instrument mit einem Standard-USB-Kabel an ein USB-Speichergerät anschließen, können Sie die von Ihnen erstellten Daten auf dem angeschlossenen Gerät speichern sowie auf dem angeschlossenen Gerät gespeicherte Daten laden.

HINWEIS

Zu den Buchsen [USB TO HOST] und [USB TO DEVICE]

Das Instrument besitzt zwei verschiedene Arten von USB-Buchsen: [USB TO HOST] und [USB TO DEVICE]. Achten Sie darauf, diese beiden Buchsen und die entsprechenden Kabelanschlüsse nicht zu verwechseln. Achten Sie darauf, den Anschluss wie abgebildet mit dem richtigen Stecker richtig herum vorzunehmen. Erläuterungen zur Buchse [USB TO HOST] finden Sie im vorhergehenden Abschnitt.

Verwendung von USB-Speichergeräten

Dieser Typ dient zum Anschluss des Instruments an ein USB-Speichergerät und ermöglicht die Speicherung der von Ihnen erstellen Daten auf dem angeschlossenen Gerät bzw. das Laden der auf dem angeschlossenen Gerät gespeicherten Daten. Die folgende Beschreibung erläutert allgemein, wie die Geräte angeschlossen und verwendet werden.

• **Kompatible USB-Speichergeräte**

Bis zu zwei USB-Speichergeräte wie z.B. Diskettenlaufwerk, Festplattenlaufwerk, CD-ROM-Laufwerk, Flash-Speicherlesegerät/-schreibgerät usw. können an die Buchse [USB TO DEVICE] angeschlossen werden. (Falls erforderlich, verwenden Sie einen USB-Hub.) Andere Geräte wie eine Computertastatur oder Maus können nicht benutzt werden. Das Instrument unterstützt nicht notwendigerweise alle im Handel erhältlichen USB-Speichergeräte. Yamaha übernimmt keine Garantie für die Betriebsfähigkeit der von Ihnen erworbenen USB-Speichergeräte. Konsultieren Sie bitte vor dem Erwerb von USB-Speichergeräten Ihren Yamaha-Händler oder einen autorisierten Yamaha-Vertriebshändler (siehe Liste am Ende der Bedienungsanleitung). <http://www.yamahapkclub.com/>

HINWEIS

CD-ROM-Laufwerk

CD-R/RW-Laufwerke können zwar verwendet werden, um Daten in das Instrument zu laden, nicht jedoch zum Speichern von Daten.

- 1 Schließen Sie das USB-Speichergerät mit einem Standard-USB-Kabel an die Buchse [USB TO DEVICE] an.
- 2 Verlassen Sie danach vorübergehend das Auswahldisplay, und kehren Sie dann wieder dorthin zurück (oder drücken Sie im Auswahldisplay gleichzeitig die Umschalttasten für die Registerkarten [◀] und [▶]). Die USB-Registerkarten (USB 1, USB 2 usw.) werden automatisch aufgerufen, so dass Sie Dateien auf den Geräten speichern und dort gespeicherte Musikdaten wiedergeben können.

HINWEIS

USB-Hub

Wenn Sie zwei oder drei Geräte gleichzeitig anschließen (wie z.B. zwei USB-Speichergeräte und einen LAN-Adapter), verwenden Sie bitte ein USB-Hub-Gerät. Der USB-Hub muss eine eigene Stromversorgung haben und eingeschaltet sein. Es kann nur ein USB-Hub verwendet werden. Falls während der Verwendung des USB-Hubs eine Fehlermeldung erscheint, trennen Sie den Hub vom Instrument, schalten Sie dann das Instrument aus, und schließen Sie den USB-Hub wieder an.

HINWEIS

Über die USB-Registerkarten

Die Registerkarten mit den angeschlossenen USB-Geräten (USB1, USB2 usw.) können für jedes Gerät bzw. jede Partition bis zu USB 20 angezeigt werden. Die Nummern sind nicht festgelegt und können sich entsprechend der Reihenfolge, in der die Geräte angeschlossen und abgetrennt werden, ändern.

Einsatz Ihres Instruments mit anderen Geräten

HINWEIS**Überprüfung des verbleibenden Speicherplatzes auf dem USB-Speichergerät**

Sie können den Speicherplatz in dem Display überprüfen, das über den folgenden Befehlspfad aufgerufen wird:
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀]/[▶] MEDIA
Wählen Sie mithilfe der Tasten [A]/[B] in diesem Display das Gerät aus, und drücken Sie [F] (PROPERTY).

Formatieren von USB-Speichermedien

Wenn ein USB-Speichergerät angeschlossen oder ein Medium eingelegt wird, kann es sein, dass eine Meldung erscheint, die Sie auffordert, das Gerät/Medium zu formatieren. Führen Sie in diesem Fall den Formatierungsvorgang aus (Seite 66).

VORSICHT

Durch den Formatierungsvorgang werden alle vorher vorhandenen Daten überschrieben. Seien Sie vorsichtig.

VORSICHT

Vermeiden Sie es, das USB-Speichergerät häufig ein- und auszuschalten oder das Kabel zu häufig anzuschließen/ abzutrennen. Dies kann u.U. dazu führen, dass das Instrument „einfriert“ oder hängenbleibt. Während das Instrument auf Daten zugreift (wie bei Speicher-, Kopier- und Löschvorgängen), dürfen Sie das USB-Kabel NICHT abziehen, das Speichermedium NICHT aus dem Gerät entfernen und KEINES der Geräte ausschalten. Andernfalls können die Daten auf einem oder beiden Geräten beschädigt werden.

So schützen Sie Ihre Daten (Schreibschutz):

Um das versehentliche Löschen wichtiger Daten zu verhindern, sollten Sie den an jedem Speichergerät bzw. -medium vorhandenen Schreibschutz aktivieren. Wenn Sie Daten auf dem USB-Speichergerät speichern möchten, achten Sie darauf, den Schreibschutz aufzuheben.

HINWEIS

Auch wenn ein Computer an die Buchse [USB TO HOST] und an die Buchse [USB TO DEVICE] ein USB-Speichergerät angeschlossen ist, können Sie nicht am Computer über das Instrument auf das USB-Speichergerät zugreifen.

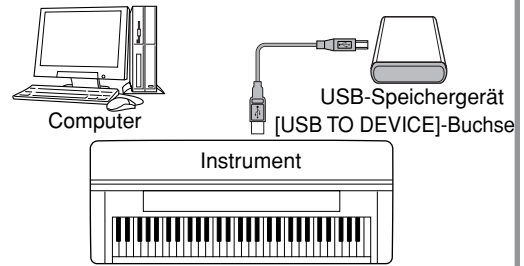
HINWEIS

Das Instrument unterstützt zwar den Standard USB 1.1, aber Sie können auch ein Speichergerät des Standards USB 2.0 an das Instrument anschließen und verwenden. Beachten Sie jedoch, dass die Übertragungsgeschwindigkeit derjenigen von USB 1.1 entspricht.

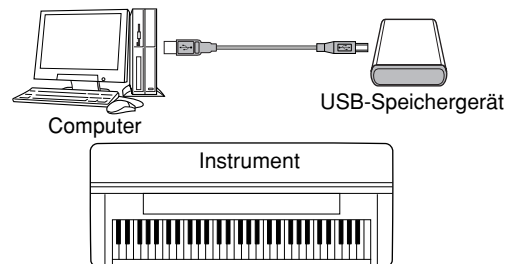
Sichern der Daten auf einem Computer**■ Sichern der Daten des Instruments auf einem Computer**

Nachdem Sie die Daten auf einer SmartMedia-Karte oder einem USB-Speichergerät gesichert haben, können Sie sie auf die Festplatte eines Computers kopieren und Ihren Wünschen gemäß archivieren und organisieren. Schließen Sie das Gerät einfach wie folgt an.

Speichert interne Daten auf einer SmartMedia-Karte oder einem USB-Speichergerät.



Trennen Sie das USB-Speichergerät vom Instrument, und schließen Sie es an den Computer an. Sichern der Daten auf einem Computer und Organisieren der Dateien/Ordner

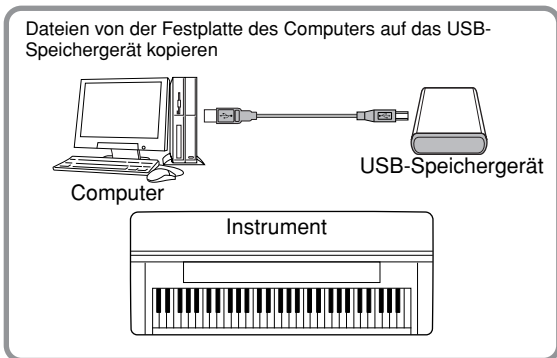
**HINWEIS**

In diesem Beispiel wird zwar die Verwendung eines angeschlossenen USB-Speichergeräts gezeigt, aber Sie können auch eigene Daten sichern, die Sie auf einer in den CARD-Slot an der Rückseite eingesetzten SmartMedia-Karte gespeichert haben.

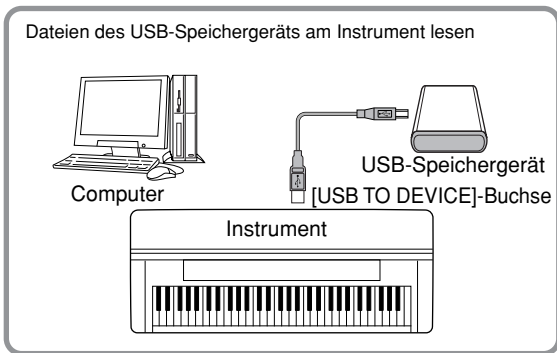
Dateien von einer Computerfestplatte auf ein USB-Speichergerät kopieren

Auf der Festplatte eines Computers enthaltene Dateien können an das Instrument übertragen werden, indem Sie sie als erstes auf das Speichermedium kopieren und dann das Medium an das Instrument anschließen bzw. es dort einlegen.

Nicht nur am Instrument selbst erstellte Dateien, sondern auch Standard-MIDI-Dateien und als Style File formatierte Style-Dateien können von der Festplatte des Computers auf eine SmartMedia-Karte oder ein USB-Speichergerät kopiert werden. Nachdem Sie die Daten kopiert haben, legen Sie die Karte in den CARD-Slot ein oder schließen Sie das Gerät an die Buchse [USB TO DEVICE] des Instruments an, und geben Sie die Daten am Instrument wieder.



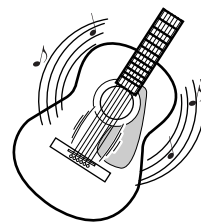
Trennen Sie das USB-Speichergerät vom Computer, und schließen Sie es an das Instrument an.



Was ist MIDI?

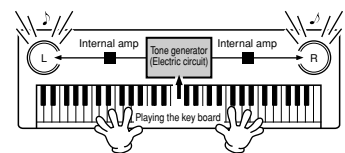
Einfach ausgedrückt ist MIDI ein Standard zur Datenübertragung, der die einfache und umfassende Steuerung zwischen elektronischen/digitalen Musikinstrumenten und anderen Geräten ermöglicht. Um eine bessere Vorstellung von der Funktionsweise von MIDI zu erhalten, wollen wir zuerst einmal akustische Instrumente wie z.B. einen Flügel und eine klassische Gitarre betrachten. Bei einem Klavier schlagen Sie eine Taste an und ein Hammer im Instrumenten-Inneren schlägt einige Saiten an und es erklingt eine Note. Bei der Gitarre zupfen Sie die Saite selber, und die Note erklingt. Aber wie sieht die Sache bei einem digitalen Instrument aus?

Tonerzeugung bei einer akustischen Gitarre



Eine Saite wird gezupft und der Resonanzkörper verstärkt den Sound.

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.

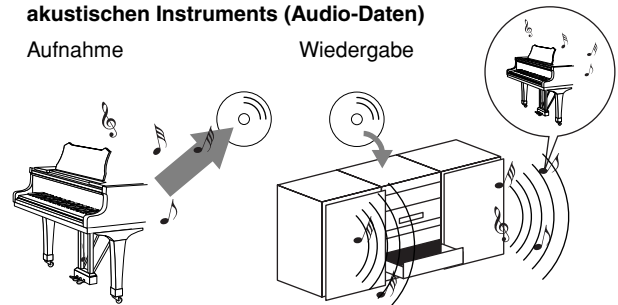
Wie aus der Abbildung hervorgeht, wird bei einem elektronischen Instrument eine im Tongenerator (elektronischer Schaltkreis) gespeicherte Sampling-Note (zuvor aufgezeichnete Note) basierend auf von der Tastatur empfangenen Daten wiedergegeben.

Lassen Sie uns nun betrachten, was bei der Wiedergabe einer Aufnahme erfolgt. Wenn Sie eine Musik-CD wiedergeben (beispielsweise eine Klavieraufnahme), hört man den tatsächlichen Klang (akustische Schwingungen) des akustischen Instruments. Wir wollen diese als Audiodaten bezeichnen, zur Unterscheidung von den MIDI-Daten.

Aufnahme und Wiedergabe des Klangs eines akustischen Instruments (Audio-Daten)

Aufnahme

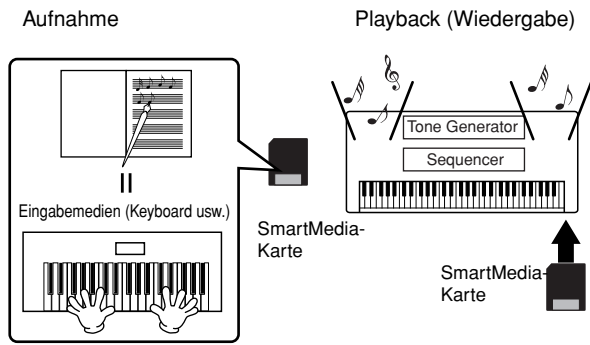
Wiedergabe



Im oben angeführten Beispiel wird das Klavierspiel in Form von Audiodaten 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.

Einsatz Ihres Instruments mit anderen Geräten

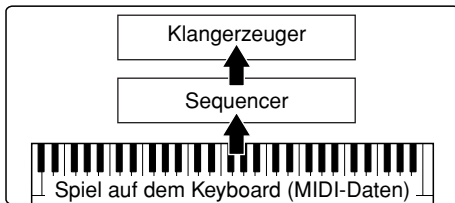
Aufnahme und Wiedergabe des Spiels an einem digitalen Instrument (MIDI-Daten)



HINWEIS

Im Fall eines digitalen Instruments werden die Audiosignale durch die Ausgangsbuchsen (wie z.B. [AUX OUT]) am Instrument gesendet.

Die „Eingabemedien“ und „Klangerzeuger“ in der obigen Abbildung entsprechen in dem Beispiel für ein akustisches Instrument dem Klavier. In diesem Fall wird die Darbietung des Spielers als MIDI-Songdaten festgehalten (siehe untenstehende Abbildung). Um eine akustische Darbietung aufzunehmen, wird zunächst eine spezielle Aufnahmeanlage benötigt. Weil das PSR-3000/1500 einen integrierten Sequenzer enthält, mit dem die Daten Ihres Spiels festgehalten werden, benötigt man keine weiteren Aufnahmegeräte. Besser noch: Mit Ihrem digitalen Instrument – dem PSR-3000/1500 – können Sie die Daten sowohl aufnehmen als auch wiedergeben.



Dennoch wird eine Signalquelle für die Wiedergabe der Audio-Daten benötigt, die etwa über Lautsprecher wiedergegeben werden sollen. Der Klangerzeuger des PSR-3000/1500 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-3000/1500 um ein einzelnes Instrument handelt, kann man sich eine Verbindung verschiedener elektronischer Komponenten vorstellen: Eingabemedien, Klangerzeuger und Aufnahmemedium (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-3000/1500 eine Viertelnote „C“ mit dem Klang „akustischer Flügel“. Anders als bei einem akustischen Instrument, das eine reale Schwingung erzeugt, gibt ein elektronisches Instrument nur die Informationen von der Tastatur weiter, z.B. „mit welcher Voice“, „mit welcher Taste“, „mit welcher Stärke“, „Zeitpunkt des Tastenanschlags“ und „Zeitpunkt des Loslassens der Taste“. Dann wird jedes Stück Information in einen Zahlenwert umgewandelt und an den Tongenerator gesandt. Mithilfe dieser Zahlen als Grundlage für die Klangerzeugung spielt der Klangerzeuger die gespeicherte Sampling-Note.

Beispiele für Spieldaten

Voice-Nummer (mit welcher Voice)	01 (Grand Piano)
Notennummer (mit welcher Taste)	60 (C3)
Note On (Beginn des Tastenanschlags) und Note Off (Ende des Tastenanschlags)	Numerisch ausgedrückte Dauer (Viertelnote)
Velocity-Wert (Anschlagstärke)	120 (stark)

Bedienungsfunktionen am PSR-3000/1500, 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 eine Abkürzung und steht für Musical Instrument Digital Interface (Digitale Schnittstelle für Musikinstrumente). Über diese Schnittstelle können elektronische Musikinstrumente untereinander kommunizieren, indem sie kompatible Noten, Steueränderungen, Programmwechsel sowie verschiedene andere MIDI-Datentypen oder Nachrichten senden und empfangen. Das PSR-3000/1500 steuert ein MIDI-Gerät durch die Übermittlung notenbezogener Daten und verschiedener Steuerdaten. PSR-3000/1500 Das Instrument kann durch eingehende MIDI-Nachrichten gesteuert werden, die automatisch den Tongeneratormodus festlegen, MIDI-Kanäle auswählen sowie Voices, Effekte und Parameterwerte ändern und natürlich auch die Voices für die verschiedenen Parts spielen.

HINWEIS

MIDI-Daten haben im Vergleich zu Audiodaten folgende Vorteile:

- Die Datenmenge ist viel kleiner.
- 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: Kanalnachrichten und Systemnachrichten.

Kanalnachrichten

Das PSR-3000/1500 ist ein elektronisches Instrument, das 16 MIDI-Kanäle verwalten kann (bzw. 32 Kanäle für den Empfang von MIDI-Daten bei Verwendung der [USB]-Buchse). Man kann auch sagen: „Es kann 16 Instrumente zur gleichen Zeit spielen“.

Kanalnachrichten übermitteln für jeden der 16 Kanäle Daten wie Note ON/OFF, Programmwechsel usw.

Name der Nachricht	PSR-3000/1500 Betrieb/Bedienfeldeinstellung
Note ON/OFF	Nachrichten, die beim Spielen auf dem Keyboard erzeugt werden. Jede Nachricht enthält eine der angeschlagenen Taste entsprechende Notenummer sowie einen Anschlagswert, der angibt, mit welcher Stärke die Taste angeschlagen wurde.
Programmwechsel	Zur Auswahl von Voices (mit den Einstellungen Control Change Bank Select MSB/LSB)
Control Change	Lautstärke, Stereoposition (Mischpult), Modulationsradbetrieb usw.
Pitch Bend	Betrieb des Pitch-Bend-Rades

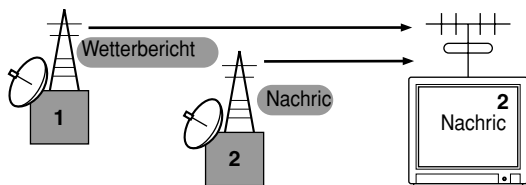
HINWEIS

Die Spieldaten aller Songs und Styles werden in Form von MIDI-Daten verwaltet.

MIDI-Kanäle

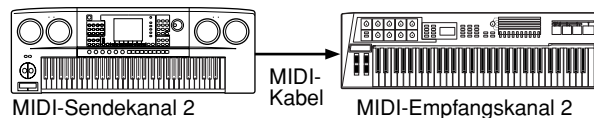
Die MIDI-Spieldaten werden einem der 16 MIDI-Kanäle zugewiesen. Mithilfe dieser Kanäle, die von 1 bis 16 durchnummeriert sind, können die Spielinformationen für 16 verschiedene Instrumentalparts gleichzeitig über ein einzelnes MIDI-Kabel gesendet werden.

Sie können sich die MIDI-Kanäle ähnlich wie Fernsehkanäle vorstellen. Jeder Fernsehsender strahlt seine Sendungen über einen bestimmten Kanal aus. Ihr Fernsehgerät empfängt gleichzeitig viele verschiedene Programme von verschiedenen Fernsehsendern, und Sie wählen mit der Programmtaste den Kanal für das gewünschte Programm aus.



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 abgesandt wurden.

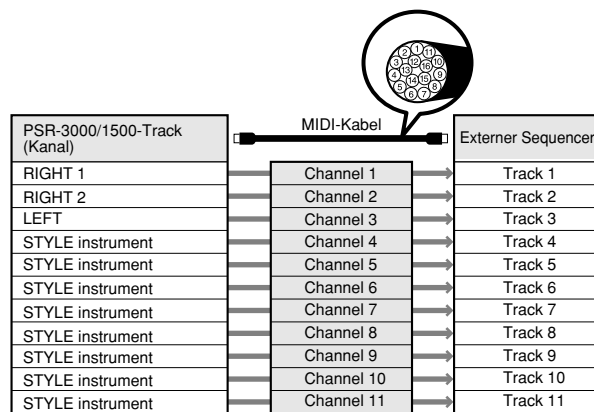


HINWEIS

Die Tastatur des Instrument ist mit dem internen Klangerzeuger ebenfalls über MIDI verbunden. → LOCAL CONTROL (Seite 203)

Beispielsweise können mehrere Parts oder Kanäle gleichzeitig übertragen werden, einschließlich der Style-Daten (wie unten abgebildet).

Beispiel: Aufnahme einer Darbietung mit dem Sound der Begleitautomatik (Style-Wiedergabe) des PSR-3000/1500 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 203).

Mit dem PSR-3000/1500 können Sie außerdem bestimmen, in welcher Weise die empfangenen Daten wiedergegeben werden.

Systemnachrichten

Das sind Daten, die im Allgemeinen von dem gesamten MIDI-System benutzt werden. Dazu zählen systemexklusive Nachrichten für die Übertragung von Daten, die bei jedem Instrumentenhersteller anders sind, und Echtzeitmeldungen zur Steuerung des MIDI-Geräts.

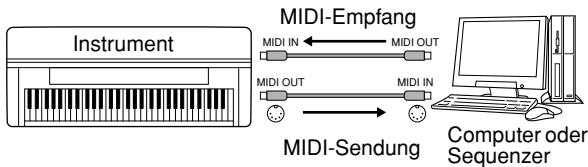
Nachrichtenname	PSR-3000/1500 Betrieb/Bedienfeldeinstellung
Systemexklusive Nachricht	Effektart-Einstellungen (Mischpult) usw.
Echtzeitnachrichten	Taktgebereinstellung Start/Stop-Befehle

Die Nachrichten, die vom PSR-3000/1500 gesendet/empfangen werden, sind in den Abschnitten über das MIDI-Datenformat und in der MIDI-Implementationstabelle in der mitgelieferten Datenliste aufgeführt.

Einsatz Ihres Instruments mit anderen Geräten

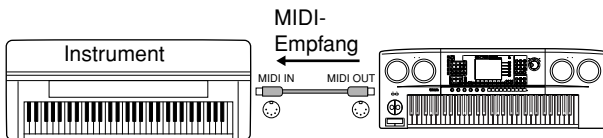
Einsatzmöglichkeiten von MIDI

- Nehmen Sie mithilfe der Begleitautomatik Ihre Spieldaten (1–16 Kanäle) auf einem externen Sequenzer (oder einem Computer mit Sequenzer-Software) auf. Nach der Aufzeichnung können die Daten mit dem Sequenzer bearbeitet und anschließend wieder zum PSR-3000/1500 zurückgespielt werden.



Falls Sie das Seite 204 als XG-kompatiblen mehrstimmigen Klangerzeuger nutzen möchten, setzen Sie den Empfangsmodus für die MIDI-Kanäle 1–16 unter MIDI/USB 1 in MIDI Receive (Seite 204) auf SONG.

- Steuern von einem externen MIDI-Keyboard aus



Kompatibilität der MIDI-Daten

Dieser Abschnitt behandelt grundsätzliche Fragen zur Datenkompatibilität: ob die vom PSR-3000/1500 aufgezeichneten Daten von anderen MIDI-Geräten wiedergegeben werden können oder nicht, und ob handelsübliche Songdaten oder Songdaten, die für andere Instrumente oder einen Computer erstellt wurden, auf dem PSR-3000/1500 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 sich Sie bei Problemen mit der Datenwiedergabe die nachfolgenden Hinweise durch.

Sequenzformate

Songdaten werden in einer Vielzahl unterschiedlicher Systeme aufgezeichnet und gespeichert, die man als „Sequenzformate“ bezeichnet.

Eine Wiedergabe ist nur möglich, wenn das Sequenzformat des Songs mit dem des MIDI-Geräts übereinstimmt. Das PSR-3000/1500 ist mit folgenden Formaten kompatibel:

● SMF (Standard MIDI File)

Dies ist das gängigste Sequenzformat. 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-3000/1500 ist sowohl mit Format 0 als auch mit Format 1 kompatibel.
- Songdaten werden mit dem PSR-3000/1500 automatisch im SMF-Format 0 aufgezeichnet.

● ESEQ

Viele MIDI-Geräte von Yamaha einschließlich der Serie PSR-3000/1500 sind mit diesem Sequenzformat kompatibel. Hierbei handelt es sich um ein einheitliches, häufig in der Yamaha-Software eingesetztes Format.

- Das PSR-3000/1500 ist ESEQ-kompatibel.

● 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-3000/1500 anzeigen. (SMF ist das am meisten verwendete Format für MIDI-Sequenzdateien. Das PSR-3000/1500 ist mit den SMF-Formaten 0 und 1 kompatibel, und zeichnet Songdaten im SMF-Format 0 auf.)

● Style File Format

Das Style-Dateiformat vereinigt das gesamte Know-How von Yamaha zur Begleitautomatik in einem einheitlichen Format.

Voice-Zuordnungsformat

MIDI weist den Voices bestimmte Nummern zu, die so genannten „Programmnummern“. Der Standard der Nummerierung (Einordnung einer Voice unter einer bestimmten Nummer) wird als „Voice-Zuordnungsformat“ (Voice Allocation Format) bezeichnet.

Wenn das Voice-Zuordnungsformat der Songdaten nicht mit dem zur Datenwiedergabe verwendeten MIDI-Gerät kompatibel ist, werden die Voices u. U. nicht korrekt wiedergegeben. Das PSR-3000/1500 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 Aufzeichnungs-Methoden.

● GM System Level 1

Hierbei handelt es sich um eines der bekanntesten Voice-Zuordnungsformate. Viele MIDI-Geräte sowie der Großteil der kommerziell vertriebenen Software sind kompatibel mit GM System Level 1.

● GM System Level 2

Die Spezifikation eines Standards, durch den der ursprüngliche „GM System Level 1“ erweitert und die Kompatibilität von Songdaten verbessert werden. Dieser Standard sorgt für eine höhere Polyphonie, eine größere Auswahl von Voices, erweiterte Voice-Parameter und integrierte Effektverarbeitung.

● XG

XG ist eine wichtige Erweiterung des Formats GM System Level 1. Es wurde von Yamaha entwickelt, um mehr Voices und Variationen zur Verfügung zu stellen sowie mehr Ausdrucksmöglichkeiten für Voices und Effekte zu erhalten und Datenkompatibilität für zukünftige Entwicklungen zu garantieren. Songdaten, die mit dem PSR-3000/1500 unter Verwendung von Voices der Kategorie XG aufgenommen werden, sind XG-kompatibel.

● DOC (Disk Orchestra Collection)

Dieses Voice-Zuordnungsformat ist mit vielen Yamaha MIDI-Geräten einschließlich der Serie PSR-3000/1500 kompatibel.

● GS

GS wurde von der Roland Corporation entwickelt. Genau wie Yamaha XG stellt GS eine wichtige Erweiterung von GM dar, um insbesondere mehr Voices und Drum Kits mit ihren Variationen sowie eine größere Ausdruckskontrolle über Voices und Effekte zu ermöglichen.

MIDI-Einstellungen

In diesem Abschnitt können Sie die auf MIDI bezogenen Einstellungen für das Instrument vornehmen. Das PSR-3000/1500 stellt zehn vorprogrammierte Vorlagen bereit, mit deren Hilfe Sie das Instrument sofort und leicht an eine bestimmte MIDI-Anwendung oder ein bestimmtes externes Gerät anpassen können. Außerdem können Sie die vorprogrammierten Vorlagen bearbeiten und im USER-Display bis zu zehn eigene Vorlagen speichern. Im Auswahldisplay MIDI SETUP (Befehlspfad: [FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [F] SYSTEM RESET) können Sie dann alle eigenen Vorlagen als einzelne Datei auf einer SmartMedia-Karte oder einem anderen externen USB-Speichergerät speichern.

Bedienungsgrundlagen

- 1 Rufen Sie das MIDI-Funktionsdisplay (Vorlagenauswahl) auf.
Function → [H] MIDI



- 2 Vorprogrammierte Vorlagen verwenden oder bearbeiten

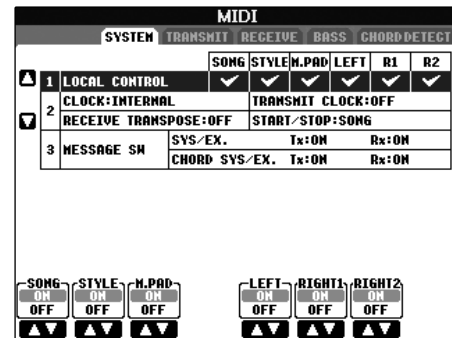
Drücken Sie die TAB-Taste [◀], um das Display PRESET auszuwählen. Drücken Sie zum Auswählen einer MIDI-Vorlage eine der Tasten [A] bis [J].

Im USER-Display gespeicherte Vorlagen verwenden oder bearbeiten

Drücken Sie die TAB-Taste [▶], um das USER-Display auszuwählen. Drücken Sie zum Auswählen einer MIDI-Vorlage eine der Tasten [A] bis [J].

- 3 Um eine Vorlage zu bearbeiten, drücken Sie die Taste [8 ▼] (EDIT), um das MIDI-Display für die Vorlagenbearbeitung aufzurufen.

Die einzelnen Parametereinstellungen der ausgewählten Vorlage werden angezeigt. Hier können Sie die einzelnen Parameter bearbeiten.



- 4 Benutzen Sie die Tasten TAB [◀]/[▶], um das betreffende Einstellungsdisplay aufzurufen.

SYSTEM-Display	MIDI-Systemeinstellungen (Seite 203)
TRANSMIT-Display	MIDI-Sendeeinstellungen (Seite 203)
RECEIVE-Display	MIDI-Empfangseinstellungen (Seite 204)
BASS-Display	Einstellungen für die Bassnote des Akkords für die Style-Wiedergabe über MIDI-Empfangsdaten (Seite 204)
CHORD DETECT-Display	Einstellungen des Akkordtyps für die Style-Wiedergabe über MIDI-Empfangsdaten (Seite 205)

- 5 Wenn Sie mit der Bearbeitung fertig sind, drücken Sie die Taste [EXIT], um zum Auswahldisplay für MIDI-Vorlagen (PRESET oder USER) zurückzukehren.
- 6 Wählen Sie das USER-Registerkartendisplay, um mithilfe der TAB-Tasten [◀]/[▶] die Daten zu speichern (Seite 67).

Vorprogrammierte MIDI-Vorlagen



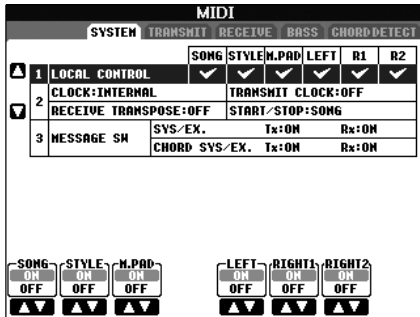
MIDI-Einstellungen

Name der Vorlage	Beschreibung
All Parts	Überträgt alle Parts einschließlich der Tastatur-Parts (RIGHT1, 2 und LEFT), aber ohne die Song-Parts.
KBD & STYLE	Mit Ausnahme der Verarbeitung der Keyboard-Parts im Grunde identisch mit „All Parts“. Die Parts der rechten Hand werden als UPPER statt RIGHT 1, 2 und der Part der linken Hand als LOWER behandelt.
Master KBD	Mit dieser Einstellung fungiert das Instrument als Masterkeyboard, das einen oder mehrere angeschlossene Klangerzeuger oder andere Geräte (wie Computer/Sequencer) steuert.
Song	Alle Sendekanäle sind so eingestellt, dass sie den Song-Kanälen 1–16 entsprechen. Diese Option wird verwendet, um Songdaten mit einem externen Klangerzeuger zu spielen und Songdaten auf einem externen Sequencer aufzunehmen.
Clock Ext	Die Wiedergabe (Song oder Style) wird mit einem externen MIDI-Taktgeber anstelle des internen Taktgebers des Instruments synchronisiert. Diese Vorlage sollte verwendet werden, wenn Sie das Tempo des an das Instrument angeschlossenen MIDI-Geräts vorgeben möchten.
MIDI Accord 1	Mit MIDI-Akkordeons haben Sie die Möglichkeit, MIDI-Daten zu übertragen und angeschlossene Klangerzeuger von der Tastatur und den Bass- und Akkordtasten des Akkordeons aus zu steuern. Mit dieser Vorlage können Sie auf der Tastatur Melodien spielen und mit den Tasten für die linke Hand die Style-Wiedergabe auf dem Instrument steuern.
MIDI Accord 2	Im Grunde identisch mit dem vorstehenden „MIDI Accord1“, außer dass die Akkord-/Bassnoten, die Sie mit der linken Hand auf dem MIDI-Akkordeon erzeugen, auch als MIDI-Notenevents interpretiert werden.
MIDI Pedal 1	MIDI-Pedale ermöglichen die Steuerung von angeschlossenen Tongeneratoren mit den Füßen (was besonders praktisch ist, um aus einzelnen Bassnoten bestehende Bass-Parts zu spielen). Mit dieser Vorlage können Sie den Akkordgrundton für die Style-Wiedergabe mit einem MIDI-Pedal spielen/steuern.
MIDI Pedal 2	Mit dieser Vorlage können Sie den Bass-Part für die Style-Wiedergabe mit einem MIDI-Pedal spielen.
MIDI OFF	Es werden keine MIDI-Signale gesendet und empfangen.

SYSTEM-Display

MIDI-Systemeinstellungen

Die folgenden Erläuterungen treffen zu, wenn Sie in Schritt 4 der auf Seite 201. beschriebenen Bedienungsgrundlagen das SYSTEM-Display aufrufen.



LOCAL CONTROL

Bestimmt, ob das PSR-3000/1500 durch den eigenen internen Taktgeber (Clock) oder durch ein externes MIDI-Taktsignal (MIDI Clock) gesteuert wird, das von einem externen Gerät empfangen wird. INTERNAL ist die normale Taktgebereinstellung, wenn das PSR-3000/1500 allein oder als Master-Keyboard zum Steuern von externen Geräten verwendet wird. Wenn Sie das PSR-3000/1500 mit einem externen Sequenzer, einem MIDI-Computer oder einem anderen MIDI-Gerät verwenden und ihn mit dem externen Gerät synchronisieren möchten, müssen Sie diesen Parameter korrekt einstellen: MIDI, USB 1 oder USB 2. Achten Sie in diesem Fall darauf, dass das externe Gerät richtig angeschlossen ist (z.B. an die Buchse MIDI IN des PSR-3000/1500) und das MIDI-Taktgebersignal ordnungsgemäß überträgt. Wenn hier die Steuerung durch ein externes Gerät eingestellt ist (MIDI, USB 1 oder USB 2), ist das Tempo im MAIN-Display als „Ext.“ angegeben.

Clock-Einstellung usw.

CLOCK

Bestimmt, ob das PSR-3000/1500 durch den eigenen internen Taktgeber (Clock) oder durch ein externes MIDI-Taktsignal (MIDI Clock) gesteuert wird, das von einem externen Gerät empfangen wird. INTERNAL ist die normale Clock-Einstellung, wenn das PSR-3000/1500 allein oder als Masterkeyboard zum Ansteuern von externen Geräten verwendet wird. Wenn Sie das PSR-3000/1500 mit einem externen Sequenzer, einem MIDI-Computer oder einem anderen MIDI-Gerät verwenden und ihn mit dem externen Gerät synchronisieren möchten, müssen Sie diesen Parameter korrekt einstellen: MIDI, USB 1 oder USB 2. Achten Sie in diesem Fall darauf, dass das externe Gerät richtig angeschlossen ist (z.B. an die Buchse MIDI IN des PSR-3000/1500) und die MIDI Clock korrekt überträgt. Wenn hier die Steuerung durch ein externes Gerät eingestellt ist (MIDI, USB 1 oder USB 2), ist das Tempo im MAIN-Display als „Ext.“ angegeben.

TRANSMIT CLOCK (Clock-Signal senden)

Schaltet die Übertragung von MIDI-Taktsignalen (F8) ein oder aus. Wenn hier OFF eingestellt ist, werden auch bei der Wiedergabe von Songs oder Styles keine MIDI-Clock- oder Start/Stop-Daten gesendet.

RECEIVE TRANPOSE

Bestimmt, ob die Transponierungseinstellung des Instruments (Seite 58) auf die Noten-Events angewendet wird, die das Instrument über MIDI empfängt.

START/STOP

Bestimmt, ob die eingehenden FA- (Start) und FC- (Stopp) Meldungen die Song- oder Style-Wiedergabe beeinflussen.

MESSAGE SW

SYS/EX.

Die Einstellung „Tx“ schaltet die MIDI-Übertragung von systemexklusiven MIDI-Meldungen ein oder aus. Die Einstellung „Rx“ schaltet den MIDI-Empfang und die Interpretation der von externen Geräten generierten systemexklusiven MIDI-Meldungen ein oder aus.

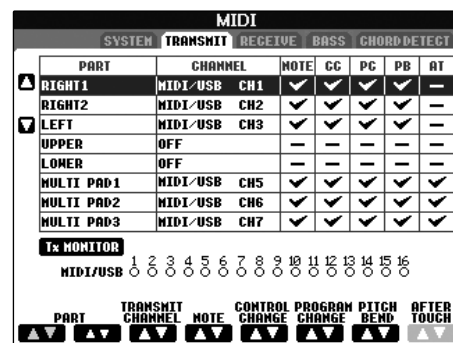
CHORD SYS/EX.

Die Einstellung „Tx“ schaltet die MIDI-Übertragung von akkordbezogenen MIDI-Daten (Akkorderkennung / Grundton und Akkordart) ein oder aus. Die Einstellung „Rx“ schaltet den MIDI-Empfang und die Interpretation der von externen Geräten generierten akkordbezogenen MIDI-Daten ein oder aus.

TRANSMIT-Display

Einstellungen für das Senden von MIDI-Daten

Die folgenden Erklärungen treffen zu, wenn Sie in Schritt 4 der auf Seite 201 beschriebenen Bedienungsgrundlagen das TRANSMIT-Display aufrufen. Hier wird festgelegt, welche Parts MIDI-Daten senden und über welchen MIDI-Kanal die Daten gesendet werden.



Vorgehensweise

Wählen Sie den zu übertragenden Part und den Kanal aus, über den der ausgewählte Part gesendet werden soll. Sie können auch festlegen, welche Datenarten gesendet werden sollen.

Mit Ausnahme der zwei nachstehenden Parts ist die Konfiguration der Parts identisch mit derjenigen, die bereits an anderer Stelle in dieser Anleitung erläutert wurde.

UPPER

Der Tastatur-Part, der auf der Tastatur rechts vom Splitpunkt für die Voices (RIGHT1 und/oder 2) gespielt wird.

LOWER

Der Tastatur-Part, der auf der Tastatur links vom Splitpunkt für die Voices gespielt wird. Dieser Part wird nicht vom Ein/Aus-Status der Taste [ACMP ON/OFF] beeinflusst.

Einsatz Ihres Instruments mit anderen Geräten

● **Tx MONITOR**

Werden auf einem Kanal bzw. mehreren Kanälen Daten gesendet, blinken die entsprechenden Punkte (1–16) kurz auf.

HINWEIS

Wenn einem Sendekanal unterschiedliche Parts zugeordnet sind

Wenn derselbe Sendekanal verschiedenen Parts zugewiesen wird, werden die gesendeten MIDI-Meldungen auf einem einzigen Kanal zusammengefasst, was zu unerwarteten Klängen und Störimpulsen im angeschlossenen MIDI-Gerät führen kann.

HINWEIS

Über die geschützten Songs

Schreibgeschützte Songs und GS-Songs können nicht gesendet werden, auch wenn die richtigen Song-Kanäle 1–16 auf Sendung eingestellt sind.

■ **MIDI-Meldungen, die gesendet oder empfangen (interpretiert) werden können**

Die folgenden MIDI-Events können im Display TRANSMIT/RECEIVE eingestellt werden.

- Note (Noten-Events).....Seite 162
- CC (CONTROL CHANGE)Seite 162
- PC (PROGRAM CHANGE).....Seite 162
- PB (Pitch Bend).....Seite 162
- AT (Aftertouch).....Seite 162

RECEIVE-Display

Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten

MIDI						
SYSTEM	TRANSMIT	RECEIVE	BASS	CHORD DETECT		
CHANNEL	PART	NOTE	CC	PC	PB	AT
MIDI/USB 1 CH1	SONG	✓	✓	✓	✓	✓
MIDI/USB 1 CH2	SONG	✓	✓	✓	✓	✓
MIDI/USB 1 CH3	SONG	✓	✓	✓	✓	✓
MIDI/USB 1 CH4	SONG	✓	✓	✓	✓	✓
MIDI/USB 1 CH5	SONG	✓	✓	✓	✓	✓
MIDI/USB 1 CH6	SONG	✓	✓	✓	✓	✓
MIDI/USB 1 CH7	SONG	✓	✓	✓	✓	✓
MIDI/USB 1 CH8	SONG	✓	✓	✓	✓	✓

Rx MONITOR		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
MIDI/USB1	USB2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

CHANNEL	PART	NOTE	CONTROL CHANGE	PROGRAM CHANGE	PITCH BEND	AFTER TOUCH
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲

Die folgenden Erklärungen treffen zu, wenn Sie in Schritt 4 der auf Seite 201 beschriebenen Bedienungsgrundlagen das RECEIVE-Display aufrufen. Hier wird festgelegt, welche Parts MIDI-Daten empfangen und über welchen MIDI-Kanal die Daten empfangen werden.

Vorgehensweise

Wählen Sie den zu empfangenden Kanal und den Part aus, über den der ausgewählte Kanal empfangen werden soll. Sie können auch festlegen, welche Datenarten gesendet werden sollen.

- **Das PSR-3000/1500 kann über eine USB-Verbindung MIDI-Meldungen auf 32 Kanälen empfangen (16 Kanäle x 2 Ports).**
- **Mit Ausnahme der zwei nachstehenden Parts ist die Konfiguration der Parts identisch mit derjenigen, die bereits an anderer Stelle in dieser Anleitung erläutert wurde.**

● **KEYBOARD**

Die empfangenen Noten-Events steuern das Tastaturspiel auf dem PSR-3000/1500.

● **EXTRA PART 1-5**

Für den Empfang und die Wiedergabe von MIDI-Daten sind fünf Parts speziell reserviert. Normalerweise werden diese Parts vom Instrument selbst nicht verwendet. Mit diesen fünf Parts, die zusätzlich zu den allgemeinen Parts (mit Ausnahme des Mikrofonklangs) verwendet werden können, kann das PSR-3000/1500 als multitimbaler 32-Kanal-Klangerzeuger eingesetzt werden.

● **Rx MONITOR**

Werden auf einem Kanal bzw. mehreren Kanälen Daten empfangen, blinken die entsprechenden Punkte (1–16) kurz auf.

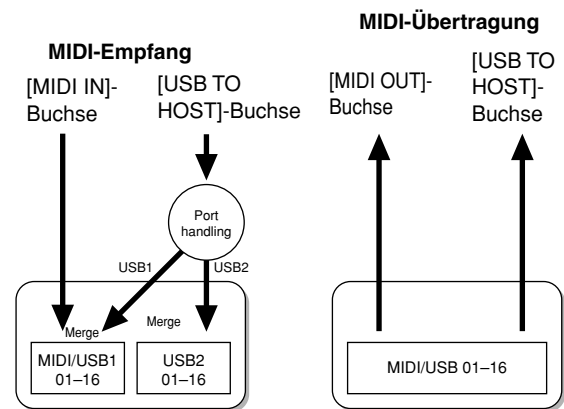
HINWEIS

Parameter Lock (Parameter sperren)

Sie können bestimmte Parameter (z.B. Effekt, Split Point usw.) „sperren“, damit diese nur über die Bedienelemente aktiviert werden können (Seite 131).

■ **Senden/Empfangen von MIDI-Daten über USB- und MIDI-Anschlüsse**

Die Beziehung zwischen den [MIDI]-Buchsen und der [USB]-Anschlussstelle, die zum Senden/Empfangen von 32 Kanälen mit MIDI-Meldungen verwendet werden können (16 Kanäle x 2 Ports), sieht folgendermaßen aus:

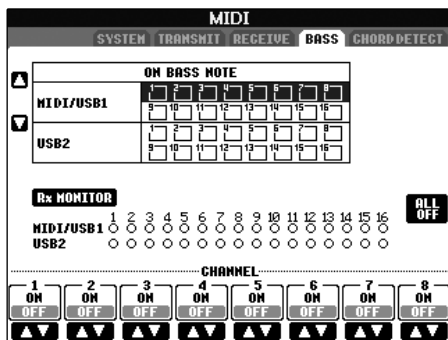


BASS-Display

Einstellung des Akkordgrundtons für die Style-Wiedergabe über MIDI-Empfang

Die folgenden Erklärungen treffen zu, wenn Sie in Schritt 4 der auf Seite 201 beschriebenen Bedienungsgrundlagen das BASS-Display aufrufen. Mit diesen Einstellungen können Sie auf der Grundlage der über MIDI empfangenen Noten-Events den Grundton des Akkords für die Style-Wiedergabe festlegen. Die Note-On/Off-Meldungen, die auf aktivierten Kanälen (ON) empfangen werden, werden als Grundtöne des Akkords der Style-Wiedergabe interpretiert. Die Grundtöne werden unabhängig von den Einstellungen für [ACMP ON/OFF] und Splitpunkt erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig aktiviert

(ON), wird der Grundton aus den aus mehreren Kanälen zusammengestellten empfangenen MIDI-Daten erkannt.



Vorgehensweise

Wählen Sie den Kanal aus, und stellen Sie ihn auf ON oder OFF. Verwenden Sie die Option All OFF, um alle Kanäle auf OFF zu setzen.

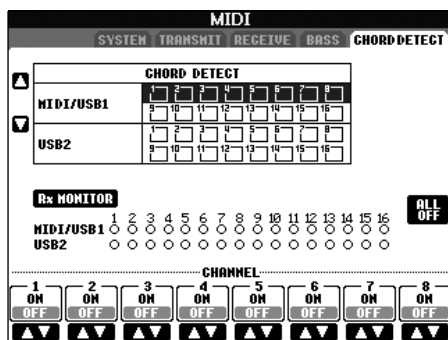
CHORD DETECT-Display

Einstellung des Akkordtyps für die Style-Wiedergabe über MIDI-Empfang

Die folgenden Erklärungen treffen zu, wenn Sie in Schritt 4 der auf Seite 201 beschriebenen Bedienungsgrundlagen das CHORD DETECT-Display aufrufen.

Mit diesen Einstellungen können Sie auf der Grundlage der über MIDI empfangenen Noten-Events den Akkordtyp für die Style-Wiedergabe festlegen. Die Note On/Off-Nachrichten, die auf den eingeschalteten Kanälen (ON) empfangen werden, werden als Noten zur Erkennung von Akkorden bei der Style-Wiedergabe interpretiert. Die zu erkennenden Akkorde sind abhängig von der ausgewählten Fingersatztechnik. Die Akkordtypen werden unabhängig von den Einstellungen für [ACMP ON/OFF] und Splitpunkt erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig aktiviert (ON), wird der Akkordtyp aus den aus mehreren Kanälen zusammengestellten empfangenen MIDI-Daten erkannt.

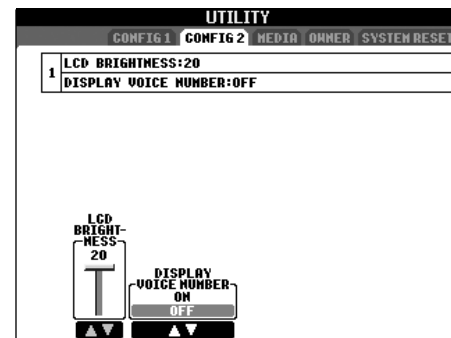
Die Bedienung ist grundsätzlich mit der des vorstehenden BASS-Displays identisch..



Anzeige der Voice-Programmwechselnummer

Hier wird festgelegt, ob im Voice-Auswahldisplay die Voice-Bank und die Voice-Nummer angezeigt werden. Diese Option ist hilfreich, wenn Sie überprüfen möchten, welche Werte Sie für die Bankauswahl MSB/LSB und die Programmwechselnummer benötigen, wenn die Voice von einem externen MIDI-Gerät ausgewählt wird.

Diese Einstellung können Sie in dem Display vornehmen, das über den folgenden Befehlspfad aufgerufen wird: [FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀/▶] CONFIG 2. Setzen Sie das Menü DISPLAY VOICE NUMBER auf ON oder OFF.



- Die hier angezeigten Nummern beginnen bei 1. Die tatsächlichen MIDI-Programmwechselnummern sind dementsprechend eine Ganzzahl niedriger, da dieses Nummernsystem mit 0 anfängt.
- Für GS-Voices steht diese Funktion nicht zur Verfügung (die Programmwechselnummern werden nicht angezeigt).

Generell

Das PSR-3000/1500 lässt sich nicht einschalten.

- Schließen Sie das Dosenende des Netzkabels an den Stecker am PSR-3000/1500 und den Stecker an eine den Vorschriften entsprechende Netzsteckdose an.

Beim Ein- oder Ausschalten der Stromzufuhr ist ein Klicken oder ein Knacken zu hören.

- Das Instrument wird mit Strom versorgt. Dies ist normal.

Aus den Lautsprechern des PSR-3000/1500 ist ein Rauschen zu hören.

- Wenn in der Nähe des PSR-3000/1500 ein Mobiltelefon verwendet wird oder klingelt, können Störgeräusche auftreten. Schalten Sie das Mobiltelefon aus oder nutzen Sie es in einem größeren Abstand vom PSR-3000/1500.

Die Zeichen auf der Anzeige lassen sich nicht lesen, da die Anzeige zu hell oder zu dunkel ist.

- Stellen Sie die optimale Lesbarkeit am Regler [LCD CONTRAST] ein.
- Stellt die Anzeigehelligkeit ein (Seite 20).

Die Grundlautstärke ist zu gering, oder es ist gar kein Signal zu hören.

- Die Gesamtlautstärke wurde möglicherweise zu niedrig eingestellt. Stellen Sie mit Hilfe des Reglers [MASTER VOLUME] die gewünschte Lautstärke ein.
- Alle Tastatur-Parts sind ausgeschaltet. Schalten Sie die Parts mit den PART-ON/OFF-Tasten [RIGHT 1]/[RIGHT 2]/[LEFT] ein.
- Die Lautstärke für die einzelnen Parts wurde möglicherweise zu gering eingestellt. Erhöhen Sie die Lautstärke in der Anzeige BALANCE (Seite 40).
- Vergewissern Sie sich, dass der gewünschte Kanal eingeschaltet ist (ON) (Seite 104).
- Bei angeschlossenem Kopfhörer ist die Lautsprecherabgabe deaktiviert. Ziehen Sie den Kopfhörer heraus.
- Vergewissern Sie sich, dass die Lautsprechereinstellung auf ON (EIN) geschaltet ist (Seite 18).
- Die Taste [FADE IN/OUT] ist eingeschaltet, wodurch das Tonsignal stumm geschaltet ist. Schalten Sie die Funktion mit der Taste [FADE IN/OUT] aus.
- Vergewissern Sie sich, dass die Funktion „Local Control“ auf ON geschaltet ist (Seite 203).

Nicht alle gleichzeitig gespielten Noten erklingen.

- Möglicherweise haben Sie das Maximum der Polyphonie des PSR-3000/1500 überschritten (Seite 211). Wird die maximale Polyphonie überschritten, wird die Wiedergabe der zuerst gespielten Note abgebrochen, um die zuletzt gespielte Note wiederzugeben.

Die Lautstärke der Tastatur ist niedriger als die Lautstärke der Song-/Style-Wiedergabe.

- Die Lautstärke für den Tastatur-Part wurde möglicherweise zu gering eingestellt. Erhöhen Sie die Lautstärke in der Anzeige BALANCE (Seite 40).

Die Töne erklingen nicht in der richtigen Tonhöhe.

- Achten Sie darauf, dass der [PERFORMANCE ASSISTANT] auf „OFF“ steht (ausgeschaltet).

Bestimmte Noten werden in der falschen Tonhöhe wiedergegeben.

Der Scale-Parameter (Temperierung) wurde vermutlich auf eine andere Temperierung als „Equal“ (gleichschwebend) eingestellt, wodurch sich die Stimmung des Instruments verändert. Vergewissern Sie sich, dass in der Scale-Tune-Anzeige (Seite 81) die Einstellung „Equal“ eingestellt ist.

- Zwischen den auf der Klaviatur gespielten Noten gibt es leichte Klangunterschiede.
- Einige Voices enthalten eine Tonschleife (Loop).
- Bei manchen Voices sind in hohen Tonlagen Nebengeräusche oder ein Vibrato wahrnehmbar.
- Dies ist normal und liegt am Sampling-System des PSR-3000/1500.

Bei einigen Voices springt die Tonlage um eine Oktave beim Spielen in den oberen oder unteren Lagen.

- Dies ist normal. Manche Voices besitzen einen Tonhöhen-Grenzwert, bei dessen Überschreiten die Tonhöhe automatisch verschoben wird.

Das MAIN-Display erscheint nicht beim Einschalten.

- Dies kann passieren, wenn ein USB-Speichergerät im Instrument installiert wurde. Die Installation bestimmter USB-Speichergeräte kann eine längere Wartezeit zwischen dem Einschalten des Instruments und dem Anzeigen des Hauptdisplays zur Folge haben. Um dies zu vermeiden, schalten Sie das Gerät ein, nachdem Sie das Speichergerät abgezogen haben.

Dateien/Ordner

Es sind merkwürdige Zeichen in Datei-/Ordernamen enthalten.

- Die Spracheinstellungen wurden geändert. Stellen Sie die für den Datei-/Ordernamen passende Sprache ein (Seite 19).

Eine existierende Datei wird nicht angezeigt.

- Die Dateinamenerweiterung (.MID, usw.) wurde verändert oder gelöscht. Benennen Sie auf einem Computer die Datei von Hand um und fügen Sie die richtige Erweiterung an.

Die Daten auf dem externen Medium (SmartMedia-Karte usw.) werden nicht am Instrument angezeigt.

- Dateien mit Namen von mehr als 50 Zeichen können vom Instrument nicht verarbeitet werden. Benennen Sie die Datei um, und verringern Sie die Zeichenanzahl des Namens auf 50 oder weniger Zeichen.

Die Datei oder der Ordner, der von einem Medium (z. B. von SmartMedia-Karte usw.) kopiert oder ausgeschnitten wurde, kann nicht direkt auf ein anderes Medium kopiert oder dort eingefügt werden.

- Dies ist normal. Da direktes Kopieren nicht möglich ist, kopieren Sie die Daten in den User-Bereich (User-Display), und kopieren Sie sie dann auf die Karte oder das USB-Display, nachdem Sie das Medium gewechselt haben.

Demo

Wie kann ich die Demo-Wiedergabe stoppen?

- Drücken Sie die Taste [EXIT].

Help (Hilfe)

Wie verlasse ich die Hilfe-Funktion?

- Drücken Sie die Taste [EXIT].

Voice

Es erklingt nicht die Voice, die in der Anzeige für die Auswahl von Voices ausgewählt wurde.

- Überprüfen Sie, ob der ausgewählte Part eingeschaltet ist (Seite 77).
- Zur Auswahl der Voice für den Tastaturbereich der rechten Hand drücken Sie die [PART SELECT]-Taste [RIGHT 1]. Für die Voice, die als Layer im Bereich der rechten Hand erklingen soll, drücken Sie die [PART SELECT]-Taste [RIGHT 2]. Zur Auswahl der Voice für den Tastaturbereich der linken Hand drücken Sie die [PART SELECT]-Taste [LEFT].

Der Klang erscheint fremd oder anders als erwartet, wenn eine Rhythmus-Voice (Schlagzeug usw.) des Styles oder Songs vom Mixer aus umgeschaltet wird.

- Wenn Sie die Rhythmus-/Percussion-Voices (Drum Kits usw.) des Styles und Songs mit dem VOICE-Parameter ändern, werden die Detaileinstellungen der Drum-Voice zurückgesetzt. In einigen Fällen können Sie den ursprünglichen Klang nicht wiederherstellen. Bei der Song-Wiedergabe können Sie den ursprünglichen Sound wiederherstellen, indem Sie zum Anfang des Songs zurückkehren und die Wiedergabe erneut beginnen. Bei der Style-Wiedergabe können Sie den ursprünglichen Klang wiederherstellen, indem Sie den Style nochmals auswählen.

Tremolo/Trill kann auf die Voice „Organ Flutes“ nicht angewendet werden.

- Dies ist normal; Tremolo- und Triller-Einstellungen in der Harmony/Echo-Anzeige sind bei Organ-Flute-Voices nicht wirksam.

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 102).

Beim Umschalten einer Voice ändert sich der zuvor gewählte Effekt.

- Für jede Voice sind passende Voreinstellungen programmiert, die automatisch aufgerufen werden, wenn die entsprechenden Voice-Set-Parameter eingeschaltet sind (Seite 101).

Die Voice erzeugt ein starkes Rauschen.

- Bestimmte Voices können je nach den Einstellungen für Harmonic Content und/oder Brightness im Display „Mixing Console“ auf der Seite FILTER (Seite 88) ein starkes Rauschen erzeugen.

Der Sound ist verzerrt oder verrauscht.

- Möglicherweise ist die Lautstärke zu hoch eingestellt. Vergewissern Sie sich, dass sämtliche zugehörigen Lautstärken richtig eingestellt sind.
- Dies kann durch bestimmte Effekte verursacht werden. Deaktivieren Sie alle nicht benötigten Effekte, – insbesondere Verzerrungen (Seite 90).
- Einige Filterresonanzeinstellungen im Display „Sound Creator“ (Seite 97) können einen verzerrten Klang zur Folge haben. Nehmen Sie ggf. entsprechende Änderungen vor.
- Rauschen kann je nach den Einstellungen in der Filter-Anzeige des Mischpults auftreten. Stellen Sie den Anteil von Harmonic Content oder Brightness in der Filter-Anzeige (Seite 88) ein.

Der Klang ändert sich nicht beim Austauschen von Voices mit der Funktion „Song Auto Revoice“.

- Je nach den jeweiligen Song-Daten gibt es Fälle, in denen Song Auto Revoice keine Auswirkungen zeigt, auch dann nicht, wenn Voices ausgetauscht werden sollen.

Der Klang der Voice ändert sich bei der Voice-Bearbeitung nicht.

- Bedenken Sie, dass je nach den ursprünglichen Einstellungen der Voice die vorgenommenen Änderungen der Parameter eventuell nur wenig am tatsächlichen Sound ändern.

Bei der Step-Aufnahme können keine anderen Voices als die der Preset-Anzeige ausgewählt werden.

- Dies ist normal.

Style

Die Style-Wiedergabe startet nicht.

- Achten Sie darauf, dass Sie die richtige STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP] drücken.
- Die MIDI Clock ist möglicherweise auf „EXTERNAL“ eingestellt. Vergewissern Sie sich, dass diese auf „INTERNAL“ eingestellt ist (Seite 203).

Nur der Rhythmus ist hörbar.

- Vergewissern Sie sich, dass die Begleitautomatik (Auto Accompaniment) eingeschaltet ist, und drücken Sie die Taste [ACMP ON/OFF].
- Spielen Sie vielleicht Tasten im Tastaturbereich für die rechte Hand? Achten Sie darauf, die Tasten im Tastaturbereich für die Begleitung zu spielen.

Es können keine Songs ausgewählt werden.

- Wenn die Song-Daten sehr groß sind (mehr als 120 KB), kann der Song nicht ausgewählt werden, da die Datenmenge die Kapazität des Instruments übersteigt.

Der gewünschte Akkord wird von der Begleitautomatik weder erkannt noch gespielt.

- Sie spielen möglicherweise nicht die richtigen Noten, um den Akkord anzugeben. Lesen Sie „Im Fingered-Modus erkannte Akkordtypen“ in der separaten Datenliste.
- 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 103).

Die Synchronstoppfunktion lässt sich nicht einschalten.

- Die Funktion „Synchro Stop“ kann nicht aktiviert werden, wenn der Modus für gegriffene Akkordbegleitung auf „Full Keyboard“ bzw. „AI Full Keyboard“ eingestellt ist oder wenn „Style On/Off“ ausgeschaltet wurde. Achten Sie darauf, dass der Griff-Modus (Fingersatz) auf eine anderen Einstellung als „Full Keyboard“ oder „AI Full Keyboard“ eingestellt ist, und stellen Sie „Style“ auf „On“.

Die Akkorde der Begleitautomatik werden unabhängig vom Split-Punkt und vom Klaviaturbereich erkannt, in dem die Akkorde gespielt werden.

- Das ist für den Fingersatzmodus „Full Keyboard“ oder „AI Full Keyboard“ normal. In diesem Modus werden Akkorde unabhängig vom Split-Point über die gesamte Klaviaturlänge erkannt. Wählen Sie ggf. einen anderen Fingersatzmodus (Seite 103).

Wenn Sie einen Style wiedergeben und einen anderen auswählen, läuft der neu ausgewählte Style nicht im richtigen Tempo.

- Dies ist normal; die Tempo-Einstellung bleibt beim Umschalten von Styles gleich.

Das Starten eines Songs während der Style-Wiedergabe stoppt die Style-Wiedergabe.

Dies liegt daran, dass die Song-Wiedergabe Vorrang hat. Mit den beiden nachfolgend beschriebenen Methoden können Sie einen Style und einen Song gleichzeitig abspielen.

- Stellen Sie den Song auf Synchronstart-Bereitschaft, und starten Sie dann den Style.
- Starten Sie die Style-Wiedergabe nach dem Song-Start.

Bei Auswahl eines Styles oder einer Voice nach der Song-Auswahl ändert sich die Lautstärkebalance der verschiedenen Parts, oder es werden unerwartete Sounds ausgegeben.

- Durch die Effekte, die jedem Part zugewiesen sind, kann sich die Lautstärkebalance der Parts ändern, und es können unerwartete Sounds erzeugt werden.

Die Einstellung OFF wird für den Parameter „Play Type“ in der Assembly-Funktion (Style Creator) nicht angezeigt.

- Der ausgewählte Abschnitt ist auf Aufnahmebereitschaft gestellt. Lösen Sie diese Zuordnung für die Aufnahme, indem Sie die entsprechende Taste [1 ▼]–[8 ▼] auf der Registerkarte des Aufnahmekanals (TAB-Taste [◀] → Registerkarte BASIC → [F] REC CH) drücken.

Die Kanäle BASS-PHR2 können im Channel Edit nicht bearbeitet werden.

- Das ist normal, denn die Kanäle BASS-PHR2 der Preset Styles können nicht bearbeitet werden.

Registration Memory

Der Song/Style, der im Registration Memory gespeichert ist, lässt sich nicht aufrufen.

- Wenn der gespeicherte Song/Style sich auf externen Medien wie einer SmartMedia-Karte befindet, die momentan nicht angeschlossen/eingelegt sind, lässt sich der Song/Style nicht aufrufen. Legen Sie das entsprechende Medium mit dem gespeicherten Song/Style ein oder schließen es am Instrument an.

Die Reihenfolge für das Aufrufen der Registration-Memory-Einstellungen wird in der Anzeige Registration Sequence nicht angezeigt.

- Es wurde nicht die Bank mit den gespeicherten Daten ausgewählt. Wählen Sie die zugehörige Bank (Seite 130).

Bei Einsatz der Freeze-Funktion des Registration Memory ändert sich die On/Off-Einstellung für den linken Part nicht, wenn die Registration-Memory-Einstellung verändert wird.

- Die Einstellung „Left Part On/Off“ ist in der Style-Gruppe enthalten. Entfernen Sie das Häkchen für STYLE in der Anzeige der Freeze-Einstellungen (Seite 132).

Auch dann, wenn eine Registration-Memory-Einstellung gewählt wird, die eine User/Card-Voice enthält, zeigt die Anzeige für die Dateiauswahl eine Preset Voice an.

- Dies ist normal; obwohl hier eine Preset Voice angezeigt wird, ist die tatsächlich erklingende Voice eine User/Card Voice. Wenn eine User/Card-Voice auf dem User/Card-Laufwerk gespeichert wird, werden die eigentlichen Daten in zwei getrennte Typen unterteilt: 1) die ursprüngliche Preset Voice, und 2) die Parametereinstellungen, die im Sound Creator vorgenommen wurden. Wenn Sie eine Registration-Memory-Einstellung mit einer User/Card Voice aufrufen, wählt das PSR-3000/1500 die der User/Card Voice zugrunde liegende Preset Voice aus und wendet dann auf sie die festgelegten Parametereinstellungen an, so dass Ihre User/Card Voice erklingt.

Song

Es können keine Songs ausgewählt werden.

- Dies könnte daran liegen, dass die Spracheinstellungen geändert wurden. Stellen Sie die für den Song-Dateinamen passende Sprache ein.
- Wenn die Song-Daten sehr groß sind (mehr als 300 KB), kann der Song nicht ausgewählt werden, da die Datenmenge die Kapazität des Instruments übersteigt.

Die Song-Wiedergabe startet nicht.

- Sie haben einen leeren Song („New Song“) ausgewählt. Vergewissern Sie sich, dass Sie im Display für die Song-Auswahl (Seite 35) einen entsprechenden Song ausgewählt haben.
- Denken Sie daran, die SONG-Taste [PLAY/PAUSE] zu drücken.
- Der Song wurde am Ende der Song-Daten angehalten. Kehren Sie mit der SONG-Taste [STOP] an den Song-Anfang zurück.
- Bei einem Song, für den der Schreibschutz eingeschaltet wurde (oben links vom Song-Namen wird „Prot. 2 Edit“ angezeigt), kann sich die Originaldatei in einem anderen Ordner befinden. Diese kann nicht abgespielt werden, wenn sich die ursprüngliche Datei (bei der oben links vom Song-Namen „Prot. 2 Orig“ angezeigt wird) nicht im selben Ordner befindet.
- Bei einem Song, für den der Schreibschutz eingeschaltet wurde (oben links vom Song-Namen wird „Prot. 2 Edit“ angezeigt), könnte der Dateiname geändert worden sein. Benennen Sie die Datei in den ursprünglichen Dateinamen um (so dass oben links vom Song-Namen „Prot. 2 Orig“ angezeigt wird).
- Bei einem Song, für den der Schreibschutz eingeschaltet wurde (oben links vom Song-Namen wird „Prot. 2 Edit“ angezeigt), könnte das Dateisymbol geändert worden sein. Songs, bei denen der Schreibschutz eingeschaltet wurde, können nicht abgespielt werden, wenn das ursprüngliche Dateisymbol geändert wurde.
- Die MIDI Clock ist möglicherweise auf „EXTERNAL“ eingestellt. Vergewissern Sie sich, dass sie auf „INTERNAL“ eingestellt ist (Seite 203).

Die Song-Wiedergabe stoppt, bevor das Song-Ende erreicht wurde.

- Die Guide-Funktion ist eingeschaltet. (In diesem Fall „wartet“ die Wiedergabe darauf, dass Sie die richtige Taste spielen.) Drücken Sie die [GUIDE]-Taste danach noch einmal, um die Guide-Funktion wieder auszuschalten.

Der zuletzt (vor dem Ausschalten) ausgewählte Song ist nicht mehr verfügbar.

- Wenn der zuletzt vor dem Ausschalten gewählte Song sich auf externen Medien wie einer SmartMedia-Karte befindet, müssen Sie dieses Medium einlegen/anschließen, um den Song abspielen zu können.

Die Taktnummer an der Song-Positionsanzeige, angezeigt beim Drücken der Tasten [REW]/[FF], ist verschieden von der Taktnummer in der Notendarstellung.

- Dies passiert, wenn Sie Musikdaten abspielen, für die ein bestimmtes, festgelegtes Tempo eingestellt wurde.

In der Funktion AB Repeat kann der Punkt B nicht gesetzt werden.

- Es wurde nicht der Punkt A gesetzt. Setzen Sie den Punkt B erst nach dem Setzen des Punktes A.

Bei der Song-Wiedergabe werden einige Kanäle nicht abgespielt.

- Die Wiedergabe dieser Kanäle könnte auf „OFF“ (aus) stehen. Schalten Sie die Wiedergabe für die Kanäle ein, die auf „OFF“ stehen (Seite 140).

Ein Song, für den der Schreibschutz eingeschaltet wurde (oben links vom Song-Namen wird „Prot. 2 Edit“ angezeigt), kann nicht auf eine ID SmartMedia-Karte verschoben werden.

- Wenn Sie einen externen Kartenleser benutzen, können schreibgeschützte Songs nicht auf eine ID SmartMedia-Karte übertragen werden. Benutzen Sie den Kartenschacht an diesem Instrument.

Guide

Die Melodie erklingt weiterhin, auch dann, wenn Spur 1 als der stummzuschaltende Part für einhändiges Üben angegeben wurde.

- Der Spur 1 wurde ein anderer Part als der Melodie-Part zugewiesen. Weisen Sie den Kanal mit der Melody der Spur 1 zu (Seite 139).

Notendarstellung

Bei Darstellung der Notenschrift werden lange Noten wie Ganze Noten und Bindebögen nicht richtig angezeigt.

- Lange Noten wie Ganze Noten und Bindebögen werden im Notenbild nicht genau so angezeigt, wie sie eingegeben wurden. Für eine bessere Darstellung solcher Noten wählen Sie vor Eingabe jeder Note mit der Taste [H] „Tenuto“ in der Step-Record-Anzeige (Seite 145).

Tempo, Schlag, Takt und Notation werden nicht richtig dargestellt.

- Einige Song-Daten des PSR-3000/1500 wurden mit speziellen Einstellungen für freies Tempo ("free tempo") aufgenommen. Bei Songdaten dieser Art werden Tempo, Schlag, Takt und die Notation nicht korrekt angezeigt.

Der Notename verdeckt teilweise die Note in der Anzeige.

- Wenn mehrere Noten dicht aufeinander folgen, kann der Notename die Note auf der linken Seite verdecken.

Die Noten der linken/rechten Hand werden nicht dargestellt.

- Es wurden den Parts für die linke/rechte Hand nicht die richtigen Kanäle zugewiesen. Stellen Sie die Kanäle für die Spuren 1 und 2 auf AUTO (Seite 139).

Die Notation in der Anzeige ist abgeschnitten, so dass die Taktmitte in der nächsten Zeile beginnt.

- Wenn nicht alle Noten eines Taktes in eine Zeile passen, werden die verbleibenden Noten des Taktes in die nächste Zeile verschoben.

Punktierte Noten werden als Pausen dargestellt.

- Dies ist normal; manchmal werden punktierte Noten als Pausen dargestellt.

Es werden keine Akkorde dargestellt.

- Wenn der ausgewählte Song keine Akkorddaten enthält, werden keine Akkorde angezeigt.

Gesangstext (Lyrics, Karaoke)

Die Song-Texte werden nicht angezeigt.

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

Die Texte überlappen sich teilweise.

- Dies passiert bei Songs mit viel Text.

Die Einstellung „Lyrics Background“ kann nicht verändert werden.

- Wenn die Hintergrundfarbe in den Songdaten festgelegt ist, kann die Einstellung „Lyrics Background“ nicht geändert werden.

Spielassistent-Technologie

Der Spielassistent funktioniert nicht richtig.

- Stoppen Sie die Wiedergabe mit der SONG-Taste [STOP] und schalten Sie [ACMP ON/OFF] und PART ON/OFF [LEFT] aus. Starten Sie dann den Song erneut.

Video-Ausgang (PSR-3000)

Der Inhalt der Anzeige des PSR-3000 wird nicht über den Video-Ausgang ausgegeben und ist auf einem externen Monitor nicht zu sehen.

- Stellen Sie sicher, dass die Wahl NTSC oder PAL mit der Sendenorm Ihrer Videogeräte übereinstimmt (Seite 190).

Gelegentlich können ein paar blinkende parallele Linien am TV-Monitor aufblincken.

- Gelegentlich können ein paar leuchtende parallele Linien auf dem Fernseher oder auf dem Video-Monitor aufblincken. Hierbei handelt es sich nicht unbedingt um eine Fehlfunktion des Monitors. Um optimale Ergebnisse zu erhalten, sollten Sie außerdem die Farbeinstellungen am Monitor überprüfen.

Der verwendete Monitor zeigt den Inhalt der Anzeige des Instruments nicht wie erwartet.

- Bedenken Sie, dass der von Ihnen verwendete Monitor auch nach den hier empfohlenen Anpassung aller Einstellungen den Inhalt des Displays des Instruments möglicherweise nicht wie erwartet darstellt; dass z.B. der Inhalt des Displays nicht auf den Bildschirm passt, dass die Zeichen möglicherweise nicht sauber dargestellt werden oder die Farben nicht korrekt sind.

Mikrofon/Vocal Harmony (PSR-3000)

Das Mikrofon-Eingangssignal kann nicht aufgezeichnet werden.

- Das Mikrofon-Eingangssignal kann nicht am Instrument aufgezeichnet werden. Sie können jedoch einen Rekorder an die Ausgangsbuchsen [AUX OUT, AUX OUT (LEVEL FIXED)] anschließen und das Mikrofonsignal aufnehmen.

Harmony ist zusätzlich zum Mikrofonklang zu hören.

- Vocal Harmony ist auf ON gestellt. Schalten Sie Vocal Harmony aus (Seite 57).

Der Vocal Harmony-Effekt hört sich verzerrt oder verstimmt an.

Ihr Mikrofon erfasst möglicherweise zusätzliche Klänge, beispielsweise die Style-Wiedergabe vom Instrument. Insbesondere Basstöne können die Funktion „Vocal Harmony“ negativ beeinflussen. Um dies zu vermeiden:

- Singen Sie so nahe wie möglich am Mikrofon.
- Benutzen Sie ein Mikrofon mit Richtcharakteristik (Niere/Superniere).
- Drehen Sie die Gesamtlautstärke, die Style-Lautstärke oder die Song-Lautstärke herunter (Seite 40).
- Stellen Sie das Mikrofon so weit wie möglich von den externen Lautsprechern entfernt auf.
- Senken Sie im Display MICROPHONE SETUP die tiefen Frequenzen mit dem 3-Band-EQ ab (Seite 188).
- Erhöhen Sie in der Anzeige MICROPHONE SETTING den Eingangsspegel des Mikrofons („TH“) mit der Funktion „Compressor“ (Seite 185).

Die entsprechenden Harmonie-Noten werden nicht von der Vocal-Harmony-Funktion erzeugt.

- Vergewissern Sie sich, dass Sie die richtige Methode zum Festlegen der Harmonienoten für den aktuellen Vocal Harmony-Modus verwenden (Seite 186).

Technische Daten

		PSR-3000	PSR-1500	
Tonquelle		AWM Stereo Sampling		
Tastatur		61 Tasten (C1 - C6 mit Initial Touch)		
Display		QVGA Color LCD, 320 x 240 Pixel	QVGA S/W LCD, 320 x 240 Pixel	
	Notendarstellung, Gesangstext	JA		
Voice	Polyphonie (max.)	128	96	
	Voice-Auswahl	332 Voices + 480 XG Voices 17 Drum/SFX Kits + GM2 + GS Voice für GS Songwiedergabe	297 Voices + 480 XG Voices 14 Drum/SFX Kits + GM2 + GS Voice für GS Songwiedergabe	
		Mega Voice	10	—
		Regular Voice	261	273
		Sweet! Voice	14	8
		Cool! Voice	18	5
		Live! Voice	19	1
Organ Flutes!	10			
Sound Creator		JA		
Effekte	Effektblöcke	Reverb/Chorus/DSP	6	
		Mikrofon	1	
	Effekt-Typen	Reverb/Chorus/DSP	Reverb: 35 voreingestellte Typen +3 User-Typen Chorus: 30 voreingestellte Typen +3 User-Typen DSP 1: 183 voreingestellte Typen +3 User-Typen DSP 2-4 : 106 voreingestellte Typen +10 User-Typen	Reverb: 35 voreingestellte Typen +3 User-Typen Chorus: 30 voreingestellte Typen +3 User-Typen DSP 1: 183 voreingestellte Typen +3 User-Typen DSP 2-4 : 106 voreingestellte Typen +10 User-Typen
		Master EQ (Gesamt-EQ)	5 voreingestellte Typen +2 User- Typen	5 voreingestellte Typen +2 User- Typen
		Part EQ	28 Parts	
	Vokalharmonien		61 voreingestellte Typen +10 User- Typen	—
Begleit-Style	Begleit-Styles	240	190	
		Pro Styles	217	176
		Session Styles	23	14
	Mega Voice Styles		JA	—
	Fingering (Fingersatztechniken)		Single Finger, Fingered, Fingered On Bass, Multi Finger, AI Fingered, Full Keyboard, AI Full Keyboard	
	Style Creator		JA	
	One Touch Setting (OTS)		4 für jeden Style	
	OTS Link		JA	
	Music Finder	Preset	JA	
		Edit	JA	
RAM Capacity		120 KB		
Song	Preset Songs (voreingestellte Songs)		5 Beispiele	
	Guide-Funktionen		Follow Lights, Any Key, Karao-Key, Vocal CueTIME	Follow Lights, Any Key, Karao-Key
	Spielassistent-Technologie		JA	
	Aufnahme	Quick Recording (Schnellaufnahme), Multi Recording (Mehrspuraufnahme), Step Recording (Einzelschritt-Aufnahme), Song Editing (Song-Bearbeitung)		
		Kanäle für die Aufnahme	16	
	RAM-Kapazität		300 KB	
Multi-Pad	Preset (Voreinstellung)	4 Pads × 80 Bänke	4 Pads × 54 Bänke	

		PSR-3000	PSR-1500
Direkte Internet-Verbindung		Externer Adapter (über USB zum Gerät)	
Speichergerät	Diskette (2HD, 2DD)	Externer Adapter (über USB zum Gerät)	
	Festplatte	Externer Adapter (über USB zum Gerät)	
	Flash-Speicher (intern)	1,5 MB	650 KB
	SmartMedia-Steckplatz	1 (Kompatibel mit SmartMedia-Formaten FAT 12 oder 16.)	
Tempo	Tempo-Bereich	5 - 500, Tap-Tempo	
	Metronom	JA	
	Sound	Klicken ein/aus	
Registrierungs-Speicher	Tasten	8	
	Regist. Sequence/Freeze	JA	
Sonstiges	Demo / Hilfe	JA	
	Anzeigesprache	6 Sprachen (Englisch, Japanisch, Deutsch, Französisch, Spanisch, Italienisch)	
	Direktzugriffsfunktion (Direct Access)	JA	
	Transposition	Keyboard/Song/Master	
	Tonleitertyp	9	
Computer-Verbindung	USB zum HOST	JA	
	USB zum GERÄT	JA	
Sonstige Anschlüsse		PHONES, MIDI (IN, OUT), FOOT PEDAL (1, 2), AUX IN (R, L/L+R), OUTPUT (R, L/L+R), AUX OUT (LEVEL FIXED) (R, L/L+R)	
		MIC (INPUT VOLUME, MIC/LINE IN), VIDEO OUT	—
Pedal-Funktionen		VOLUME, SUSTAIN, SOSTENUTO, SOFT, GLIDE, PORTAMENTO, PITCHBEND, MODULATION, DSP VARIATION, SONG START/STOP, STYLE START/STOP usw.	
Verstärker/Lautsprecher	Verstärker	12 W × 2	
	Lautsprecher	[12 cm + 4 cm (Dom)] × 2	(12 cm + 5 cm) × 2
Abmessungen [B × T × H]		937 mm × 399 mm × 167 mm (38-5/16" × 15-11/16" × 6-9/16")	
Gewicht		11 kg	10 kg
Zubehör	Kopfhörer	HPE-3/HPE-150	
	Fußschalter	FC4 / FC5	
	Foot Controller (Schwellerpedal)	FC7	
	Keyboardständer	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 und technische Daten jederzeit ohne vorherige Ankündigung zu ändern. Da sich die technischen Daten, das Instrument und das Zubehör von Land zu Land unterscheiden können, wenden Sie sich im Zweifelsfall an Ihrem Yamaha-Händler.

Zahlen

1–16 146, 156

A

Abschnitt 83
 A-B-Wiederholung (Repeat) 41
 AI 103
 AI FINGERED 103
 AI FULL KEYBOARD 103
 Aktionen mit Dateien und Ordnern 66
 Any Key 140
 ARABIC (Arabisch) 82
 ASSEMBLY 117
 Aufnahme (Recording) 42
 Aufzeichnen (Song) 141
 Aufzeichnen (Style) 112
 AUTO REVOICE SETUP 89

B

BALANCE 40
 BASIC 113
 BASS 204
 Bearbeiten (Effekt) 91
 Bearbeiten (EQ) 93
 Bearbeiten (Lesezeichen) 172
 Bearbeiten (Music Finder) 109
 Bearbeiten (OTS) 50
 Bearbeiten (Style) 118
 Bearbeiten (Vocal Harmony) 180
 Bearbeiten (Voice) 95
 Begleitautomatik 45
 BOOKMARK 170
 Brightness (Helligkeit) 20
 Browser 175

C

CARD 27
 CHANNEL 121, 156
 CHANNEL ON/OFF 104
 CHORD 146, 156
 CHORD DETECT 205
 CHORD FINGERING 102
 Chord Tutor 49
 COMMON 96
 CONFIG 1 34, 47, 104
 CONFIG 2 20, 205
 CONTROLLER 96
 Cool! 76
 COPY 68
 CUT 69

D

DELETE (Löschen) 69
 [DEMO]-Taste 12
 Demo 24
 [DIGITAL RECORDING]-Taste 13
 Direkte Internet-Verbindung 165
 Direktzugriffsfunktion (Direct Access) 61
 Display für die Dateiauswahl 26, 66
 DOC (Disk Orchestra Collection) 201
 Drums 76

DSP 83
 DSP/DSP VARIATION 83
 Durchsuchen (Music Finder, Datensätze) 107

E

Echtzeitaufnahme 112
 EDIT 116
 Edit (Lyrics, Gesangstexte) 156
 Edit (Song-Bearbeitung) 156
 EFFECT 88
 Effect Return Level 92
 EFFECT/EQ 98
 Effekt (Mikrofon) 56
 Effekt (Voice) 83
 Effektyp 90
 Eingabe von Zeichen (Internet-Direktverbindung) 167
 Eingeben von Zeichen 71
 Einhändiges Üben 39
 Einstellen der Pedalpolarität 191
 Einzelschrittaufnahme 112, 141
 EQ (Equalizer) 89
 EQUAL TEMPERAMENT 82
 ESEQ 200
 EXIT 65

F

Factory Reset 73
 FADE IN/OUT (Song) 135
 FADE IN/OUT (Style) 47
 FADE IN/OUT/HOLD TIME 104
 Fade-In/-Out-Zeit 135
 Favoriten 108
 File (Datei) 64
 FILTER 88, 163
 FINGERED 103
 FINGERED ON BASS 103
 FOLDER 71
 Folder (Ordner) 64
 Follow Lights 140
 FOOT PEDAL (Fußpedal) 191
 FOOTAGE 99, 100
 Footage (Fußmaß) 100
 Formatieren 66
 Fortlaufende Wiedergabe 136
 FREEZE 132
 FULL KEYBOARD 103
 FUNCTION-Display 27

G

Gesangstext 55
 GM System Level 1 200
 GM System Level 2 200
 GROOVE 119
 Grundsätzliche Bedienung des Displays
 für die Dateiauswahl 65
 GS 201
 Guide-Funktionen 139

H

HARMONIESTIMMEN 98
 HARMONY/ECHO 83
 HELP 60

Hintergrund (Gesangstext)	55
Home Page	173
Hz	81

I

ICON	70
Internet Setting	174
Internet-Einstellungen initialisieren	178

K

Karaoke	54
Karao-Key (Karaoke-Taste)	140
KEYBOARD/PANEL	32, 58
KIRNBERGER	82
Konfiguration von Displays für die Dateiauswahl	64
Kontrast	19
Kopfhörer	18

L

LAN	176
Language (Sprache)	19
LCD-Display	12
Left Hold	49
Links	77
Live!	76
LYRICS (Songtext)	156

M

MAIN-Display	26, 62
MASTER TUNE (Gesamtstimmung)	81
[MASTER VOLUME]-Regler	17
MEAN-TONE	82
MEDIA	66, 138, 196
Mega Voice	76
Mehrspurtaufnahme	141
Meldung	60
MELODIC MINOR	124
MIC SETTING	183
MICROPHONE SETTING (Mikrophoneinstellungen) ..	183
MIDI-	197
MIDI-Einstellungen	201
MIDI-Vorlagen	201
Mikrofon	54
MISCHPULT	86
MONO/POLY	83
MULTI FINGER	103
Multi Pads	12
[MUSIC FINDER]-Taste	13
Music Finder	52

N

NAME	70
Notation	38
Notenablage	18
Notendarstellung	38

O

One Touch-Einstellung	50
ORGAN FLUTES	13, 99

Organ Flutes!	76
Others	177
OTS Link	50
OTS LINK TIMING	106
OVERALL SETTING (Gesamteinstellungen)	184
OWNER (Besitzer)	19, 21
OWNER NAME (Name des Besitzers)	21

P

PANEL PART	87
PARAMETER	122
Part	77
PASTE	68, 69
Pause	136
Pedalpolarität	191
Perkussionsklänge	31
PHRASE MARK	136
PHRASE MARK REPEAT	136
Portamento	83
Portamento Time	96
PRESET	27
Pro	102
PROPERTY	196
Prot. 1	68
Prot. 2 Edit	68
Prot. 2 Orig	68
PURE MAJOR (Reines Dur)	82
PURE MINOR (Reines Moll)	82
PYTHAGOREAN	82

Q

QUANTIZE	121
QUICK START (Schnellstart)	137

R

RANDOM	136
REC MODE	156
RECEIVE	204
REGISTRATION MEMORY	129
REGISTRATION SEQUENCE	132
REPEAT MODE	36, 136

S

SAVE	67
SCALE TUNE (Temperierung)	81
Schleifenwiedergabe	136
Schnellaufzeichnung	141
Schnellvorlauf	136
SECTION SET	106
Session	102
SFX	76
SINGLE FINGER	103
SMF (Standard MIDI File)	200
Song	12, 35
SONG CH 1-8/9-16	87
Song-Kanäle	145
SOUND	97
Sound Creator	95
Sound-Effekte	31
Speichern (Music Finder)	110
Spielassistent-Technologie	43

SPLIT-PUNKT	105
[STANDBY/ON]-Schalter	12, 17
STOP ACMP	106
Style	12, 45
Style Creator	112
STYLE PART	87
STYLE SETTING /SPLIT POINT	105
STYLE TOUCH	106
Style-Datei	200
Style-Montage	112
Style-Parts	145
Style-Struktur	112
Sweet!	76
SYNCHRO STOP WINDOW	106
Synchronstart (Song)	135
Synchronstart (Style)	47
Synchronstopfunktion	48
SYS/EX.	156
SYSTEM	203
SYSTEM RESET	73

T

TALK	59
TALK SETTING	187
Tap-Funktion	135
Tastatur-Parts	77
TOP	136
TRANSMIT	203
Transponieren	55, 58
Transposition	81
TUNE (Stimmung)	88

U

Übungsfunktion	139
UP	65
[USB TO HOST]-Anschluss	13
USER	27

V

Vibrato	98
VIDEO OUT	55
Vocal CueTIME	140
VOCAL HARMONY	180
VOCAL HARMONY EDIT	181, 182
VOCAL HARMONY TYPE	180
Voice	29, 76
VOICE SET	101
Voice-Demo	31
Voice-Programmwechselnummer	205
Voices von	77
VOICE-Tasten	13
Vokalharmonien	12, 56
VOL/VOICE	88
VOLUME/ATTACK	100

W

WERCKMEISTER	82
Werkseinstellungen	73
Wiederholungsfunktion	41
Wireless LAN	176

X

XF	200
XG	200

Z

Zeichen	71
Zurückspulen	136

NOTIZEN

Limited Warranty

90 DAYS LABOR

1 YEAR PARTS

Yamaha Corporation of America, hereafter referred to as Yamaha, warrants to the original consumer of a product included in the categories listed below, that the product will be free of defects in materials and/or workmanship for the periods indicated. This warranty is applicable to all models included in the following series of products:

PSR SERIES OF PORTATONE ELECTRONIC KEYBOARDS

If during the first 90 days that immediately follows the purchase date, your new Yamaha product covered by this warranty is found to have a defect in material and/or workmanship, Yamaha and/or its authorized representative will repair such defect without charge for parts or labor.

If parts should be required after this 90 day period but within the one year period that immediately follows the purchase date, Yamaha will, subject to the terms of this warranty, supply these parts without charge. However, charges for labor, and/or any miscellaneous expenses incurred are the consumers responsibility. Yamaha reserves the right to utilize reconditioned parts in repairing these products and/or to use reconditioned units as warranty replacements.

THIS WARRANTY IS THE ONLY EXPRESS WARRANTY WHICH YAMAHA MAKES IN CONNECTION WITH THESE PRODUCTS. ANY IMPLIED WARRANTY APPLICABLE TO THE PRODUCT, INCLUDING THE WARRANTY OF MERCHANTABILITY IS LIMITED TO THE DURATION OF THE EXPRESS WARRANTY. YAMAHA EXCLUDES AND SHALL NOT BE LIABLE IN ANY EVENT FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES.

Some states do not allow limitations that relate to implied warranties and/or the exclusion of incidental or consequential damages. Therefore, these limitations and exclusions may not apply to you.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state.

CONSUMERS RESPONSIBILITIES

If warranty service should be required, it is necessary that the consumer assume certain responsibilities:

1. Contact the Customer Service Department of the retailer selling the product, or any retail outlet authorized by Yamaha to sell the product for assistance. You may also contact Yamaha directly at the address provided below.
2. Deliver the unit to be serviced under warranty to: the retailer selling the product, an authorized service center, or to Yamaha with an explanation of the problem. Please be prepared to provide proof purchase date (sales receipt, credit card copy, etc.) when requesting service and/or parts under warranty.
3. Shipping and/or insurance costs are the consumers responsibility.* Units shipped for service should be packed securely.
*Repaired units will be returned PREPAID if warranty service is required within the first 90 days.
IMPORTANT: Do NOT ship anything to ANY location without prior authorization. A Return Authorization (RA) will be issued that has a tracking number assigned that will expedite the servicing of your unit and provide a tracking system if needed.
4. Your owners manual contains important safety and operating instructions. It is your responsibility to be aware of the contents of this manual and to follow all safety precautions.

EXCLUSIONS

This warranty does not apply to units whose trade name, trademark, and/or ID numbers have been altered, defaced, exchanged removed, or to failures and/or damages that may occur as a result of:

1. Neglect, abuse, abnormal strain, modification or exposure to extremes in temperature or humidity.
2. Improper repair or maintenance by any person who is not a service representative of a retail outlet authorized by Yamaha to sell the product, an authorized service center, or an authorized service representative of Yamaha.
3. This warranty is applicable only to units sold by retailers authorized by Yamaha to sell these products in the U.S.A., the District of Columbia, and Puerto Rico. This warranty is not applicable in other possessions or territories of the U.S.A. or in any other country.

Please record the model and serial number of the product you have purchased in the spaces provided below.

Model _____ Serial # _____ Sales Slip # _____

Purchased from _____ Date _____
(Retailer)

YAMAHA CORPORATION OF AMERICA
Electronic Service Division
6600 Orangethorpe Avenue
Buena Park, CA 90620

KEEP THIS DOCUMENT FOR YOUR RECORDS. DO NOT MAIL!

FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. **IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!**

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

2. **IMPORTANT:** When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product **MUST** be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

3. **NOTE:** This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of

other electronic devices. Compliance with FCC regulations does not guarantee that interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

The above statements apply **ONLY** to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(class B)

OBSERVERA!

Apparaten kopplas inte ur växelströmskällan (nätet) så länge som den är ansluten till vägguttaget, även om själva apparaten har stängts av.

ADVARSEL: 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)

This product contains a high intensity lamp that contains a small amount of mercury. Disposal of this material may be regulated due to environmental considerations.

For disposal information in the United States, refer to the Electronic Industries Alliance web site: www.eiae.org

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(mercury)

For details of products, please contact your nearest Yamaha representative 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.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de México S.A. de C.V.
Calz. Javier Rojo Gómez #1149,
Col. Guadalupe del Moral
C.P. 09300, México, D.F., México
Tel: 55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Av. Reboucas 2636-Pinheiros CEP: 05402-400
Sao Paulo-SP, Brasil
Tel: 011-3085-1377

ARGENTINA

Yamaha Music Latin America, S.A.
Sucursal de Argentina
Viamonte 1145 Piso 2-B 1053,
Buenos Aires, Argentina
Tel: 1-4371-7021

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America, 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

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Switzerland
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: 01-383 3990

AUSTRIA

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

THE NETHERLANDS

Yamaha Music Central Europe,
Branch Nederland
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, The Netherlands
Tel: 0347-358 040

BELGIUM/LUXEMBOURG

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Belgium
Rue de Geneve (Genevastraat) 10, 1140 - Brussels,
Belgium
Tel: 02-726 6032

FRANCE

Yamaha Musique France
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 Música, S.A.
Ctra. de la Corona km. 17, 200, 28230
Las Rozas (Madrid), Spain
Tel: 91-639-8888

GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House
147 Skiathou Street, 112-55 Athens, Greece
Tel: 01-228 2160

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 Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-3030

AFRICA

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, 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

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co.,Ltd.
25/F., United Plaza, 1468 Nanjing Road (West),
Jingan, Shanghai, China
Tel: 021-6247-2211

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: 02-3770-0660

MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 3-78030900

PHILIPPINES

Yupango 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.
#03-11 A-Z Building
140 Paya Lebar Road, Singapore 409015
Tel: 747-4374

TAIWAN

Yamaha KHS Music Co., Ltd.
3F, #6, Sec.2, Nan Jing E. Rd. Taipei.
Taiwan 104, R.O.C.
Tel: 02-2511-8688

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
891/1 Siam Motors Building, 15-16 floor
Rama 1 road, Wangmai, Pathumwan
Bangkok 10330, Thailand
Tel: 02-215-2626

OTHER ASIAN COUNTRIES

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2317

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: +81-53-460-2312

HEAD OFFICE Yamaha Corporation, Pro Audio & Digital Musical Instrument Division
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-3273



Yamaha PK CLUB (Portable Keyboard Home Page, English only)
<http://www.yamahaPKclub.com/>

Yamaha Manual Library
<http://www2.yamaha.co.jp/manual/german/>

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2004 Yamaha Corporation

BGA0

404YCX3.2-01
Printed in Europe

