



PORTATONE

PSR **2000**

PSR **1000**

BRUKSANVISNING



YAMAHA

FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER

VAR VÄNLIG LÄS DETTA NOGA INNAN DU GÅR VIDARE

* Förvara denna text på säker plats för senare referens.



VARNING

Följ alltid de grundläggande försiktighetsåtgärder som anges nedan för att undvika risken för allvarliga skador eller t o m dödsfall p gr av elchock, kortslutning, åverkan eller brandrisk. Dessa försiktighetsåtgärder innefattar, men är inte begränsade till, följande:

Strömförsörjning/nätadapter

- Använd endast med den spänning som anges för instrumentet. Korrekt spänning finns angivet på instrumentet typplåt.
- Använd endast specificerad adapter (PA-300 eller motsvarande som rekommenderas av Yamaha). Att använda fel adapter kan orsaka skador på instrumentet eller överhettning.
- Kontrollera den elektriska kontakten med jämna mellanrum och avlägsna all smuts och damm som kan ha samlats.
- Placera inte nätadaptern nära heta källor som värmeelement eller radiatorer, och undvik att skada sladden, placera tunga föremål på den, eller lägga den så att man kan trampa på den eller rulla föremål över den.

Öppna inte

- Öppna inte instrumentet eller försök ta isär de inre delarna eller modifiera dem på något sätt. Instrumentet innehåller inga delar som kräver någon service av användaren. Om något skulle tyckas vara felaktigt, avbryt genast användandet och kontakta kvalificerad Yamaha personal för bedömning.

Varning för vatten

- Exponera inte instrumentet för regn, använd det inte nära vatten eller ånga eller fuktig miljö, eller placera behållare som innehåller vätskor som kan riskera spillas i någon öppning på instrumentet. Hantera aldrig nätkabel och kontakt med våta händer.

Varning för eld

- Placera aldrig brinnande föremål som t ex stearinljus på instrumentet.

Om du märker något anmärkningsvärt

- Om nätadapterns sladd blir nött eller skadad, eller om ljudet plötsligt försvinner, eller om ovanlig lukt eller rök observeras, slå omedelbart av strömmen och drag ur kontakten ur elanslutningen och få instrumentet undersökt av kvalificerad Yamaha-personal.



FÖRSIKTIGT

Följ alltid de grundläggande försiktighetsåtgärder som anges nedan för att undvika risken för fysiska skador på Dig själv eller andra, eller skador på instrumentet eller annan egendom. Dessa försiktighetsåtgärder innefattar, men är inte begränsade till, följande:

Strömförsörjning/nätadapter

- När kabeln dras ur eluttaget, håll alltid i själva kontakten och inte i kabeln. Kabeln kan skadas av att man drar i den.
- Drag ur nätkabeln om instrumentet inte används över en längre period, eller vid åska.

Placering

- Utsätt inte instrumentet för miljöer med extremt mycket damm eller vibrationer, extrem kyla eller värme (t ex direkt solljus, nära värmeelement eller i en bil under en varm dag) för att undvika risken för deformation av panelen eller skador på de interna komponenterna.
- Använd inte instrumentet nära elektriska produkter som TV, radio eller högtalare då detta kan orsaka störningar.
- Placera inte instrumentet på instabilt underlag så att det riskerar att falla omkull.
- Drag ur alla anslutna kablar innan instrumentet flyttas.

Anslutningar

- Innan anslutningar görs till andra elektroniska apparater, slå av strömmen för alla apparaterna. Ställ alla volymer på minimum nivå innan strömmen slås till eller från. Efter sammankopplingen, öka volymen gradvis tills önskad nivå nås, samtidigt som instrumentet spelas.

Skötsel

- Rengör instrumentet med en ren, torr trasa. Använd inte slipande rengöringsmedel, vaxer, lösningsmedel eller kemiskt behandlade putsdukar.

Hantering

- Placera inte föremål av plast eller vinyl eftersom dessa kan missfärga panel eller klaviatur.
- Lägg inte hela Din tyngd över instrumentet eller placera tunga föremål på det och använd inte överdrivet våld mot knappar, omkopplare eller anslutningar.

Spara data

Spara och gör backup för Dina data

- Data i aktuellt minne (se sid 39) går förlorad när Du slår av strömmen för instrumentet. Spara datan till diskett/User enhet (se sid 39).
Sparad data kan gå förlorad p gr av fel eller felaktig hantering. Spara viktiga data till diskett.

När Du ändrar inställningar i en displaysida och sedan lämnar denna sida blir System Setup data (enligt listan Parameter Chart i det separata Data List häftet) automatiskt lagrat. Denna editerade data går emellertid förlorad om Du slår av strömmen utan att lämna på korrekt sätt från relevant display.

Gör backup av diskett

- För att skydda sig mot att förlora data p gr av att media skadas, rekommenderar vi att Du sparar viktiga data till två disketter.

Yamaha ansvarar inte för skador orsakade av felaktigt hantering eller modifiering av instrumentet, eller för data som förlorats eller förstörts.

Slå alltid av strömmen när instrumentet inte används.

Även när strömbrytaren är i "STANDBY" position, flödar elektrisk ström genom instrumentet vid en minimal nivå.
Se till att koppla ur nätadaptern ur vägguttaget när Du inte använder instrumentet över längre period.

Tack för att Du köpt Yamaha PSR-2000/1000!

Vi rekommenderar att Du läser denna bruksanvisning noggrant så att Du kan dra full nytta av alla de förnämliga funktionerna i PSR-2000/1000. Dessutom rekommenderar vi att Du förvarar denna bruksanvisning på säker plats för framtida referens.

Medföljande tillbehör

- PA-300 nätadapter
- Diskett [innehåller filer med ackompanjemangsstilar (sid 28 och 59) samt MIDI drivrutin (sid 154)]
- Notställ (sid 17)
- Data lista
- Bruksanvisning

Beträffande denna bruksanvisning och Data List

Denna bruksanvisning består av fyra huvudavsnitt: Introduktion, Snabbguide, Grundläggande hantering och Referensdel. Dessutom medföljer en separat Data List.

Introduktion (sid 3–19): Var vänlig läs detta avsnitt först.

Snabbguide (sid 20–37): Detta avsnitt förklarar enkelt de vanligaste kontrollerna.

Grundläggande hantering (sid 38–51): I detta avsnitt ges en fördjupning av hanteringen, inklusive display-baserade kontroller.

Referens (sid 52 ff): Detta avsnitt förklarar hur man gör detaljerade inställningar för de olika funktionerna i PSR-2000/1000.

Data List : ljudlista, MIDI data format, etc.

- * Illustrationer och den LCD ruta som visas i denna bruksanvisning är endast avsedd som instruktion och kan utseendemässigt skilja sig från vad Du ser i Ditt instrument.
- * De exempel som visas i denna bruksanvisning är tagna från PSR-2000 och på engelska.

- * Denna produkt (PSR-2000) är tillverkad med licens för U.S. Patent nummer 5231671, 5301259, 5428708 och 5567901 från IVL Technologies Ltd.
- * De bitmap fonter som används i detta instrument har tillhandahållits och ägs av Ricoh Co., Ltd.
- * Icke auktoriserad kopiering av upprättshovsskyddad mjukvara för annan användning än användarens privata bruk är förbjuden.

Varumärken:

- Apple och Macintosh är varumärken för Apple Computer Inc.
- IBM-PC/AT är varumärke för International Business Machines Corporation.
- Windows är registrerat varumärke för Microsoft® Corporation.
- Alla andra varumärken är respektive tillverkares egendom.

Hantering av diskettstation och disketter

Se till att hantera disketter och diskettstation varsamt. Följ de viktiga anvisningarna nedan.

Kompatibla typer av disketter

- 3,5" 2DD och 2HD disketter kan användas.

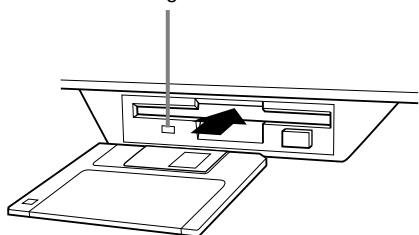
Att sätta i och ta ur diskett

För att sätta i en diskett i diskettstationen:

- Håll den med etikettsidan vänd uppåt och dess metalllucka vänd mot diskettstationens öppning. Skjut därefter in den helt tills den klickar på plats.

Lampa

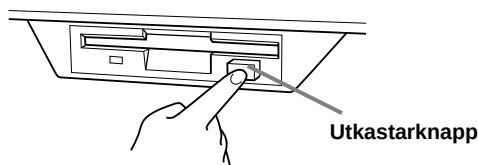
När strömmen är påslagen lyser alltid denna lampa för att indikera att diskettstationen är klar för användning.



För att ta ur en diskett i diskettstationen:

Innan Du tar ur en diskett, försäkra Dig om att data inte håller på att skrivas till disketten. Om data håller på att skrivas i någon av följande operationer visas "Now executing" (= Genomför nu), "Now copying" (= Kopierar nu) och "Now formatting" (= Formaterar nu) meddelande i displayen.

- Flytta, kopiera, klistra, spara eller radera data (sid 42 - 44).
- Namnge filer och mappar (sid 41); skapa en ny mapp (sid 44).
- Kopiera en diskett till en annan (sid 150); formatera en diskett (sid 150).



- Försök aldrig trycka ut en diskett eller slå av strömmen under en läs- eller skrivoperation! Detta kan skada såväl diskett som diskettstation! Tryck utkastarknappen sakta i botten så att disketten sticker ut. Tag därefter ut den försiktigt för hand.
- Om utkastarknappen inte tryckts ordentligt eller för snabbt kanske mekanismen inte fungerar korrekt och disketten fastnar halvvägs. Om detta inträffar, försök inte att dra ur disketten. Detta kan skada diskettstationens mekanism och/eller disketten. Försök istället trycka utkastarknappen ännu en gång eller tryck in disketten igen och gör om proceduren noggrant.
- Se till att ta ur disketten ur diskettstationen innan strömmen bryts. En diskett som lämnas i diskettstationen över längre period suger lätt åt sig damm och smuts som kan orsaka läs/skrivfel.

Rengöring av diskettstationens läs/skrivhuvud

- Rengör läs/skrivhuvudet regelbundet. Instrumentet är utrustat med ett avancerat magnetiskt läs/skrivhuvud som efter långvarigt bruk kan bli nedsmutsat med damm eller andra partiklar som kan orsaka datafel.
- För att hålla diskettstationen i gott skick rekommenderar vi att regelbundet rengöra med en Dry-type-Head Cleaning Disk som kan anskaffas i de flesta data-butiker eller hos Din Yamaha-handlare.
- Sätt aldrig i någonting annat än en diskett i diskettstationen. Andra föremål kan orsaka skador.

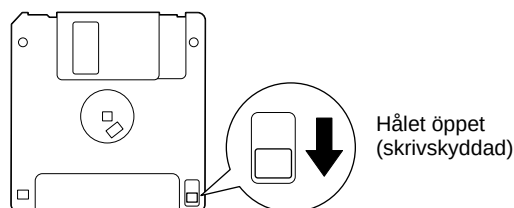
Beträffande disketter

Skötsel av disketter:

- Placera aldrig tunga föremål på disketter eller böj dem på något sätt. Förvara alltid disketter i sitt etui när de inte används.
- Lämna aldrig diskett i miljöer utsatta för starkt direkt solljus, extremt höga eller låga temperaturer eller hög fuktighet.
- Öppna aldrig diskettens metallucka för hand eller peta på diskettens interna ytor.
- Håll disketter borta från starka magnetfält som kan avges från högtalare, TV, motorer, etc, eftersom detta kan orsaka att data raderas helt eller delvis och göra disketten oläsbar.
- Använd aldrig en diskett med deformerat hölje eller metallucka.
- Sätt aldrig på något annat än därför avsedda etiketter och se till att dessa appliceras korrekt.

Skydda Dina data:

- För att skydda data från ofrivillig radering, ställ skyddstappen i "protect" läge (hållet öppet).

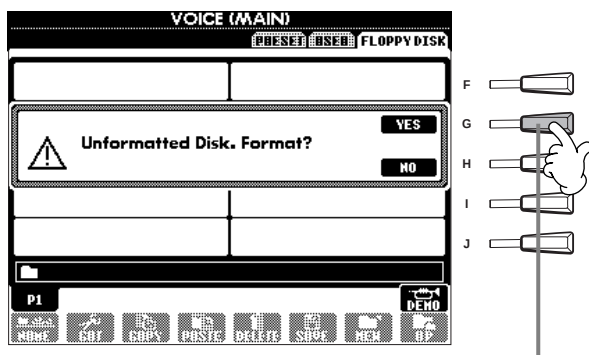


Data backup

- För maximal säkerhet rekommenderar vi starkt att Du har två kopior av viktiga data på separata disketter. Det bästa är att dessa två förvaras skilda från varandra. På så sätt har Du tillgång till Dina data även om en disk blir förstörd eller försvinner. Använd "Kopiera från disk till disk"-funktionen som finns beskriven på sid 150 för att göra en backupdiskett.

Beträffande displaymeddelanden

Ett meddelande (information eller bekräftelse) visas ibland i displayen för att förenkla hanteringen. När ett sådant meddelande visas, följ helt enkelt instruktionerna som anges, genom att trycka på motsvarande knapp intill displayen.



OBS

Du kan välja olika språk från Help displayen (sid 49).

I detta exempel, tryck [G] (YES) knappen för att genomföra formatering.

Innehållsförteckning

Introduktion..... 3

FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER	3
Medföljande tillbehör	6
Beträffande denna bruksanvisning och Data List ...	6
Hantering av diskettstation och disketter	7
Beträffande displaymeddelanden	8
Tillämpningar	12
Vad kan Du göra med PSR-2000/1000?	14
Förberedelser för PSR-2000/1000.....	16
Panelkontroller och anslutningar	18

Snabbguide 20

Spela Demos.....	20
Song uppspelning	21
Uppspelning av Songs	21
Spela med ljuden	25
Spela med ett ljud.....	25
Spela med två ljud samtidigt.....	26
Spela med olika ljud i vänster och höger hand	27
Spela med Styles	28
Spela en kompstil.....	28
Stilens sektioner	30
One Touch Setting.....	32
Music Finder	33
Använd Music Finder	33
Sök bland Music Finder programmeringar	34
Spara och återkalla Music Finder data	35
Spela med Songs.....	36
Spela tillsammans med PSR-2000/1000	36
Inspelning.....	37

Grundläggande hantering — Organisera Dina data..... 38

Exempel — öppna/spara display för Voice	39
Välja filer och mappar.....	40
Fil/mapp-relaterade operationer.....	41
Namnge filer/mappar	41
Flytta filer/mappar	42
Kopiera filer/mappar	43
Radera filer/mappar	43
Spara filer	44
Organisera filer genom att skapa ny mapp.....	44
Visa överliggande sidor	44
Ange bokstäver och ändra ikoner	44
Använd [DATA ENTRY] ratten	46
Direct Access — snabbval av displayer	47
Hjälp-meddelanden	49
Använd metronomen.....	50
Justera tempot	50
Tap Tempo	51

Spela Demos.....52

Ljud54

Välj ett ljud	54
Layer/Left — spela flera ljud samtidigt	56
Layer — lägger samman två olika ljud	56
Left — ställer separata ljud för vänster och höger omfång på klaviaturen	57
Lägg effekter till ljuden.....	57
PITCH BEND hjul & MODULATION hjul	58
Justera oktavläget	58

Styles.....59

Spela en kompstil	59
Spela enbart stilens rytmspår.....	61
Justera volymbalans/tysta spår	61
Ackordläggning.....	62
Arrangera Style mönstret (SEKTIONER: MAIN A/B/C/D, INTRO, ENDING, BREAK)	64
Stoppa Style uppspelning med tangenterna (SYNC. STOP)	65
Välja Intro och Ending typer (INTRO/ENDING).....	66
Spela automatiska Fill-in mönster vid byte av ackompanjemangssektioner — Auto Fill In	66
Passande panelinställning till vald Style (ONE TOUCH SETTING)	67
Automatiskt byte av One Touch Setting med sektionerna — OTS link.....	68
Memorera panelinställningar i One Touch Setting (ONE TOUCH SETTING)	68
Kalla fram bästa inställningen för Din musik — Music Finder.....	69
Sök bästa inställning — Music Finder Search	70
Editera programmeringar — Music Finder Record Edit	71

Multi Pads73

Spela Multi Pads.....	73
Chord Match	73
Multi Pad Edit.....	74

Song uppspelning75

Kompatibla typer av Songs.....	75
Song uppspelning	76
Spela interna Songs	76
Spela upp Songs på diskett	78
Övriga operationer relaterade till uppspelning	78
Tysta specifika stämmor — Track1/Track2/Extra Tracks.....	79

Repeterad uppspelning av ett specifikt omfång ...	79
Visa musikens noter — Score (endast PSR-2000) ...	80
Visa sångtext	83

Spara och återkalla egna panelinställningar — Registration Memory 84

Memorera panelinställningar	
— Registration Memory	84
Spara Dina Registration Memory inställningar	85
Återkalla en Registration Memory inställning	86

Editera ljuden — Sound Creator 87

Hantering	87
Regular Voice parametrar	88
Organ Flutes (endast PSR-2000)	91

Spela in Ditt framförande och skapa Songs — Song Creator 92

Beträffande Song inspelning	92
Quick Recording	93
Multi Recording	94
Spela in individuella toner — Step Record	96
Hantering	96
Spela in melodi — Step Record (Note)	98
Spela in ackordsbyten för ackompanjemangs- automatiken — Step Record (Chord)	99
Gör inspelningsval: starta, stoppa, Punch In/Out — Rec Mode	101
Editera en inspelad Song	102
Editera kanalrelaterade parametrar — Channel	102
Editera toner — 1 - 16	105
Editera ackord — CHD	106
Editera system — SYS/EX. (System Exclusive)	106
Lägga in och editera sångtext	107
Anpassa Event List — Filter	107

Skapa ackompanjemangsstilar — Style Creator 108

Att skapa egna ackompanjemangsstilar	108
Style File Format	109
Hantering	109
Inspelning i verklig tid — grunderna	110
Step inspelning	111
Samla en ackompanjemangsstil — Assembly	112

Editera den skapade ackompanjemangsstilen	113
Ändra rytmkänslan — Groove och Dynamics	113
Editera kanaldata	115
Gör Style File Format inställningar — Parameter	116

Skapa Multi Pads — Multi Pad Creator 118

Hantering	118
Multi Pad inspelning i verklig tid — Record	119
Starta inspelning	119
Stoppa inspelning	119
Step inspelning eller editera Multi Pad — Edit ...	120

Justera volymbalanser och byt ljuden — Mixing Console .. 121

Hantering	121
Ställ nivåer och ljud — Volume/Voice	122
Ändra klangfärgen på ljudet — Filter	123
Ändra tonhöjdsrelaterade inställningar — Tune	123
Justera effekterna	124
Effekt struktur	126
Ställ in equalizer — EQ (endast PSR-2000)	127

Använd en mikrofon — MIC. (PSR-2000) 128

Välj en Vocal Harmony typ	129
Inställningar för Vocal Harmony och mikrofon — MICROPHONE SETTING	130
Justera Vocal Harmony inställningar och mikrofoneffekt — OVERALL SETTING	130
Ställ mikrofonvolym och relaterade effekter — TALK SETTING	132

Gör totala och andra viktiga inställningar — Function 133

Hantering	133
Finstämning och tonhöjd/Välj en skala — Master Tune/Scale Tune	135
Totalstämning — Master Tune	135
Välj en skala — Scale Tune	135
Ställ Song-relaterade parametrar — Song Settings	137
Ställ parametrar relaterade till ackompanje- mangsautomatiken — Style Setting, Split Point och Chord Fingering	138
Ställ parametrar relaterade till ackompanjemangs- automatiken — Style Setting och Split Point	138
Ställ metod för ackordläggning — Chord Fingering ...	139

Gör inställningar för pedaler och klaviatur/panel	
— Controller	139
Gör inställningar för pedaler	139
Ändra anslagskänslighet, modulation och transponering — Keyboard/Panel	141
Ställ Registration Sequence, Freeze och Voice Set	142
Specificera ordningsföljden när Registration Memory återkallas — Registration Sequence.....	142
Behåll panelinställning — Freeze	142
Ändra de automatiskt gjorda ljudinställningarna — Voice Set.....	143
Ställ Harmony och Echo	143
Ställ MIDI parametrar	145
Gör totala inställningar (Local Control, Clock etc.) — System	145
Sända MIDI data — Transmit.....	146
Ta emot MIDI data — Receive.....	147
Inställningar för grundton — Root	147
Inställningar för ackordtolkning — Chord Detect ...	147
Övriga inställningar — Utility	148
Inställningar för Fade In/Out, Metronome, Parameter Lock och Tap — CONFIG 1	148
Inställningar för display och ljudnummerindikering — CONFIG 2	149
Kopiera och formatera disketter — Disk	150
Ange Ditt namn och välj språk — Owner	151
Återställ fabriksprogrammerade inställningar för PSR-2000/1000 — System Reset.....	151

Använd Din PSR-2000/1000 med andra apparater..... 152

Använd hörlurar (PHONES uttag).....	152
Anslut mikrofon eller gitarr (MIC./LINE IN uttag) (endast PSR-2000).	152
Spela med ljudet från PSR-2000/1000 genom en extra förstärkare och spela in ljudet i en yttre anläggning (AUX OUT/OUTPUT uttag).....	153
Använd pedal (fotkontakt) eller volymkontroll (FOOT PEDAL 1/2 uttag)	153
Anslut yttre MIDI apparater (MIDI anslutningar)	153
Anslut till dator (MIDI anslutningar/ TO HOST anslutning)	154
Vad är MIDI?.....	155
Vad Du kan göra med MIDI	158
Datakompatibilitet	158
Diskformat	158
Sequenceformat	159
Ljudallokeringsformat	159

Felsökning 160

Specifikationer 162

Register 164

Introduktion
Snabbguide
Grundläggande hantering — Organisera Dina data
Spela Demos
Ljud
Styles
Multi Pads
Song uppspelning
Spara och återkalla egna panelinställningar — Registration Memory
Editera ljuden — Sound Creator
Spela in Ditt framförande och skapa Songs — Song Creator
Skapa ackompanjemangsstilar — Style Creator
Skapa Multi Pads — Multi Pad Creator
Justera volymbalanser och byt ljuden — Mixing Console
Använd en mikrofon — MIC. (PSR-2000)
Gör totala och andra viktiga inställningar — Function
Använd Din PSR-2000/1000 med andra apparater
Bilagor

Tillämpningar

Använd detta register för att snabbt finna information för någon speciell tillämpning.

Lyssna

Lyssna till interna Songs	sid 76
Lyssna till Songs på diskett	"Spela Songs på diskett" på sid 78
Lyssna till Demo Songs	sid 52
Lyssna till demo av ett enskilt ljud.....	sid 54
Lyssna till Songs med PSR-2000/1000's speciella ljud.....	sid 122

Spela

Spela i önskad tonart.....	"Transpose Assign" på sid 141
Kombinera två ljud	"Layer — lägger samman två olika ljud" på sid 56
Spela separata ljud med höger och vänster hand	"Left — ställer separata ljud för vänster och höger omfång på klaviaturen" på sid 57

Ändra ljudet

Påverka ljudet med anslag och andra effekter	"Lägg till effekter" på sid 57
.....	"Justera effekterna" på sid 124
Justera volymbalansen	sid 122
Kombinera två ljud	"Layer — lägger samman två olika ljud" på sid 56
Spela separata ljud med höger och vänster hand	"Left — ställer separata ljud för vänster och höger omfång på klaviaturen" på sid 57
Skapa ljud.....	sid 87

Spela med ackompanjemang

Spela med ackompanjemangsautomatiken.....	sid 59
Tag fram en idealisk panelinställning för Din musik	sid 69

Öva

Öva med ett exakt och stadigt tempo	"Använd metronomen" på sid 50
---	-------------------------------

Spela in

Spela in Ditt framförande	sid 93, 94
Skapa en Song genom att ange toner.....	sid 96

Skapa Dina egna inställningar

Skapa ljud.....	sid 87
Skapa ackompanjemangsstilar	sid 108
Skapa Multi Pads	sid 118

Använd mikrofon (endast PSR-2000)

Anslut mikrofonen	"Anslut mikrofon eller gitarr (MIC./LINE IN uttag)" på sid 152
Lägg stämmor till Din sång.....	sid 129

Inställningar

Memorera panelinställningar	sid 84
Ändra tonhöjden/välj en skala.....	sid 135
Gör detaljerade inställningar för Song uppspelning	sid 137
Gör detaljerade inställningar för det automatiska ackompanjemanget.....	sid 138
Gör detaljerade inställningar för klaviaturljuden	sid 141
Gör detaljerade inställningar för MIDI.....	sid 145

Anslut PSR 2000/1000 till andra apparater

Grundläggande information om MIDI	"Vad är MIDI?" på sid 155
Spela in Ditt framförande	"Spela med ljudet från PSR-2000/1000 genom en extra förstärkare och spela in ljudet i en yttre anläggning (AUX OUT/OUTPUT uttag)" på sid 153
Öka volymen	"Spela med ljudet från PSR-2000/1000 genom en extra förstärkare och spela in ljudet i en yttre anläggning (AUX OUT/OUTPUT uttag)" på sid 153
Anslut till dator.	"Anslut till dator (MIDI anslutningar/TO HOST anslutning)" på sid 154

Snabba lösningar

Grundläggande funktioner i PSR-2000/1000 och hur Du bäst använder dessa	sid 12, 14
Återställ PSR-2000/1000 till fabriksinställningar	"Återställ fabriksprogrammerade inställningar för PSR-2000/1000 — System Reset" på sid 151
Meddelanden i displayen.....	"Beträffande displaymeddelanden" på sid 8
Felsökning.....	sid 160

Vad kan Du göra med PSR-2000/1000?

SONG

Spela upp tidigare inspelade Songs (sid 21, 36, 75)

Du kan lyssna till en rad fabriks-inspelade melodier såväl som musik som kan anskaffas på diskett.

Multi Pads

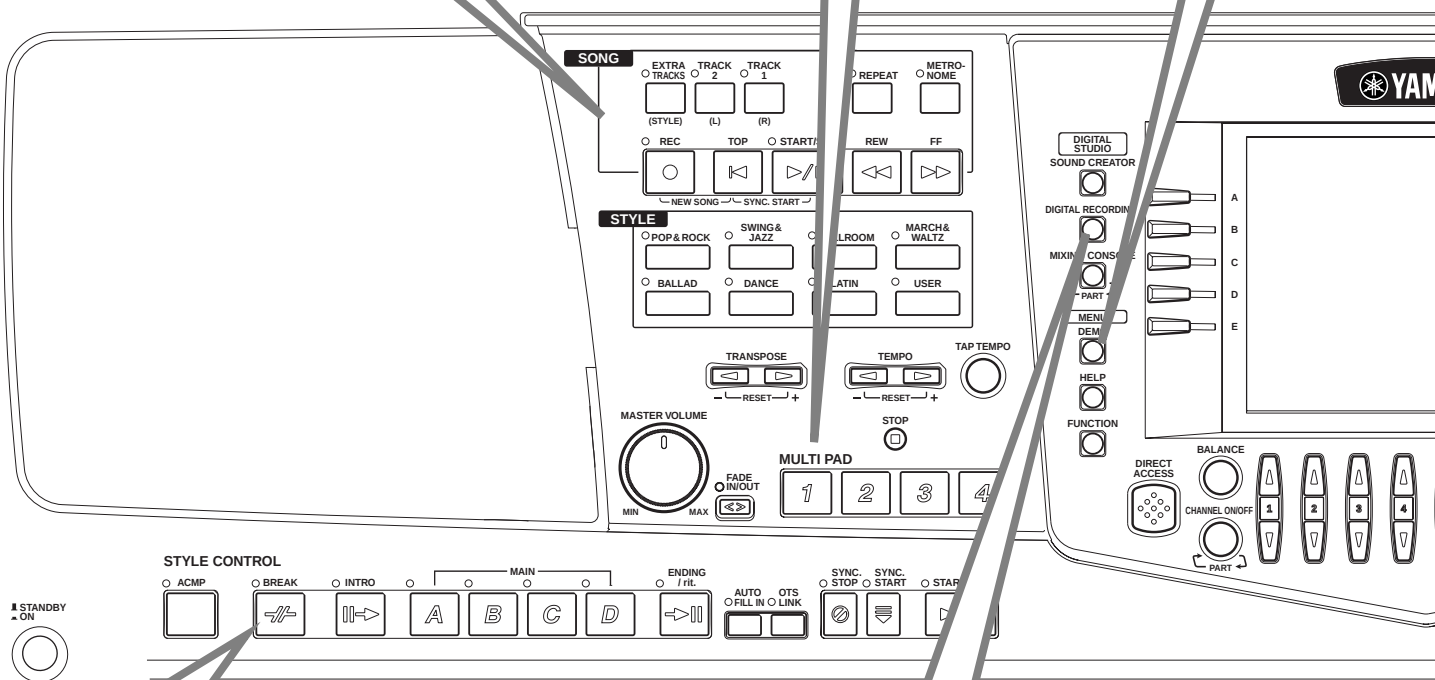
Krydda Ditt framförande med speciella fraser och rytmiska effekter (sid 73, 118)

Genom att helt enkelt trycka på någon Multi Pad erhåller Du korta rytmiska eller melodiska fraser. Du kan också skapa Dina egna Multi Pad fraser genom att spela in dem direkt från klaviaturen.

DEMO

Upptäck Demo (sid 20, 52)

Dessa ger inte bara exempel på de förnämliga ljud och kompstilar som finns i instrumentet. De introducerar även en rad funktioner och finesser och ger Dig goda idéer om hur PSR-2000/1000 kan användas!



STYLE

Backa upp Ditt framförande med det automatiska ackompanjemanget (sid 28, 59)

Genom att spela ett ackord i vänster hand får Du automatiskt ett helt komplett ackompanjemang. Välj en kompstil — som t ex pop, jazz, latin, etc (och låt PSR-2000/1000 ge Dig hela den orkestrala bakgrunden!

DIGITAL RECORDING

Spela in Dina framföranden (sid 92, 108)

Med de kraftfulla och lättskötta inspelningsfunktionerna kan Du spela in Dina egna klaviaturframföranden och skapa Dina egna fullt orkestrerade kompositioner, vilka Du sedan kan spara till USER enheten eller till en diskett för senare bruk.

LCD

Den stora LCD rutan (tillsammans med panelens olika knappar) ger en omfattande men samtidigt lättfattlig kontroll över hanteringen av PSR-2000/1000.

MUSIC FINDER

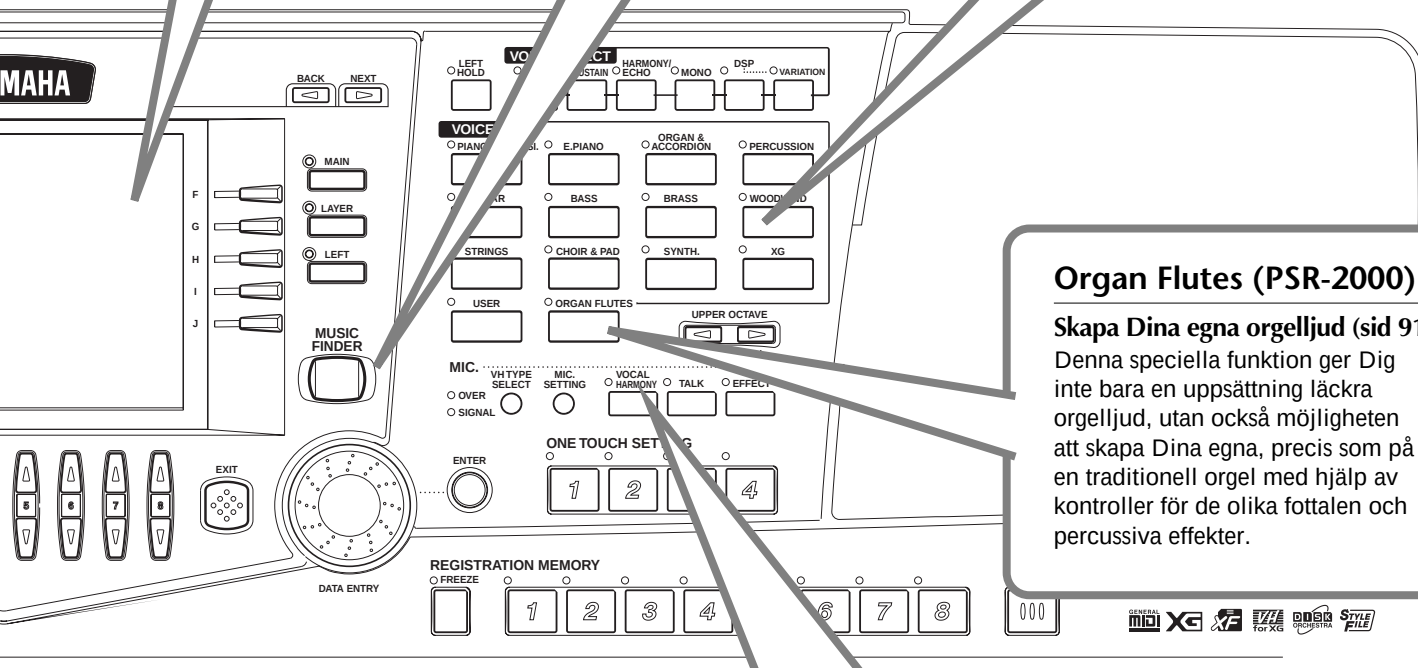
Kallar fram perfekta inställningar (sid 33, 69)

Om Du vet vilken melodi Du vill spela, men inte vilken komstil eller vilket ljud som är det rätta, låt Music Finder hjälpa Dig. Välj bara en melodititel så kallar PSR-2000/1000 automatiskt fram den mest lämpade stilen och ljudet.

VOICE

Massor med realistiska ljud (sid 35, 54)

PSR-2000/1000 har en enorm källa med exceptionellt autentiska och dynamiska ljud — inklusive piano, stråkar, träblås och mycket annat!



Organ Flutes (PSR-2000)

Skapa Dina egna orgelljud (sid 91)

Denna speciella funktion ger Dig inte bara en uppsättning läckra orgelljud, utan också möjligheten att skapa Dina egna, precis som på en traditionell orgel med hjälp av kontroller för de olika fottalen och percussiva effekter.

TO HOST anslutning

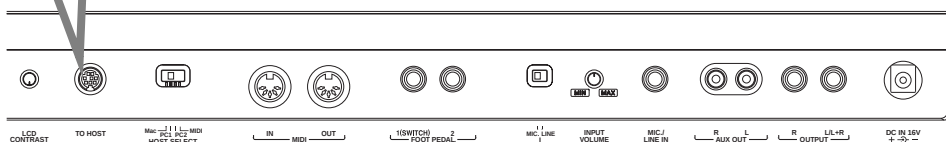
Skapa musik med dator — snabbt och lätt (sid 154)

Dra nytta av den fantastiska musikvärld som datorn ger möjlighet till. Anslutningar och inställningar blir exceptionellt enkla och Du kan spela upp Dina datorinspelade stämmor med olika instrumentljud — allt från en enda PSR-2000/1000!

Vocal Harmony (PSR-2000)

Lägg automatiskt stämmor till Din sång (sid 128)

Den fantastiska Vocal Harmony funktionen (i PSR-2000) skapar automatiskt stämmor till Din röst när Du sjunger i mikrofonen. Du kan t o m ändra könet på de harmoniska rösterna. T ex, om Du är man kan Du sjunga duett med en kvinna (och vice versa).



Förberedelser för PSR-2000/1000

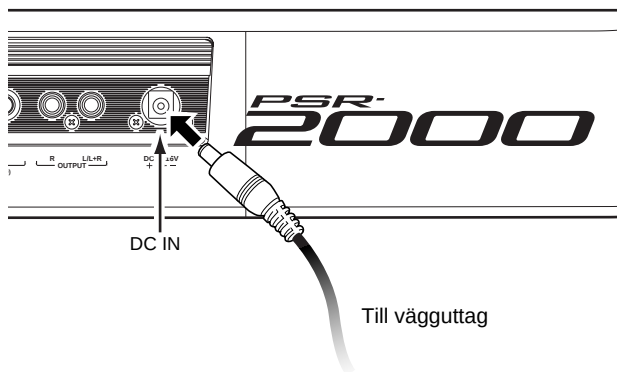
Strömförsörjning

1 Se till att STANDBY/ON kontakten på PSR-2000/1000 står i STANDBY (från) läge.

2 Anslut ena änden av nätkabeln till PA-300.



3 Anslut DC kontakten på PA-300 till DC IN anslutningen på PSR-2000/1000's bakre panel.



4 Anslut den andra änden (vanliga stickkontakten) till ett lämpligt vägguttag.

⚠ VARNING

Använd endast en Yamaha PA-300 nätadapter (eller annan adapter som speciellt rekommenderas av Yamaha) när Du strömförsörjer Ditt instrument. Användning av annan adapter kan orsaka oreparerbara skador på såväl adapter som PSR-2000/1000 och t o m utgöra risk för stötar!
KOPPLA ALLTID UR NÄTADAPTERN NÄR DU INTE ANVÄNDER PSR-2000/1000.

⚠ VARNING

Avbryt aldrig strömförsörjningen (t ex koppla ur nätadapter) när Du gör någon programmeringsoperation i PSR-2000/1000. Det kan resultera i att data går förlorad.

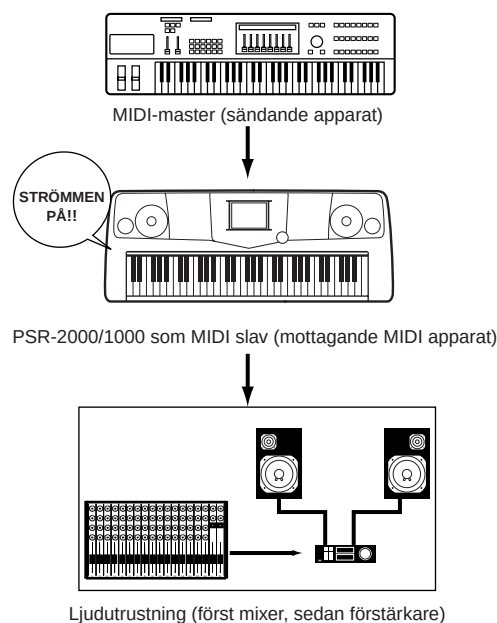
⚠ VARNING

Även när strömbrytaren är i "STANDBY" position, flödar elektrisk ström genom instrumentet vid en minimal nivå. Se till att koppla ur nätadaptern ur vägguttaget när Du inte använder PSR-2000/1000 över längre period.

Procedur för uppstart

Så snart Du gjort alla önskade anslutningar (sid 152) mellan Din PSR-2000/1000 och andra apparater, se till att alla volyminställningar är nerdragna till noll. Slå därefter på varje apparat i Din uppkoppling och börja med MIDI master (sändande), MIDI slavar (mottagande) och därefter ljudutrustning (mixers, förstärkare, högtalare, etc). Detta garanterar en smidig MIDI hantering och förhindrar skador på högtalare.

När strömmen skall slås av för uppsättningen, drag först ner volymen för varje ljuddel och slå sedan av strömmen för varje apparat i omvänd ordning (först ljuddelar, därefter MIDI).



Starta

! VARNING

För att förhindra tänkbar skada på högtalare eller annan ansluten elektronisk utrustning, slå alltid först på strömmen för PSR-2000/1000 innan Du slår på strömmen för förstärkare eller mixer, etc. På motsvarande sätt, slå av strömmen för PSR-2000/1000 efter att strömmen för förstärkare eller mixer slagits av.

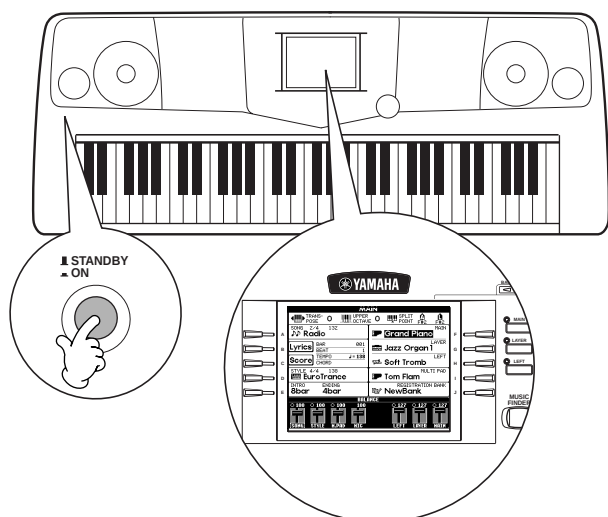
! VARNING

Även när strömbrytaren är i "STANDBY" position, flödar elektrisk ström genom instrumentet vid en minimal nivå. Se till att koppla ur nätadaptern ur vägguttaget när Du inte använder PSR-2000/1000 över längre period.

! OBS

Innan Du slår på och av strömmen för PSR-2000/1000, dra först ner volymen på ansluten ljudanläggning.

- 1 Tryck [STANDBY/ON] omkopplaren.
→ Normalvisningen visas i displayen.

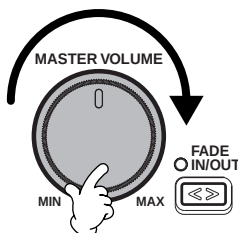


När Du är klar för att åter slå av strömmen, tryck [STANDBY/ON] omkopplaren ännu en gång.
→ Såväl display som diskettstationens lampa kommer att slockna.

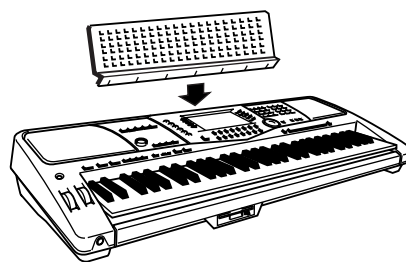
- 2 Justera kontrasten för displayen.
Om LCD skärmen är svår att avläsa, justera kontrasten med [LCD CONTRAST] ratten på den bakre panelen.



- 3 Ställ volymen.
Använd [MASTER VOLUME] kontrollen för att ställa en lämplig ljudnivå.



Notställ



PSR-2000/1000 levereras med ett notställ som monteras på instrumentet genom att stickas ner i spåret i bakre kanten av panelen.

Panelens logotyper

De s k "logotyper" som finns tryckta på panelen på PSR-2000/1000 anger de standarder och format den kan hantera och dess speciella funktioner som ingår.

GM System Level 1

"GM System Level 1" är ett tillägg till MIDI standarden som garanterar att all GM-kompatibel musikdata blir korrekt uppspelad av varje GM-kompatibel tongenerator, oavsett fabrikat.

XG Format

XG är ett nytt MIDI format skapat av Yamaha. Detta utgör på ett anmärkningsvärt sätt en förbättring och vidarutveckling av "GM Level System 1" standarden genom att ge större utbud av högkvalitativa ljud plus avsevärt större möjligheter till effekt-hantering, fortfarande fullt kompatibelt med GM. Genom att använda XG ljuden i PSR-2000/1000 blir det möjligt att spela in XG-kompatibla Song filer.

XF Format

Yamaha XF formatet förstärker SMF (Standard MIDI File) standarden med större funktionalitet och är öppen för framtida expansion. PSR-2000/1000 är kapabel att visa sångtexter i textrutan när en XF fil med sådan data spelas. (SMF är det vanligaste gemensamma format som används för MIDI sequence filer. PSR-2000/1000 är kompatibelt med SMF format 0 och 1 och spelar in "Song" som SMF format 0.)

Vocal Harmony (endast PSR-2000)

Vocal Harmony utgör en förnämlig signalprocessorteknik som automatiskt lägger till lämplig stämma till den solosång Du själv sjunger. Vocal Harmony kan till och med ändra karaktären och könet på Din röst och lägga olika former av stämföring och skapa en mängd harmoniska effekter för Din röst.

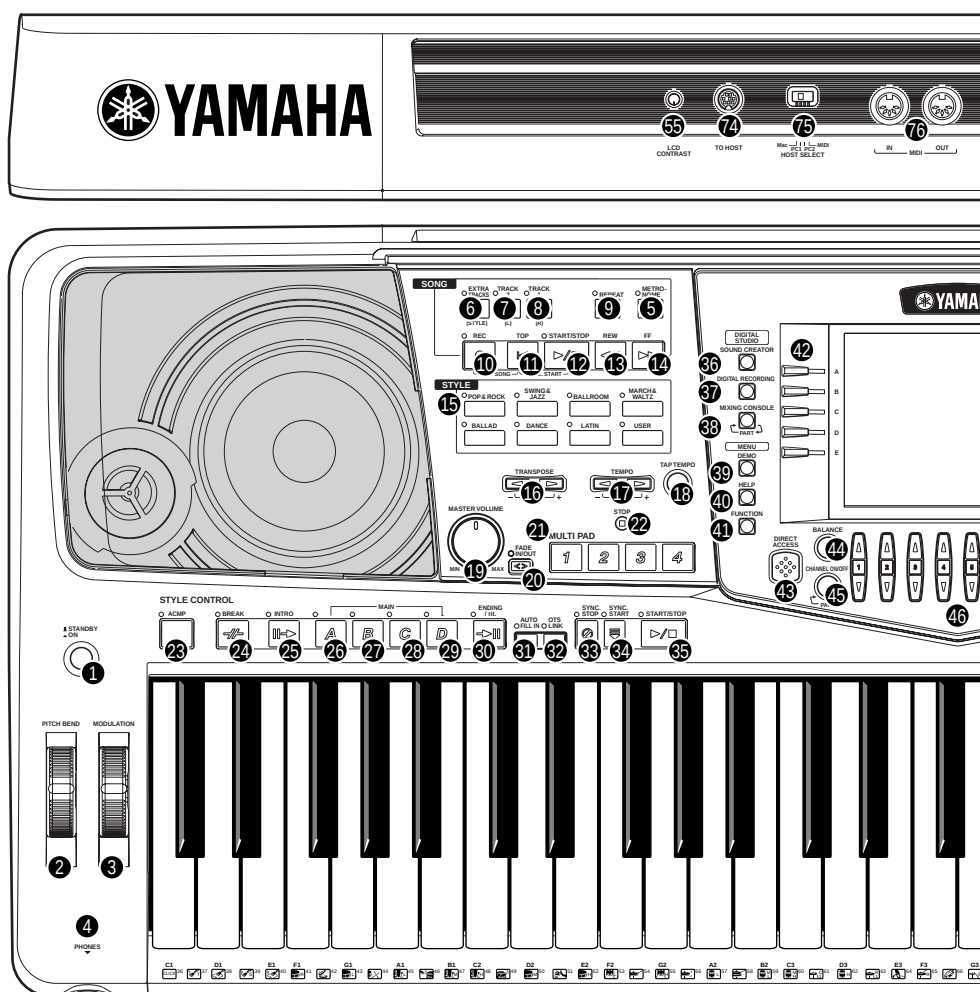
Disk Orchestra Collection

DOC är ytterligare ett ljudallokeringsformat som är kompatibelt med en lång rad Yamaha instrument och MIDI apparater.

Style File Format

Style File Format — SFF — är Yamahas originalformat för ackompanjemangsmönster som arbetar med ett unikt konverteringssystem och ger ackompanjemangsautomatik av högsta kvalitet för en stor mängd olika ackordstyper. PSR-2000/1000 använder SFF internt, läser SFF disketter som finns som extra tillbehör och skapar SFF stilar med hjälp av Style Creator funktionen.

Panelkontroller och anslutningar



STRÖM

- ① [STANDBY/ON] omkopplare sid 17

HJUL

- ② PITCH BEND sid 58
③ MODULATION (endast PSR-2000)..... sid 58

HÖRLURAR

- ④ [PHONES] uttag sid 152

METRONOME

- ⑤ [METRONOME] knapp sid 50

SONG

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

STYLE

- ⑮ STYLE-knappar sid 59

TRANPOSE

- ⑯ [◀] [▶] knappar sid 141

TEMPO

- ⑰ [◀] [▶] knappar sid 50
⑱ [TAP TEMPO] knapp sid 51

MASTER VOLUME

- ⑲ [MASTER VOLUME] ratt sid 17
⑳ [FADE IN / OUT] knapp sid 65

MULTI PAD

- ㉑ [1] - [4] knappar sid 73
㉒ [STOP] knapp sid 73

STYLE CONTROL

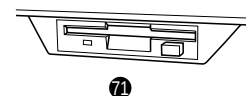
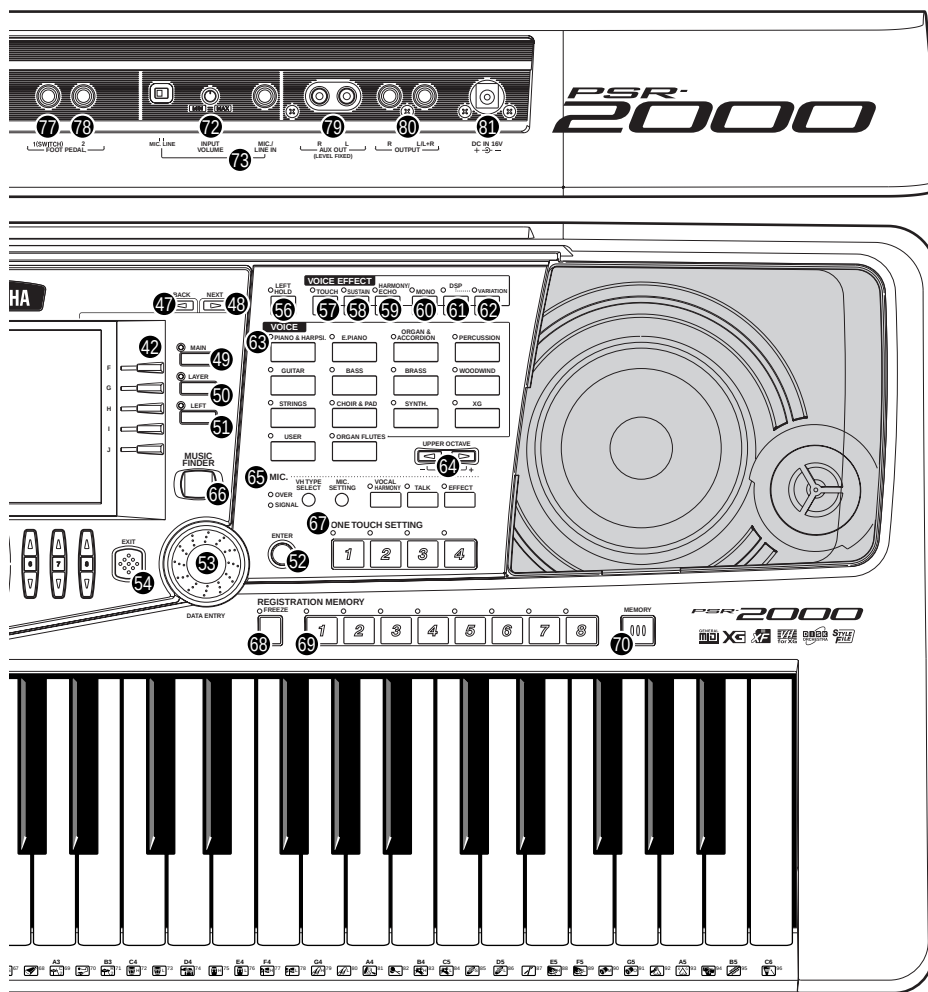
- ㉓ [ACMP] knapp sid 60
㉔ [BREAK] knapp sid 64
㉕ [INTRO] knapp sid 31, 66
㉖ MAIN [A] knapp sid 64
㉗ MAIN [B] knapp sid 64
㉘ MAIN [C] knapp sid 64
㉙ MAIN [D] knapp sid 64
㉚ [ENDING / rit.] knapp sid 31, 66
㉛ [AUTO FILL IN] knapp sid 66
㉜ [OTS LINK] knapp sid 68
㉝ [SYNC.STOP] knapp sid 65
㉞ [SYNC.START]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

DIGITAL STUDIO

- ㊳ [SOUND CREATOR] knapp sid 87
㊴ [DIGITAL RECORDING] knapp sid 92, 108
㊵ [MIXING CONSOLE] knapp sid 121

MENU

- ㊶ [DEMO] knapp sid 52
㊷ [HELP] knapp sid 49
㊸ [FUNCTION] knapp sid 133



DISPLAY CONTROL

42	[A] - [J] knappar.....	sid 40
43	[DIRECT ACCESS] knapp	sid 47
44	[BALANCE] knapp	sid 61
45	[CHANNEL ON / OFF] knapp	sid 61, 78
46	[1▲▼] - [8▲▼] knappar	sid 38 - 45
47	[BACK] knapp.....	sid 40, 46
48	[NEXT] knapp.....	sid 40, 46
49	STÄMMA TILL / FRÅN [MAIN] knapp	sid 56
50	STÄMMA TILL / FRÅN [LAYER] knapp.....	sid 56
51	STÄMMA TILL / FRÅN [LEFT] knapp	sid 56
52	[ENTER] knapp	sid 46
53	[DATA ENTRY] ratt	sid 46
54	[EXIT] knapp	sid 40
55	[LCD CONTRAST] ratt.....	sid 17

VOICE EFFECT

56	[LEFT HOLD] knapp	sid 58
57	[TOUCH] knapp.....	sid 57
58	[SUSTAIN] knapp	sid 57
59	[HARMONY / ECHO] knapp	sid 58
60	[MONO] knapp.....	sid 58
61	[DSP] knapp.....	sid 57
62	[VARIATION] knapp.....	sid 58

VOICE

63	VOICE knappar	sid 54
----	---------------------	--------

UPPER OCTAVE

64	[UPPER OCTAVE] knapp.....	sid 58
----	---------------------------	--------

MIC.

65	MIC. knappar (endast PSR-2000).....	sid 128
----	-------------------------------------	---------

MUSIC FINDER

66	[MUSIC FINDER] knapp	sid 69
----	----------------------------	--------

ONE TOUCH SETTING

67	[1] - [4] knappar.....	sid 67
----	------------------------	--------

REGISTRATION MEMORY

68	[FREEZE] knappar	sid 86
69	[1] - [8] knappar	sid 84
70	[MEMORY] knapp	sid 84

FLOPPY DISK

71	Diskettstation (3.5").....	sid 7
----	----------------------------	-------

Mikrofon (endast PSR-2000)

72	[INPUT VOLUME] ratt	sid 152
73	[MIC. LINE IN] uttag	sid 152

Anslutningar

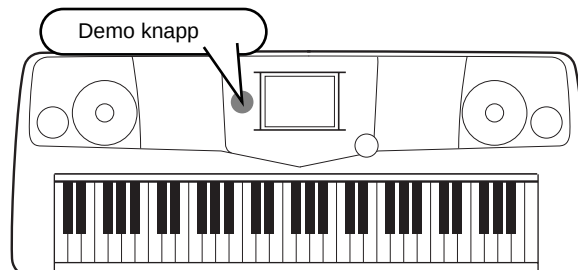
74	[TO HOST] anslutning.....	sid 154
75	[HOST SELECT] omkopplare	sid 154
76	MIDI [OUT] [IN] anslutningar.....	sid 153
77	[FOOT PEDAL 1 (SWITCH)] uttag	sid 153
78	[FOOT PEDAL 2] uttag	sid 153
79	AUX OUT [L] [R] (LEVEL FIXED) uttag	sid 153
80	OUTPUT [L / L+R] [R] uttag.....	sid 153
81	DC IN anslutning.....	sid 12, 153

Spela Demos

Referens
på sid 52

PSR-2000/1000 är programmerad med en rad Demo melodier som ger en uppfattning om det förnämliga, autentiska ljudet och de dynamiska rytmerna och stilarna.

Dessutom finns en speciell uppsättning funktionsdemos. Dessa tar Dig med på en spännande resa bland alla viktiga funktioner och finesser i instrumentet och ge Dig en första upplevelse och idé kring hur Du på ett effektivt sätt kan utnyttja PSR-2000/1000 med Din egen musik.

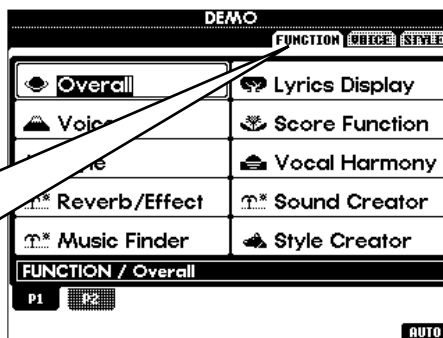
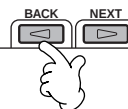


- **1** När Du trycker [DEMO] knappen spelas automatiskt Demo musiken upp i slumpmässig ordning.



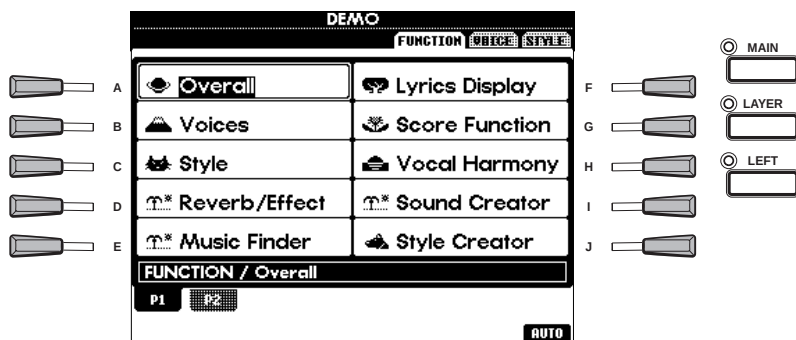
I detta exempel är FUNCTION valt. Function Demos demonstrerar var och en av de olika funktionerna i PSR-2000/1000.

- **2** Tryck [BACK]/[NEXT] knapp för att välja Demo kategori.

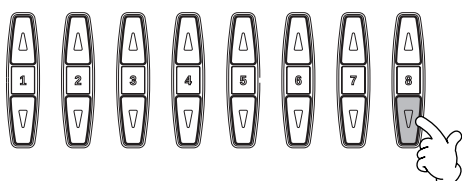


OBS
Voice Demos betonar ljuden i PSR-2000/1000. Style Demos introducerar Dig för rytmer och ackompanjemangsstilar i PSR-2000/1000 (sid 52).

- **3** Tryck någon av knapparna [A] till [J] eller [8▼] (AUTO) knappen (endast FUNCTION sidan) för att välja bland Demo Songs.
I detta exempel, tryck [8▼] (AUTO) knappen. Alla funktionsdemonstrationerna kommer att spelas upp i en följd.



OBS
För detaljer kring Demo, se sid 52.



Tryck [EXIT] knappen för att lämna demoläget och återgå till displayens MAIN visning när Du är klar med att spela Demo Songs.

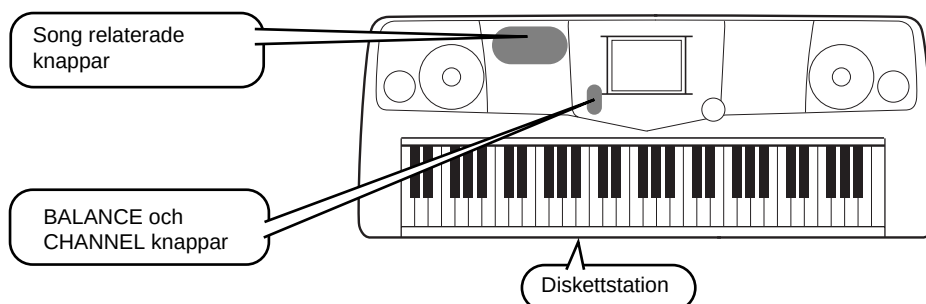
När Du är klar med Demo kan Du lära känna Din PSR-2000/1000 ännu bättre med dessa funktioner:

- Song uppspelning (sid 21).
- Kort demouppspelning av det valda ljudet (när Voice visas i displayen; sid 26).

Song uppspelning

Referens
på sid 75

Det är här som alla de fantastiska ljuden, effekterna, rytmerna, kompstilarna och andra sofistikerade funktioner i PSR-2000/1000 samlas — i Songs!



Följande typer av Songs är kompatibla för uppspelning med PSR-2000/1000. Se sidorna 75 och 158 för mer detaljer kring logotyper.



Disketter med denna logo innehåller Song data där ljuden definieras enligt GM standarden.



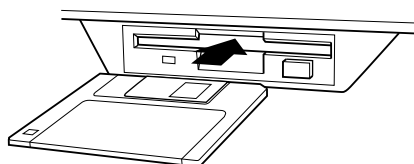
Disketter med denna logo innehåller Song data enligt XG format, en utökning av GM standarden som ger större ljudvariationer och betydligt mer omfattande kontroll över ljuden.



Disketter med denna logo innehåller Song data där ljuden definieras enligt Yamahas DOC format.

Uppspelning av Songs

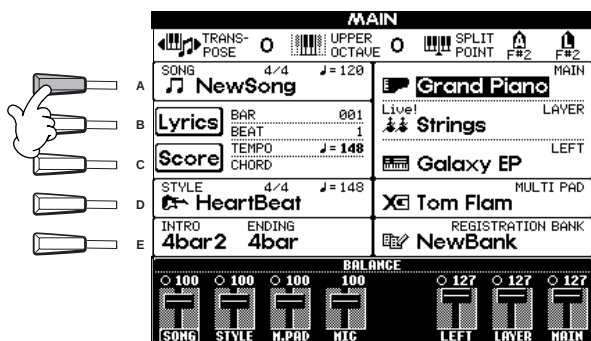
- Om Du vill spela upp en Song från diskett, sätt in en relevant diskett som innehåller Song data i diskettstationen.



⚠ VARNING

- Se till att läsa avsnittet "Hantering av diskettstation och disketter" på sid 7.

- **2** Tryck [A] knappen för att öppna Song display.
Om inte MAIN displayen visas, tryck [DIRECT ACCESS] knappen följt av [EXIT] knappen.



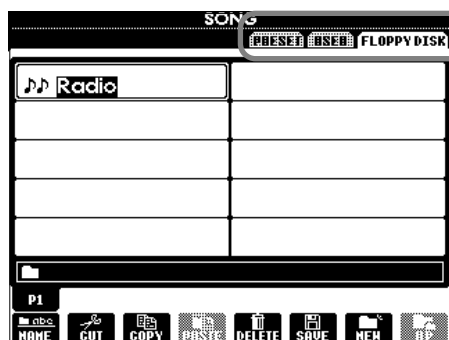
OBS

Från MAIN displayen (den display som visas när strömmen slagits på) kan Du välja Songs, ljud, ackompanjemangsstilar, etc.

PRESET (Songs i Demo)

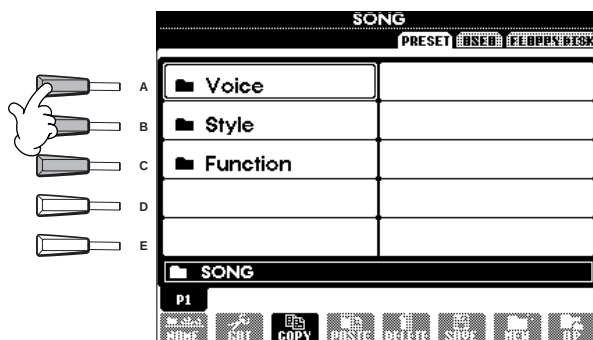


FLOPPY DISK (köpta Song-disketter, Dina egna Songs, etc.)



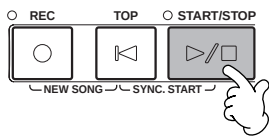
Tryck [BACK]/[NEXT] knappen för att välja enhet.
I exemplet som visas till vänster är PRESET sidan vald;
till höger är FLOPPY DISK vald.

- **3** Tryck [A] - [C] knapp för att välja Voice/Style/Function mapp.



► **4** Tryck en av [A] till [J] knapparna för att välja Song fil.

► **5** Tryck SONG [START/STOP] knappen för att starta uppspelning.



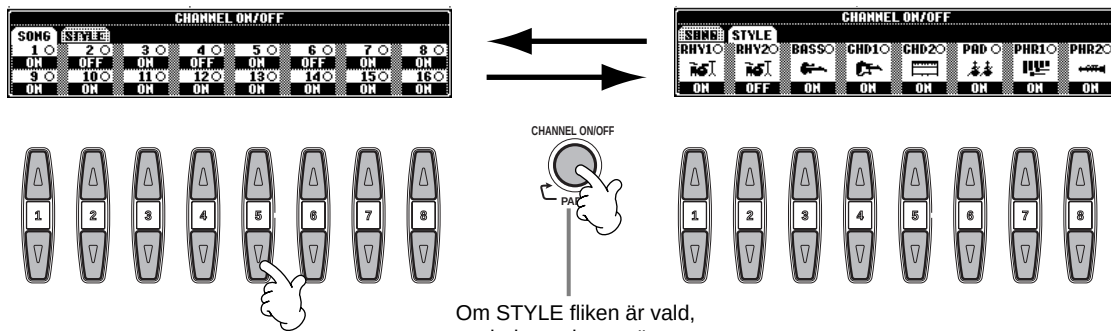
OBS

- Använd [FF] och [REW] knapparna för att snabbspola fram och tillbaka i en Song.
- Om Song datamjukvara (Standard MIDI format 0) inkluderar sångtext kan denna visas i displayen under uppspelningen. Du kan också se noterna (endast PSR-2000). Se sidorna 80 och 83 för detaljer.

► **6** Medan en Song spelar, prova att koppla olika spår till och från med hjälp av CHANNEL ON/OFF. Detta ger Dig stora möjligheter att variera och analysera arrangemanget!

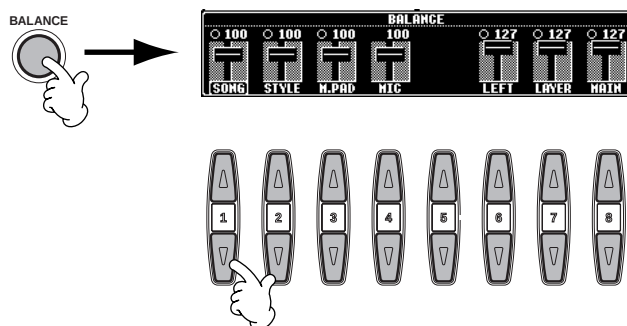
1) Tryck [CHANNEL ON/OFF] knappen.

2) Tryck den [1 - 8▲▼] knapp som motsvarar den kanal Du vill koppla från eller till.



Om STYLE fliken är vald, tryck denna knapp ännu en gång.

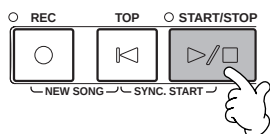
- **7** Slutligen, ta producentens plats och prova på lite mixerjobb! Med dessa balanskontroller kan Du justera volymen för individuella stämmor — Song:en, kompstilen, Din sång (endast PSR-2000) och det Du spelar.
- 1) Tryck [BALANCE] knappen.
 - 2) Tryck den [1 - 8▲▼] knapp som motsvarar den stämman, vars volym Du vill justera.



OBS

Du kan ta fram en komplett panel med mixerkontroller genom att trycka [MIXING CONSOLE] knappen (sid 121).

- **8** Tryck SONG [START/STOP] knappen för att stoppa uppspelningen.



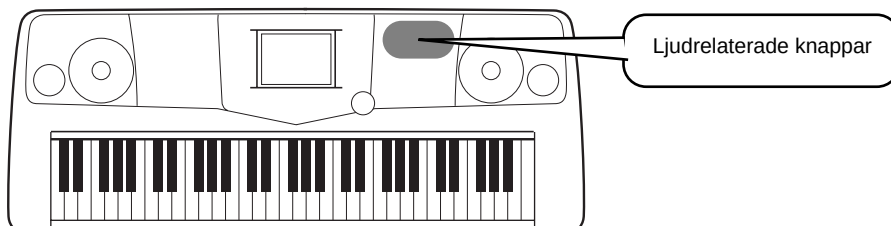
OBS

- [FADE IN/OUT] knappen (sid 65) kan användas för att skapa mjuka in- och uttoningar när man vill starta och stoppa såväl Song som ackompanjemang.

Spela med ljuden

PSR-2000/1000 ger häpnadsväckande variationsmöjligheter tack vare sina över 700 förnämliga och realistiska ljud. Prova nu och spela med några av ljuden och lyssna till vad de kan göra för Din musik. Här får Du lära Dig hur Du väljer individuella ljud, kombinerar två ljud i en "layer" och delar två ljud mellan vänster och höger hand.

Referens
på sid 54



Spela med ett ljud

- **1** Tryck [MAIN] knappen för att koppla in MAIN stämman, och tryck sedan [F] knappen för att ta fram menyn för att välja MAIN ljud.

Om inte MAIN displayen visas, tryck [DIRECT ACCESS] knappen följt av [EXIT] knappen.

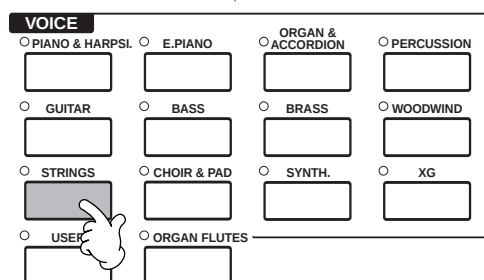
OBS
Det ljud Du väljer här tillhör MAIN stämman och kallas MAIN ljudet. (Se sid 56 för detaljer.)

Koppla till MAIN.

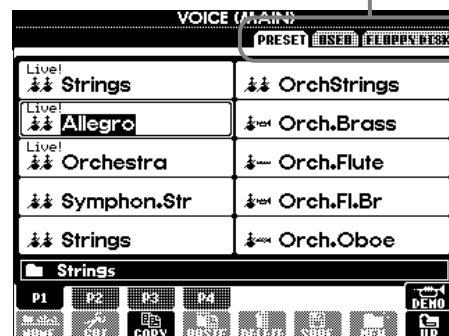
Du vill lyssna enbart till MAIN ljudet — se därför till att LAYER och LEFT stämmorna är bortkopplade.

- **2** Välj en ljudgrupp.

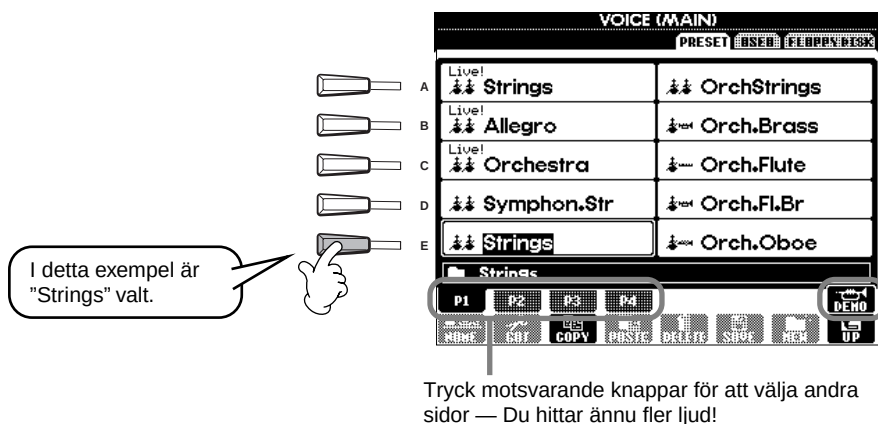
I detta exempel är STRINGS valt.



Tryck [BACK]/[NEXT] knappen för att välja en minnesplats för ljudet. I detta exempel är PRESET valt.



3 Välj ett ljud.



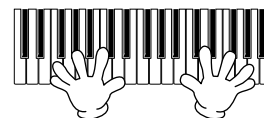
OBS

- Du kan direkt hoppa tillbaka till Main display genom att "dubbelklicka" på en av [A] - [J] knapparna.
- Ljuden som visas på PSR-1000 skiljer sig från exemplet till vänster; hanteringen är dock identisk.

Tryck [8▲] knappen för att starta en Demo av det valda ljudet. För att stoppa demon, tryck knappen ännu en gång. Demo funktionen har emellertid mer att erbjuda än bara ljud — för mer information, se sid 52.

4 Spela med ljudet.

Du kan naturligtvis själv spela med ljudet från klaviaturen, men Du kan också låta PSR-2000/1000 demonstrera ljudet för Dig. Tryck helt enkelt [8▲] knappen från displayen ovan och en Demo av ljudet spelas upp automatiskt.



Spela med två ljud samtidigt

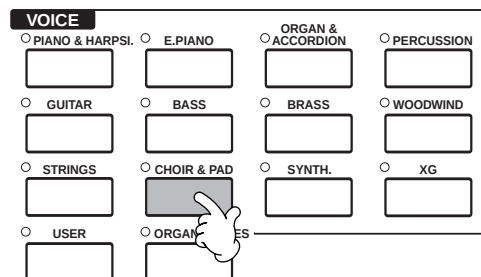
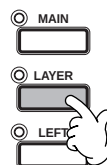
1 Tryck [LAYER] knappen för att koppla in LAYER stämman.

2 Tryck [G] knappen för att välja LAYER stämman.

3 Välj en ljudgrupp.
Här kan Du t ex välja en smakfull ljudmatta för att fylla upp ljudet. Ta fram "CHOIR & PAD" gruppen.

4 Välj ett ljud.
Välj t ex "Gothic Vox".

5 Spela med ljuden.
Nu kan Du spela två olika ljud tillsammans i en väljudande sammanslagning — MAIN ljudet Du valde tidigare plus LAYER ljudet Du nu valde här.

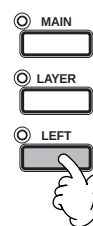


Och detta är bara början. Kolla också dessa ljudrelaterade funktioner:

- Skapa Ditt eget originalljud — snabbt och lätt — genom att ändra inställningarna för existerande ljud (sid 87).
- Gör Dina favoritinställningar på panelen — inklusive ljud, kompstil, och allt annat — och återkalla dem när helst Du önskar (sid 84).

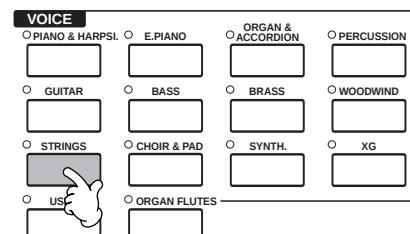
Spela med olika ljud i vänster och höger hand

- **1** Tryck [LEFT] knappen för att koppla in LEFT stämman.



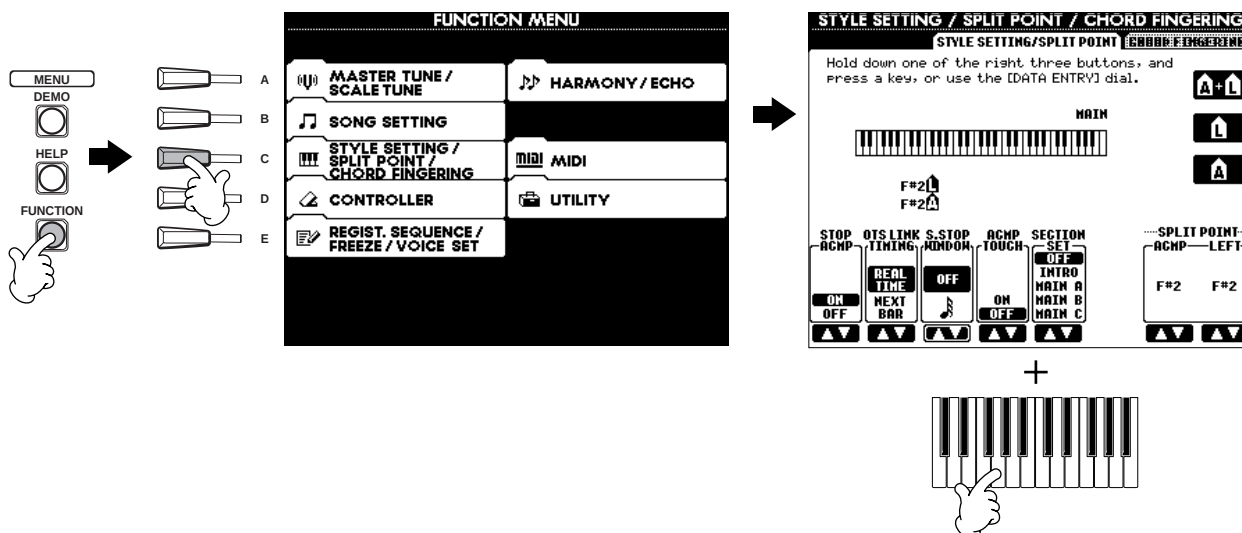
- **2** Tryck [H] knappen för att välja LEFT stämman.

- **3** Välj en ljudgrupp.
Här kan du välja "STRINGS" gruppen, så att Du kan spela med fylliga orkestrala ackord med Din vänstra hand.

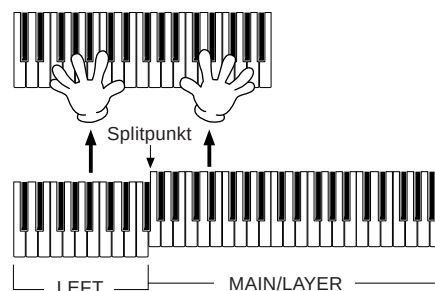


- **4** Välj ett ljud och tryck sedan [EXIT] för att återgå till MAIN display.
Välj t ex "Symphon. Str.".

- **5** Ta fram SPLIT POINT display (sid 138). Här kan Du välja den speciella tangent som separerar de två ljuden — den s k "splitpunkten". För att göra detta, håll [F] eller [G] knappen nertryckt, samtidigt som Du slår an önskad tangent på klaviaturen. (För mer information, se sid 138.)



- **6** Spela med ljuden.
Tonerna Du spelar med vänster hand återges med ett ljud, medan de Du spelar med höger hand återges med ett annat (ett eller två).
Meningen är att MAIN och LAYER ljud spelas med höger hand, medan LEFT ljudet spelas med vänster hand.



- **7** Tryck [EXIT] knappen för att återgå till MAIN display.

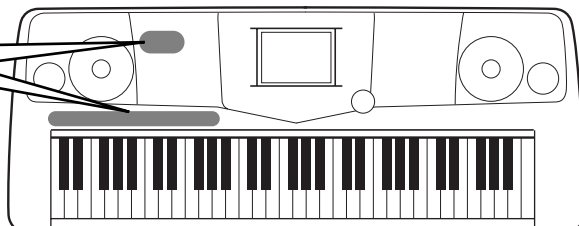


Spela med Styles

PSR-2000/1000 har en enorm variationsrikedom av musikaliska "stilar" som Du kan ta fram för att backa upp Ditt framförande. De kan ge Dig allt från ett enkelt, men effektivt pianoackompanjement, via trummor till ett fullständigt orkestrerat ackompanjement.

Referens
på sid 59

Style relaterade knappar



Spela en kompstil

1 Välj en Style grupp och en stil.

STYLE

POP & ROCK	SWING & JAZZ	BALLROOM	MARCH & WALTZ
BALLAD	DANCE	LATIN	USER

I detta exempel är Dance valt.

→

STYLE

PRESET USER: FERRYBISK

A EuroTrance	Clubdance
B Ibiza	ClubLatin
C HouseMusik	Garage 1
D SwingHouse	Garage2
E TechnoPolis	TechnoParty

Dance

P1 P2 P3

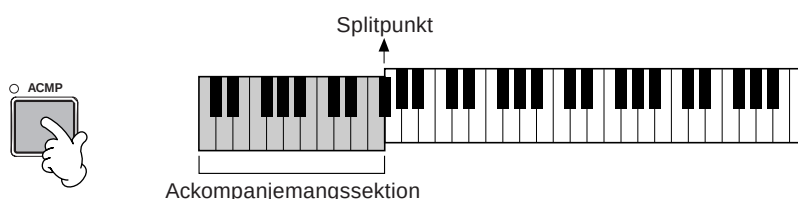
NAME COPY PASTE DELETE SAVE MEN UP

I detta exempel är EuroTrance valt.

Tryck [BACK]/[NEXT] knappen för att välja en minnesplats för stilen. I detta exempel är PRESET valt.

2 Koppla in ACMP.

Den specificerade vänsterhandssektionen på klaviaturen blir omfånget för det automatiska ackompanjementet och ackord som spelas inom detta, blir automatiskt tolkade och används som grund för ett fullständigt automatiserat ackompanjement med den valda stilen.



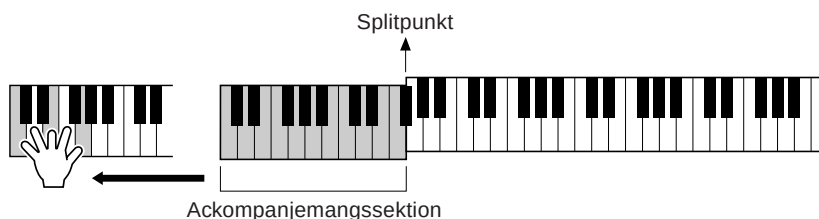
OBS

- Den punkt på klaviaturen som separerar sektionen för det automatiska ackompanjementet från högerhandssektionen kallas "splitpunkt". Se sid 138 för instruktioner kring inställning av splitpunkten.

3 Koppla in SYNC.START.



4 Så snart Du spelar ett ackord med Din vänsterhand, startar ackompanjemanget.



5 Ändra tempo med hjälp av TEMPO TEMPO[◀] [▶] knapparna om så önskas.

Genom att samtidigt trycka båda TEMPO [◀] [▶] knapparna återgår tempot till originalinställningen. Tryck [EXIT] knappen för att lämna TEMPO display.

OBS

Tempot kan även justeras med hjälp av [TAP TEMPO] knappen (sid 51).

6 Prova att spela olika ackord med Din vänsterhand.

För information kring hur man anger ackord, se "Ackordläggning" på sid 62.

7 Tryck STYLE [START/STOP] knappen för att stoppa kompstilen.

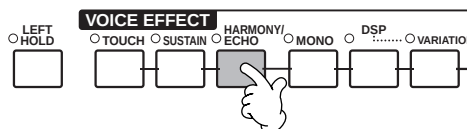
Och det finns mycket mer. Kolla också dessa Style-relaterade funktioner:

- Du kan lätt skapa Dina egna kompstilar (sid 87).
- Gör Dina favoritinställningar på panelen — inklusive ljud, kompstil, och allt annat — och återkalla dem när helst Du önskar (sid 84).

Utsmycka och framhäv Dina melodier med de automatiska Harmony och Echo effekterna.

Med denna kraftfulla funktion får Du harmonitoner automatiskt adderade till den melodistämman Du spelar i Din högerhand, baserat på de ackord Du spelar i Din vänsterhand. Andra tillgängliga effekter är bl a Tremolo och Echo.

1 Koppla in HARMONY/ECHO.



2 Koppla in ACMP (sid 28).

3 Spela ett ackord i Din vänsterhand och spela några toner inom högerhandsomfånget på klaviaturen.

PSR-2000/1000 har en rad olika Harmony/Echo typer (sid 143).

Harmony/Echo typ kan komma att ändras med hänsyn till det MAIN ljud som valts.

OBS

För detaljer kring Harmony/Echo typer, se det separata Data List häftet.

- Harmony/Echo är bara en av många effekter Du kan använda för ljudet. Prova några av de andra effekterna och upptäck hur de kan påverka Ditt framförande (sid 57).

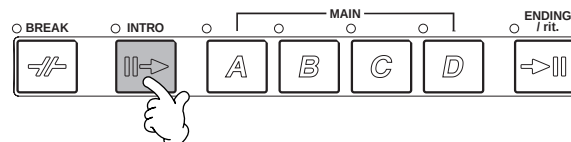
Stilens sektioner

Varje stil för det automatiska ackompanjemanget är uppbyggt av "sektioner". Eftersom varje sektion är en rytmisk variation av grundmönstret kan Du använda dem för att krydda Ditt framförande och verkligen skapa variationer, allt medan Du spelar. Intros, Endings, Main mönster och Breaks, allt finns här för att ge Dig dynamiska och professionella arrangemang.

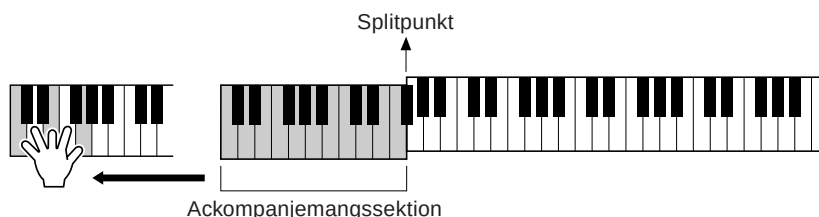
INTRO	Denna används för att inleda musiken. Så snart introduktionsmönstret spelat klart, skiftar ackompanjemanget till Main sektionen.
MAIN	Detta är det normala mönster som ackompanjerar melodin. Det spelar ett ackompanjemangsmönster av flera takter, vilket kontinuerligt upprepas tills någon annan sektions knapp trycks.
BREAK	Detta skapar en markant variation av en tacts break i det rytmiska ackompanjemanget och kan få Ditt framförande att låta än mer professionellt.
ENDING	Denna används för att avsluta musiken. Så snart avslutningsmönstret spelat klart, stoppar ackompanjemanget automatiskt.

► **1-3** Använd samma operationer som i "Spela en kompstil" på sid 28 och 29.

► **4** Tryck [INTRO] knappen.

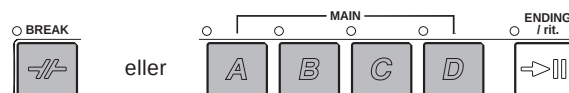


► **5** Så snart Du spelar ett ackord med Din vänsterhand startar Intro.
I detta exempel, spela att C-dur ackord (enligt nedan).

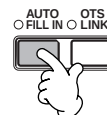


När uppspelningen av introduktionen är klar, leder detta automatiskt till Main sektionen.

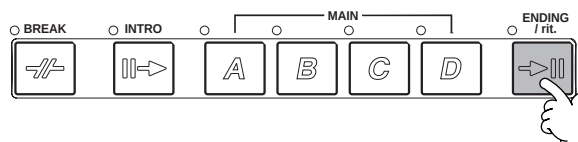
► **6** Tryck någon av MAIN [A] till [D] knapparna eller [BREAK] knappen enligt önskan. (Se Strukturschema över ackompanjemanget på nästa sida.)



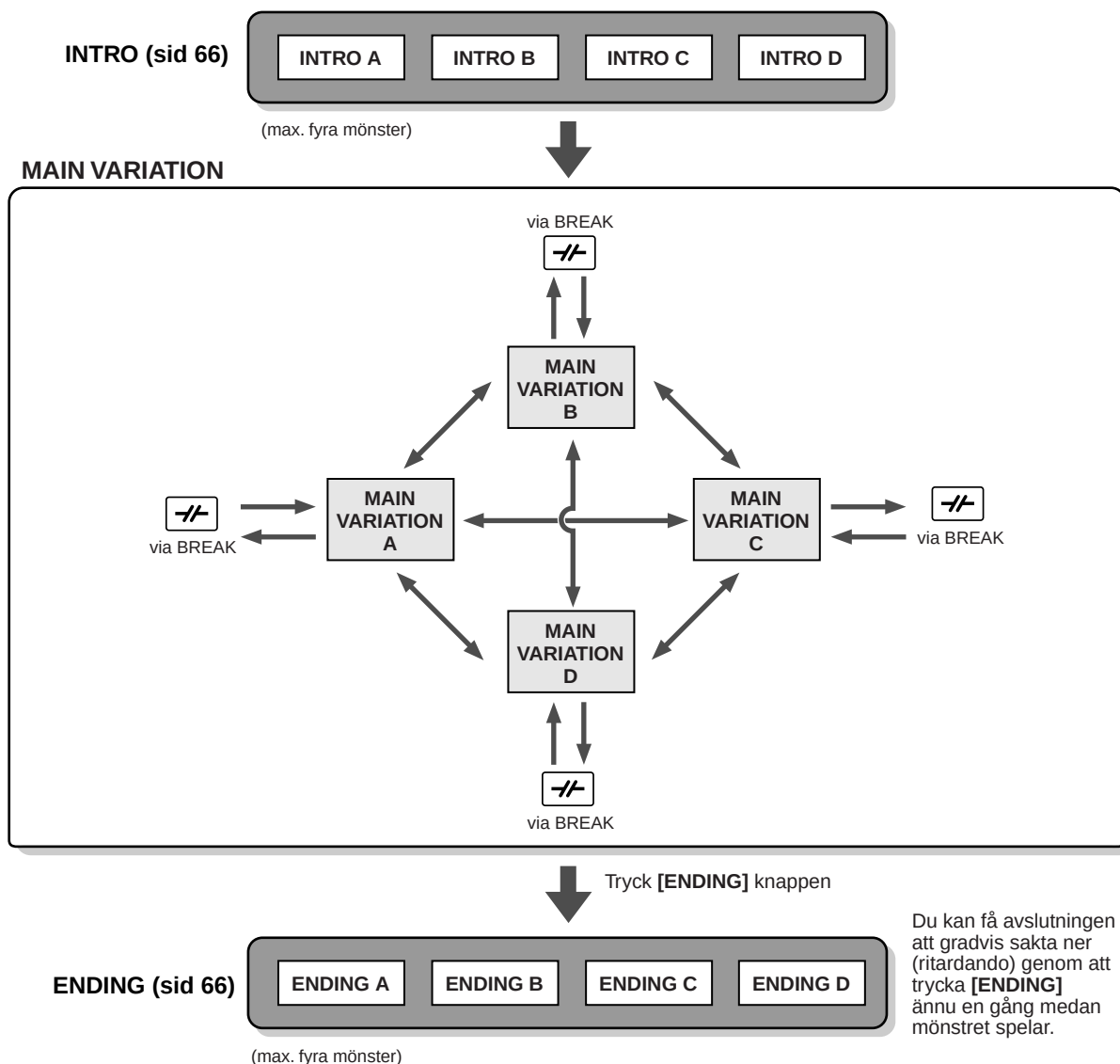
► **7** Tryck [AUTO FILL IN] knappen för att koppla in fill-in funktion om så önskas.
Fill-in mönstren kommer att spelas automatiskt vid varje byte mellan Main sektioner.



► **8** Tryck [ENDING] knappen.
Detta växlar till den avslutande sektionen.
När avslutningsmönstret spelats klart, stoppar kompet automatiskt.



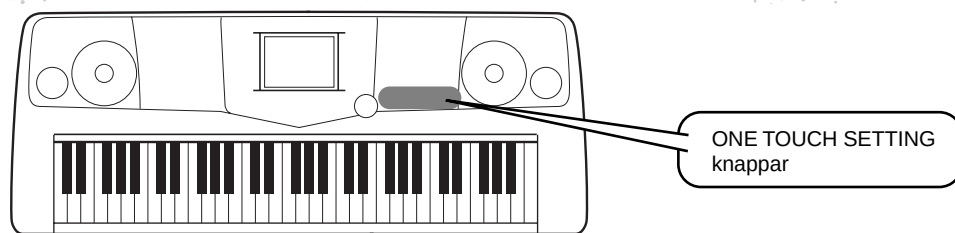
■ Strukturschema över ackompanjemanget



- Intro behöver inte nödvändigtvis användas som introduktion. Du kan använda en av Intro sektionerna även mitt i en melodi genom att trycka [INTRO] knappen medan mönstret spelar.
- Var uppmärksam med Break sektionen. Om Du trycker [BREAK] knappen efter sista taktslaget (åttondel) i takten, kommer break mönstret att spelas från och med nästa takt. Detta gäller även Auto Fill-in.
- Du kan starta ackompanjemangent genom att använda vilken sektion som helst, såväl som Intro sektionerna.
- Om Du vill återstarta en stil direkt efter Ending, tryck helt enkelt [INTRO] knappen medan Ending sektionen spelar.
- Om Du trycker [BREAK] knappen medan Ending spelar, kommer break att omedelbart börja spela, följt av Main sektionen.

Övriga kontroller

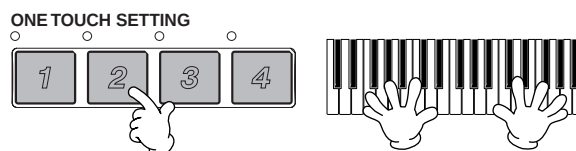
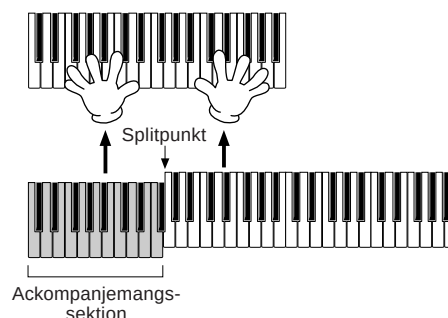
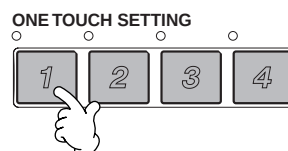
FADE IN/OUT 	[FADE IN/OUT] knappen kan användas för att tona in och tona ut (sid 65) när man startar och stoppar ackompanjemanget.
TAP TEMPO 	En stil kan startas i vilket önskat tempo som helst, genom att "slå" detta med [TAP/TEMPO] knappen. För detaljer, se sid 51.
SYNC.STOP 	När Synchro Stop funktionen är aktiverad kommer uppspelningen av ackompanjemanget att stoppas helt när alla tangenter inom sektionen för det automatiska ackompanjemanget på klaviaturen släpps upp. Ackompanjemanget startar igen så snart ett ackord spelas. För detaljer, se sid 65.



One Touch Setting

One Touch Setting är en kraftfull och praktisk funktion som gör att Du kan kalla fram de mest lämpliga panelinställningarna (ljudnummer, etc) för den aktuella stilen, i en enda knapptryckning. Detta är ett fantastiskt sätt att direkt ställa om alla inställningar för PSR-2000/1000 för att passa den stil Du önskar spela.

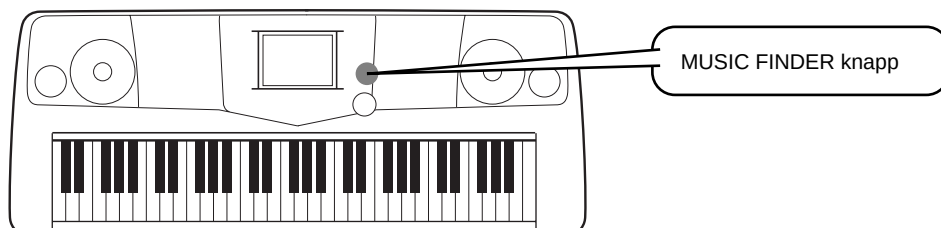
- **1** Välj en stil (sid 28).
- **2** Tryck en av ONE TOUCH SETTING knapparna. Detta kallar inte enbart fram alla inställningar (ljud, effekter, etc) som passar den valda stilen (se sid 67) — det kopplar dessutom in ACMP och SYNC.START så att Du kan börja spela direkt med kompstilen.
- **3** Så snart Du spelar ett ackord med Din vänsterhand startar det automatiska ackompanjemanget.
- **4** Spela melodistämman med Din högerhand och olika ackord med Din vänsterhand.
- **5** Prova andra One Touch Setting inställningar. Du kan också skapa Dina egna One Touch Setting inställningar. För detaljer, se sid 68.



- Här är ytterligare ett sätt att skapa automatiska ändringar och krydda Ditt framförande: Använd den praktiska OTS (One Touch Setting) Link funktionen för att få automatiska byten av One Touch Setting samtidigt som Du väljer en annan Main sektion (sid 68).

Music Finder

Referens
på sid 69



MUSIC FINDER knapp

Om Du vill spela en speciell melodi, men inte vet vilken kompstil eller vilka ljudinställningar som är lämpliga, kommer den praktiska Music Finder att vara till stor hjälp. Välj helt enkelt en melodititel i Music Finder, och PSR-2000/1000 gör automatiskt alla panelinställningar så att Du kan spela i den önskade musikstilen!

Använd Music Finder

- **1** Tryck [MUSIC FINDER] knappen.

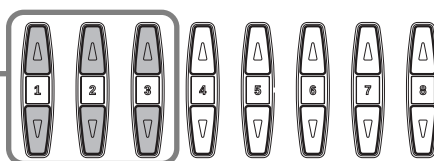


- **2** Välj en inprogrammering.

MUSIC FINDER			
ALL	FAVORITE	SEARCH	SEARCH 2
MUSIC	STYLE	BEAT/TEMPO	
A Swinsine Safari	Swins2	4/4 152	
Abracadabra	Rock+HalfTi~	4/4 141	
All I Have To Do Is ~	60's8Beat	4/4 106	
All Shook Up	Jive	4/4 156	
Anapola	60's6trPop	4/4 152	
At The Hop	CrocoTwist	4/4 174	
Azurro	DiscoHands	4/4 122	
Bailamos	DiscoLatin	4/4 100	
Banboleo	Espanole	4/4 116	
Black is Black	70'sDisco3	4/4 125	
Black Magic Woman	RockChaCha	4/4 120	
Blame It On The Boo~	DiscoChocol~	4/4 106	
Blue Suede Shoes	Rock&Roll	4/4 186	
Boom Boom Boom Boom	EuroTrance	4/4 138	

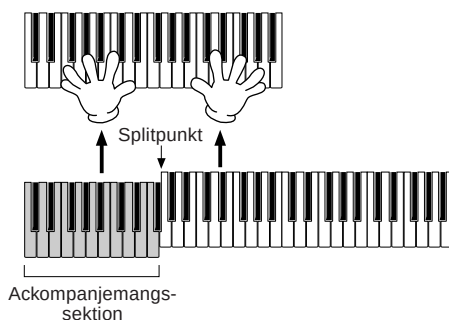
Tryck [BACK]/[NEXT] knappen för att välja önskad sida av inprogrammeringar. I detta exempel är ALL valt.

Välj önskad inprogrammering.



I detta exempel, tryck [1▲▼] - [3▲▼] knapparna för att välja en inprogrammering enligt melodititel.

- **3** Spela tillsammans med stilens uppspelning.



Tryck [EXIT] för att komma tillbaka till MAIN display.

OBS

Du kan också få ljud och andra viktiga inställningar att ändras automatiskt i samband med Style ändringar. För att göra detta, koppla till OTS LINK (sid 68) och ställ OTS LINK TIMING (sid 138) på "REAL".

► **1** Tryck [MUSIC FINDER] knappen.



► **2** Tryck [I] knappen för att ta fram MUSIC FINDER SEARCH 1 display.

Resultaten av Search 1 och 2 visas i motsvarande märkta SEARCH 1/2 displayerna.



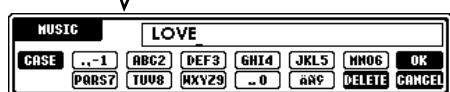
4 I detta exempel, tryck [A] knappen för att ta fram display för att skriva in en melodititel.

I detta exempel
är ANY valt.

Se sid 45 för instruktioner kring att skriva bokstäver/tecken.

3 Tryck [F], [G] och [H] för att radera tidigare förutsättningar, om så behövs.

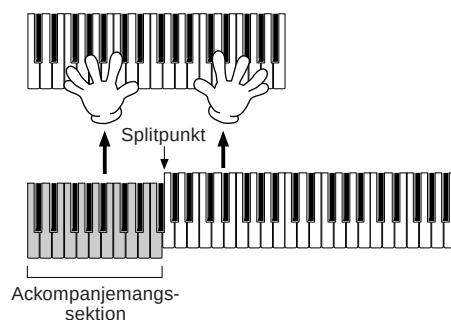
5 Skriv in melodinamnet och tryck sedan [8▲] (OK) knappen.



I detta exempel
är ALL valt.

6 Tryck [8▲] (START SEARCH) knappen.
Sökfunktionen letar upp alla inprogrammeringar som innehåller det eller de angivna orden.

- **7** Välj en inprogrammering (se steg #2 på sid 33) och spela tillsammans med uppspelningen av kompstilen.



Tryck [EXIT] för att komma tillbaka till MAIN display.

Du kan också skapa Dina egna Music Finder inställningar och spara dem till diskett (sid 38 och 44). Tack vare detta kan Du utöka Ditt Music Finder bibliotek och utbyta dem med andra PSR-2000/1000 användare. För detaljer, se sid 71.

Spara och återkalla Music Finder data

För att spara Din Music Finder data, ta fram MUSIC FINDER öppna/spara visningen från SYSTEM RESET sidan (sid 151) i UTILITY displayen, och följ samma procedur som gäller för öppna/spara visning för Voice (sid 40, 44). För att återkalla den sparade datan, genomför relevant operation från MUSIC FINDER's öppna/spara visning. Inprogrammeringar kan ersättas eller adderas (sid 71).

OBS

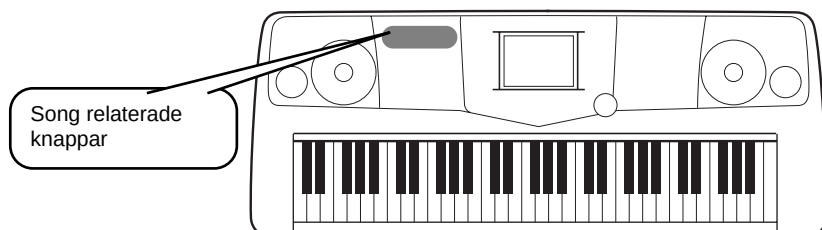
Music Finder data är kompatibel för både PSR-2000 och PSR-1000.

I instruktionerna ovan hanteras all Music Finder data tillsammans. Dessutom, när Du sparar eller laddar Style filer, kommer den Music Finder data som använder relevanta Style filer att lagras eller adderas automatiskt. När Du kopierar eller flyttar en Style fil på diskett till USER enheten (sid 42, 43) kommer den inprogrammering som var inprogrammerad med den relevanta stilen att automatiskt adderas till PSR-2000/1000.

- I exemplet ovan specificerades en melodititel, men Du kan också söka relevanta inprogrammeringar med nyckelord eller musikstilar, t ex Latin, 8-beat, etc. (sid 70).

Spela med Songs

Referens
på sid 75

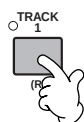


Spela tillsammans med PSR-2000/1000

I detta avsnitt vill vi att Du provar uppspelningsfunktionerna i PSR-2000/1000 genom att koppla bort eller tysta högerhandens melodistämma och att Du istället spelar den själv. Det blir som att ha en mycket begåvad och skicklig partner som ackompanjerar Dig medan Du spelar melodin.

► **1-4** Använd samma operationer som i "Song uppspelning" på sidorna 21- 23.

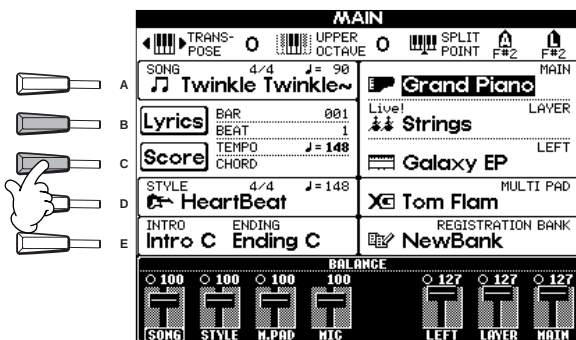
► **5** Tryck [TRACK 1] knappen för att koppla bort högerhandens melodistämma.



OBS

För att koppla bort vänsterhandens stämma, tryck [TRACK 2] knappen.

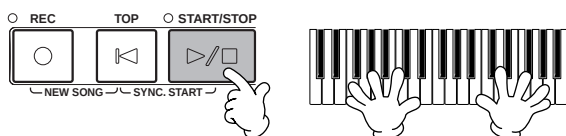
► **6** Om Du vill att noterna skall visas medan Du spelar (endast PSR-2000), tryck [C] knappen. Om Du vill se sångtexten, tryck [B] knappen. Om inte MAIN displayen visas, tryck [DIRECT ACCESS] knappen följt av [EXIT] knappen.



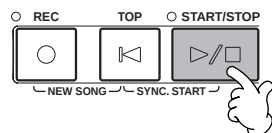
OBS

Om den valda Song:en inte innehåller textdata kommer inte någon text att visas.

► **7** Tryck SONG [START/STOP] knappen och spela stämman. Om Du önskar, kan Du justera tempot genom att trycka TEMPO [◀] [▶] knapparna.



► **8** Tryck SONG [START/STOP] knappen för att stoppa uppspelningen.



OBS

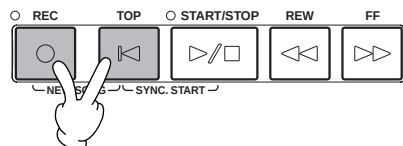
- Om Du vill starta direkt utan någon introduktion, använd Sync Start funktionen. För att ställa Sync Start i klarläge, håll [TOP] knappen nertryckt, samtidigt som Du trycker SONG [START/STOP] knappen. Song uppspelningen kommer att starta i samma ögonblick Du börjar spela på klaviaturen.
- Om Du hör att PSR-2000/1000 även spelar melodistämman, kontrollera kanalinställningen för melodistämman i Song datan och ändra kanalen som fördelats till Track 1 (sid 137). Du kan också ändra själva Song kanalen permanent.

Inspelning

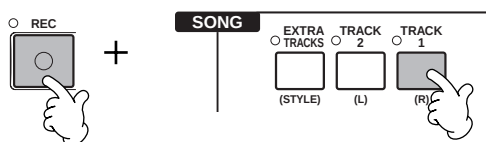
Du kan även spela in med PSR-2000/1000 — snabbt och lätt. Prova Quick Recording funktionen nu och spela in Ditt klaviaturframförande.

- **1-3** Välj ett ljud för inspelning. Använd samma operationer som i "Spela med ett ljud" på sidorna 25, 26.

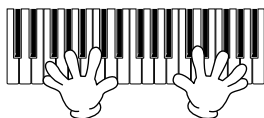
- **4** Tryck [REC] och [TOP] knapparna samtidigt för att välja "New Song" (= "Ny Melodi") för inspelning.



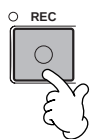
- **5** Medan [REC] knappen hålles nertryckt, tryck samtidigt på [TRACK 1] knappen.



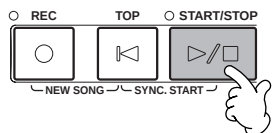
- **6** Inspelningen startas så snart Du börjar spela på klaviaturen.



- **7** När Du är klar med inspelningen, tryck [REC] knappen.



- **8** För att lyssna till Din nygjorda inspelning, återställ melodin till dess början genom att trycka [TOP] knappen och tryck sedan SONG [START/STOP] knappen.



- **9** Spara den inspelade datan enligt önskan (sidorna 38, 44).

! WARNING

Den inspelade datan kommer att gå förlorad om Du slår av strömmen. Om Du vill behålla en viktig inspelning måste den sparas till User enheten eller diskett.

Grundläggande hantering — Organisera Dina data

PSR-2000/1000 hanterar en rad olika typer av data — ljud, ackompanjemangstilar, Songs, Multi Pads och Registration Memory inställningar. Mycket av denna data finns redan programmerad och ingår i PSR-2000/1000 men Du kan också skapa och editera Dina egna data med en del av funktionerna i instrumentet.

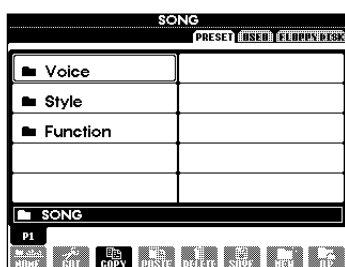
All denna data är sparad i separata filer — precis som i en dator.

Här skall vi visa Dig den grundläggande hanteringen av displaykontrollerna för att hantera och organisera datan för PSR-2000/1000 i filer och mappar.

Filer kan öppnas, sparas, namnges, flyttas eller raderas i deras respektive öppna/spara displayer. Du kan välja dessa displayer för respektive filtyper; Song, Voice, Style, etc. Du kan dessutom effektivt organisera Dina data genom att samla olika filer av samma typ i en gemensam mapp.

Öppna/spara displayer för Song, Voice, Style, Multi Pad Bank och Registration Bank kan kallas upp från MAIN displayen (den display som visas när strömmen slås på) genom att trycka motsvarande [A]- [J] knapp.

Öppna/spara display för Song (sid 76)



hanterar Song filerna

Öppna/spara display för Voice (sid 54)

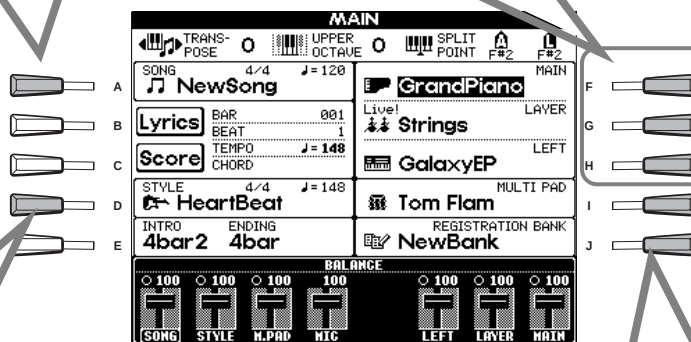


hanterar Voice filerna

Öppna/spara display för Multi Pads (sid 73, 118)



hanterar Multi Pad Bank filerna



⚠ OBS

Följande öppna/spara displayer är också tillgängliga; de väljs emellertid från andra displayer än MAIN (sid 151).

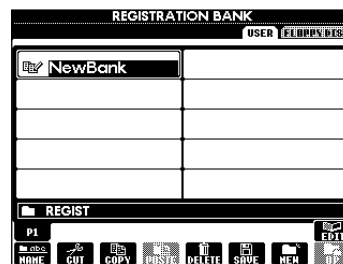
- SYSTEM SETUP
- MIDI SETUP
- USER EFFECT
- MUSIC FINDER

Öppna/spara display för Style (sid 59)



hanterar Style filerna

Öppna/spara display för Registration Bank (sid 85)



hanterar Registration Bank filerna

Exempel — öppna/spara display för Voice

Varje öppna/spara display sida består av PRESET, USER och FLOPPY DISK enheter.

PRESET enhet

Här ligger de filer som är fabriksprogrammerade och installerade i PSR-2000/1000. Preset filer kan inte ändras eller överskrivas.

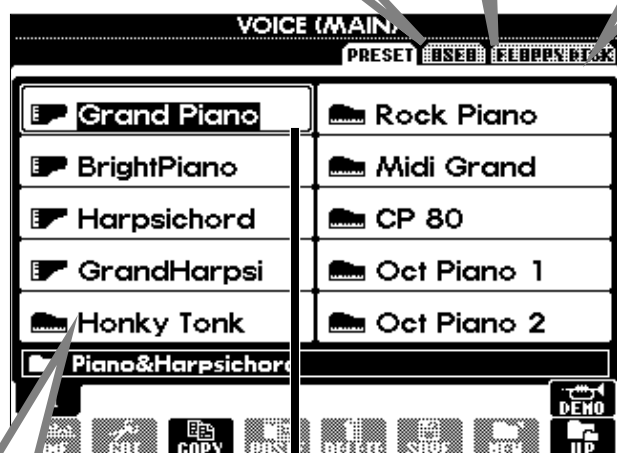
Du kan emellertid använda en Preset fil som grund för att skapa Din egen originalfil (som kan sparas i USER eller FLOPPY DISK enheten).

USER enhet

Här ligger de filer som innehåller Dina egna originaldata, skapade eller editerade med de olika funktionerna i PSR-2000/1000. De lagras internt i PSR-2000/1000.

FLOPPY DISK enhet

Du kan också lagra Dina egna originaldata till diskett. Färdigköpta disketter kan också kallas fram här. Dessa filer blir naturligtvis bara tillgängliga när en relevant diskett är insatt i diskettstationen.



Byter enhet mellan PRESET, USER och FLOPPY DISK.

Tar fram katalogens högre nivå. I detta exempel kan sidan som visar mappar med ljudkategorier tas fram.

Fil

Alla data, såväl fabriksprogrammerad som Din egen, lagras som "filer".

Aktuellt minne

"Aktuellt minne" är den plats från vilket ljudet tas fram när Du väljer ett ljud. Det är också härifrån Du editerar Ditt ljud med hjälp av SOUND CREATOR funktionen. Ditt editerade ljud måste sedan sparas som en fil i USER eller FLOPPY DISK enheten.

OBS

Det valda ljudet i sig (oediterat) kan också sparas som en fil i USER eller FLOPPY DISK enheten.

Välja filer och mappar

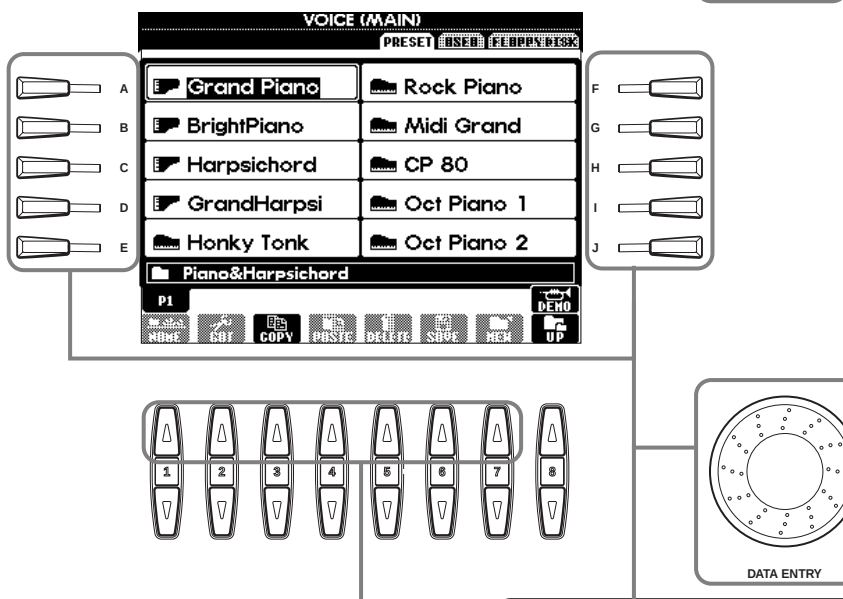
Välj en fil som visas i displayen. I detta exempel väljer vi en Voice fil.

Tryck först VOICE [**PIANO & HARPSI.**] knappen för att ta fram displayen som innehåller filerna.

Displayen ("öppna/spara" visningen) är typisk för de som används för att ta fram och spara filer (ljudfiler).

PSR-2000/1000 innehåller redan en rad ljud i PRESET enheten. Du kan spara egna ljud Du skapat med Sound Creator funktionen till USER eller FLOPPY DISK enheten.

1 Välj "PRESET", "USER" eller "FLOPPY DISK" med hjälp av [BACK][NEXT] knappen.



När "JAPANESE" är valt för Language parametern (sidorna 45, 151) och Du ändrar detta till något av de västerländska språken, ändras kanji och kana tecknen för filnamn lagrade i diskettstationen till västerländska tecken. I det motsatta fallet ändras speciella latintecken och markeringar till normala tecken. Dessutom, i samband med floppy disk data, texter i filer ändras till tecken som inte kan läsas av instrumentet.

Tänk på att liknande problem kan förekomma när man försöker använda filer som skapats eller editrats i en dator som använder annat språk i sitt operativsystem. Generellt bör Du vara försiktig med att växla språk — Du riskerar att inte kunna komma åt datan korrekt.



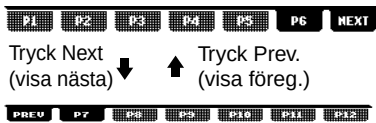
Genom att dubbelklicka aktuell **[A]** - **[J]** knapp tas motsvarande fil fram och man återkommer till MAIN display.



Genom att markera aktuell fil och dubbelklicka **[ENTER]** knappen tas motsvarande fil fram och man återkommer till MAIN display.

2 Använd [1▲] ~ [7▲] knapparna för att välja sidor.

När mängden tillgängliga filer eller mappar överstiger tio, ändras nedre delen av displayen såsom visas nedan.



3 Välj filen/mappen.

Det finns två sätt att välja filen/mappen:

- **Tryck [A] - [J] knappen.**
Tryck den bokstavsmärkta knapp som motsvarar den fil/mapp Du önskar ta fram. (I exemplet ovan är det ljudfiler som visas.)

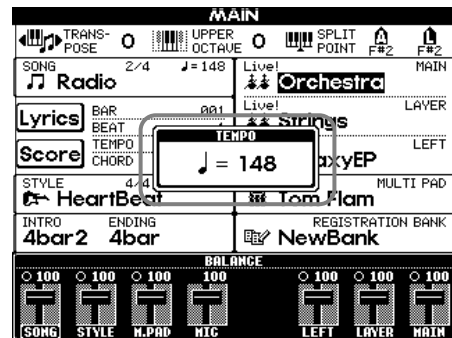
- Använd **[DATA ENTRY]** ratten och **[ENTER]** knappen.
När Du vrider **[DATA ENTRY]** ratten flyttar sig markeringen bland de tillgängliga filerna/mapparna. Markera önskad fil eller mapp (ljudfil visas i exemplet ovan) och tryck **[ENTER]** för att ta fram Ditt val.



**Tryck [EXIT] knappen
för att återgå till MAIN
displayen.**

Du kan återgå till föregående display genom att trycka **[EXIT]** knappen.

Att lämna små pop-up fönster
Du kan också lämna små pop-up fönster (som det i illustrationen här intill) genom att trycka [EXIT] knappen.

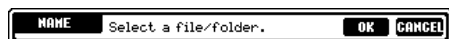


Fil/mapp-relaterade operationer

Namnge filer/mappar

Du kan ange namn till filer och mappar. Vilken fil som helst i **USER** och **FLOPPY DISK** enheten kan namnges eller namnändras. Genomför följande steg när det finns data i User enheten. Om det finns Preset filer/mappar Du skulle vilja namnändra, kopiera dem först (sid 43) och använd dem som User filer/mappar.

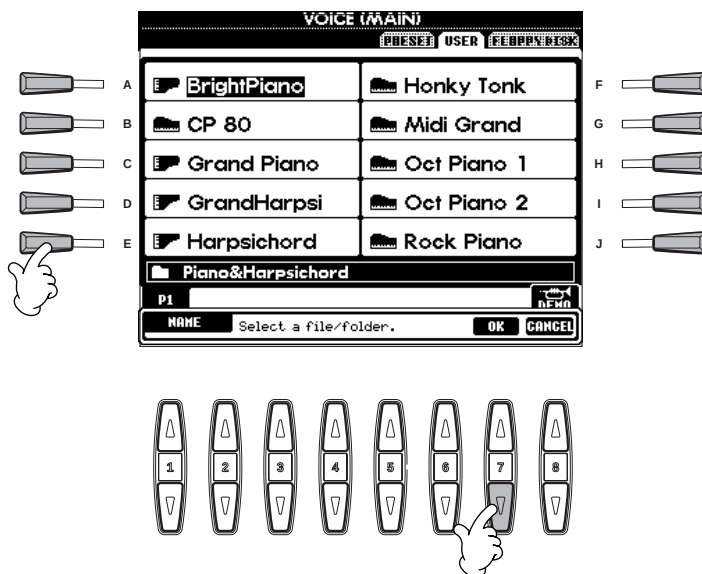
- 1** Tryck [1▼] (NAME) knappen.
NAME displayen visas.



OBS

Ett namn för en fil/mapp kan bestå av upp till 50 halvstora bokstäver (eller 25 Hiragana och kanji tecken), inklusive ikon ID:n (se OBS nedan) och tillägget.

- 2** Välj önskad fil/mapp och tryck [7▼](OK) knappen.
Den aktuella fil/mapp som valts är markerad. För att välja annan fil/mapp, tryck någon av [A] - [J] knapparna.
För att avbryta, tryck [8▼] (CANCEL) knappen.



OBS

Filnamnet visas i en dator enligt följande. Om Du ändrar ikon ID eller tillägget kan ikonerna komma att ändras och filen kan kanske inte återkallas korrekt.

ABCDE.S002.MID
 Fil ID Ikon ID Tillägg



Ange det nya namnet (sid 45).



Tryck [8▲] (OK) knappen.
För att avbryta, tryck [8▼] (CANCEL) knappen.

Flytta filer/mappar

Du kan flytta filer och mappar enligt önskan, för att organisera Dina data. Varje fil/mapp i **USER** och **FLOPPY DISK** enheterna kan flyttas med hjälp av klipp-och-klistra operationen som beskrivs nedan.

1 Tryck [2▼] (CUT) knappen.

CUT displayen visas.



OBS

Denna operation kan inte användas för att flytta en fil/mapp från en diskett till en annan. Om Du vill göra detta, klipp (cut) och klistra (paste) filen eller mappen från den första disketten till USER sidan. Skifta sedan disketter och klistra till FLOPPY DISK sidan.

2 Välj önskad fil/mapp som skall flyttas.

Välj önskad fil/mapp och tryck [7▼](OK) knappen.

Den aktuella fil/mapp som valts markeras. För att välja annan fil/mapp, tryck en av [A] ([J]) knapparna.

Flera filer/mappar kan väljas tillsammans, även från andra sidor. För att upphäva valet, tryck knappen för den valda filen/mappen igen.

Tryck [6▼] (ALL) knappen för att välja alla filer/mappar i den sida som visas (USER/FLOPPY DISK). När [6▼] (ALL) knappen tryckts ändras [6▼] knappen till "ALL OFF" knapp att användas för att upphäva valet.

OBS

Alla filer/mappar på en diskett kan kopieras till en annan disk i en enda operation (sid 150).

3 Tryck [7▼] (OK) knappen.

För att avbryta operationen, tryck [8▼] (CANCEL) knappen.

OBS

Efter att ha klistrats blir filen automatiskt omflyttad i alfabetisk ordning och visas.

4 Ta fram destinationsdisplayen.

Endast USER och FLOPPY DISK sidorna kan väljas som destination.

OBS

Beträffande filer/mappar på en diskett

I FLOPPY DISK sidan för öppna/spara displayen kommer enbart filer som kan hanteras i denna öppna/spara display att visas, även om en mapp på en diskett kan innehålla olika typer av filer.

I en klipp-och-klistra operation av en mapp (på diskett), kan en hel mapp klippas ut; det blir emellertid enbart de filer som kan hanteras i den aktuella öppna/spara displayen som kan klistras.



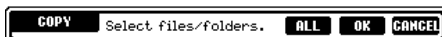
Tryck [4▼] (PASTE) knappen.

Den fil/mapp Du klippte (cut) klistras (paste) nu vid destinationen.

Kopiera filer/mappar

Du kan också kopiera filer och mappar enligt önskan, för att organisera Dina data. Varje fil/mapp i **PRESET**, **USER** och **FLOPPY DISK** enheterna kan kopieras med hjälp av klipp-och-klistra operationen som beskrivs nedan.

- 1 Tryck [3▼] (COPY) knappen.**
COPY displayen visas.



OBS

Denna operation kan inte användas för att flytta en fil/mapp från en diskett till en annan. Om Du vill göra detta, klipp (cut) och klistra (paste) filen eller mappen från den första disketten till USER sidan. Skifta sedan disketter och klistra till FLOPPY DISK sidan.

- 2 Välj önskad fil/mapp.**

Välj önskad fil/mapp och tryck på [7▼](OK) knappen. Den aktuella fil/mapp som valts markeras. För att välja annan fil/mapp, tryck en av [A] - [J] knapparna. Flera filer/mappar kan väljas tillsammans, även från andra sidor. För att upphäva valet, tryck knappen för den valda filen/mappen igen. Tryck [6▼] (ALL) knappen för att välja alla filer/mappar i den sida som visas (USER/FLOPPY DISK). När [6▼] (ALL) knappen tryckts ändras [6▼] (ALL) knappen funktion till "ALL OFF" knapp att användas för att upphäva valet.

- 3 Tryck [7▼] (OK) knappen.**

För att avbryta operationen, tryck [8▼] (CANCEL) knappen.

- 4 Ta fram destinations-displayen.**

Endast USER och FLOPPY DISK sidorna kan väljas som destination.



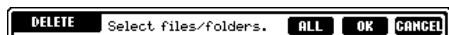
- Tryck [4▼] (PASTE) knappen.**

Den fil/mapp Du klippte (cut) klistras (paste) nu vid destinationen.

Radera filer/mappar

Du kan också radera filer och mappar enligt önskan, för att organisera Dina data. Varje fil/mapp i **USER** och **FLOPPY DISK** enheterna kan raderas med hjälp av operationen som beskrivs nedan.

- 1 Tryck [5▼] (DELETE) knappen.**
DELETE displayen visas.



- 2 Välj önskad fil/mapp.**

Välj önskad fil/mapp och tryck [7▼](OK) knappen. Den aktuella fil/mapp som valts markeras. För att välja annan fil/mapp, tryck en av [A] - [J] knapparna. Flera filer/mappar kan väljas tillsammans, även från andra sidor. För att upphäva valet, tryck knappen för den valda filen/mappen igen. Tryck [6▼] (ALL) knappen för att välja alla filer/mappar i den sida som visas (USER/FLOPPY DISK). När [6▼] (ALL) knappen tryckts ändras [6▼] (ALL) knappen till "ALL OFF" knapp att användas för att upphäva valet.



- Tryck [7▼] (OK) knappen.**

För att avbryta operationen, tryck [8▼] (CANCEL) knappen.

Meddelandet "Are you sure you want to delete the "*****" file (or data/folder)? YES/NO" (= "Är Du säker på att Du vill radera "*****" filen (eller data/mapp)? JA/NEJ") visas.

YESRaderar markeringen.

NOLämnar uppmaningen utan att radera.

När flera filer valts visas "Are you sure you want to delete the "*****" file (or data/folder)? YES/YES ALL/ NO/CANCEL" (= "Är Du säker på att Du vill radera "*****" filen (eller data/mapp)? JA/JA ALLA/NEJ/ AVBRYT") meddelandet.

YES/NORaderar det som markerats (YES), eller ignorerar markeringen utan att radera (NO).

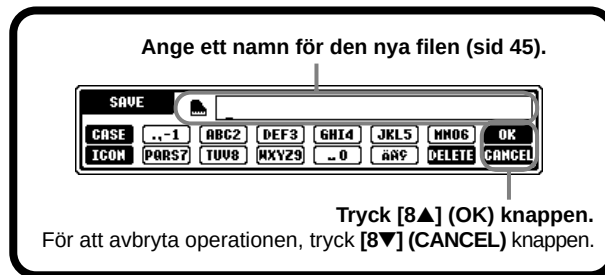
YES ALL Raderar direkt allt som markerats.

CANCEL Lämnar uppmaningen utan att radera.

Spara filer

Med denna operation kan Du spara Dina viktiga data i filer. Filer kan endast sparas till **USER** och **FLOPPY DISK** enheterna.

1 Tryck [6▼] (SAVE) knappen.



OBS

Den interna minneskapaciteten för respektive PSR-2000/1000 är cirka 580KB (PSR2000)/260KB (PSR1000). Minneskapaciteten för en 2DD och 2HD diskett är respektive 720KB och 1440KB. När Du lagrar data till dessa platser kommer alla filtyper för PSR-2000/1000 (Voice, Style, Song, Registration, etc.) att lagras tillsammans.

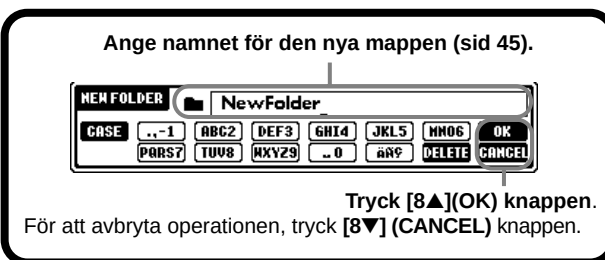
OBS

Filer för DOC och Yamaha Disklavier mjukvara, som finns att köpa i handeln, och dess editerade filer i PSR-2000/1000, kan lagras i USER enheten, men inte kopieras till annan diskett.

Organisera filer genom att skapa ny mapp

Med denna operation kan Du på ett enkelt sätt organisera Dina olika filer i kategorier genom att skapa en ny mapp för varje kategori. Mapper kan enbart skapas i **USER** och **FLOPPY DISK** enheterna.

1 Ta fram den sida för vilken Du vill skapa en ny mapp och tryck [7▼] (NEW) knappen.



OBS

Kataloger för mappar kan innehålla upp till fyra nivåer. Det maximala antalet filer och mappar som kan lagras är 800 (PSR-2000) / 400 (PSR-1000) men detta kan variera beroende på filnamnet. Det maximala antalet filer som kan sparas i en mapp är 250.

Visa överliggande sidor

Tryck [8▼] (UP) knappen för att ta fram överliggande sidor. Du kan t ex ta fram mappnivån över filsidor.

Ange bokstäver och ändra ikoner

1 Tryck [1▼] (NAME), [6▼] (SAVE) eller [7▼] (NEW) knappen.



Ändra typ av tecken med hjälp av [1▲] knappen.

Om Du väljer japanska som språk i **FUNCTION** displayen (sid 151) kan följande typer av tecken och storlekar anges:

かな漢 (kana-kan)
Hiragana och kanji, tecken (full storlek)

カナ (kana)
Katakana (normal storlek), tecken (full storlek)

カナ (kana)
Katakana (halv storlek), tecken (halv storlek)

A B C — Alfabet (stora och små bokstäver, full storlek), siffror (full storlek), tecken (full storlek)

ABC — Alfabet (stora och små bokstäver, halv storlek), siffror (halv storlek), tecken (halv storlek)

Om Du valt annat språk än japanska i **FUNCTION** displayen (sid 151), blir följande typer och tecken tillgängliga:

CASE — Alfabet (stora bokstäver, halv storlek), siffror (halv storlek), tecken (halv storlek)

case — Alfabet (små bokstäver, halv storlek), siffror (halv storlek), tecken (halv storlek)

Kalla fram **ICON SELECT** genom att trycka på [1▼] knappen.

Skriv in tecken

Instruktionen som följer visar Dig hur Du skriver in tecken när Du skall namnge Dina filer och mappar. Metoden är i mångt och mycket densamma som när man skriver namn och nummer i en mobiltelefon.

1 Flytta markören till önskad position med hjälp av [DATA ENTRY] ratten.

2 Tryck önskad knapp [2▲] - [7▲] och [2▼] - [6▼] som motsvarar det tecken Du vill ange.

Flera olika tecken är fördelade till varje knapp och tecknen ändras för varje gång Du trycker knappen.

För att verkligen skriva in det valda tecknet, flytta markören eller tryck på knappen för ett annat tecken.

Om Du skrivit in ett tecken av misstag, flytta markören till det tecken Du vill radera och tryck [7▼] (DELETE) knappen. Om Du vill radera alla radens tecken på en gång, tryck och håll nere [7▼] (DELETE) knappen ett ögonblick.

När markören visas i omvänd display (markerad), blir enbart det markerade omfånget raderat.

3 För att verkligen ange det nya namnet, tryck [8▲] (OK) knappen.

För att avbryta operationen, tryck [8▼] (CANCEL) knappen.

OBS

Följande halvstora tecken kan inte användas för att namnge filer och mappar:
¥ \ : * ? " < > |

Konvertera till Kanji (japanska)

Detta gäller enbart om Du använder "かな漢" (kana-kan)" knappen (på japanska).

När det inskrivna "hiragana" tecknet visas i omvänd display (markerat), tryck [ENTER] knappen en eller flera gånger för att konvertera tecknet till önskad kanji.

Det markerade omfånget kan ändras med [DATA ENTRY] ratten.

Det konverterade omfånget kan ändras tillbaka till "hiragana" med [7▼] (DELETE) knappen.

Det markerade omfånget kan raderas på en gång med [8▼] (CANCEL) knappen.

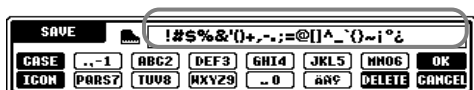
För att verkligen ange ändringen, tryck [8▲] (OK) knappen eller ange nästa tecken. För att ange "hiragana" direkt (utan att konvertera), tryck [8▲] (OK) knappen.

Ange speciella markeringar (omljud, accent, japanska "ゝ" och "゚" och "。")

Välj en bokstav till vilken en markering skall adderas och tryck [6▼] knappen (innan bokstaven verkligen anges).

Ange ytterligare bokstäver (tecken)

Du kan kalla upp en teckenlista genom att trycka [6▼] efter att bokstaven verkligen angetts.



Flytta markören till önskat tecken med hjälp av [DATA ENTRY] ratten och tryck sedan [8▲] (OK) eller [ENTER] knappen.

OBS

I samband med bokstäver som inte åtföljs av speciella tecken (med undantag för kana-kan och halvstora katakana), kan Du kalla fram teckenlistan genom att trycka [6▼] knappen efter att ha valt en bokstav (innan Du verkligen anger denna).

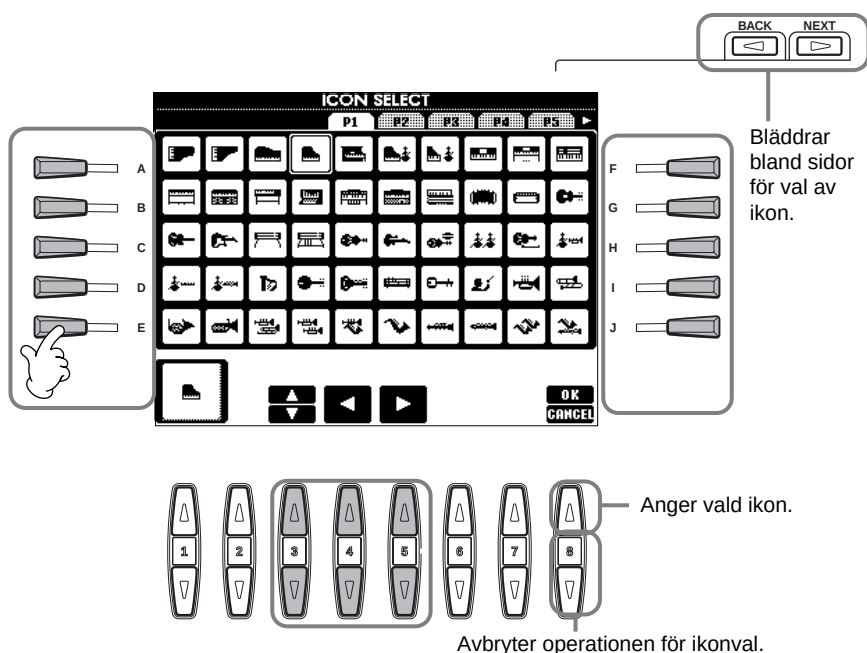
Ange siffror

Välj först något av följande: "A B C" (fullstort alfabet), "ABC", "CASE" (stora bokstäver i halvstort alfabet) och "case" (små bokstäver i halvstort alfabet). Därefter, tryck och håll nere önskad knapp, [2▲] - [7▲] och [2▼] - [5▼] ett ögonblick, eller tryck upprepade gånger tills önskad siffra är vald.

Ändra ikonen

Du kan också ändra den ikon som visas till vänster om filnamnet. Kalla fram ICON SELECT displayen genom att trycka [1▼] (ICON) knappen från sidan som hanterar namngivningen (sid 45).

Välj önskad ikon med hjälp av [A] - [J] eller med [3▲▼] - [5▲▼] knapparna och ange sedan den valda ikonen genom att trycka [8▲] (OK) knappen.

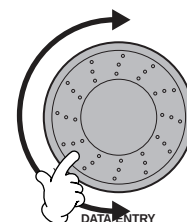
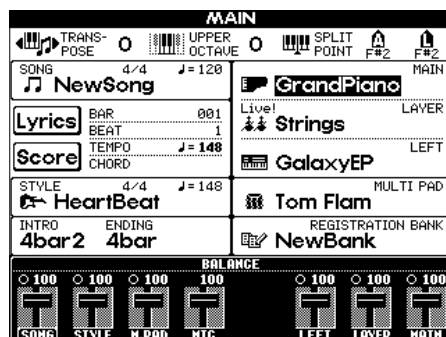


Använd [DATA ENTRY] ratten

Denna bekväma kontroll gör att Du lätt och enkelt kan välja företeelser i displayen eller snabbt ändra parametrars värden.

Justera värden

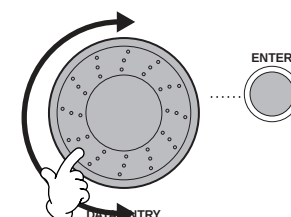
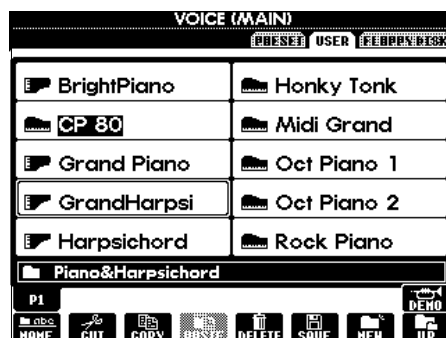
Du kan ändra parametervärden genom att vrida på [DATA ENTRY] ratten. I exemplet med BALANCE displayen kan volymen för den stämma som visas i omvänd display (markerad) justeras genom att vrida på ratten. För att justera volymen för en annan stämma, välj först önskad stämma genom att trycka motsvarande [▲▼] knapp och vrid sedan på [DATA ENTRY] ratten.



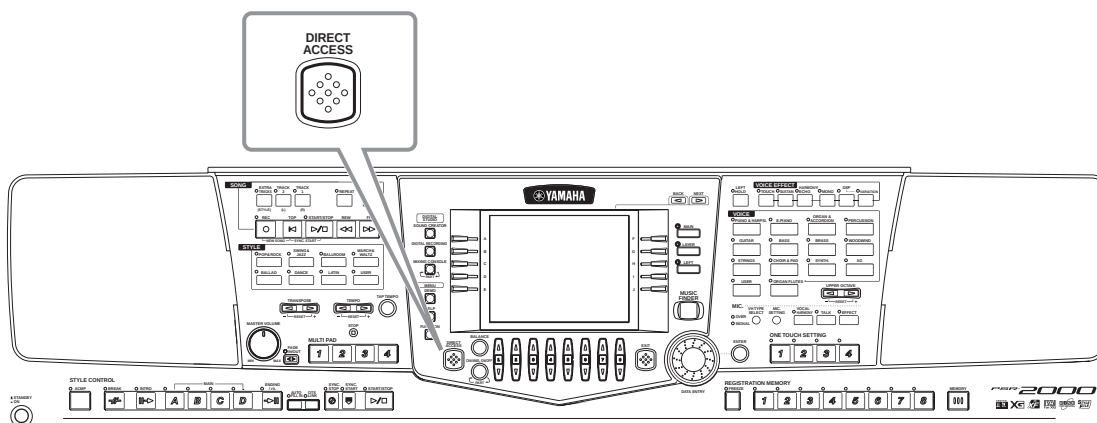
Välj företeelser

Du kan välja önskad företeelse eller funktion i displayen genom att vrida på [DATA ENTRY] ratten. Den valda företeelsen kallas då fram eller aktiveras med hjälp av [ENTER] knappen.

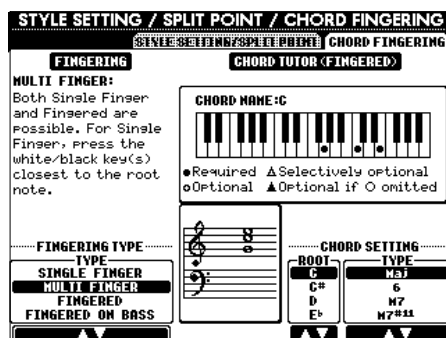
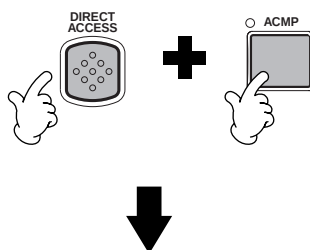
I exemplet med VOICE displayen kan Du välja önskad ljudfil med [DATA ENTRY] ratten och aktivera det valda ljudet genom att trycka [ENTER] knappen på panelen.



Direct Access — snabbval av displayer



Med den bekväma Direct Access funktionen kan Du direkt kalla fram önskad display med bara en ytterligare enkel knapptryckning. Tryck [**DIRECT ACCESS**] knappen och ett meddelande visas i displayen som uppmanar Dig att trycka önskad knapp. Tryck då på den knapp som motsvarar displayen för önskade inställning och denna kommer omedelbart att visas. I exemplet nedan används Direct Access för att ta fram displayen för att välja **Chord Fingering** (sid 139).



Se Direct Access lista (sid 48) där Du kan avläsa de displayer som kan kallas fram med Direct Access funktionen.

OBS

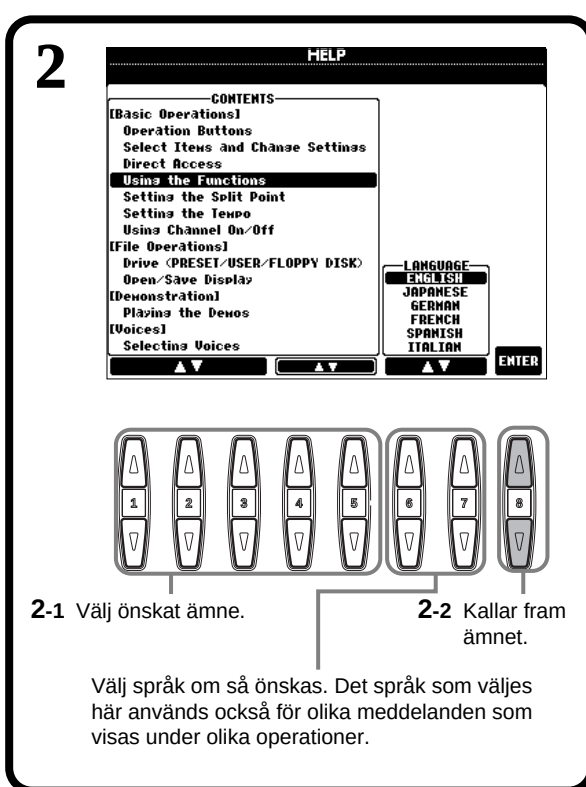
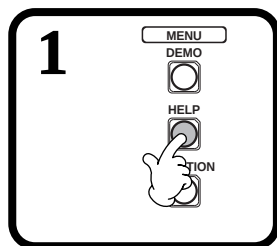
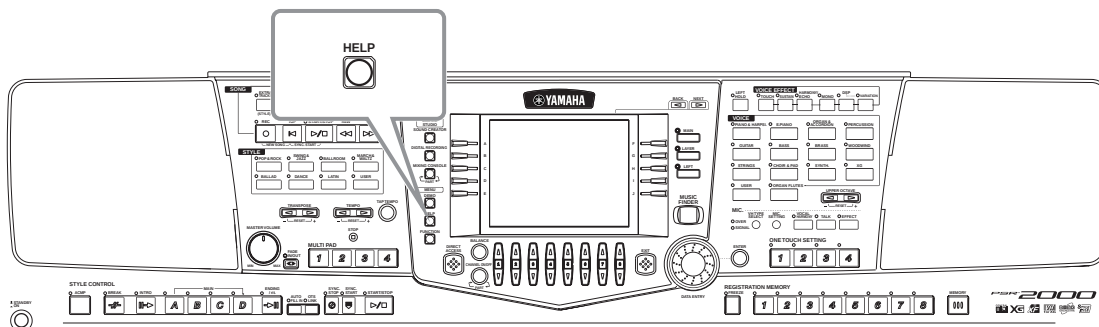
Här är ett praktiskt sätt att från vilken annan display direkt komma till **MAIN** display:
Tryck helt enkelt [**DIRECT ACCESS**] knappen och därefter [**EXIT**] knappen.

Direct Access lista

Operation: [DIRECT ACCESS] knappen + knappen i listan nedan		Motsvarande LCD display och funktion			Se sid
SONG	[TRACK1]	FUNCTION	SONG SETTING	TRACK1 CHANNEL val	137
	[TRACK2]			TRACK2 CHANNEL val	137
	[EXTRA TRACKS]				137
	[REPEAT]		UTILITY	METRONOME inställningar	148
	[METRONOME]				
	[REC]			—	
	[TOP]			—	
	[START/STOP]			—	
	[REW]			—	
	[FF]			—	
STYLE	[POP & ROCK]	FUNCTION	STYLE SETTING/SPLIT POINT	SPLIT POINT (ACMP) inställningar	138
	[SWING & JAZZ]				
	[BALLROOM]				
	[MARCH & WALTZ]				
	[BALLAD]				
	[DANCE]				
	[LATIN]				
	[USER]				
TRANSPOSE	[◀]	MIXING CONSOLE	CONTROLLER	TRANSPOSE fördelning	141
	[▶]		TUNE	TRANSPOSE inställningar	123
TEMPO	[◀]	FUNCTION	MIDI	MIDI CLOCK inställning	145
	[▶]		UTILITY	TAP inställningar	149
[TAP TEMPO]				FADE IN/OUT inställningar	148
[FADE IN/OUT]					
MULTI PAD	[1]	MULTI PAD	MULTI PAD EDIT		74
	[2]				
	[3]				
	[4]				
	[STOP]				
STYLE CONTROL	[ACMP]	DIGITAL RECORDING	MULTI PAD CREATOR	REPEAT/CHORD MATCH inställningar	119
	[BREAK]	FUNCTION	CHORD FINGERING	FINGERING TYPE val	138
	[INTRO]	MIXING CONSOLE (STYLE PART)	VOLUME/VOICE	VOICE inställningar	122
	MAIN [A]			PANPOT inställningar	
	MAIN [B]			VOLUME inställningar	
	MAIN [C]		FILTER	HARMONIC CONTENT inställningar	123
	MAIN [D]			BRIGHTNESS inställningar	
	[ENDING/rit.]		EFFECT	REVERB inställningar	124
	[AUTO FILL IN]			CHORUS inställningar	
				DSP inställningar	
	[OTS LINK]	FUNCTION	STYLE SETTING/SPLIT POINT	SYNC. STOP WINDOW inställning	138
	[SYNC. STOP]				
	[SYNC. START]				
	[START/STOP]				

Hjälp-meddelanden

Hjälp-meddelandena ger Dig förklaringar och beskrivningar för alla huvudsakliga funktioner och finesser i PSR-2000/1000.



OBS

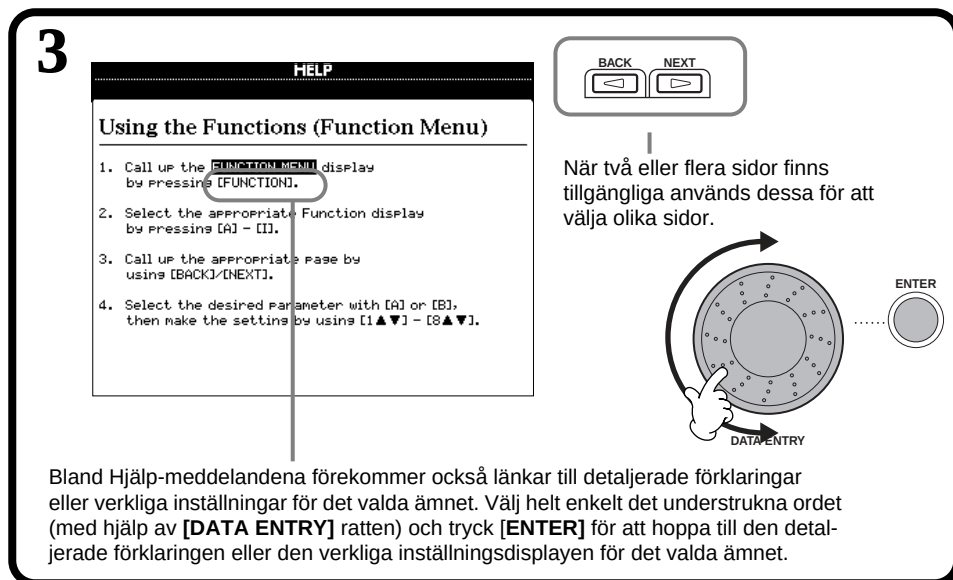
Hjälp-meddelanden kan visas med något av följande språk (tyvärr finns inte SWEDISH — övers. anm):
ENGLISH
JAPANESE
GERMAN
FRENCH
SPANISH
ITALIAN

OBS

Språk kan också väljas i FUNCTION "LANGUAGE" displayen (sid 151).

OBS

När "JAPANESE" är valt för Language parametern och Du ändrar detta till något av de västerländska språken, ändras kanji och kana tecknen för filnamn lagrade i diskettstationen till västerländska tecken. I det motsatta fallet ändras speciella latintecken och markeringar till normala tecken. Dessutom, i samband med diskett data, texter i filer ändras till tecken som inte kan läsas av instrumentet. Tänk på att liknande problem kan förekomma när man försöker använda filer som skapats eller editats i en dator som använder annat språk i sitt operativsystem. Generellt bör Du vara försiktig med att växla språk — Du riskerar att inte kunna komma åt datan korrekt.

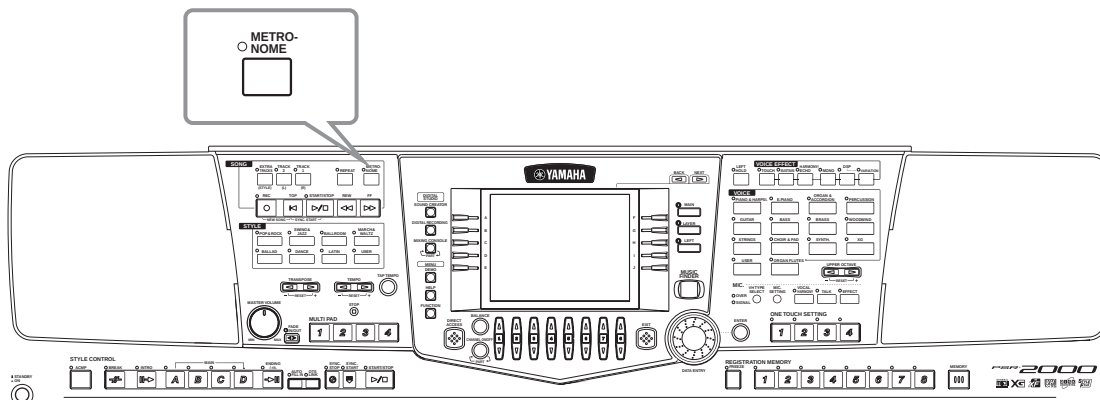


Tryck denna för att återgå till föregående display.



Använd metronomen

Metronomen ger genom ett klickljud ett stöd för tempot när Du övar, eller låter Dig kontrollera ett specifikt tempo.



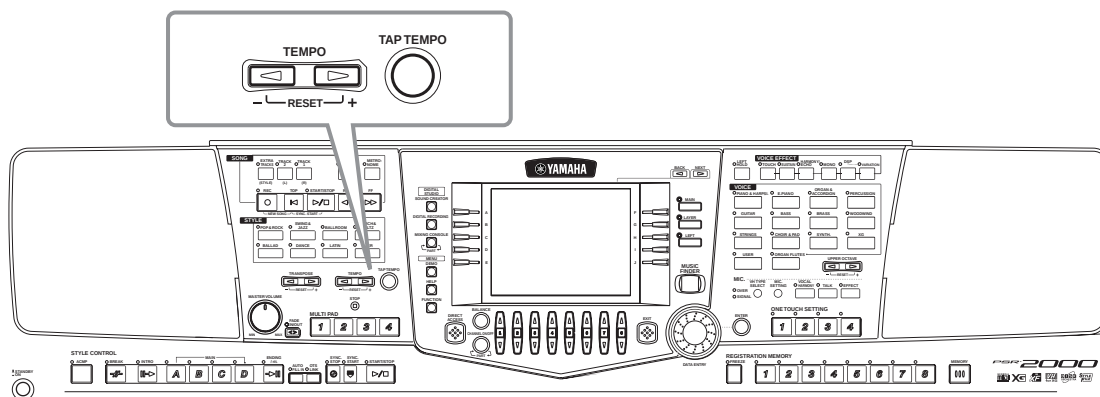
Metronomen startas genom att trycka [METRONOME] knappen.
Justera tempot med hjälp av TEMPO[◀] [▶] knapparna (se nedan).
För att stoppa metronomen, tryck [METRONOME] knappen ännu en gång.

OBS

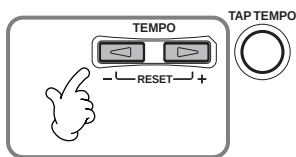
Inställningar för ljudet, volymnivån och takten (taktarten) för metronomen kan alla ändras (sid 148).

Justera tempot

Detta avsnitt beskriver hur Du justerar uppspelningstempot. Det påverkar inte bara metronomen, utan även uppspelningen av en Song eller en ackompanjemangsstil.

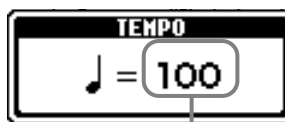


1



Tryck antingen TEMPO [◀] knappen eller [▶] knappen.

2



Justera tempot antingen med hjälp av TEMPO [◀] [▶] knapparna eller [DATA ENTRY] ratten.
Siffran i displayen anger antalet fjärdedelsslag per minut. Omfånget sträcker sig från 5 till 500. Ju högre värde, desto snabbare tempo.

När Du byter tempo kommer såväl tempot för den aktuella Song:en som kompstilen att ändras enligt detta. För att återställa till respektive standardtempo, tryck båda TEMPO [◀] [▶] knapparna samtidigt. Se även "Tempo indikering — MAIN display" (sid 51) för mer information kring tempo.



Tryck denna för att lämna TEMPO displayen.



OBS

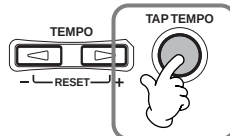
Songs och ackompanjemangsstilar har programmerats med ett standardtempo, avsett att bäst passa vald Song/Style.

Tap tempo

Med denna praktiska funktion kan Du slå an tempot för en Song eller en ackompanjemangstil. Slå helt enkelt an [TAP TEMPO] knappen i önskat tempo, och tempot för Song:en eller ackompanjemangsstilen anpassas helt enligt Ditt anslag.

1 Spela upp en Song eller en ackompanjemangstil (sid 59, 76).

2



Slå an [TAP TEMPO] knappen två gånger för att ändra tempot.

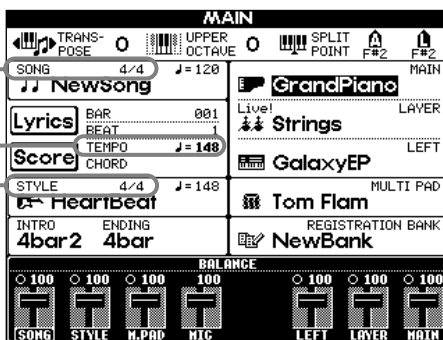
■ Tempo indikationer — MAIN display

Det finns tre olika tempopindikationer i Main display enligt nedan.

Indikerar standard (initialt) tempoinställningen för den aktuella Song som är vald.

Indikerar aktuellt tempo för vald Song, ackompanjemangsstil eller metronome som för tillfället spelas upp. När ingenting spelas upp (stoppat) indikerar detta tempot för den valda kompstilen. När Song och kompstil spelas upp samtidigt kommer tempot för kompstilen att automatiskt ändras för att passa tempot för Song:en, vilket visas här. Detta tempo blir det som gäller vid inspelning av Song eller ackompanjemangsstil.

Indikerar standard (initialt) tempoinställningen för den aktuella ackompanjemangsstil som är vald.



■ OBS

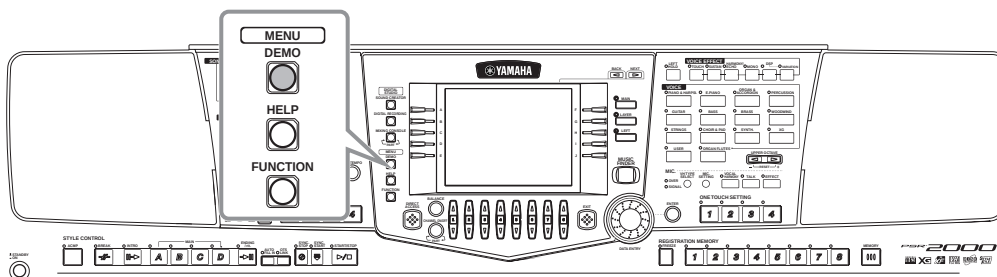
När [TAP TEMPO] knappen slås an återges ett ljud. Du kan ändra detta ljud enligt önskan (sid 149).

■ OBS

Du kan också använda Tap Tempo för att automatiska starta en Song eller en ackompanjemangsstil. När såväl Song som ackompanjemangsstil är stoppad, slå an [TAP TEMPO] knappen flera gånger, och det valda ackompanjemanget kommer att starta i det tempo Du slagit an. När en Song står i Sync. Start klarläge (sid 60, 76) startar ett anslag av [TAP TEMPO] knappen Song uppspelningen på samma sätt. För Song eller kompstilar i 2/4 och 4/4 takt, slå an fyra gånger; för 3/4 takt, slå an tre gånger; för 5/4 takt, slå an fem gånger.

Spela Demos

PSR-2000/1000 är ett synnerligen mångsidigt och sofistikerat instrument med ett stort utbud av dynamiska ljud och rytmer och därtill massor med avancerade funktioner. Tre olika typer av Demo Song:er har speciellt programmerats för att presentera det häpnadsväckande ljudet och funktionerna i PSR-2000/1000.



- 1 Genom att trycka [DEMO] knappen spelas Demo Song:erna automatiskt upp i slumpvis ordning.



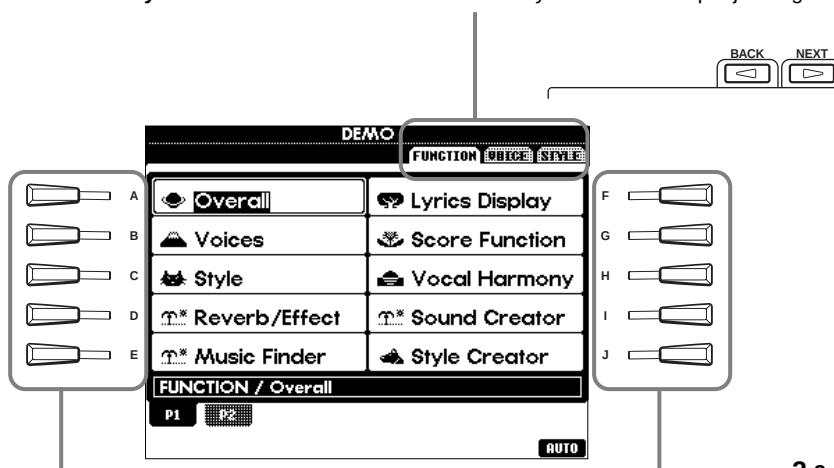
2

- 2-1 Använd [BACK][NEXT] knapparna för att välja önskad Demo kategori.

Function Demo Dessa demonstrerar de olika funktionerna i PSR-2000/1000.

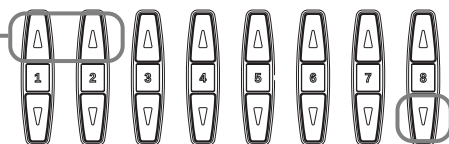
Voice Demo Dessa presenterar ljuden i PSR-2000/1000.

Style Demo Dessa introducerar rytmer och ackompanjemangsstilar i PSR-2000/1000.



- 2-3 Tryck en av dessa knappar två gånger — en gång för att välja önskad demo och ännu en gång för att starta den.

- 2-2 Använd dessa för att välja olika display sidor.

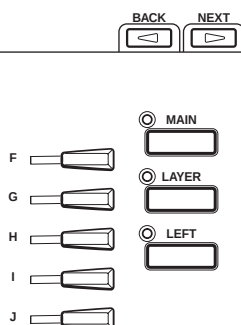


Tryck denna för att spela upp alla Demo Songs/företeelser kontinuerligt, med start från det första överst till vänster i displayen. Denna blir enbart tillgänglig från FUNCTION sidan. Alla tillgängliga demos spelas upp i en följd, med start från den som ligger överst till vänster. **VOICE** och **STYLE** sidorna har ingen [AUTO] knapp, men alla Demo Song:er spelas emellertid upp i en följd. Genom att trycka denna knapp kopplas den interaktiva funktionen för Function Demo bort (i övrigt tillgänglig i steg 3 nedan).

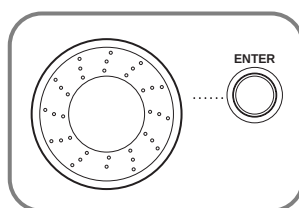


3 För Function demonstrationerna visas en introduktionsbild i displayen och Demo börjar spela.

Detta exempel visar Sound System i FUNCTION demo.



Välj önskat ord eller företeelse med hjälp av [DATA ENTRY] ratten och tryck sedan [ENTER] knappen eller de besiffrade knapparna ([1▼], [2▼], etc) för att kalla fram den.



OBS

Använd [BACK][NEXT] knapparna vid introduktionsbilden för att ta fram föregående eller nästa sida.

OBS

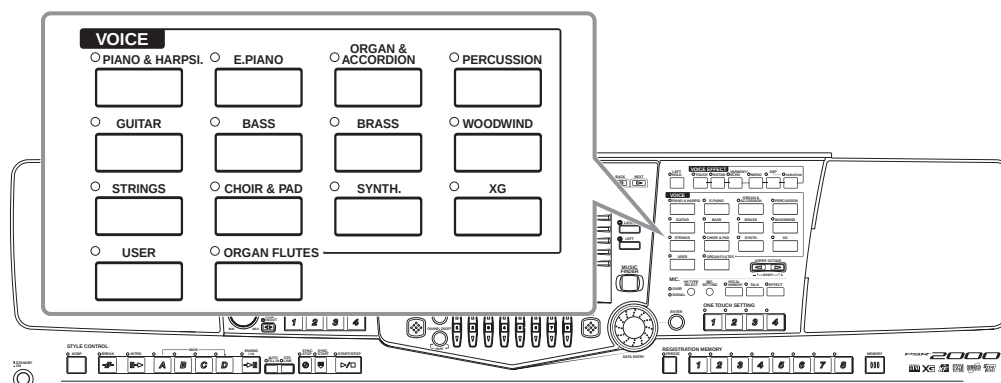
Tryck SONG [START/STOP] knappen för att stoppa en Demo Song. För att åter starta Demo Song vid den punkt den stoppades, tryck SONG [START/STOP] knappen ännu en gång. Snabbspolningsknapparna ([REW] och [FF]) kan också användas med Demo Song:erna (sid 78).



Återgår till MAIN display.

Ljud

PSR-2000/1000 ger Dig ett enormt urval av autentiska ljud, inklusive olika klaviaturinstrument, stråkar och blås — och mycket, mycket mer.

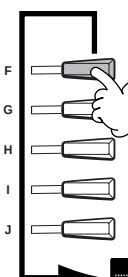
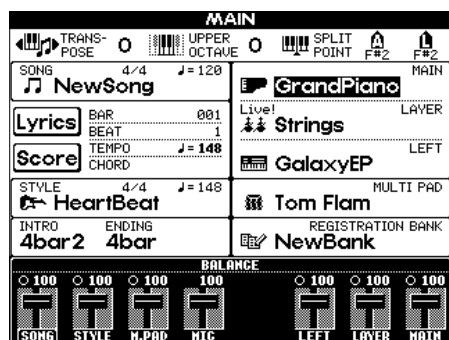


Välj ett ljud

- Tryck [MAIN] knappen för att koppla in MAIN stämman och tryck därefter [F] knappen för att ta fram menyn för att välja MAIN ljudet.

OBS

Ljudet Du väljer här hör till MAIN stämman, och kallas MAIN ljudet. (Se sid 56 för mer information.)



Kopplar in MAIN.

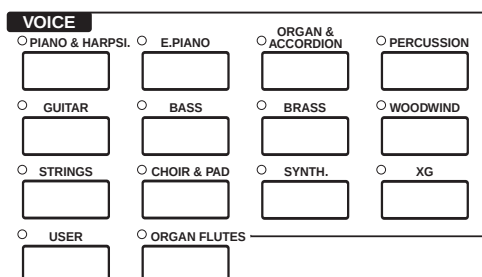
Det bästa är om Du lyssnar enbart till MAIN ljudet — se därför till att LAYER och LEFT stämmorna är fränkopplade.



- Välj önskad ljudgrupp.

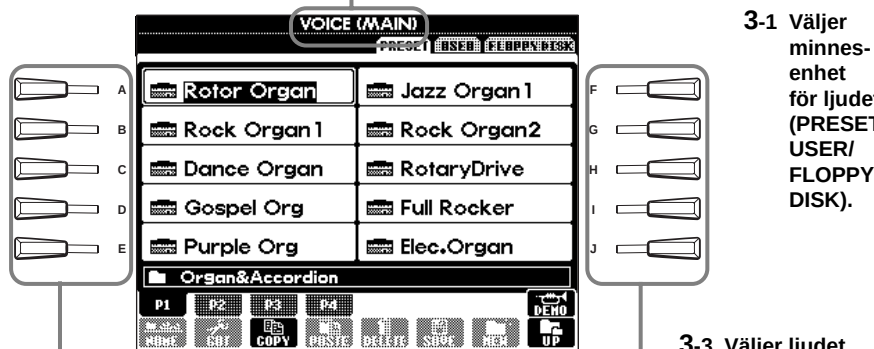
OBS

När Du väljer en ljudgrupp kommer det senast valda ljudet att automatiskt väljas.

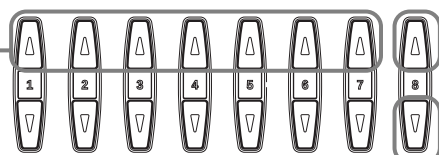


3

Indikerar att displayen är avsedd för att välja MAIN ljudet (sid 25).



3-2 Väljer de olika sidorna i den aktuella ljudgruppen.



Tryck denna för att ta fram displayen för att välja ljudgrupp.

Tryck denna för att starta demonstrationen av det valda ljudet. Demonstrationen kan när som helst stoppas genom att trycka knappen ännu en gång.

4

Spela på klaviaturen för att höra det valda ljudet.



Tryck denna för att återgå till MAIN displayen.



OBS

När man väljer ett ljud blir den bäst lämpade effekten för detta ljud automatiskt vald. Du kan koppla bort detta, så att något automatiskt val inte sker (sid 143).

OBS

Du kan ställa in hur mycket volymen för ljudet skall påverkas beroende på Ditt anslag (sid 141).

OBS

Se den separata Data List för en lista över tillgängliga ljud.

OBS

Du kan ställa in huruvida ljudbank och Program Change nummer ("MSB-LSB-Program Change nummer" till höger ovanför ljudnamnet) skall visas eller ej (sid 149).

OBS

XG utgör en avsevärd förbättring av GM System Level 1 formatet och har utvecklats av Yamaha speciellt för att ge såväl fler ljud och variationer som större kontroll och uttrycksmöjligheter över ljuden och dess effekter. Det garanterar även datakompatibilitet inför framtiden.

Ljudkaraktärer

Typen av ljud och dess karakteristika indikeras ovanför ljudnamnet.

Live! (endast PSR-2000)

Dessa ljud av akustiska instrument har samplats (d v s digitalt inspelats) i stereo för att återge ett verkligt autentiskt, rikt ljud, fullt av atmosfär och akustik.

Cool!

Dessa ljud utgör samlingar av elektriskt förstärkta instrument och tack vare stor minneskapacitet och mycket sofistikerad programmering har man lyckats fånga den typiska strukturen och nyanserna i dessa ljud.

Sweet!

Även dessa ljud av akustiska instrument är resultatet av Yamaha's sofistikerade teknologi som gör ljuden så otroligt detaljerade och naturliga att Du kan tro att det är instrumentet i verkligheten Du spelar på!

Drum

Olika trum- och percussionljud är fördelade till individuella tangenter, vilket gör att Du kan spela dessa från klaviaturen.

SFX

Olika specialeffekter har fördelats till individuella tangenter och kan spelas från klaviaturen.

Organ Flutes! (endast PSR-2000)

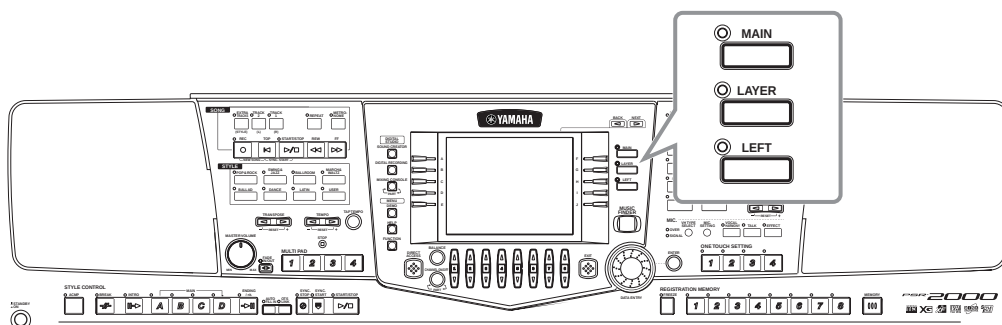
Dessa autentiska orgelljud kan Du själv påverka och skapa med Sound Creator där Du finner alla de olika fottal som behövs för ett traditionellt orgelljud.

Keyboard Percussion

När något av Drum Kit eller SFX Kit ljuden i [PERCUSSION] gruppen är valt, kan Du spela olika trum- och rytminstrument eller SFX (ljud effekter) ljud på klaviaturen. Trummor och rytminstrument som återges via de olika tangenterna är markerade med symboler nedanför klaviaturen. En del av rytminstrumentljuden kan låta annorlunda, även om de har samma namn, medan andra i grunden är desamma. Se den separata Data List (Drum/key Assignment List) för en komplett lista över fördelningen av Drum Kit och SFX kit ljuden.

Layer/Left — spela flera ljud samtidigt

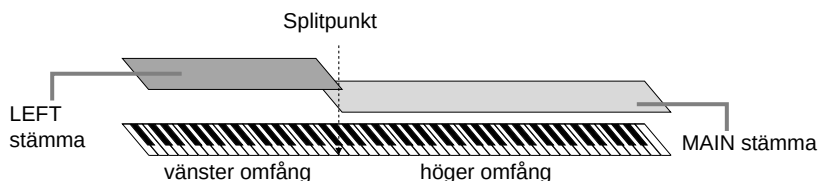
Med PSR-2000/1000 är det möjligt att spela med tre ljud samtidigt: MAIN, LAYER och LEFT. Genom att kombinera dessa tre kan Du skapa rika ljudbilder av flera instrumentklanger för Din musik.



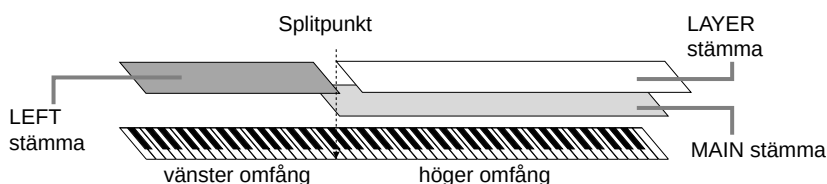
Spela med en sammanslagning av två ljud



Spela två separata ljud — i vänstra och högra omfånget på klaviaturen

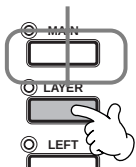


Spela tre olika ljud — ett i vänster omfång på klaviaturen och en sammanslagning av två i höger omfång

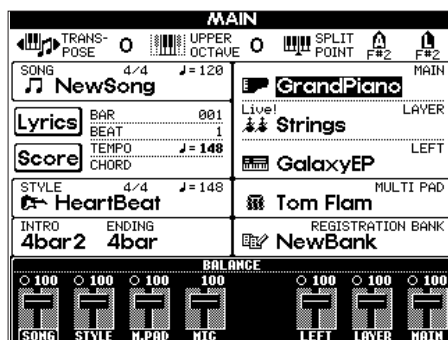


Layer — lägger samman två olika ljud

1 Tryck denna för att koppla in LAYER funktionen. För att koppla bort den, tryck knappen ännu en gång.



2 Välj LAYER med [G] knappen. Tryck samma knapp ännu en gång för att kalla fram VOICE display, från vilken Du väljer det ljud Du vill lägga samman med Main ljudet. Metoden för att välja ljud här är densamma som för VOICE (MAIN) display (sid 54).

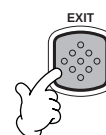


OBS

Det finns ett alternativt sätt att snabbt välja både MAIN och LAYER ljud från panelen: Medan en av panelens [VOICE] knappar hålls nertryckt, tryck ännu en [VOICE] knapp. Det först valda ljudet blir MAIN ljudet och det andra blir LAYER.

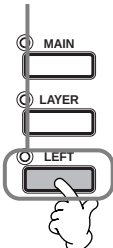


Tryck denna för att återgå till MAIN displayen.

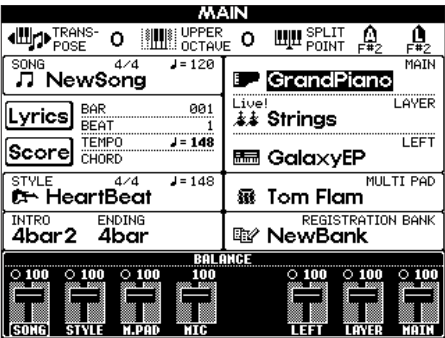


Left — ställer separata ljud för vänster och höger omfång på klaviaturen

1 Koppla in LEFT. För att koppla bort den, tryck knappen ännu en gång.




2 Välj LEFT med [H] knappen. Tryck samma knapp ännu en gång för att kalla fram VOICE display, från vilken Du väljer det ljud Du vill spela inom vänstra klaviaturomfånget. Metoden för att välja ljud här är densamma som för VOICE (MAIN) display (sid 54).



OBS

Splitpunkten kan fritt väljas till vilken tangent som helst på klaviaturen (sid 138).

OBS

Varje stämma (MAIN, LAYER och LEFT) kan ha sin egen volyminställning (sid 61).

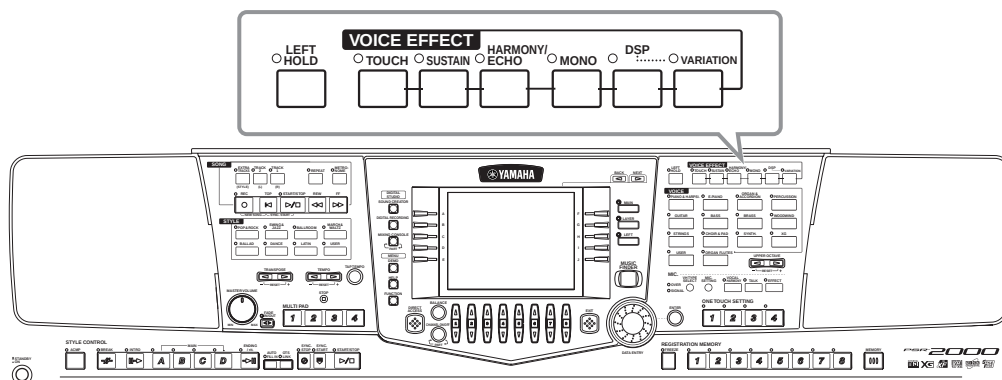
END EXIT



Tryck denna för att återgå till MAIN displayen.

Lägg effekter till ljuden

Från denna sektion på panelen kan Du lägga till en rad olika effekter till ljuden Du spelar på klaviaturen.



Tryck en av effektknapparna för att koppla in motsvarande effekt. Tryck ännu en gång för att koppla bort den. För förklaringar kring varje effekt, se nedan.

■ TOUCH

Denna knapp kopplar anslagskänsligheten för klaviaturen till och från. När den är fränkopplad återges samma volym, oavsett hur hårt eller löst Du slår an tangenterna.

■ SUSTAIN

När Sustain funktionen är tillkopplad får alla toner som spelas på klaviaturen en längre utklingningstid. Du kan också ställa längden för Sustain (sid 90).

■ DSP

PSR-2000/1000 är utrustad med en rad dynamiska inbyggda digitala effekter som gör att Du kan påverka ljudet på en rad olika sätt. Du kan använda DSP för att framhäva ljudet på ett subtilt sätt, som t ex att lägga till chorus för att skapa rörelse och djup, eller använda en symphonic effekt för att skapa ett varmt och fylligt ljud. DSP har också effekter som distortion som totalt kan förändra karaktären hos ljudet.

OBS

DSP och VARIATION effekttyperna och dess djup kan väljas och justeras i MIXING CONSOLE displayen (sid 124).

■ VARIATION

Denna kontroll växlar till variationen för effektinställningen, vilket på olika sätt påverkar effekten, beroende på vald effekt. När t ex Rotary Speaker (= roterande högtalare) effekt är vald (sid 124), kan Du med denna växla mellan långsam och snabb rotation.

■ HARMONY/ECHO

Denna kontroll lägger till Harmony eller Echo effekter till de ljud som spelas inom högerhands sektionen på klaviaturen (sid 143).

■ MONO

Denna kontroll bestämmer om ljudet återges monofoniskt (endast en ton i taget) eller polyfoniskt för varje stämma (MAIN/LAYER/LEFT). När lampan lyser är inställningen MONO, och när lampan är släckt blir det polyfoniskt. När inställningen är MONO ljuder endast sist spelade ton. Tack vare detta kan Du spela blåsinstrument mera realistiskt. Beroende på det valda ljudet kan man i MONO inställning även utnyttja Portamento effekten, när man spelar legato.

■ LEFT HOLD

Denna funktion gör att ljuden för Left stämman fortsätter att ljuda även sedan tangenterna släppts upp, som om sustainpedalen vore nertrampad. Funktionen är speciellt användbar tillsammans med det automatiska ackompanjemangset. Om Du t ex spelar och släpper upp ett ackord i ackompanjemangssektionen (med Left stämman inkopplad och ett String ljud valt för Left), kommer stråkstämman att fortsätta ljuda och ger ett fylligt tillskott till det totala ackompanjemangsljudet.

! OBS

Portamento effekten skapar en mjuk glidning mellan två toner som spelas legato efter varandra.

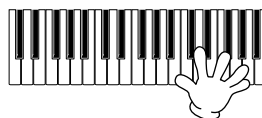
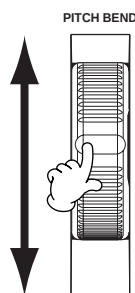
💡 TIPS

Du kan göra melodistämman extra effektfull om Du spelar med ackord och samtidigt använder ett monofoniskt ljud. Ställ Main ljudet för att spela polyfoniskt och Layer ljudet för att spela monofoniskt (MONO). I detta fall kommer den melodistämman Du spelar — inklusive översta tonen i ett ackord — att ljuda monofoniskt. Prova detta med följande ljud:

MAIN ljud: Brass Section (polyfonisk) + **LAYER** ljud: Sweet Trump (monofonisk).

PITCH BEND-hjul & MODULATION-hjul

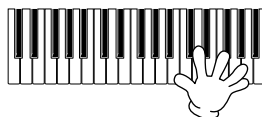
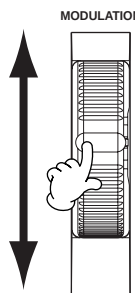
Använd PSR-2000/1000 PITCH BEND hjulet för att böja toner uppåt (vrid hjulet från Dig) eller neråt (vrid hjulet mot Dig) medan Du spelar på klaviaturen. PITCH BEND hjulet är självcenterande och återgår automatiskt till normal tonhöjd när det släpps.



! OBS

Det maximala Pitch Bend omfånget kan ändras (sid 123).

Modulation funktionen lägger till en vibratoeffekt till toner som spelas på klaviaturen (PSR-2000). Genom att dra MODULATION hjulet mot Dig minimeras effekten, medan den ökas när Du för hjulet från Dig.

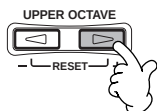


! OBS

Ställ hjulet i MIN position för att undvika oönskad modulationseffekt.

Justera oktavläget

Med [UPPER OCTAVE] knappen blir det möjligt att transponera MAIN och LAYER stämmorna samtidigt upp eller ner en oktav.

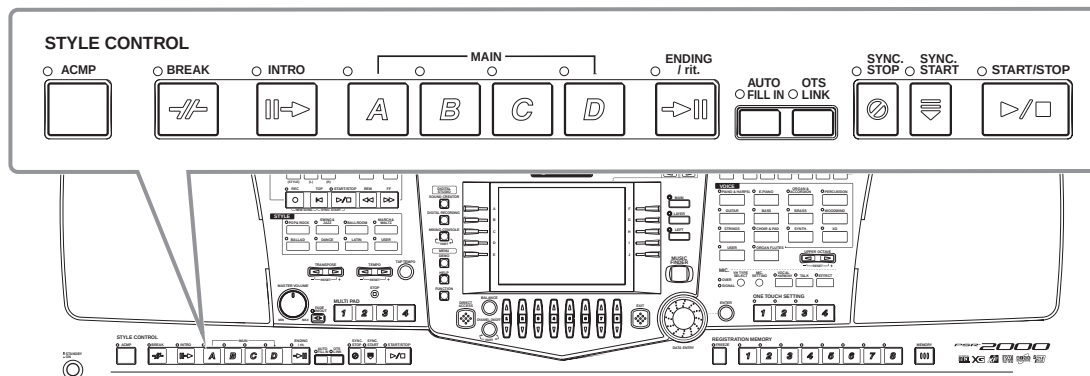


! OBS

Mera detaljerade oktavinställningar för varje stämma kan göras med hjälp av Mixing Console funktionen (sid 123).

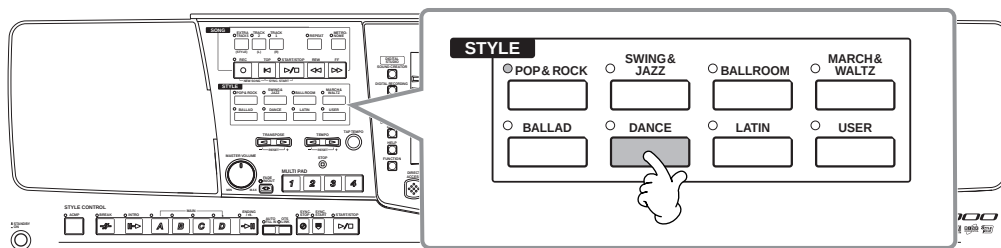
Styles

PSR-2000/1000 är utrustad med Styles (ackompanjemangsmönster) för en rad olika musikgenrer, inklusive pop, jazz, latin och dance. Allt Du behöver göra för att utnyttja dessa är att under Ditt framförande spela ackorden med vänster hand och den valda ackompanjemangsstilen kommer automatiskt ge Dig ett matchande ackompanjemang som direkt följer de ackord Du spelar. Prova att välja några av de olika stilarna (se den separata Data List (Style List) och spela med dem.

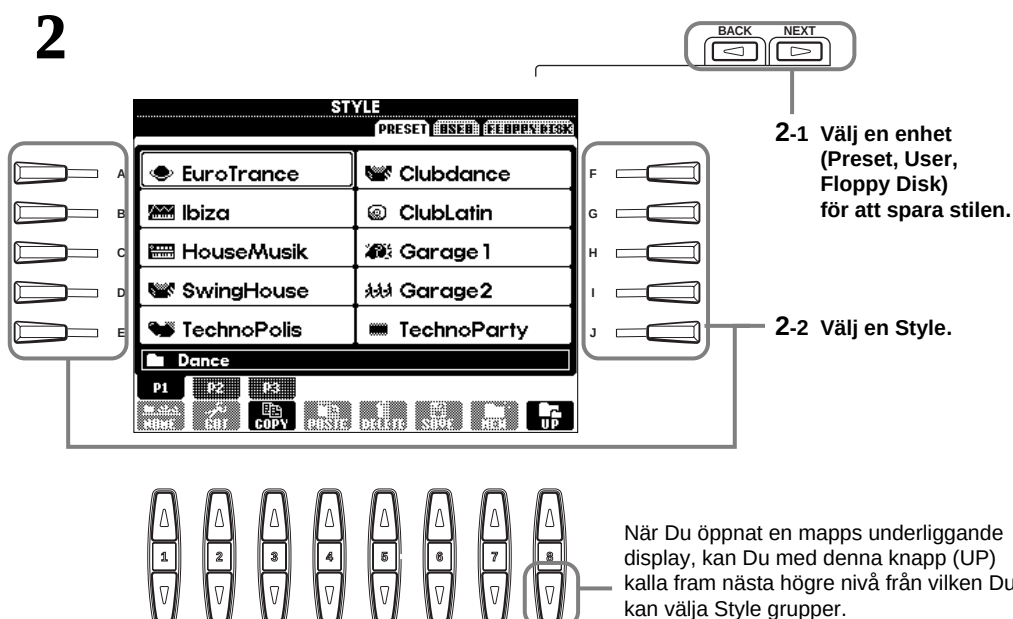


Spela en kompstil

1



2

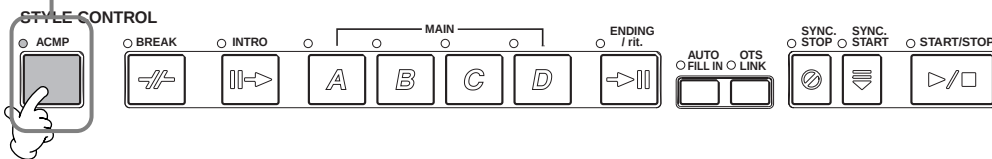


OBS

Se den separata Data List för en lista över tillgängliga ackompanjemangsstilar.

3

När [ACMP] knappen är inkopplad kan Du spela/ange ackord inom sektionen för det automatiska ackompanjemanget på klaviaturen. (Beroende på inställningarna kan detta vara omfånget för Left ljudet eller hela klaviaturen.)

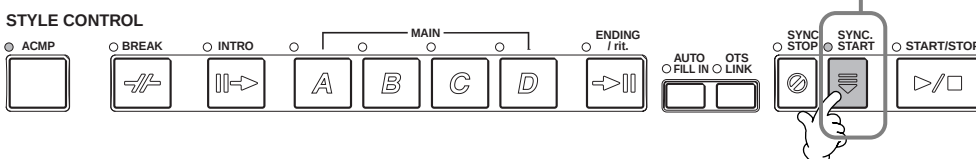


OBS

Du kan ställa in tangentomfånget för det automatiska ackompanjemanget (sid 138).

4

Koppla in SYNC. (SYNCHRONIZED) START



OBS

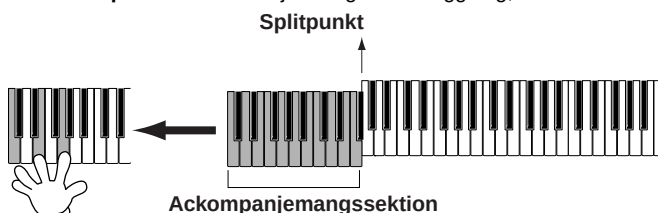
Sync. Start

Denna funktion gör att Du kan starta kompstilen genom att helt enkelt börja spela på klaviaturen.

5

Så snart Du spelar ett ackord inom sektionen för det automatiska ackompanjemanget, startar kompstilen. För detaljer kring ackordläggning, se sid 62.

Tempot kan justeras med TEMPO [◀][▶] eller [TAP TEMPO] knappen. Om Du slår an [TAP TEMPO] knappen kommer tempot att justeras till samma hastighet som Du slår an.

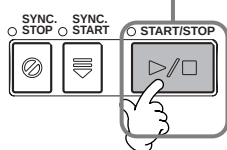


OBS

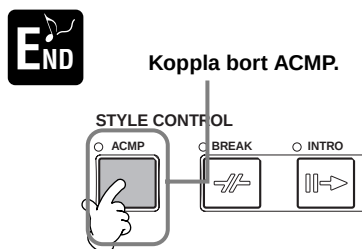
- Du kan starta rytmkanalerna (tracks) för stilen genom att trycka [START/STOP] knappen.
- Rytmkanalerna kan också startas genom att slå an [TAP TEMPO] knappen. När stilen är stoppad, slå an [TAP TEMPO] knappen tre, fyra eller fem gånger (tre för 3/4 takt, fyra för 2/4 eller 4/4 takt, fem för 5/4 takt).

6

Stoppa stilen.



Koppla bort ACMP.



OBS

När Du samtidigt spelar upp en kompstil med en Song kommer ackompanjementets stämmor inspelade till Song:en (kanalerna 9 - 16) att temporärt ersättas av kompstilen. Tack vare detta kan Du prova och använda olika kompstilar med Song:en (sid 77).

Ackompanjemangets karaktärer

Typen av ackompanjement och dess karakteristika indikeras ovanför ljudnamnet.

Session!

Dessa stilar är mer realistiska och levande än någonsin, genom att det även förekommer speciella harmoniseringar och ackordsväxlingar, såväl som speciella "riff" med ackordsbytena i Main sektionerna. De har programmerats för att "krydda" och ge en professionell framtoning för speciella melodier i speciella genrer. Som en konsekvens av detta kan det hända att dessa stilar inte alltid passar för all slags musik eller vissa täta ackordsväxlingar. Det kan hända att ett enkelt dur-ackord klingar som en septim eller att ett "on-bass" ackord ger ett felaktigt eller oväntat ackompanjement.

Piano Combo! (Floppy Disk)

Dessa ackompanjementsstilar utgör en grundläggande pianotrio (piano, bas och trummor). I några fall kan ytterligare något instrument förekomma. Eftersom dessa återger en liten kompggrupp, blir ackompanjementen smakfullt sparsmakade, men å andra sidan mycket användbara för en lång rad musikstycken.

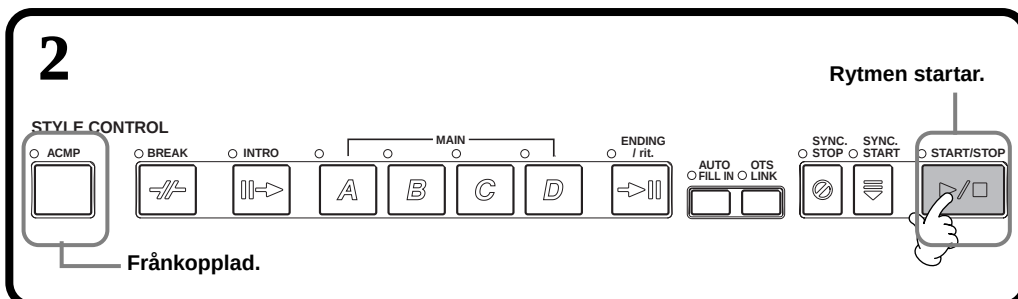
Spela enbart stilens rytmspår

1 Välj en Style (sid 59).

OBS

Rytmkanalerna utgör en del av kompstilen. Varje stil har olika rytm-mönster.

2

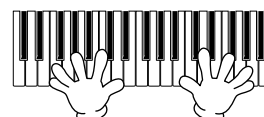


OBS

Du kan också starta rytmen genom att helt enkelt spela en tangent på klaviaturen om Sync.Start är aktiverad (koppla in [SYNC.START] knappen).

3 Spela tillsammans med rytmuppspelningen.

Tempot kan justeras med **TEMPO** [◀|▶] eller [TAP TEMPO] knappen. Om Du slår an [TAP TEMPO] knappen kommer tempot att justeras till samma hastighet som Du slår an.

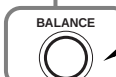


Tryck STYLE [START/STOP] knappen ännu en gång för att stoppa rytmuppspelningen.

Justera volymbalans / tysta spår

Tar fram **BALANCE** display

BALANCE display.



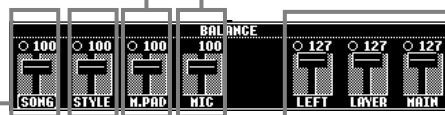
CHANNEL ON/OFF display.



MULTI PAD stämma
MIC stämma

STYLE stämma
(det automatiska
ackompanjemanget)

SONG stämma



Stämmor spelade från klaviaturen (MAIN/LAYER/LEFT)

Justerar volymnivån för respektive stämma.

Tar fram **CHANNEL ON/OFF** display



Ta fram STYLE display genom att trycka [CHANNEL ON/OFF] knappen och koppla därefter från de instrument Du önskar tysta.

OBS

Channel
Motsvarar de olika MIDI kanalerna i Song datan (sid 157). Kanalerna är fördelade enligt följande.

Song

1 - 16

Ackompanjemangsstil

9 - 16

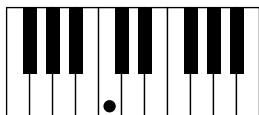
Ackordläggning

Uppspelningen av en Style kontrolleras av de ackord Du spelar med tangenterna till vänster om splitpunkten. Det finns 7 olika typer av ackordsautomatik, enligt beskrivningen nedan. Gå till CHORD FINGERING sidan (sid 139) och välj Chord Fingerings. Här kan Du välja den automatikform Du föredrar enligt nedan.

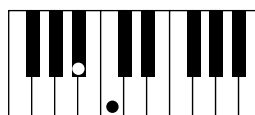
SINGLE FINGER

Single Finger ackompanjemang gör det möjligt att mycket enkelt få förnämliga orkestrala ackompanjemang i såväl dur, moll, septima som mollseptima genom att slå an ett minimalt antal tangenter inom sektionen för det automatiska ackompanjemang på klaviaturen. Ackordanalysens beteckningar spelas på följande sätt.

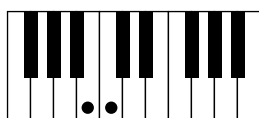
För **dur-ackord**, tryck enbart tangenten för grundtonen.



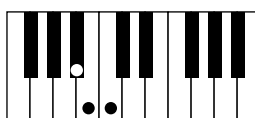
För **moll-ackord**, tryck grundtonen och en svart tangent till vänster om denna.



För **septim-ackord**, tryck grundtonen och en vit tangent till vänster om denna.



För **mollseptim-ackord**, tryck grundtonen och både en svart och en vit tangent till vänster om denna.



MULTI FINGER

Multi Finger läget tolkar automatiskt om ackordet spelas enligt Single Finger eller Fingered principen, och Du kan alltså spela enligt vilken som helst av dessa typer utan att behöva välja Fingering läge. Om Du vill spela moll, septim eller mollseptim ackord enligt SINGLE FINGER metoden i MULTI FINGER läge, tänk på att ange detta med den vita/svarta tangent som ligger närmast grundtonens tangent.

FINGERED

Med Fingered läget kan Du skapa Dina egna ackord inom sektionen för det automatiska ackompanjemang på klaviaturen. Fingered läget accepterar en rad olika ackordstyper enligt listan på nästa sidan.

FINGERED ON BASS

Detta läge accepterar samma ackordläggning som Fingered läget, men basen bestäms av den lägst spelade tonen inom omfånget för det automatiska ackompanjemang. Du kan alltså spela "on bass" ackord. T ex, för att spela ett C-med-E basackord, spela ett C-ackord med E som lägsta ton (E, G, C).

FULL KEYBOARD

Detta läge tolkar ackord över hela klaviaturomfånget. Ackorden tolkas på liknande sätt som vid Fingered, även om Du delar upp tonerna mellan Din vänstra och högra hand. Du kan helt fritt spela bastoner med Din vänstra hand och ackord med Din högra, eller tvärtom.

AI FINGERED

Detta läge är i grunden detsamma som FINGERED, men med den skillnaden att mindre än tre toner behövs för att indikera ett ackord (baserat på föregående spelat ackord, etc).

AI FULL KEYBOARD

När detta avancerade läge valts för ackompanjemangsautomatiken kommer PSR-2000/1000 att automatiskt skapa korrekt ackompanjemang medan Du spelar praktiskt taget vad som helst, var som helst på klaviaturen. Du behöver inte känna några tekniska begränsningar gentemot t ex splitpunkt. Även om Full Keyboard är konstruerat att fungera i de flesta musikaliska sammanhang, kan det förekomma arrangemang då denna funktion inte är lämplig. Funktionen är jämförbar med FULL KEYBOARD, med undantag för att mindre än tre toner kan spelas för att ange ackorden (baserat på föregående spelat ackord, etc). 9 och 11 ackord kan inte spelas.

OBS

Ackordstolkning i AI Full Keyboard läget sker ungefär i 1/8-dels intervaller. Ackord som spelas i kortare intervaller — kortare än 1/8-del — kan kanske inte tolkas.

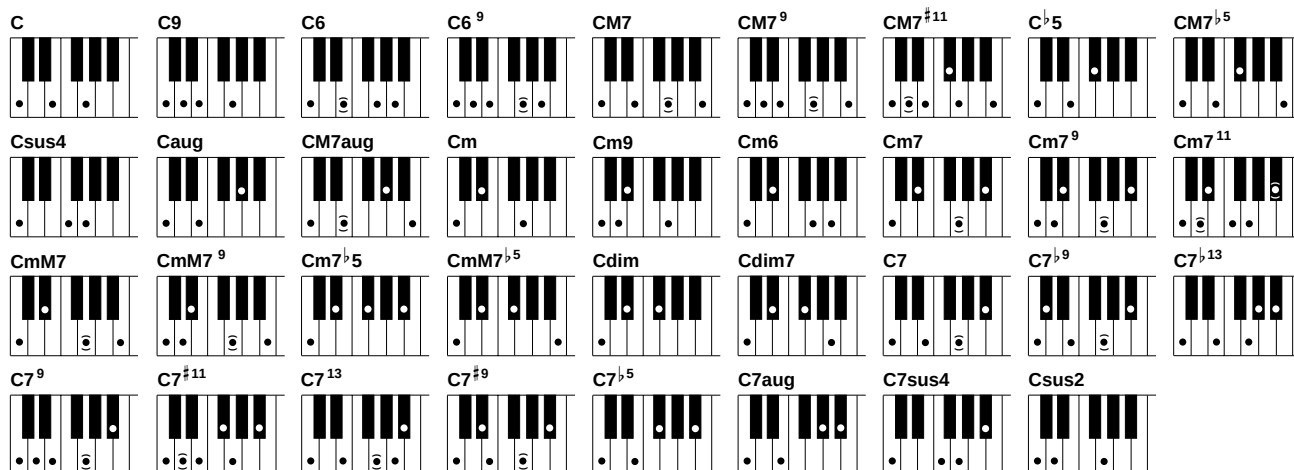
OBS

I Full Keyboard tolkas de ackord som spelas baserade på den lägst eller näst lägst spelade tonen. Om de två lägst spelade tonerna faller inom en oktav, kommer dessa att bestämma ackordet. Om skillnaden mellan den lägsta och näst lägsta tonen är mer än en oktav, kommer den lägsta tonen att ange basen och ackordet styrs av den näst lägsta tonen och andra toner spelade i samma oktav.

OBS

AI
Detta är en förkortning av Artificial Intelligence = konstgjord intelligens.

Ackordstyper som tolkas i Fingered läge (Exempel med "C" ackord)



Ackordstyp/[förkortning]	Förekommande toner	Visas med "C" som grundton
Dur	1 - 3 - 5	C
Nona [(9)]	1 - 2 - 3 - 5	C(9)
Sexackord [6]	1 - (3) - 5 - 6	C6
Sex nio [6 9]	1 - 2 - 3 - (5) - 6 eller 3 - 6 - 2*	C6 9
Stor septim add 9 [M7(9)]	1 - 3 - (5) - 7	CM7(9)
Stor septim nia [M7 9]	1 - 2 - 3 - (5)j - 7	CM7 9
Stor septim med överstigande 11 [maj7#11]	1 - (2) - 3 - #4 - 5 - 7 eller 1 - 2 - 3 - #4 - (5) - 7	CM7#11
Förminskad kvint [(−5)]	1 - 3 - b5	C(b5)
Stor septim med förminskad kvint [maj7−5]	1 - 3 - b5 - 7	CM7b5
Förhållen kvart [sus4]	1 - 4 - 5	Csus4
Överstigande [aug]	1 - 3 - #5	Caug
Stor septim med överstigande kvint [maj7aug]	1 - (3) - #5 - 7	CM7aug
Moll [m]	1 - b3 - 5	Cm
Moll add nona [m(9)]	1 - 2 - b3 - 5	Cm(9)
Mollsex [m6]	1 - b3 - 5 - 6	Cm6
Mollseptim [m7]	1 - b3 - (5) - b7	Cm7
Mollnona [m7(9)]	1 - 2 - b3 - (5) - b7 eller b3 - b7 - 2	Cm7(9)
Moll elva [m7(11)]	1 - (2) - b3 - 4 - 5 - (b7)	Cm7_11
Moll med stor septim [mmaj7]	1 - b3 - (5) - 7	CmM7
Mollnona med stor septim [mmaj7(9)]	1 - 2 - b3 - (5) - 7	CmM7_9
Mollseptim med förminskad kvint [m7−5]	1 - b3 - b5 - b7	Cm7b5
Moll med stor septim förminskad kvint [mmaj7−5]	1 - b3 - b5 - 7	CmM7b5
Förminskat [dim]	1 - b3 - b5	Cdim
Förminskat septim [dim7]	1 - b3 - b5 - 6	Cdim7
Septim [7]	1 - 3 - (5) - b7 eller 1 - (3) - 5 - b7	C7
Septim med förminskad nona [7(−9)]	1 - b2 - 3 - (5) - b7	C7(b9)
Septim add förminskad tretton [7(−13)]	1 - 3 - 5 - b6 - b7	C7b13
Septimnona [7(9)]	1 - 2 - 3 - (5) - b7 eller 3 - b7 - 2*	C7(9)
Septim med överstigande elva [7(#11)]	1 - (2) - 3 - #4 - 5 - b7 eller 1 - 2 - 3 - #4 - (5) - b7	C7#11
Septim add tretton [7(13)]	1 - 3 - (5) - 6 - b7 eller 3 - 6 - b7	C7(13)
Septim med överstigande nona [7(#9)]	1 - #2 - 3 - (5) - b7	C7(#9)
Septim med förminskad kvint [7−5]	1 - 3 - b5 - b7	C7b5
Septim med överstigande kvint [7aug]	1 - 3 - #5 - b7	C7aug
Septim med förhållen kvart [7sus4]	1 - 4 - 5 - b7	C7sus4
Förhållen sekund [sus2]	1 - 2 - 5	Csus2

OBS

- Toner inom parentes kan uteslutas.
- Om tre intelligande tangenten spelar samtidigt (vita och svarta tangenten), kopplas ackords-ackompanjemanget bort och enbart trummorna återges.
- Spelas en enstaka tangent eller två lika grundtoner (1 oktav) återges ett ackompanjement baserat enbart på grundtonen.
- Spelas en ren kvint återger ackompanjemanget enbart grundton och kvint vilket kan användas i såväl moll som dur.
- Det kan hända att ackompanjemangsa automatiken inte byter när närliggande ackord spelas i en följd (t ex mollackord följt av mollseptim).
- PSR-2000/1000 kan också "lära" Dig hur man spelar ackord. Från CHORD FINGERING displayen (sid 139) kan Du ange det ackord Du vill lära och de toner som skall spelas anges i displayen.

* Endast denna ackordläggning (inversion) kan tolkas. Övriga ackord, ej markerade med asterisk, kan spelas i vilken inversion som helst.

Arrangera Style mönstret (SEKTIONER: MAIN A/B/C/D, INTRO, ENDING, BREAK)

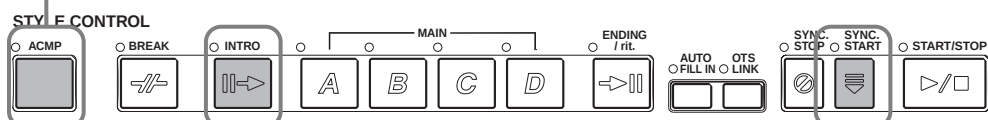
PSR-2000/1000 är utrustad med sektioner med olika variationer som gör att Du kan variera det automatiska ackompanjemanget. Dessa är Intro, Main, Break och Ending. Genom att växla mellan dessa medan Du spelar kan Du enkelt åstadkomma en professionell återgivning av Ditt framförande.

1 Välj en stil (sid 59).



2

2-1 Koppla in ACMP funktionen.



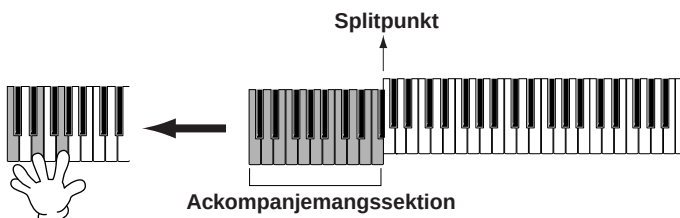
2-3 Koppla in SYNC. START funktionen.

2-2 Tryck [INTRO] knappen. För att koppla bort INTRO sektionen innan kompstilen startas, tryck [INTRO] knappen ännu en gång.



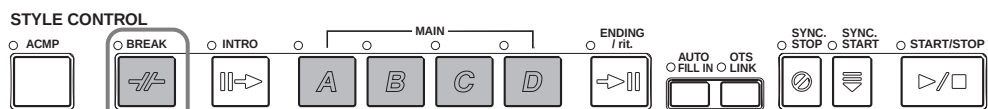
3

Intro sektionen startar så snart Du spelar en tangent inom omfånget för det automatiska ackompanjemanget på klaviaturen och byter sedan till Main sektionen.



4

Man kan växla mellan Main sektioner.



Tryck denna knapp för att lägga till break.



OBS

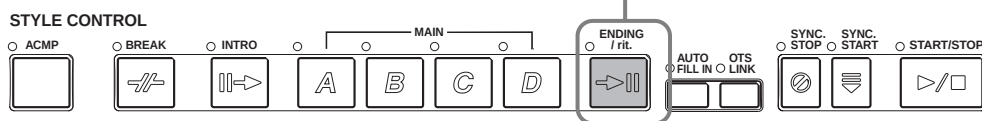
Denna funktion kan även användas för att enbart spela rytmen (sid 61).

OBS

- Även medan en MAIN sektion spelar kan en Intro sektion spelas genom att man trycker [INTRO] knappen.
- Sektionsknapparnas indikation — [BREAK], [INTRO], [MAIN], [ENDING] knapparna: LED lyser grönt — sektionen är inte vald. LED lyser rött — denna sektion är vald för tillfället. LED är frånkopplad — ingen data i sektion; kan inte spelas.
- Volymnivån för ackompanjemanget kan kontrolleras via Ditt anslag inom omfånget för ackompanjemangsautomatiken (sid 138).
- Om Du trycker [SYNC.START] knappen medan ackompanjemanget spelar kommer ackompanjemanget att stoppa och PSR-2000/1000 ställer sig i klarläge för synkrostart.
- Style sektioner kan även bytas med hjälp av pedal-funktion (se sid 139).
- Med Break sektionen erhåller Du en dynamisk variation av det rytmiska ackompanjemanget, som ger en än mer professionell prägel till Ditt framförande. När Du trycker [BREAK] knappen får Du en taks variation.
- Indikatoren för den Main sektion som närmast kommer att spelas blinkar medan [BREAK] mönstret spelar.
- När [AUTO FILL IN] knappen är inkopplad och en MAIN [A][B][C] eller [D] knapp trycks efter taktens sista hälft (åttondelsnot), kommer fill-in mönstret att spelas från och med nästa takt.

5

Denna växlar till Ending sektionen, d v s det avslutande mönstret. När detta spelat klart stoppar kompstilen automatiskt. Du kan få avslutningen att gradvis avstanna (ritardando), genom att trycka samma **[ENDING/rit.]** knapp ännu en gång medan det avslutande mönstret ännu spelar.



Fade in / Fade out

Ackompanjemangsstilar har också en praktisk Fade-in/Fade-out funktion som gradvis tonar in eller ut ackompanjemanget. För att starta ackompanjemanget med att tona in, tryck **[FADE IN/OUT]** knappen och därefter **SYNC.START**. För att koppla bort intoningen innan stilen startas, tryck knappen ännu en gång.

För att tona ut och stoppa stilen, tryck denna knapp medan stilen spelar. Tiden för fade-in/fade-out kan också ställas (sid 148).

Stoppa Style uppspelning med tangenterna (SYNC.STOP)

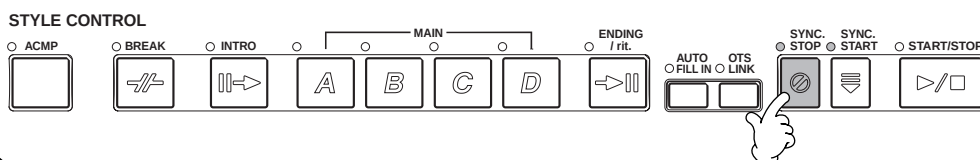
När Synchro Stop funktionen är aktiverad kommer ackompanjemanget att helt stoppas när alla tangenter inom omfånget för det automatiska ackompanjemanget släpps upp. Uppspelning av ackompanjemanget startar igen så snart en tangent inom omfånget åter spelas.

1 Koppla in ACMP (ackompanjemanget).

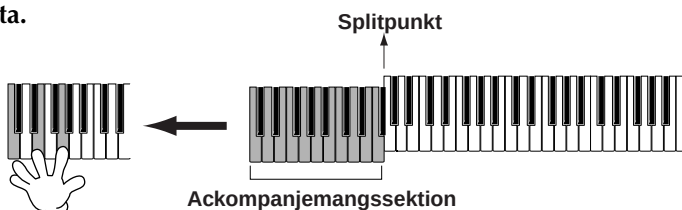


2 Koppla in SYNC. STOP.

SYNC.START blir också automatiskt inkopplat när SYNC.STOP kopplas in.



3 Så snart Du spelar ett ackord med Din vänstra hand kommer ackompanjemanget att starta.



4 Ackompanjemanget stoppar när Du släpper upp Dina vänstra hand från tangenterna.



5 Genom att spela ett ackord med Din vänstra hand startas åter det automatiska ackompanjemanget.



Tryck **[SYNC.STOP]** **[SYNC.START]** ännu en gång för att stoppa ackompanjemanget.

OBS

- Stilar kan också startas genom att trycka **STYLE [START/STOP]** knappen.
- Du kan välja typen av Intro och Ending genom att trycka **[E]** knappen i MAIN displayen (sid 66).
- Om Du trycker **[INTRO]** knappen medan avslutningsmönstret spelas kommer introduktionsmönstret att börja spela efter att avslutningsmönstret spelat klart.
- När **[AUTO FILL IN]** knappen är inkopplad och Du trycker en MAIN knapp medan avslutningsmönstret spelar kommer fill in mönstret att börja spela omedelbart följt av Main sektionen.
- Du kan börja ett ackompanjemangsmönster med hjälp av Ending istället för Intro sektionen. I så fall kommer inte ackompanjemanget att stoppas när Ending spelat klart.
- Om Du väljer en annan stil medan en stil inte spelas, kommer "standard" tempot för denna stil att väljas. Om ackompanjemanget spelar kommer samma tempo att bibehållas även om Du väljer en annan stil.
- När **STOP ACMP** är ställt i ON och ackompanjemanget inte spelar, återges ljud av bas och ackord inom omfånget för det automatiska ackompanjemanget på klaviaturen (sid 138).

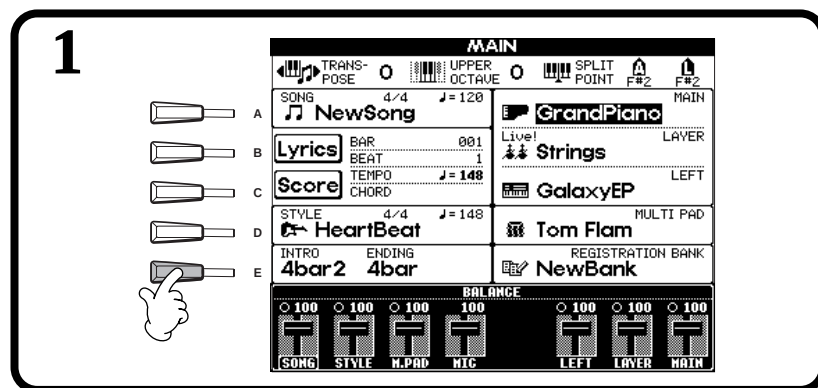
OBS

Du kan också använda **SYNC.STOP** funktionen genom att kort slå an tangenter inom ackompanjemangsautomatiken (sid 138).

OBS

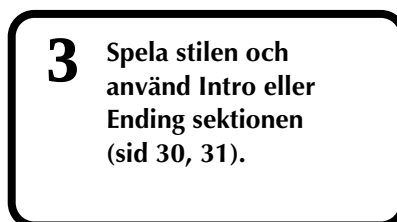
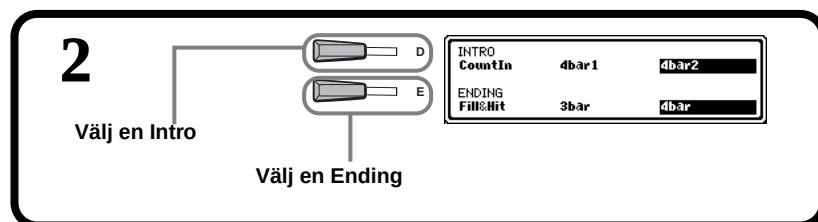
Synchro Stop kan inte kopplas in när Fingering läget är ställt på Full Keyboard/AI Full Keyboard eller när knappen för det automatiska ackompanjemanget på panelen är bortkopplad.

Välja Intro och Ending typer (INTRO/ENDING)



OBS

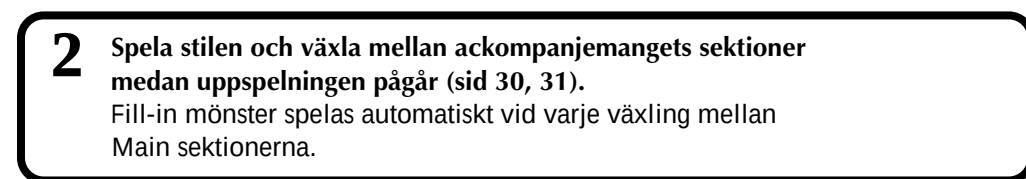
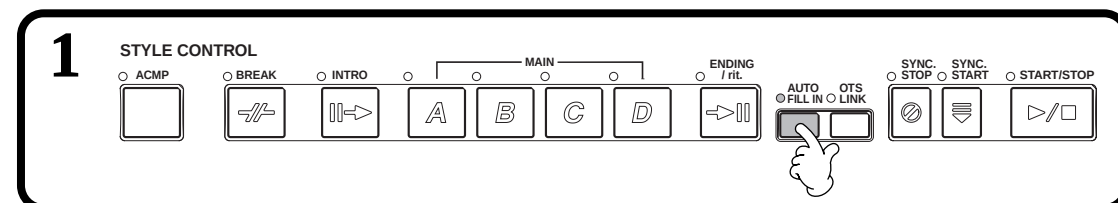
För att direkt kalla fram [MAIN] display, tryck först [DIRECT ACCESS] och sedan [EXIT] knappen.



Spela automatiska Fill-in mönster vid byte av ackompanjemangssektioner — Auto Fill In

OBS

Fill är en kort fras som används för att ge variation till stilen.

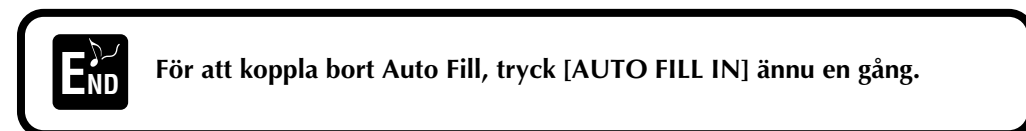


OBS

Du kan också lägga till ett Fill-in genom att trycka den valda MAIN än en gång.

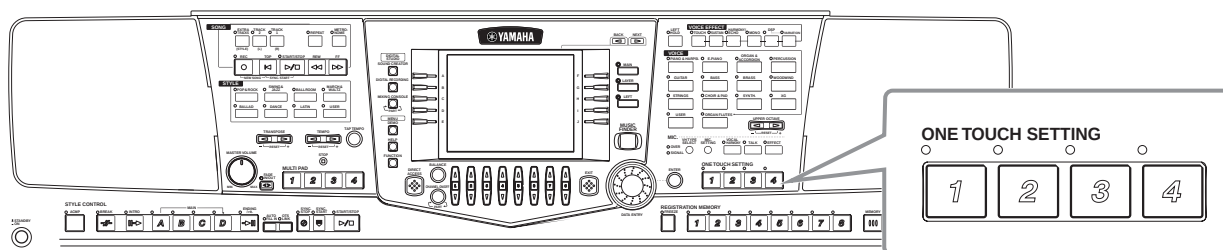
OBS

Medan Du spelar kan Du tillfälligt koppla bort Fill In genom att snabbt trycka nästa Main sektionens knapp två gånger.



Passande panelinställning till vald Style (ONE TOUCH SETTING)

Den bekväma One Touch Setting funktionen gör det enkelt för Dig att välja ljud och effekter som passar den stil Du spelar. Varje fabriksprogrammerad Style (Preset) har fyra förprogrammerade panelinställningar som Du kan välja genom en enkel knapptryckning.

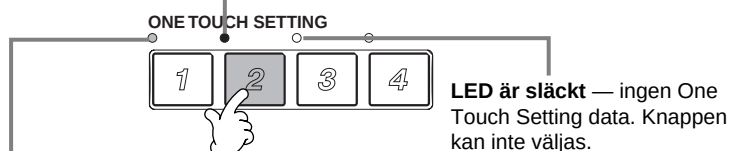


1 Välj en Style (sid 59).



2 Tryck en av ONE TOUCH SETTING knapparna [1] - [4].

LED lyser röd — detta är den One Touch Setting som för tillfället är vald.

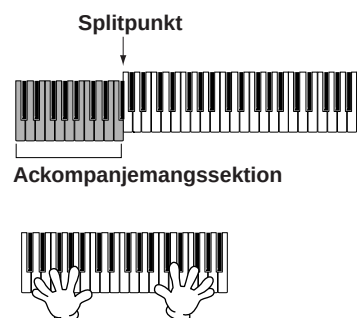


LED är släckt — ingen One Touch Setting data. Knappen kan inte väljas.

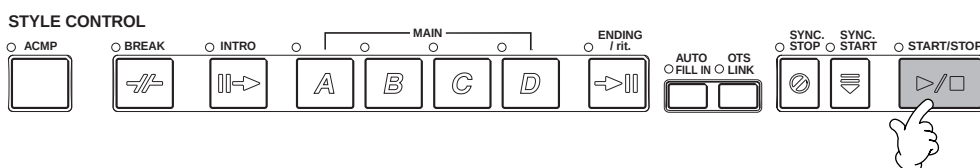
LED lyser grönt — One Touch Setting innehåller data men är inte vald.

Olika inställningar (som ljud, effekter, etc) som passar den valda stilen blir valt direkt. När kompstilen inte spelar kommer det automatiska ackompanjemanget och Sync.Start att automatiskt kopplas in. För detaljer kring parametrar för One Touch Setting, se den separata Data List (Parameter Chart).

3 Så snart Du spelar ett ackord med Din vänstra hand startar det automatiska ackompanjemanget.



4 Stoppa det automatiska ackompanjemanget.

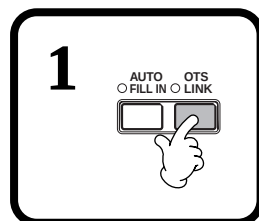


5 Prova andra One Touch Setting inställningar. Du kan också skapa Dina egna One Touch Setting inställningar (sid 68).



Automatiskt byte av One Touch Setting med sektionerna — OTS link

Tack vare den praktiska OTS (One Touch Setting) Link funktionen kan Du få One Touch Setting att bytas automatiskt när Du väljer olika Main sektioner (A - D).



2 När Du växlar mellan olika Main sektioner (A - D) kommer motsvarande One Touch Setting att automatiskt kallas fram.
Main sektionerna A, B, C och D motsvarar respektive One Touch Setting inställningar 1, 2, 3 och 4.



För att koppla bort OTS Link funktionen, tryck [OTS LINK] knappen ännu en gång.

OBS

Hur One Touch Setting skall ändras i samband med sektionerna kan väljas för två olika anpassningar (sid 138):

- Omedelbart när Du trycker en Main knapp.
- I och med första taktslaget i nästa takt efter att en Main knapp tryckts.

Memorera panelinställningar i One Touch Setting (ONE TOUCH SETTING)

Detta avsnitt beskriver hur Du kan skapa Dina egna One Touch Setting inställningar (fyra inställningar per stil).

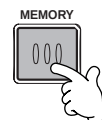
1 Välj en Style.



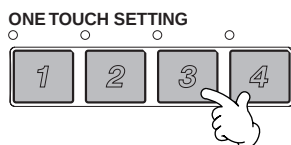
2 Ställ in panelen, som t ex val av ljud enligt önskan.



3 Tryck [MEMORY] knappen.



4 Tryck en av ONE TOUCH SETTING knapparna: [1] till [4].



De företeelser Du kan memorera i One Touch Setting är Voice, Harmony, Multi Pad och Pedal inställningar.



Ett meddelande som uppmanar Dig att spara den aktuella stilen kommer att visas. Välj "YES" för att ta fram STYLE display och spara sedan panelinställningen (sid 38, 44).

OBS

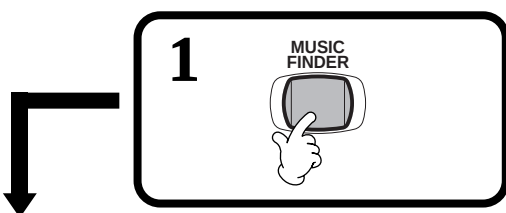
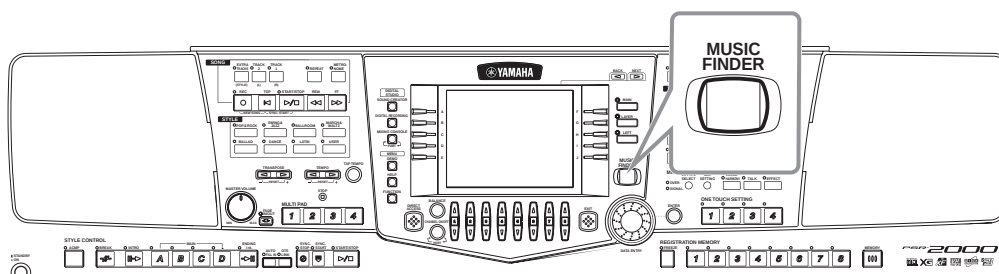
Om Du inte sparar panelinställningen här kommer den memorerade inställningen att raderas när Du väljer en annan komstil.

Kalla fram bästa inställningen för Din musik — Music Finder

Med hjälp av Music Finder kan Du direkt ta fram passande inställningar för instrumentet — inkluderande ljud, kompstil och One Touch Setting — genom att helt enkelt välja önskad melodititel. Om Du vill spela en speciell melodi, men inte vet vilken kompstil eller vilka ljud som passar bäst, kommer den praktiska Music Finder till Din hjälp. De rekommenderade inställningarna, de som tillsammans utgör en "inprogrammering" eller en "record", kan också editeras och lagras. Tack vare detta kan Du skapa och spara Dina egna Music Finder inprogrammeringar för framtida bruk.

OBS

MUSIC FINDER inprogrammeringarna och dess innehåll är bara ett exempel på en rekommenderad panelinställning. Du kan också skapa Dina egna Music Finder inställningar för Dina favoritmelodier och musikgenrer.



2

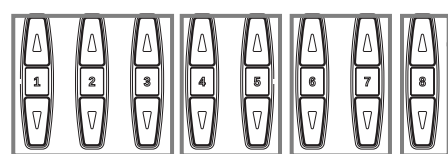
Välj en inprogrammering.

Välj t ex den översta inprogrammeringen genom att trycka [1▲▼] knappen för att ta fram de rekommenderade inställningarna. De inställningsdata som visas här är det som anges som en "record".

Välj en inprogrammering efter melodititel.

När inprogrammeringarna är sorterade efter melodititlar, använd [1▲▼] knappen för att hoppa upp och ner bland titlarna i alfabetisk ordning. Tryck båda [▲▼] knapparna samtidigt för att direkt flytta markören till första inprogrammeringen.

MUSIC FINDER			
MUSIC	STYLE	REAL TEMPO	
1 A Swinging Safari	Swing2	4/4 152	
Abracadabra	Rock+Half	4/4 141	
All I Have To Do Is ~	60's Beat	4/4 106	
All Shook Up	Jive	4/4 156	
Amorola	60's Soft Pop	4/4 152	
At The Hop	CrocoTast	4/4 174	
Azurro	Disco Hands	4/4 122	
Bailamos	Disco Latin	4/4 100	
Bamboleo	Espanole	4/4 116	
Black is Black	70's Disco3	4/4 125	
Black Magic Nowan	Rock Cha Cha	4/4 120	
Blame It On The Boo~	Disco Choc	4/4 106	
Blue Suede Shoes	Rock & Roll	4/4 186	
Boon Boon Boon Boon	EuroTrance	4/4 138	



Välj en inprogrammering efter namnet på kompstilen. När inprogrammeringarna är sorterade efter kompstilarnas namn, använd dessa knappar för att flytta markören till nästa/föregående stil. Tryck båda [▲▼] knapparna samtidigt för att direkt flytta markören till första inprogrammeringen.

ALL..... Visar alla inprogrammeringar.
FAVORITE..... Visar de inprogrammeringar som lagts till "Favorite" sidan.
SEARCH1,2..... Visar resultaten av SEARCH funktionen (sid 70).

Sortera inprogrammeringarna

MUSIC..... Inprogrammering sorteras efter melodititel.

STYLE..... Sortering efter kompstilens namn.

BEAT..... Sortering efter taktart.

TEMPO..... Sortering efter tempo.

Ändrar ordningsföljden för inprogrammeringarna (stigande eller fallande).

Lägg till den valda inprogrammeringen till "Favorite" sidan.

När Du trycker [H] knappen visas ett "Add selected data to the favorite list? YES/NO" meddelande. Välj [YES] för att lägga till vald inprogrammering till "Favorite" sidan.

Söker inprogrammering(-ar). Visar förutsättningarna för sökning i MUSIC FINDER SEARCH display (sid 70). Resultaten av SEARCH 1 eller SEARCH 2 visas på "SEARCH 1" respektive "SEARCH 2" sidan.

Tar fram MUSIC FINDER RECORD EDIT (sid 71) display (för editering av vald inprogrammering).

Kopplar TEMPO LOCK till/från. Genom TEMPO LOCK funktionen kan Du undvika att tempot ändras när Du väljer en annan inprogrammering. Till/från inställningen påverkar alla sidorna (ALL/FAVORITE/SEARCH 1/SEARCH 2).

3

Spela stilen (sid 60).



OBS

Inprogrammeringar kan väljas med [DATA ENTRY] ratten och därefter trycks [ENTER] knappen.

Sök bästa inställning — Music Finder Search

Du kan söka inprogrammering efter melodititel eller nyckelord. Resultatet visas i displayen.

1 Tryck [I] (SEARCH 1) eller [J] (SEARCH 2) knappen i MUSIC FINDER displayen.

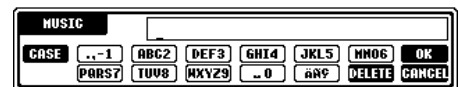
2 Ange förutsättningarna för sökningen (se nedan) och starta sedan sökningen med hjälp av [START SEARCH] knappen.

Startar sökning efter inprogrammering. De resultat som sammanfaller med alla förutsättningarna visas på SEARCH sidan. För detaljer kring sökinställningar, se nedan.

■ [A] MUSIC

Söker efter musik eller melodititel. Tryck denna knapp för att ta fram en display där Du kan skriva in en melodititel.

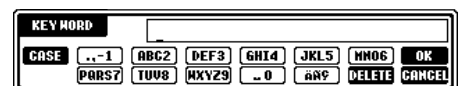
När Du anger en melodititel (sid 45) kommer sökfunktionen att ta fram alla inprogrammeringar som innehåller det angivna ordet eller orden.



■ [B] KEYWORD

Söker efter nyckelord. Tryck denna knapp för att ta fram en display där Du kan skriva in ett nyckelord.

När Du anger ett nyckelord (sid 45) kommer sökfunktionen att ta fram alla inprogrammeringar som innehåller det angivna ordet eller orden. Du kan samtidigt söka med flera olika nyckelord genom att separera dem med ett komma mellan varje. Sökfunktionen finner och visar alla inprogrammeringar som innehåller minst ett matchande nyckelord.



■ [C] STYLE

Söker efter stilnamn. Tryck denna knapp för att ta fram **STYLE FILE SELECT** display.

Tryck [A] - [J] knapparna i displayen för att välja önskad kompstil. Med denna praktiska funktion kan Du finna alla titlar som använder en speciell kompstil.

■ OBS

STYLE FILE SELECT display kan enbart användas till att välja stilnamn för sökning; den kan inte användas för att verkligen ta fram kompstilen.

■ [D] BEAT

Söker efter taktart eller rytmik.

■ [E] SEARCH AREA

Väljer en speciell sida för sökning. Du kan ytterligare begränsa Din sökning genom att använda SEARCH 1 och 2 sidorna.

■ [F]~[H] CLEAR

Raderar det som angivits till vänster.

■ [1▲▼] TEMPO FROM

Du kan också begränsa sökningen genom att specificera ett tempoomfång. Här kan Du ställa lägsta tempo för sökningen. Tryck [▲▼] knapparna samtidigt för att direkt ställa lägsta tempo.

■ [2▲▼] TEMPO TO

Du kan också begränsa sökningen genom att specificera ett tempoomfång. Här kan Du ställa högsta tempo för sökningen. Tryck [▲▼] knapparna samtidigt för att direkt ställa högsta tempo.

■ [3▲▼]~[5▲▼] GENRE

Väljer sökning inom en speciell musikgenre. Det tillgängliga omfånget inkluderar alla genrer (ANY), förprogrammerade genrer och annan genre Du själv angivit (sid 69).

■ [8▼] CANCEL

Tryck denna för att avbryta operationen och återgå till föregående display.

Editera programmeringar — Music Finder Record Edit

Från denna display kan Du ta fram existerande inprogrammeringar och editera dem enligt Dina önskemål. Du kan dessutom använda detta för att skapa Dina egna inprogrammeringar.

1 Tryck [8 ▲▼] (RECORD EDIT) knappen i MUSIC FINDER displayen.



2 Ändra/radera den inprogrammerade datan. Du kan också registrera nya inprogramme-ringar. För detaljer kring inställningar och hantering, se nedan.

OBS

Du kan också ändra/radera en existerande (Preset) inprogrammering. För att undvika att denna skall gå förlorad i samband med ändring/radering, registrera det förändrade materialet som en ny inprogrammering.

OBS

Alla Music Finder inprogrammeringar kan lagras tillsammans som en fil (sid 151). När en lagrad fil kallas fram visas ett meddelande som uppmanar Dig att ersätta eller lägga till inprogrammeringarna enligt önskan.

• Replace:

Alla Music Finder inprogrammeringar som för tillfället finns i instrumentet kommer att raderas och ersättas av den valda filen.

• Append:

De uppkallade inprogrammeringarna kommer att läggas till lediga inprogrammeringsnummer.

■ [A] MUSIC

Väljer musik eller melodititel för editering. Tryck knappen för att ta fram display för att skriva in musik eller melodititel, och editera namnet enligt önskan.

■ [B] KEYWORD

Väljer nyckelord för editering. Tryck knappen för att ta fram display för att skriva in nyckelord, och editera detta enligt önskan. Du kan ange flera olika nyckelord genom att separera dem med ett komma mellan varje.

■ [C] STYLE

Väljer stilnamn för editering. Ange alltid namnet när en ny inprogrammering registreras. Tryck denna knapp för att ta fram **STYLE FILE SELECT** display. Tryck [A] till [J] knapparna i displayen för att välja önskad fil som skall ändras/raderas/registreras.

OBS

STYLE FILE SELECT display kan enbart användas till att välja stilnamn för editering; den kan inte användas för att verkligen ta fram kompstilen.

■ [D] BEAT

Väljer taktart för editering. När en annan fil väljes via tryckning på [C] knappen kommer den aktuella taktarten att ersättas med taktarten för den valda filen.

■ [E] FAVORITE

Lägger till den valda inprogrammeringen till **FAVORITE** sidan (sid 69).

■ [F]~[H] CLEAR

Raderar det som angivits till vänster.

OBS

Tänk på att taktartsinställningen som görs här, enbart är avsedd för sökfunktionen i Music Finder; det påverkar inte den verkliga taktarten i själva kompstilen.

■ [I] DELETE RECORD

Raderar vald inprogrammering. Det raderade inprogrammeringsnumret blir tomt. När Du trycker denna knapp visas ett meddelande som uppmanar Dig att genomföra, ångra eller avbryta operationen.

YES Tryck denna för att radera inprogrammeringen och stänga displayen.

NO Tryck denna för att stänga displayen utan att radera inprogrammeringen.

CANCEL..... Tryck denna för att stänga meddelanderutan och återgå till föregående display.

■ [J] NEW RECORD

Registrerar en ny inprogrammering. Det lägsta tillgängliga tomma inprogrammeringsnumret används för registreringen. När Du trycker denna knapp visas ett meddelande som ber Dig att genomföra, ångra eller avbryta operationen.

YES Tryck denna för att registrera inprogrammeringen och stänga displayen.

NO Tryck denna för att stänga displayen utan att registrera inprogrammeringen.

CANCEL Tryck denna för att stänga meddelanderutan och återgå till föregående display.

OBS

Det maximala antalet inprogrammeringar är 2500 (PSR-2000)/1200 (PSR-1000) inklusive interna inprogrammeringar.

■ [1▼▲] TEMPO

Bestämmer tempot för den valda inprogrammeringen. När man byter fil med [C] knappen, kommer tempot att automatiskt ändras enligt den valda filen.

■ [3▼▲]~[5▼▲] GENRE

Väljer en specifik genre för editering. Det tillgängliga omfånget inkluderar alla fabriksprogrammerade genrer såväl som de Du själv angett.

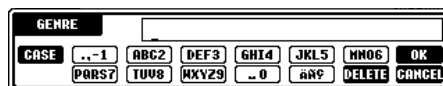
■ [6▼▲] GENRE NAME

Används för att ange ett genre namn. Tryck på knappen för att ta fram displayen där namnet anges, och editera därefter enligt önskan.

Totalt 200 genre namn kan lagras.

Det genre namn Du anger blir verksamt i och med att den aktuella inprogrammeringen editeras (överskrivs) genom att knapp [8▲] (OK) trycks, eller när en ny inprogrammering registreras genom att [J] (NEW RECORD) knappen trycks.

Om Du lämnar MUSIC FINDER EDIT displayen utan att verkligen editera eller registrera en inprogrammering kommer genre namnet att raderas.



■ [8▲] OK

Genomför alla editeringar och ändringar för inprogrammeringen. När Du trycker denna knapp visas ett meddelande som ber Dig att genomföra, ångra eller avbryta operationen.

YES Tryck denna för att ersätta inprogrammeringen och stänga displayen.

NO Tryck denna för att stänga displayen utan att ersätta inprogrammeringen.

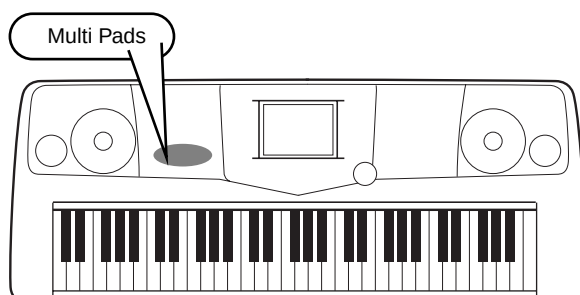
CANCEL Tryck denna för att stänga meddelanderutan och återgå till föregående display.

■ [8▼] CANCEL

Tryck denna för att avbryta operationen och återgå till MUSIC FINDER displayen.

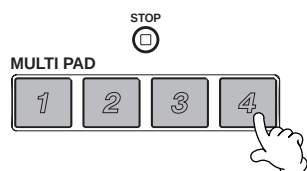
Multi Pads

PSR-2000/1000 MULTI PAD används för att spela ett antal korta, förprogrammerade rytmiska och melodiska sekvenser som kommer att tillföra variation och ge utsmyckning till det Du spelar.



Spela Multi Pads

- 1 Välj önskad bank i MULTI PAD Bank displayen (sid 38).
- 2 Tryck någon av MULTI PAD knapparna.



Motsvarande fras (i detta fall för Pad 4) spelas upp i sin helhet så snart knappen trycks.

Multi Pad funktionen är utrustad med två olika möjligheter för att stoppas mitt i en fras:

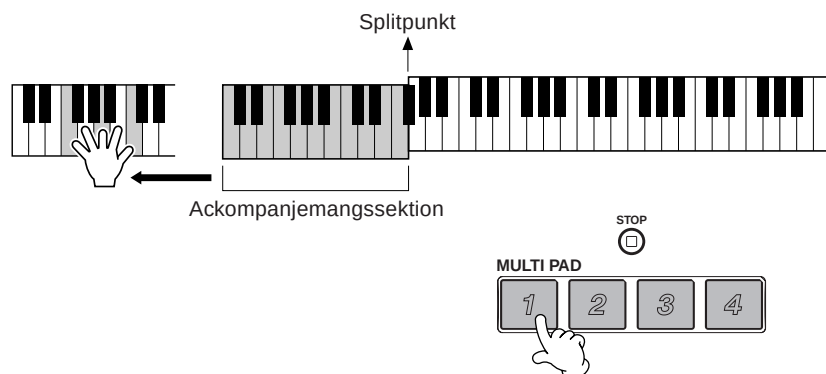
- För att stoppa alla Pads, tryck och släpp [STOP] knappen.
- För att stoppa specifik Pad, medan [STOP] knappen hålls nertryckt, tryck den eller de Pads Du vill stoppa.

OBS

- Tryck helt enkelt vilken MULTI PAD som helst, när som helst för att få motsvarande fras uppspelad i aktuellt tempo.
- Du kan även spela två, tre eller fyra MULTI PAD samtidigt.
- Trycker man en MULTI PAD under dess uppspelning, stoppas uppspelningen och startar från början igen.

Chord Match

- 1 Koppla in ACMP (sid 60).
- 2 Spela ett ackord med Din vänsterhand och tryck någon av Multi Pad knapparna.



OBS

Till/från läget för ackordsföljning (Chord Match) beror på vald Multi Pad Bank.

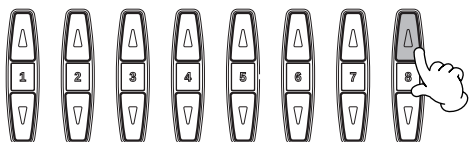
I detta exempel kommer frasen för Pad 1 att transponeras till F-dur när den spelas upp.

Prova att spela andra ackord och tryck Pad:en. Du kan mycket väl skifta ackord medan en Pad spelar.

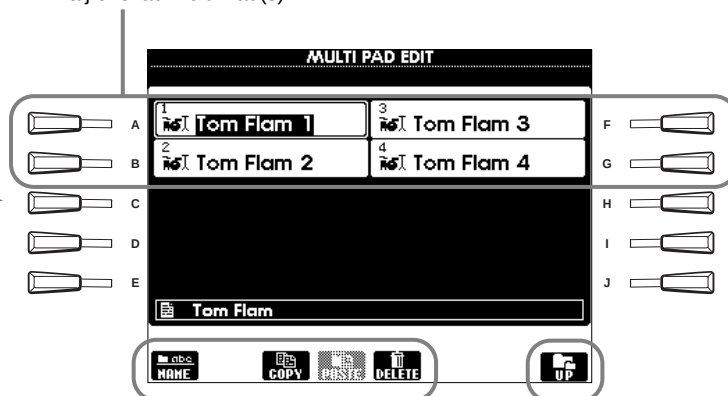
Multi Pad Edit

Med denna funktion kan Du kopiera individuella Multi Pad inställningar från en Multi Pad bank till en annan.

Öppna/spara display för Multi Pads (sid 38).



Välj önskad Multi Pad(s).

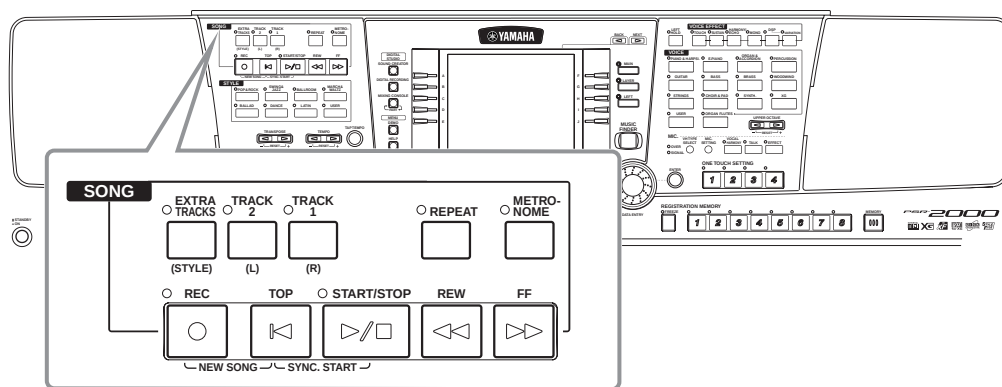


Samma som öppna/spara displayn på sid 41 och 44.

Tar fram katalogens högre nivå.

Song uppspelning

Här får Du lära Dig hur man spelar upp Songs. Med Songs avses den musik som finns inspelad internt i instrumentet, de framförande Du själv spelar in med inspelningsfunktionerna (sid 92) och den musik som finns att köpa i handeln, det vi i dagligt tal brukar kalla MIDI filer. Du kan utnyttja denna mångsidiga funktion på flera sätt — spela samtidigt på klaviaturen med den inspelade musiken. Du kan också se noterna (endast PSR-2000) och sångtexten i displayen. Om Du ansluter en mikrofon till PSR-2000 kan Du sjunga tillsammans med Song eller det automatiska ackompanjemanget och automatiskt få stämmor tillagda till Din egen röst (sid 128).



Kompatibla typer av Songs



Disketter med denna logo innehåller Song data som är kompatibla med GM (General MIDI).



Disketter med denna logo innehåller Songs som är kompatibla med Yamahas XG format. XG utgör på ett anmärkningsvärt sätt en förbättring och vidareutveckling av GM Level System 1 standarden genom att ge större utbud av högkvalitativa ljud plus avsevärt större möjligheter till effekthantering.



Disketter med denna logo innehåller Song data som är kompatibla med Yamahas DOC (Disk Orchestra Collection) format.



Disketter med denna logo innehåller Song data som är kompatibla med Yamahas original MIDI filformat.

OBS

Musikdata som finns att köpa i handeln är föremål för restriktioner beträffande upphovsrätten och är enbart avsedda för Ditt personliga bruk.

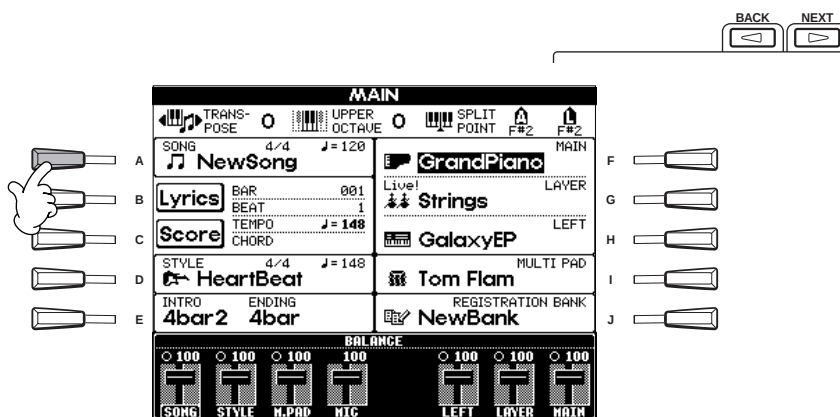
OBS

För mer information kring Song filtyper kompatibla med PSR-2000/1000, se sid 159.

Song uppspelning

Spela interna Songs

1



OBS

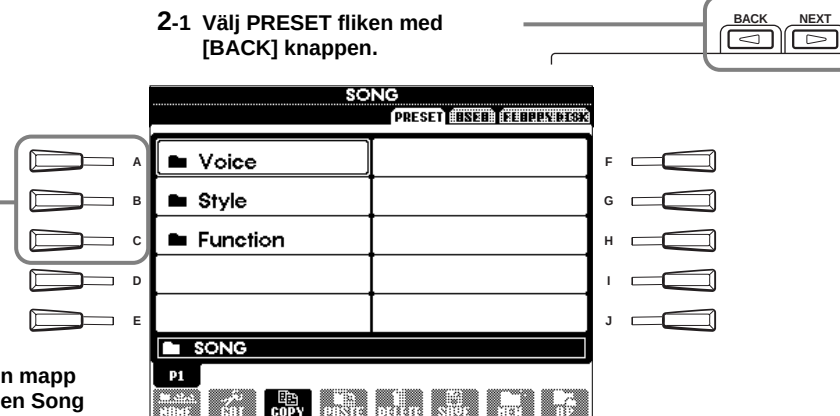
Om inte MAIN displayen (till vänster) visas, tryck [DIRECT ACCESS] knappen följt av [EXIT] knappen.

OBS

Du kan också göra en rad andra inställningar (som t ex välja tempo, ljud, etc) och få dem automatiskt uppkallade när Du spelar upp Song:en (sid 104).

2

2-1 Välj PRESET fliken med [BACK] knappen.



2-2 Öppna en mapp och välj en Song för uppspelning.

OBS

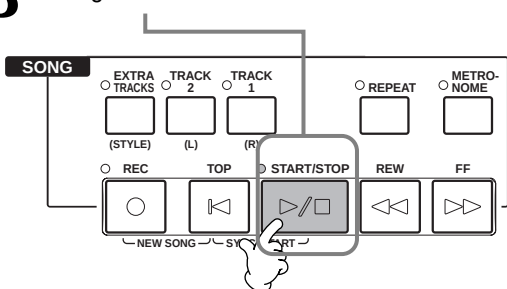
Du kan aktivera Synchro Start för Song genom att samtidigt trycka [TOP] knappen och SONG [START/STOP] knappen. Musiken kommer att starta så snart Du slår an en tangent. Du kan också använda denna funktion med Synchro Start funktionen för Styles (sid 60).

OBS

Du kan få volymen att automatiskt tona in och ut i början och slutet av en melodi. Tryck helt enkelt [FADE IN/OUT] knappen vid starten av Song uppspelningen för att få musiken att tonas in, och tryck den igen i slutet för att tona ut.

3

Song:en startar.



Justera tempot med hjälp av TEMPO [◀][▶] knapparna (sid 50) eller [TAP TEMPO] knappen. Du kan t o m ändra uppspelningstempot genom att slå an det — slå helt enkelt an [TAP TEMPO] knappen två gånger.



För att omedelbart stoppa Song:en, tryck knappen ännu en gång.



Tryck EXIT knappen för att återgå till föregående visning.



OBS

Ackompanjemanget stoppar när Du stoppar Song:en. Om en ackompanjemangsstil spelar och Du startar en Song kommer ackompanjemanget att automatiskt stoppas.

Samtidig uppspelning av en Song och en ackompanjemangsstil

Om en Song och en ackompanjemangsstil spelas upp samtidigt kommer Song datans kanaler 9 - 16 att ersättas av ackompanjemangsstilens kanaler. Tack vare detta kan Du använda ackompanjemangsautomatikens stilar och funktioner istället för de stämmor som utgör ackompanjemanget i Song:en. Gör inställningarna nedan och spela Dina egna ackord som ersättning för ackordsdatan för Song:en.

- [ACMP] knappTILL
- [AUTO FILL IN] knappTILL

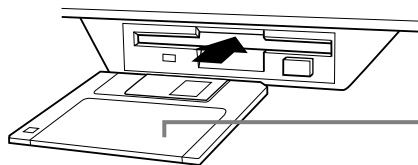
- 1** Välj Song och starta uppspelningen genom att trycka SONG [START/STOP] knappen.
- 2** Välj önskad ackompanjemangsstil.
- 3** Starta stilen genom att trycka STYLE [START/STOP] knappen.
- 4** Medan Song:en spelar, lägg in ett break eller skifta sektion (med STYLE sektionens knappar).
Fill-in mönstren spelar när Du skiftar sektioner.



Style mönstret stoppar automatiskt när Song:en är färdigspelad eller stoppas.

Spela upp Songs på diskett

Sätt i disketten i diskettstationen.

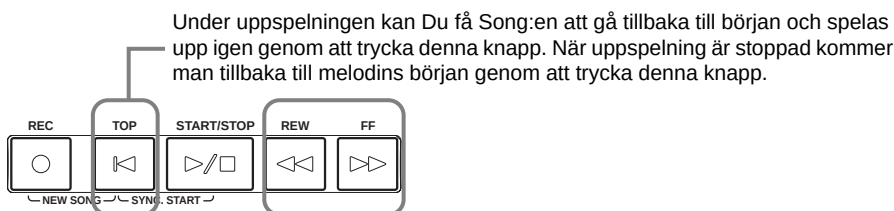


Sätt i disken med metallucken vänd inåt och etiketten vänd uppåt.

Metoden för uppspelningen är densamma som vid "Spela interna Songs" instruktionerna (sid 76), enbart med den skillnaden att Du skall välja **FLOPPY DISK** sidan i **SONG** displayen.

Övriga operationer relaterade till uppspelning

■ Repetering / snabbspolning bakåt / framåt



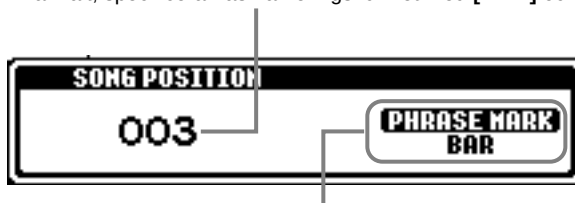
Under uppspelningen kan Du få Song:en att gå tillbaka till början och spelas upp igen genom att trycka denna knapp. När uppspelning är stoppad kommer man tillbaka till melodins början genom att trycka denna knapp.

Tryck denna knapp för att ta fram **SONG POSITION** display (se nedan).
För att återgå till **SONG** display, tryck **[EXIT]** knappen.

SONG POSITION display

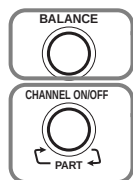
När "**BAR**" är valt kan Du specificera ett taktnummer (räknat från melodins början) med hjälp av **[REW]** och **[FF]** knapparna.

När "**PHRASE MARK**" är valt, specificera frasmarkeringsnumret med **[REW]** och **[FF]** knapparna.



"**PHRASE MARK**" visas enbart när Song:en innehåller frasmarkeringar.
Tryck **[J]** knappen för att växla mellan "**BAR**" och "**PHRASE MARK**", och använd sedan **[REW]** och **[FF]** knapparna för att välja önskad takt eller frasmarkering.

■ Justera volymbalansen / tysta specifika kanaler



Tryck denna knapp för att ta fram **BALANCE** display (sid 61).

Tryck denna knapp för att ta fram **CHANNEL ON/OFF** display (se nedan).

CHANNEL ON/OFF display

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

Välj **[SONG]** fliken med **[CHANNEL ON/OFF]** knappen och tysta önskad kanal genom att ställa den i **[OFF]**. För att få **en kanal att spela solo** (endast den kanalen kommer att ljuda), håll nere den knapp som motsvarar önskad kanal. För att lämna solo-läget, tryck kanalens knapp ännu en gång.

OBS

Innan Du går vidare, se till att läsa "Hantering av diskettstation och disketter" (sid 7).

OBS

Du kan ställa in huruvida PSR-2000/1000 automatiskt skall ta fram första melodin på en diskett eller ej när en diskett sättes i (sid 150).

OBS

En del Song data i PSR-2000/1000 har spelats in i s k "fritt tempo". Vid uppspelning av sådan Song data motsvarar taktnumret som anges i displayen inte det verkliga taktantalet, utan ger bara en uppfattning om hur mycket av Song:en som spelats upp.

OBS

Phrase Mark

Denna data specificerar en särskild plats i Song datan.

OBS

Channel

Referar till de olika MIDI kanalerna i Song datan. Kanalerna är i PSR-2000/1000 fördelade enligt nedan:

Song

1 - 16

Ackompanjemangsstil

9 - 16

Tysta specifika stämmor — Track1/Track2/Extra Tracks

Med denna funktion kan Du tysta önskade stämmor i en melodi (Track 1, Track 2, Extra Tracks) och spela upp enbart de stämmor Du önskar höra. Om Du t ex vill öva melodistämman i en Song kan Du tysta enbart högerhandsstämman för att istället spela den själv.

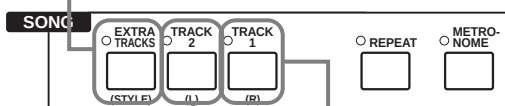
1 Välj den Song som skall spelas upp (sid 75).

OBS

Du kan ändra kanalfördelningen för Track 1 och Track 2 (sid 137) och därigenom bestämma vilka stämmor som skall tystas när Du trycker **[TRACK 1]/[TRACK 2]/[EXTRA TRACKS]** knapparna.

2

Använd denna knapp för att tysta alla övriga stämmor i framförandet (alla utom höger hand/vänster hand).



Använd denna knapp för att tysta högerhandsstämman.

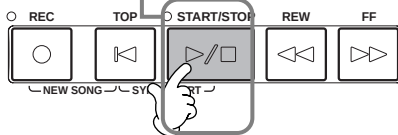
Använd denna knapp för att tysta vänsterhandsstämman.

OBS

Alla spår blir automatiskt tillkopplade när man väljer en ny Song.

3

Starta Song.
Justera tempot med TEMPO [◀|▶] knapparna (sid 50).



START/STOP

Tryck  ännu en gång för att stoppa Song.

Repeterad uppspelning av ett specifikt omfång

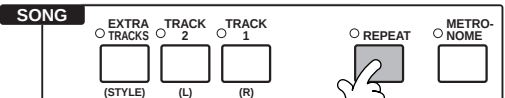
Tack vare denna funktion kan Du specificera ett omfång eller en fras i en Song (mellan punkterna A och B) och få den repeterad.

1 Spela upp en Song (sid 76, 78).

OBS

Du kan också specificera punkt A och B medan en Song är stoppad. Ställ punkt A genom att trycka på **[REPEAT]** knappen, använd sedan **[FF]** knappen för att flytta till önskad slutpunkt och ställ där punkten B genom att trycka **[REPEAT]** knappen ännu en gång.

2



Tryck denna knapp vid den punkt Du vill att den repeterande frasen skall starta (punkt A). Tryck denna knapp vid den punkt Du vill att den repeterande frasen skall stoppa (punkt B).

OBS

Punkt B kan inte väljas om inte punkt A först valts.

OBS

Specificering av enbart punkt A resulterar i en repeterande uppspelning från punkt A till slutet av Song:en.

OBS

De specificerade A och B punkterna kommer att raderas så snart ett nytt Song nummer väljes, Repeat funktionen kopplas bort eller annat repeteringsläge väljes, som t ex Phrase Repeat eller repetering i Song Chain Play (sid 133).

3

Efter en automatisk inräkning (för att hjälpa Dig att komma in i frasen) kommer omfånget från punkt A till punkt B att spelas upp repeterande. Oavsett om Song spelas upp eller är stoppad sker återgång till punkt A genom att trycka **[TOP]** knappen.

4

Stoppa Song.



För att koppla bort repeteringen, tryck  knappen ännu en gång.

REPEAT

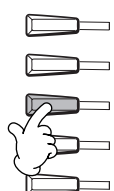
Visa musikens noter — Score (endast PSR-2000)

Med denna funktion kan Du få noterna automatiskt visade i displayen medan en Song spelas upp. Detta kan även användas med såväl Dina egna inspelningar som Demo Song:erna.

1 Välj
önskad Song
(sid 76, 78).



2



3

Kopplar till/från visning av vänster hands tangentomfång. Beroende på andra inställningar kanske denna parameter inte är tillgänglig och visas gråtonad. Om så är fallet, gå till displayen för detaljerade inställningar (visas nedan; använd **[8▲▼]** knapparna) och ställ **LEFT CH.** parametern på någon kanal utom "AUTO". Eller gå till **SONG SETTING** displayen i Function menyn (sid 133) och ställ **TRACK 2** parametern på någon kanal utom "OFF".

Kopplar till/från visning av höger hands tangentomfång. Channel 1 blir automatiskt vald när **[TRACK 1]** ställs på **[OFF]** från **SONG SETTING** displayen (sid 137).

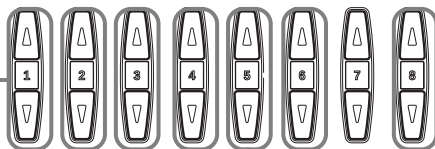
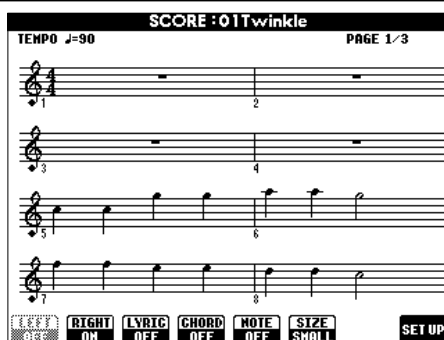
Kopplar till/från visning av sångtext.
Om vald Song inte innehåller data för sångtext kan sådan heller inte visas.

Kopplar till/från visning av ackordsdata.
Om vald Song inte innehåller data för ackord kan sådana heller inte visas.

Kopplar till/från visning av notnamn (tonhöjd).

Bestämmer upplösningen på bilden (eller zoom nivån) för noterna.
SMALL Noterna visas i litet format.
LARGE Noterna visas i stort format.

Denna knapp tar fram display för detaljerade inställningar av noterna. För detaljer, se nästa sida.



OBS

Om **MAIN** (till vänster) inte visas, tryck **[DIRECT ACCESS]** knappen direkt följt av **[EXIT]** knappen.

OBS

De visade noterna skapas av PSR-2000 baserat på Song datan. Som en konsekvens av detta kanske det inte visas exakt som de tryckta noter som kan finnas att köpa för samma melodi, speciellt för komplicerade passager eller många, korta toner.

OBS

En del Song data i PSR-2000 har spelats in i s k "fritt tempo". Vid uppspelning av sådan Song data kan det hända att tempo, taktart, takt och notbild inte visas korrekt.

OBS

[RIGHT] och **[LEFT]** kan inte kopplas bort samtidigt.

OBS

Notnamnet visas till vänster om nothuvudet. När utrymmet mellan nothuvudena blir för litet kanske indikationen flyttas snett uppåt vänster vid nothuvudet.

OBS

Du kan öka antalet takter som visas genom att minska på annan information som visas (stämmor, text, ackord, etc).

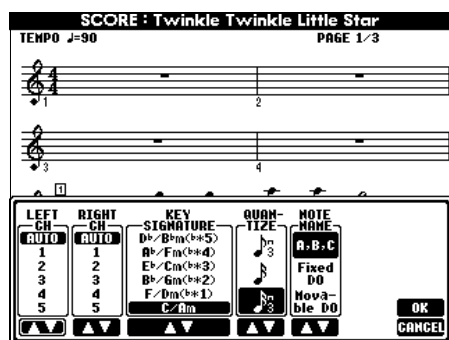
OBS

När förtecken (kors och b:n) och noter inte kan visas på en rad, visas de på nästa rad från mitten av takten.

OBS

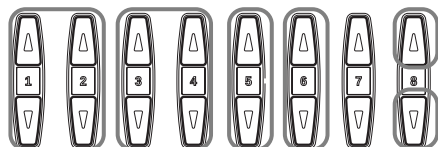
Noteringsfunktionen kan inte användas för att skapa Song data genom att lägga in toner. För information kring att skapa Song data, se sid 96.

Detaljerade inställningar för noteringen



OBS

När "LEFT" och "RIGHT" är ställda för samma kanal kommer noteringen för högerhands och vänsterhands noter att visas i pianoformat (två förbundna noter).



■ [1▲▼] LEFT CH/[2▲▼] RIGHT CH

Detta bestämmer vänster kanal (kanalen för vänster hands stämma) och höger kanal (kanalen för höger hands stämma). Dessa inställningar återgår till **AUTO** när en annan Song väljes.

AUTOKanalerna för höger- och vänsterhands stämma fördelas automatiskt — inställning sker till samma kanaler som specificerats i **SONG SETTING** displayen för **Function** menyn (sid 137).

1-16Fördelar stämmorna till specificerad kanal, 1 - 16.

OFF (enbart LEFT CH)..Ingen kanalfördelning.

■ [3▲▼], [4▲▼] KEY SIGNATURE

Med denna funktion kan Du ange ny tonart mitt i en Song, vid stoppad position, och Du kan m a o transponera var och när som helst. För lista över tonarter och dess parallelltonarter i moll och förtecken, se nedan.

Tonarter och förtecken

C dur (A moll)	G dur (E moll)	D dur (B moll)	A dur (F [♯] moll)	E dur (C [♯] moll)	B dur (G [♯] moll)	F [♯] dur (D [♯] moll)	C [♯] dur (A [♯] moll)
C [♭] dur (A [♭] moll)	G [♭] dur (E [♭] moll)	D [♭] dur (B [♭] moll)	A [♭] dur (F moll)	E [♭] dur (C moll)	B [♭] dur (G moll)	F dur (D moll)	

○ tonen anger grundtonen för durtonarten och ● tonen anger grundtonen för parallelltonarten i moll

■ [5▲▼] QUANTIZE

Detta ger Dig kontroll över upplösningen av noteringen så att Du kan ändra eller korrigera indelningen av alla visade toner så att de följer ett specifikt notvärde. Se till att välja det minsta notvärde som förekommer i musiken.

Notupplösning:

1/4 not, 1/8 not, 1/16 not, 1/32 not, 1/4 triol, 1/8 triol, 1/16 triol, 1/32 triol

OBS

Korta toner och prydnadstoner (som drillar och förslag) vilka är kortare än notupplösningen kommer inte att visas i noteringen.

■ [6▲▼] NOTE NAME

När [NOTE NAME] är ställt på **ON** indikeras tonnamn och solfeggio namn (do, re, mi, etc).

ABC Tonernas namn indikeras med bokstäver (C, D, E, F, G, A, B).

Fixed Do Tonernas namn indikeras i solfeggio och varierar beroende på det valda språket (sid 49).

English..... Do Re Mi Fa Sol La Ti

French..... Ut Re Mi Fa Sol La Si

Italian..... Do Re Mi Fa Sol La Si

German..... Do Re Mi Fa Sol La Si

Spanish..... Do re Mi Fa Sol La Si

Japanese..... ドレミファソラシ

Movable Do..... Tonnamnen indikeras i solfeggio enligt skalans intervaller och blir därigenom relativa i förhållande till tangenten. Grundtonen anges som Do. I t ex tonarten G-dur kommer grundtonen Sol att indikeras som Do.

På samma sätt som vid "Fixed Do" varierar indikationen beroende på det valda språket.

■ [8▲] OK

Detta stänger displayen för detaljerade inställningar och startar visningen av noterna.

Ett annat alternativ är att trycka [**ENTER**] knappen på panelen.

■ [8▼] CANCEL

Detta stänger displayen för detaljerade inställningar utan att inställningarna ändras.

Ett annat alternativ är att trycka [**EXIT**] eller [**RECORD**] knappen på panelen.

OBS

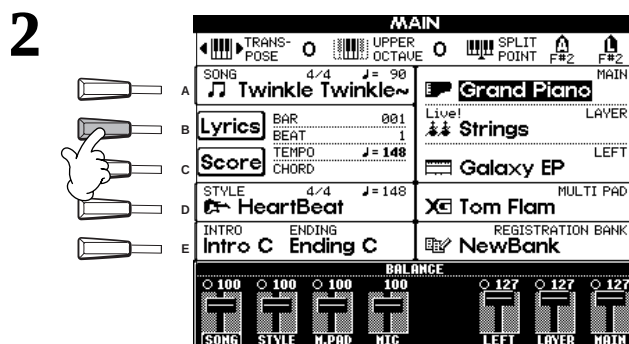
Du kan välja den notsida som skall visas (en före och efter) med hjälp av [**BACK**]/ [**NEXT**] knapparna eller pedal (sid 139).

Visa sångtext

Med denna funktion kan Du få se sångtexten medan en Song spelas upp, vilket gör det lätt att sjunga tillsammans med Ditt framförande eller Song uppspelningen.

* Mikrofonanslutning finns endast på PSR-2000.

1 Välj önskad Song (sid 76, 78).

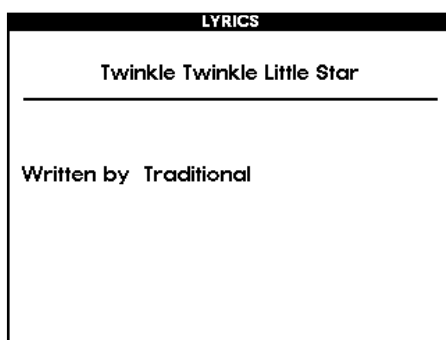


OBS

Språket som används för den sångtext som visas beror på den aktuella sångtextdatan.

Om texten är förvrängd eller oläslig kan Du rätta till detta genom att ändra "LYRICS LANGUAGE" inställningen från SONG SETTING displayen (sid 137).

3



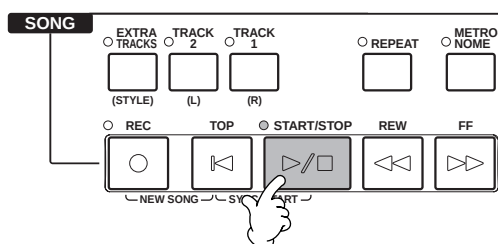
OBS

Om vald Song inte innehåller sångtextdata, kan inte någon text visas.

OBS

I detta exempel, välj "Lyrics" i Function mappen i PRESET (SONG) sidan.

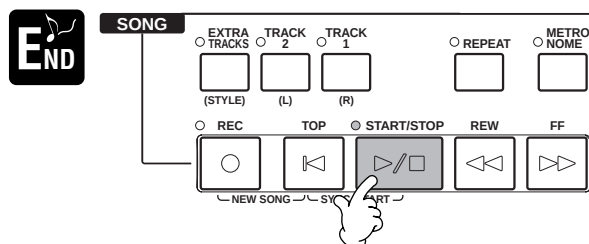
4 Starta Song.



OBS

Om vald Song innehåller ackordsdata kan ackordsnamnen visas tillsammans med texten.

5 Texten markeras efterhand som Song:en spelas upp.



OBS

Texten kan ändras (sid 107).

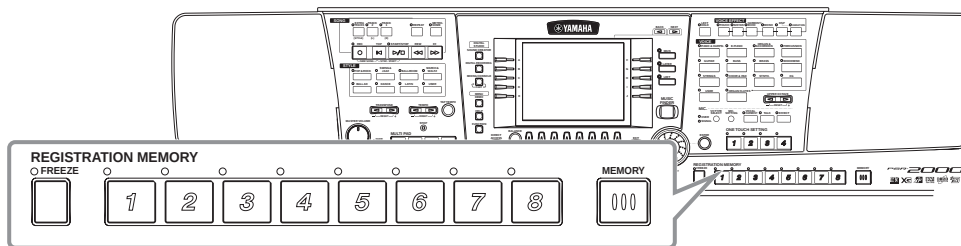
Stoppa Song.

För att återgå till föregående sida, tryck knappen.



Spara och återkalla egna panelinställningar — Registration Memory

Registration Memory är en kraftfull funktion som Du använder när Du ställt in PSR-2000/1000 enligt Dina önskemål — valt specifika ljud, kompstil, effektinställningar, etc. — och sparar alla Dina egna panelinställningar så att Du senare skall kunna återkalla dessa. När Du vill återkalla inställningarna trycker Du helt enkelt på motsvarande REGISTRATION MEMORY knapp.



Memorera panelinställningar — Registration Memory

Här förklaras hur Du memorerar Dina egna panelinställningar till REGISTRATION MEMORY knapparna. Gör alla inställningar Du önskar med panelkontrollerna och Registration Memory kommer att "minnas" dem för Dig.

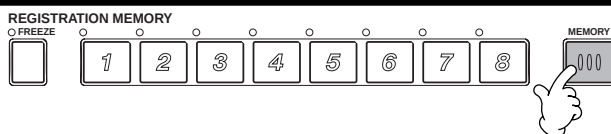
1 Ställ in panelens kontroller enligt önskan.

För en lista över vilka inställningar som kan memoreras, se den separata Data List (Parameter Chart).

OBS

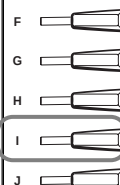
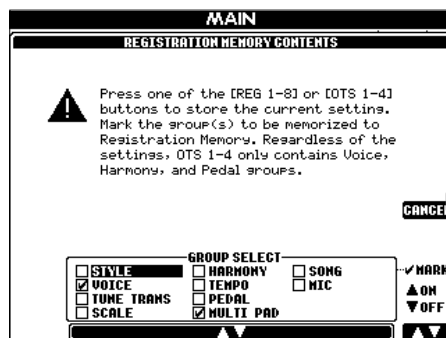
Kom ihåg att Song:er eller kompstilar på diskett inte kan memoreras till Registration Memory. Om Du vill memorera en diskettbaserad Song eller Style, kopiera relevant data till "USER" i SONG/STYLE displayen (sid 38) och memorera datan separat.

2



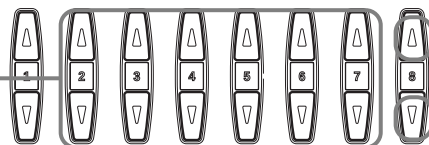
3

Välj önskade parametergrupper för de inställningar Du vill memorera. Du kan även använda [DATA ENTRY] ratten för förflyttning i denna display. För att memorera en parametergrupp, bocka för motsvarande ruta. Grupper som lämnas utan bock kommer inte att inkluderas i Registration Memory inställningen. Tack vare detta kan Du behålla vissa inställningar även om Du växlar bland olika programmerade Registration Memory. Du kan också använda Freeze funktionen (sid 86) för att utesluta ändringar och kan därigenom undvika att vissa panelinställningar ändras.



Avbryter memoreringen och återgår till MAIN display. Du kan också använda [EXIT] knappen.

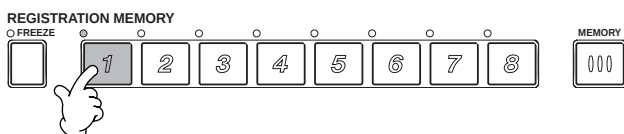
Anger en bock i vald ruta. Du kan också använda [ENTER] knappen.



Tar bort bocken från vald ruta. Du kan också använda [ENTER] knappen.



Tryck önskad sifferknapp för att memorera inställningarna.



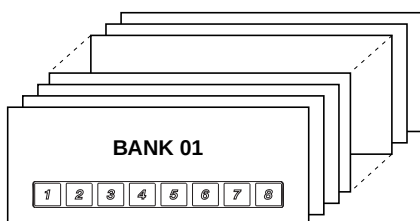
Indikatorn lyser grönt.....Panelinställningen är memorerad men inte vald.
Indikatorn lyser rött.....Panelinställningen är memorerad och för tillfället vald.
Indikatorn är släckt.....Panelinställningen är inte memorerad.

OBS

All data som tidigare var memorerad till den valda REGISTRATION MEMORY knappen (indikatorn grön eller röd) blir raderad och ersatt av de nya inställningarna.

Spara Dina Registration Memory inställningar

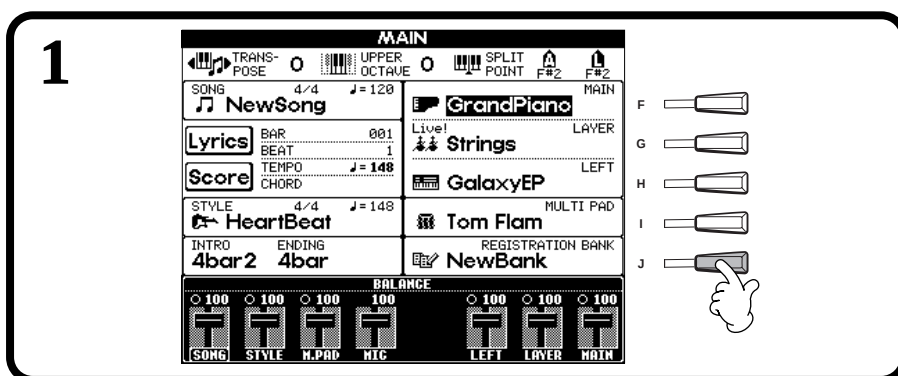
Inställningarna som memorerats till **REGISTRATION MEMORY** [1] - [8] knapparna sparas som en enskild fil.



Alla inställningar som memorerats till knapparna [1] - [8] kallas för en "bank". Banker kan sparas till "USER" eller "FLOPPY DISK" som Registration Bank filer.

OBS

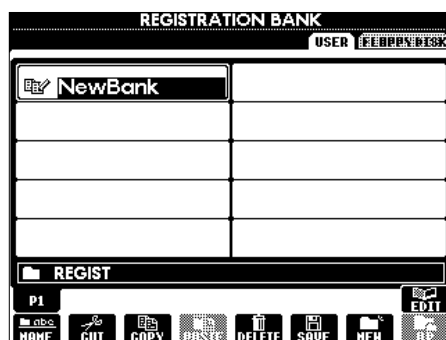
Tänk på att storleken för Registration Bank filer och det minnesutrymme de kräver beror på antalet funktioner som ställts in för varje.



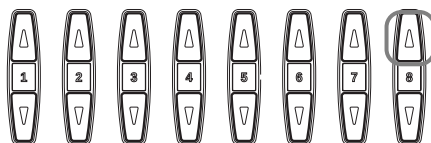
OBS

Tryck **[DIRECT ACCESS]** knappen och **[EXIT]** knappen för att ta fram MAIN display.

2 Spara de inställningar Du gjort till Registration Memory knapparna som en enskild Registration Bank fil (sid 44).



Tar fram **REGISTRATION EDIT** display. För detaljer kring denna display, se nedan.



REGISTRATION EDIT display

Innehållet i aktuell Registration Memory bank (REGIST.) anges i REGISTRATION EDIT visningen. Namnen för de lagrade Registration Memory programmeringarna visas i displayen och indikatorerna för relevanta REGISTRATION MEMORY knappar lyser grönt. Från denna visning kan Du välja, namnge eller radera inprogrammeringar i Registration Memory.

Select (välj) Tryck [A] - [J] knapparna. REGIST. displayen är kopplad till REGISTRATION EDIT visningen. När Du väljer en Registration Memory programmering i displayen kommer motsvarande indikator på panelen att kopplas in (lyser röd).

Name Denna operation är densamma som i "Namnge filer/mappar" (sid 41) i "Grundläggande hantering — Organisera Dina data".

Delete Denna operation är densamma som i "Radera filer/mappar" (sid 43) i "Grundläggande hantering — Organisera Dina data".

Återkalla en Registration Memory inställning

Du kan återkalla alla de panelinställningar Du gjort (eller enbart de Du specifikt önskar eller behöver). Om Du t ex väljer bort "STYLE" i **REGISTRATION MEMORY** displayen får Du behålla den aktuella kompostil Du valt även om Du växlar bland Registration Memory programmeringarna.

OBS

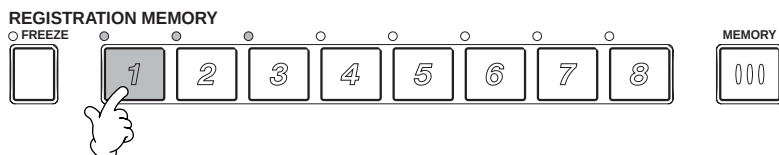
Välj önskad bank i **REGISTRATION BANK** displayen (sid 85).

Återkalla de memorerade inställningarna

Tryck önskad **REGISTRATION MEMORY** knapp (någon av de vars indikator lyser grönt) för att återkalla önskade inställningar.

OBS

Du kan programmera Dina Registration Memory så att de kallas upp i en given sekvens, i precis den ordning Du önskar. Så snart knapparna 1 - 8 programmerats kan de med **[BACK][NEXT]** knapparna eller pedal (sid 142) kallas fram i denna givna sekvens.



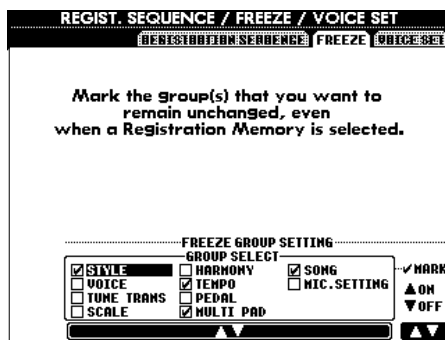
Välj Freeze inställningar

1

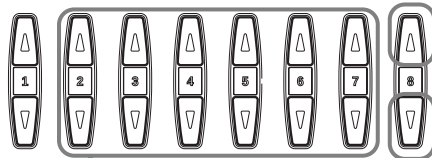


Ta fram "FREEZE" sidan från **REGIST.SEQUENCE/ FREEZE/VOICE SET** visningen (sid 142).

2



Anger en bock i vald ruta.

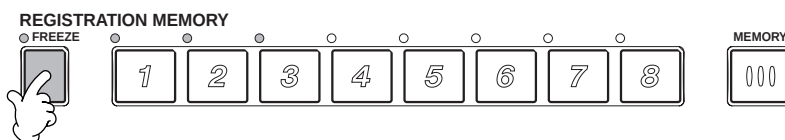


Väljer Freeze inställningar.

Tar bort bocken från vald ruta.

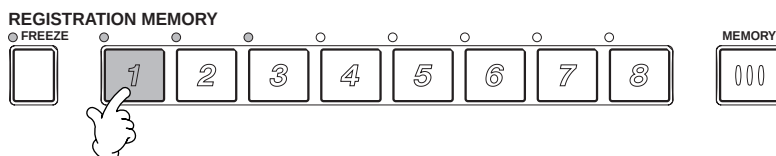
3

Tryck **[FREEZE]** knappen. När Freeze är aktiverad (lampan lyser) kommer de inställningar Du specificerade i Freeze sidan att bibehållas eller lämnas oförändrade — "frysta" — även när Du växlar Registration Memory programmering.



4

Tryck önskad **REGISTRATION MEMORY** knapp (någon av de vars indikator lyser grönt) för att återkalla önskade inställningar.

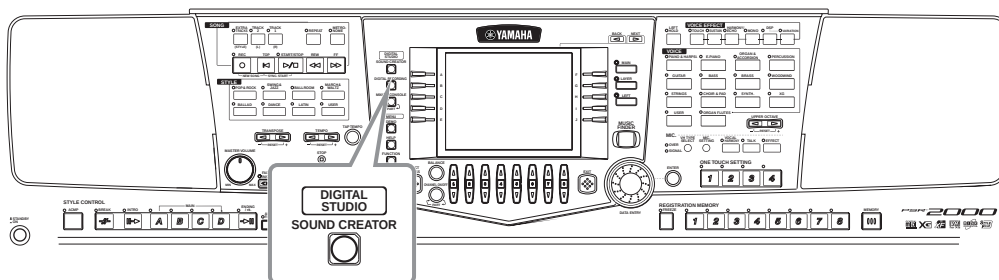


Editera Ljuden — Sound Creator

PSR-2000/1000 har en Sound Creator funktion med vilken Du kan skapa Dina egna ljud genom att editera en del parametrar för de befintliga ljuden. Så snart Du skapat ett ljud kan Du spara detta som ett USER ljud för framtida bruk.

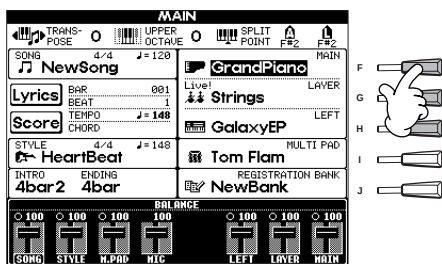
OBS

- Ljud kan editeras i realtid medan det spelas upp med Song eller Style.
- Tänk på att justeringar inte alltid skapar speciellt stora förändringar på ljudet vilket sammanhänger med det valda ljudets originalinställningar.

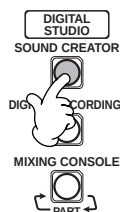


Hantering

- Tryck [F], [G] eller [H] knappen för att välja den stämman [MAIN, LAYER eller LEFT] som innehåller det ljud Du vill editera.



- Tryck [SOUND CREATOR] knappen.



OBS

Ljudet kan också väljas i SOUND CREATOR displayen.



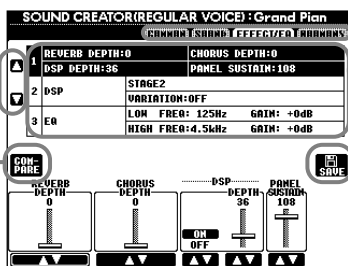
VARNING

Inställningarna går förlorade om det editerade ljudet byts till annat ljud. Kom ihåg att spara viktiga data till User enhet eller diskett.

- Editera ljudparametrarna.

Operationerna för varje funktion som valts i detta steg finns förklarad i detalj med början på sid 89 (Regular Voice) och sid 91 (Organ Flutes).

REGULAR VOICE



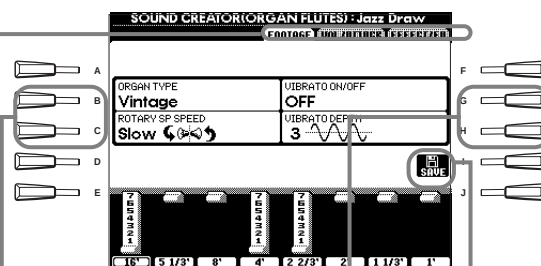
Kan användas under editeringen för att jämföra originalljudet med det editerade ljudet.

Välj önskad meny.
Vald meny är markerad.

Välj önskad meny genom att trycka [BACK]/[NEXT] knappen.

Indikerar de parametrar som är tillgängliga för editering i denna display. Dessa motsvarar de parametrar/värden som visas i nedre delen av displayen.

ORGAN FLUTES (endast PSR-2000)



Väljer eller justerar parametrarna.

Öppnar Save (Voice) displayen för att spara det editerade ljudet som ett User ljud (sid 44).

- Spara det editerade ljudet till USER enheten (Flash ROM) som ett USER ljud (sid 44).

- Tryck [USER] knappen för att väja det editerade ljudet och spela på klaviaturen.

Regular Voice parametrar

COMMON	Bestämmer gemensamma inställningar som ljudets volym och oktavläge.
SOUND	Bestämmer klangfärg/EG (Envelope Generator)/vibrato för ljudet.
EFFECT/EQ (PSR-2000) EFFECT (PSR-1000)	Bestämmer effektdjup/typ och equalizer inställningar.
HARMONY	Bestämmer Harmony/Echo inställningar.

OBS

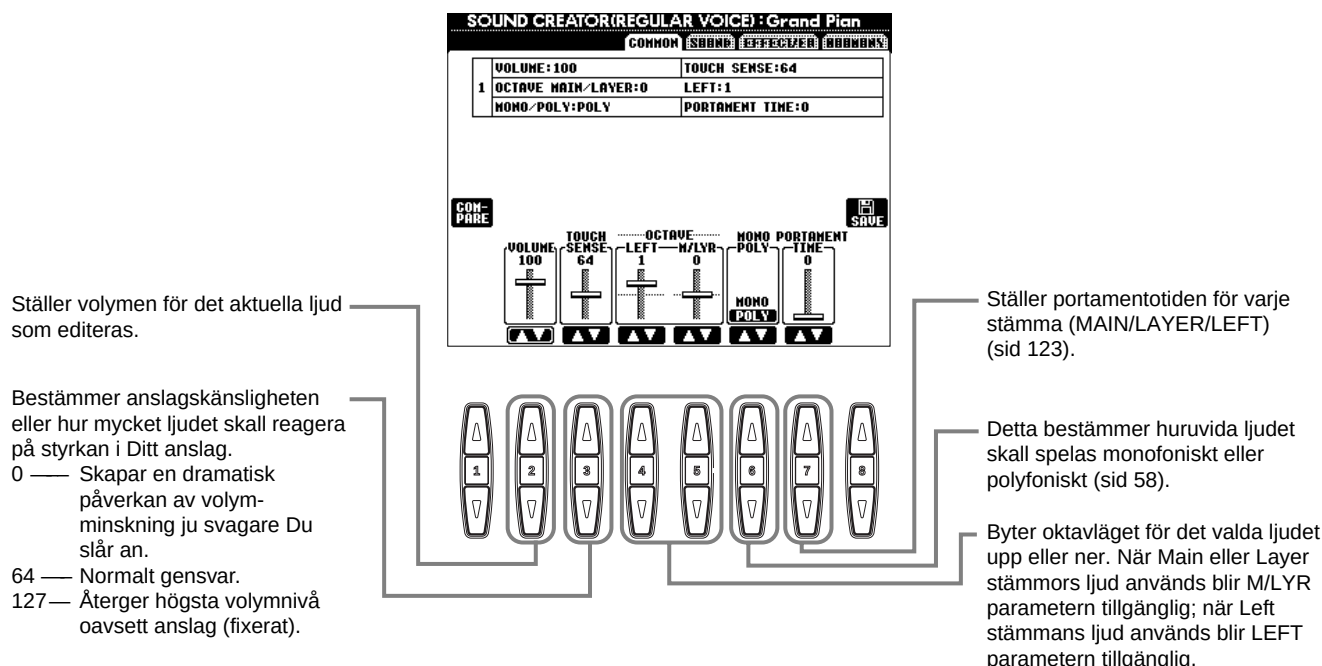
Tänk på att det finns vissa parametrar vars inställningar i Sound Creator endast påverkar Main stämmans ljud.

Följande parametrar är kopplade till varandra i varje display.

Gemensam parameter	Annan plats	
MONO	VOICE EFFECT (TOP PANEL)	sid 58
PORTAMENTO TIME	MIXING CONSOLE	sid 123
FILTER BRIGHTNESS	MIXING CONSOLE	sid 123
FILTER HARMONIC CONTENT	MIXING CONSOLE	sid 123
REVERB DEPTH	MIXING CONSOLE	sid 124
CHORUS DEPTH	MIXING CONSOLE	sid 124
DSP ON/OFF	VOICE EFFECT (TOP PANEL)	sid 57
DSP DEPTH	MIXING CONSOLE	sid 124
DSP TYPE/VARIATION	MIXING CONSOLE/VOICE EFFECT (TOP PANEL)	sid 58,124
EQ LOW/GAIN	MIXING CONSOLE	sid 121
EQ HIGH/GAIN	MIXING CONSOLE	sid 121
HARMONY/ECHO TYPE	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	sid 143
HARMONY/ECHO VOLUME	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	sid 143
HARMONY/ECHO SPEED	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	sid 143
HARMONY/ECHO ASSIGN	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	sid 143
HARMONY/ECHO CHORD NOTE ONLY	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	sid 143
HARMONY/ECHO TOUCH LIMIT	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	sid 143

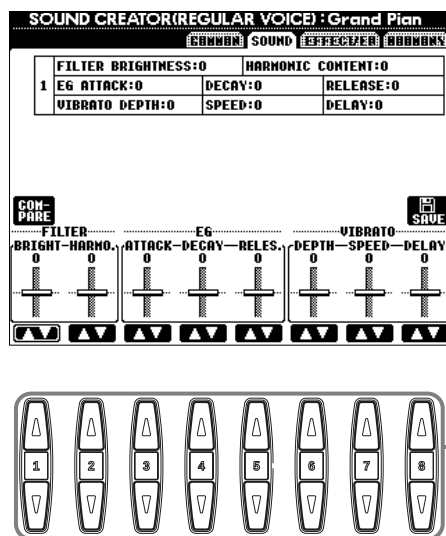
COMMON

Förklaringarna här avser steg #3 på sid 87.



SOUND

Förklaringarna här avser steg #3 på sid 87.



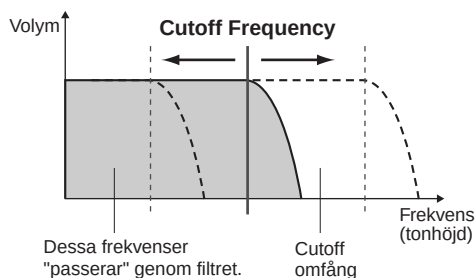
Bestämmer filter, EG och vibratoinställningar (se nedan).

FILTER

FILTER inställningarna bestämmer den totala klangfärgen för ljudet genom att förstärka eller skära ett speciellt frekvensomfång.

• BRIGHTNESS

Bestämmer Cutoff Frequency eller det effektiva frekvensområdet för filtret (se diagram). Högre värde resulterar i ljusare ljud.

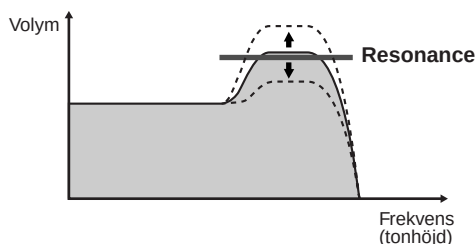


OBS

Förutom att göra ljudet ljusare eller mörkare, kan Filter användas för att producera elektroniska, synthesizerliknande effekter.

• Harmonic Content

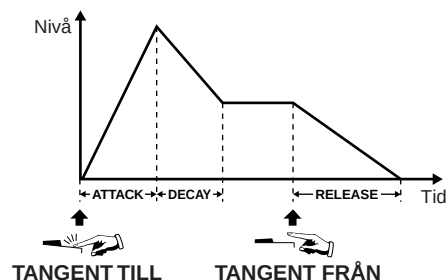
Bestämmer hur den givna Cutoff Frequency inställningen, ställd med BRIGHTNESS ovan (se diagram) skall framhävas. Högre värde resulterar i en mera uttalad effekt.



EG

EG (Envelope Generator) inställningarna bestämmer hur ljudnivån förändras över tid. Detta låter Dig efterlikna typiska karaktärsdrag hos akustiska instrument, som t ex den snabba attacken och utklingningen från ett percussivt instrument, eller den långa kvarliggande tonen från ett avklingande piano.

- **ATTACK** Bestämmer hur snabbt ljudet skall nå sin maximala nivå efter det att tangenten slagits an. Ju högre värde, desto snabbare attack.
- **DECAY** Bestämmer hur snabbt ljudet skall nå sin kvarhållande nivå (en något lägre nivå än maximum). Ju högre värde, desto snabbare decay.
- **RELEASE** Bestämmer hur snabbt ljudet skall avklinga till helt tyst, efter att tangenten släppts upp. Ju högre värde, desto kortare avklingning.



OBS

Om RELEASE ställs på ett stort värde blir sustainen lång.

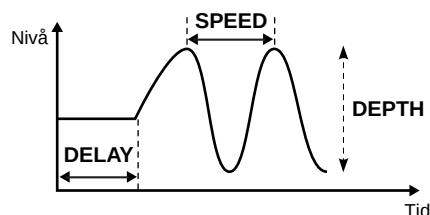
VIBRATO

- **DEPTH**..... Bestämmer intensiteten för vibratoeffekten (se diagram). Högre inställning resulterar i ett mera uttalat vibrato.
- **SPEED**..... Bestämmer hastigheten för vibratoeffekten (se diagram).
- **DELAY** Bestämmer tiden för fördröjningen från det att tangenten slagits an och tills vibratoeffekten startar (se diagram). Högre värde ökar tiden för vibratots inträde.

OBS

VIBRATO

Vibrato skapar periodiska skiftningar av tonhuden.



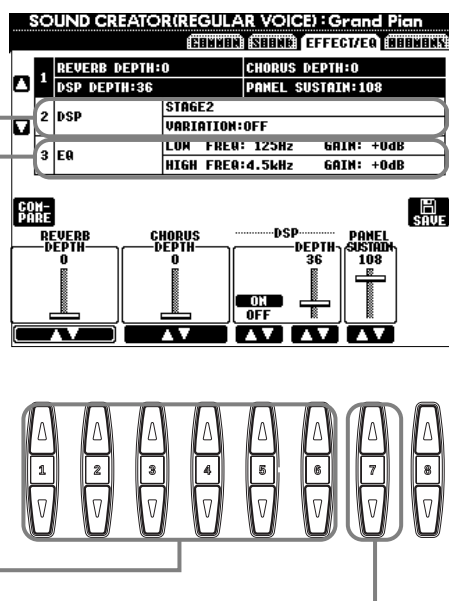
EFFECT/EQ

Förklaringarna här avser steg #3 på sid 87.

Bestämmer typ av DSP.
För information kring strukturen för effekten, se sid 126; se den separata Data List för en lista över tillgängliga effekttyper.

Bestämmer Frequency och Gain för Low och High EQ band (endast PSR-2000).

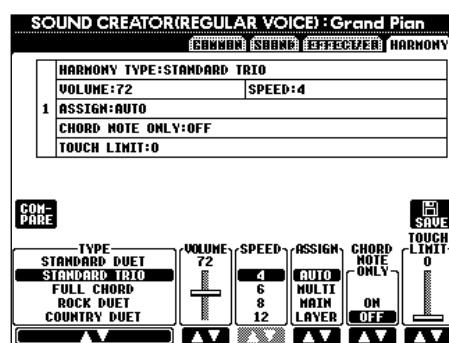
Samma som "Mixing Console" på sid 124.



Bestämmer Sustain längden på varje ljud när [SUSTAIN] knappen är inkopplad.

HARMONY

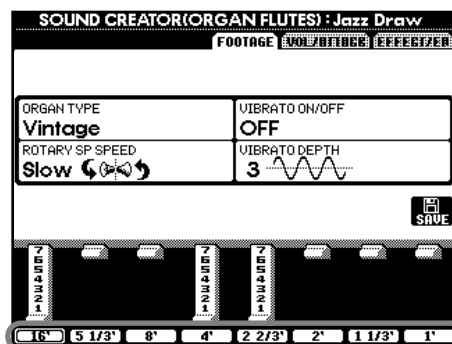
Förklaringarna här avser steg #3 på sid 87.



Dessa parametrar är desamma som för HARMONY/ECHO display via FUNCTION. För detaljer, se sid 144.

Organ Flutes (endast PSR-2000)

Utöver alla de orgelljud som finns under ORGAN ljudkategorin, har PSR-2000 också ORGAN FLUTES ljud.



Ställer fottalen.

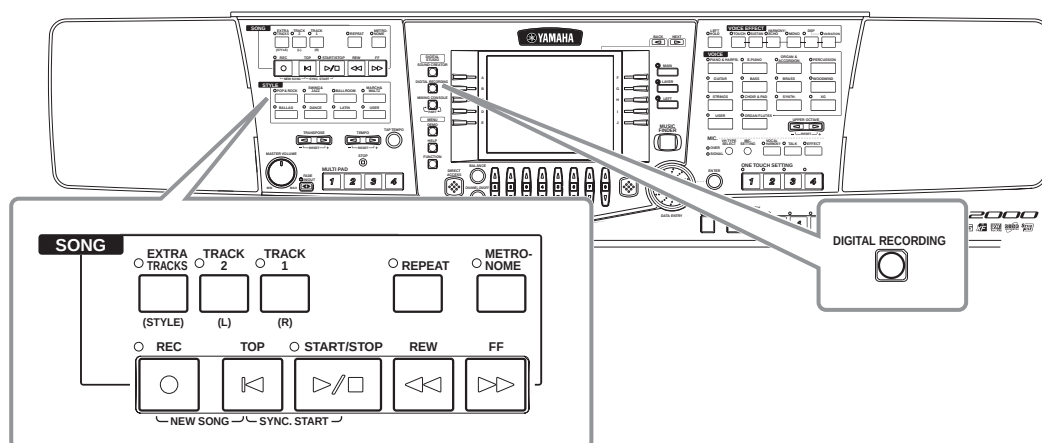
■ Parametrar

Organ Type	Denna parameter bestämmer den typ av orgelljud som simuleras: Sine eller Vintage.	
Rotary SP Speed	Rotary SP Speed ([C]) knappen växlar alternerande mellan långsam och snabb hastighet när en effekt av roterande högtalare är vald för Organ Flutes (se "DSP Type" nedan) och VOICE EFFECT [DSP] knappen är inkopplad (Rotary SP Speed LCD knappen har samma funktion som VOICE EFFECT [VARIATION] knappen).	
Vibrato On/Off	Denna ([G]) knapp kopplar vibratoeffekt alternerade till (ON) eller från (OFF).	
Vibrato Depth	Kan via Vibrato Depth ([H]) knappen ställas i tre nivåer. Vid varje tryckning väljs i tur och ordning djupet "1", "2" eller "3".	
Footage	Det grundläggande ljudet för Organ Flutes editeras via FOOTAGE kontrollerna. Termen "footage" syftar på det faktum att ljuden i en piporgel justeras med "register" som kopplar in och ur pipor av olika längd (i fot). Ju längre pipa, ju lägre tonhöjd. 16' kontrollen justerar volymen för den komponent som ställer lägsta tonhöjden medan 1' kontrollen justerar komponenten för det högsta ljudet. Ju högre värdet är, desto mer inflytande får motsvarande fottal på ljudet. Genom att blanda de olika fottalen i olika volymer kan Du skapa Ditt eget personliga orgelljud.	
Volume (VOL)	Justerar totalvolymen för Organ Flutes. Ju längre den grafiska kontrollen är, desto högre volym.	
Response (RESP)	Bestämmer ansatstiden för ljud baserade på FOOTAGE kontroller. Ju högre värde, desto "släpigare" ansats.	
Vibrato Speed (VIB. SPEED)	Bestämmer hastigheten för vibratot som kontrolleras av Vibrato On/Off och Vibrato Depth ovan.	
Mode	Med MODE kontrollen kan man välja FIRST eller EACH attackläge: Väljer man FIRST läge återges attackljudet enbart på första tonen i en rad toner som spelas samtidigt eller legato (bundet). Väljer man EACH läge återges attackljudet på varje ton.	
Attack (4', 2 2/3', 2')	ATTACK kontrollen ställer attack/percussion ljudet för ORGAN FLUTE ljudet. 4', 2 2/3' och 2' kontrollerna ökar eller minskar nivån för motsvarande fottal. Ju längre den grafiska kontrollen är, desto högre volym.	
Length (LENG)	Bestämmer hur lång utklingningstid attack/percussion ljudet skall ha. Ju längre den grafiska kontrollen är, desto längre utklingningstid.	
Reverb Depth Chorus Depth DSP on/off DSP Depth	För detaljer kring de digitala effekterna, se sid 57, 124.	
DSP Type	Bestämmer vilken typ av DSP effekt som lägges till Organ Flutes ljudet. Normalt är detta en av de sju Rotary Speaker effekter som finns tillgängliga. Om någon annan effekt valts kommer Rotary SP Speed ([C]) knappen i den huvudsakliga ORGAN VOICE visningen inte att kontrollera den roterande högtalarens hastighet. Den får istället samma funktion som VOICE EFFECT [VARIATION] knappen.	
Variation	Variation	Bestämmer om DSP variation (Slow/Fast) skall vara Slow eller Fast när Organ Flutes ljud är valt (när Voice Set funktionen står på ON — sid 143).
	Value	Ställer DSP parametervärdet för variationen (t ex "LFO Freq" för en Rotary Speaker effekt) när DSP variationen är tillkopplad.
EQ Low EQ High	EQ parametrarna bestämmer Frequency och Gain för Low och High EQ banden.	

Spela in Ditt framförande och skapa Songs

— Song Creator

Med denna kraftfulla och lätthanterliga Song inspelningsfunktion kan Du spela in Dina egna klaviaturframföranden och spara dem för framtida bruk. Flera olika inspelningsmetoder finns tillgängliga: Quick Recording (sid 93), som är det snabbaste och lättaste sättet att spela in; Multi Recording (sid 94) gör att Du kan spela in varje enskild stämma; och Step Recording (sid 96) som gör att Du kan programmera in tonerna en och en. En Song kan inte bara innehålla ljudinställningar för klaviaturframförandet (Main, Layer, Left) utan även effekter, Vocal Harmony och det automatiska ackompanjemangets stämmor. Den inspelade melodin kan lagras i det interna minnet eller till diskett (sid 38, 44).



Beträffande Song inspelning

■ Quick Recording (sid 93)

Detta är den lättaste inspelningsmetoden som Du kan använda för att snabbt spela in det musikstycke Du för tillfället arbetar med. Du kan välja mellan fyra stämmor: höger hand, vänster hand och ackompanjemangautomatiken samt Multi Pad. Du kan t ex spela in enbart Din högerhandsstämma, eller samtidigt spela in såväl höger hand som det automatiska ackompanjemanget.

■ Multi Recording (sid 94)

Med denna funktion kan Du spela in en komplett melodi med flera olika instrument och skapa ljudet av en full orkester. Varje instruments stämma kan spelas in individuellt för att bygga upp ett fullständigt orkestralt arrangemang. Du kan också spela över en existerande stämma i en intern melodi eller en melodi på diskett och ersätta med Ditt eget framförande.

■ Step Recording (sid 96)

Denna metod kan liknas vid att skriva ner musikens noter på papper. Du kan ange varje not individuellt genom att specificera dess tonhöjd och längd. Detta är idealiskt för exakta inspelningar eller inspelning av partier som är svåra att spela.

■ Song Editing (sid 102)

Med PSR-2000/1000 kan Du också editera de melodier Du spelat in med Quick Recording, Multi Recording eller Step Recording metoderna.

■ OBS

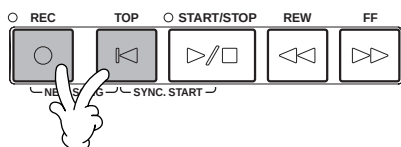
- Den interna minneskapaciteten för PSR-2000/1000 är cirka 580KB (PSR-2000) / 260KB (PSR-1000). Minneskapaciteten för 2DD och 2HD floppy diskar är ca 720KB respektive 1,44MB. När Du spar data till dessa enheter sparas alla filtyper för PSR-2000/1000 (Voice, Style, Song, Registration, etc) tillsammans.
- Ingångssignalen från en ansluten mikrofon (PSR-2000) kan inte spelas in.
- En Song som spelas in i PSR-2000/1000 blir automatiskt inspelad som en SMF (Standard MIDI fil format 0). För detaljer kring SMF, se sid 159.
- Uppspelning av inspelad Song data kan sändas från MIDI OUT vilket gör att Du kan spela upp ljuden via en externt ansluten ljudmodul (sid 146).
- Volymnivån för varje kanal i en Song kan justeras från Mixing Console och inställningarna kan sparas. Dessutom, även om Du valt ett ljud för klaviaturen under inspelningen, kan nya ljudval spelas in så att ljuden ändras automatiskt under uppspelning (sid 104).

Quick Recording

Detta är den enklaste inspelningsmetoden — perfekt om Du snabbt vill spela in för att kontrollera ett musikstycke Du arbetar med.

■ För att skapa en ny Song:

1



■ För att spela över en stämma i en intern Song eller en Song på diskett med Ditt eget framförande:

1

Välj önskad Song (sid 76 och 78).

2

Välj det ljud och den ackompanjemangsstil Du vill använda i denna Song.

Om Du vill spela in MAIN/LAYER/LEFT ljuden, se till att [MAIN]/[LAYER]/[LEFT] knapparna är inkopplade. Gör även andra önskade inställningar (Reverb, Chorus, etc).

3

Håll samtidigt nere [REC] knappen och tryck knappen som motsvarar det spår Du vill spela in.

Du kan välja TRACK 1 eller TRACK 2 och EXTRA TRACKS för inspelning samtidigt.

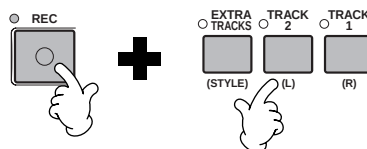
För att spela in Ditt klaviaturframförande:

Tryck antingen [TRACK 1] eller [TRACK 2] knappen.

För att spela in det automatiska ackompanjemanget och Multi Pad:

Tryck [EXTRA TRACKS] knappen.

För att stoppa inspelningen, tryck [REC] knappen ännu en gång.



■ OBS

Om "LAYER" eller "LEFT" knappen är inkopplad innan REC knappen trycks kommer motsvarande Layer och Left stämmor att automatiskt spelas in till olika kanaler.

■ OBS

Framförandet för spår 1/2 blir inspelat till den kanal som specificerats i SONG SETTING displayen (sid 137).

■ OBS

Du kan lägga till ett andra högerhandsframförande till Track 2 efter att ha spelat in det första högerhandsframförandet (inklusive Layer ljud) till Track 1. För att göra detta, koppla bort [LEFT] knappen och upprepa steg 2 och 3.

■ OBS

För att göra paus, tryck SONG [START/STOP] knappen. För att återuppta inspelningen, tryck SONG [START/STOP] knappen ännu en gång.

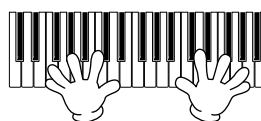
■ OBS

Du kan också använda metronomeklicket som en vägledning medan Du spelar in. Ljudet från metronomen blir inte inspelat.

4

Inspelningen startar så snart Du spelar på klaviaturen.

Du kan också starta inspelningen genom att trycka SONG/STYLE [START/STOP] knappen. Inspelningen kan även startas genom att trampa ner fotpedalen under förutsättning att start/stop funktionen fördelats till pedalen (sid 139).



För att stoppa inspelningen, tryck [RECORD] knappen ännu en gång.

Inspelningen kan också stoppas genom att trampa ner fotpedalen under förutsättning att start/stop funktionen fördelats till pedalen (sid 139).

■ Spela upp Din nya Song

För att spela upp det framförande Du just spelat in, gå tillbaka till melodins början genom att trycka [TOP] knappen och tryck SONG [START/STOP] knappen. Uppspelningen stoppas automatiskt när slutet av melodin nås, och återgår till dess början. Du kan editera den inspelade Song datan från SONG CREATOR (1 - 16) displayen (sid 105). Tryck [6▼] knappen från SONG displayen för att spara den inspelade datan (sid 38, 44).



■ VARNING

Om strömmen slås av raderas Din inspelning automatiskt. Vill Du spara inspelningen, se till att lagra den till det interna minnet eller till diskett (sid 38, 44).

Multi Recording

Med denna funktion kan Du spela in en komplett melodi i upp till 16 kanaler med flera olika instrument och skapa ljudet av en full orkester.

Strukturen för kanaler och stämmor visas i tabellen nedan.

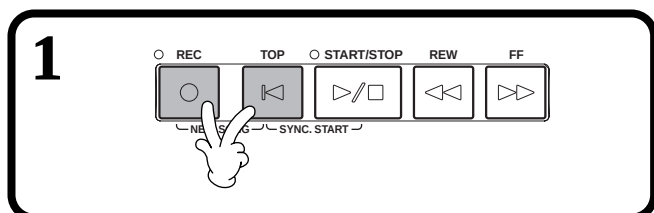
Kanal	Stämmor (standardinställning)	Tillgängliga stämmor
1	Voice MAIN	Voice MAIN, LAYER, LEFT Multi Pad1 Multi Pad2 Multi Pad3 Multi Pad4 Accompaniment styke RHYTHM 1 Accompaniment styke RHYTHM 2 Accompaniment styke BASS Accompaniment styke CHORD1 Accompaniment styke CHORD2 Accompaniment styke PAD Accompaniment styke PHRASE1 Accompaniment styke PHRASE2 MIDI
2	Voice MAIN	
3	Voice MAIN	
4	Voice MAIN	
5	Voice MAIN	
6	Voice MAIN	
7	Voice MAIN	
8	Voice MAIN	

Kanal	Stämmor (standardinställning)	Tillgängliga stämmor
9	Accompaniment styke RHYTHM 1	Voice MAIN, LAYER, LEFT Multi Pad1 Multi Pad2 Multi Pad3 Multi Pad4 Accompaniment styke RHYTHM 1 Accompaniment styke RHYTHM 2 Accompaniment styke BASS Accompaniment styke CHORD1 Accompaniment styke CHORD2 Accompaniment styke PAD Accompaniment styke PHRASE1 Accompaniment styke PHRASE2 MIDI
10	Accompaniment styke RHYTHM 2	
11	Accompaniment styke BASS	
12	Accompaniment styke CHORD1	
13	Accompaniment styke CHORD2	
14	Accompaniment styke PAD	
15	Accompaniment styke PHRASE1	
16	Accompaniment styke PHRASE2	

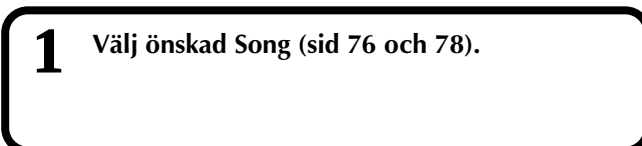
Beträffande ackompanjemangsstilens stämmor

Rhythm..... Detta är grunden för ackompanjemanget innehållande rytmiska mönster med trummor och percussion. Vanligtvis används något av trumseten.
Bass..... Detta är basstämman som använder olika instrumentljud för att passa den valda stilen, som t ex akustisk bas, syntbas och liknande.
Chord..... Detta är den rytmiska ackordsbakgrunden, som vanligtvis använder piano eller gitarljud.
Pad..... Denna stämma återger liggande ackord, vanligen med ljud som stråkar, orgel och körer.
Phrase..... Denna stämma används för olika utsmyckningar och slingor som ger karaktär åt kompet, som brasstötar och brutna ackord.

■ För att skapa en ny Song:



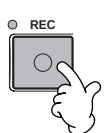
■ För att spela över en stämma i en intern Song eller en Song på diskett med Ditt eget framförande:



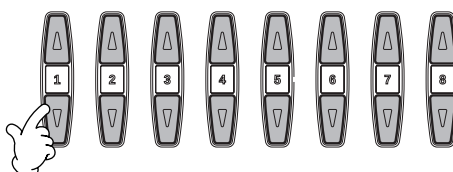
2 Välj önskad kanal för inspelning (ställ den i "REC") genom att samtidigt hålla nere [REC] knappen och trycka knapp [1▲▼] - [8▲▼] för motsvarande kanal. Flera kanaler kan väljas samtidigt.

REC..... Kanalen kan spelas in
ON Kanalen spelas upp
OFF..... Kanalen tystas

För att avbryta eller koppla bort inspelning, tryck [REC] knappen ännu en gång.



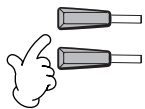
SONG	1	2	3	4	5	6	7	8
REC	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
SONG	1	2	3	4	5	6	7	8



OBS

Stämman blir automatiskt vald när flera kanaler ställs i "REC" samtidigt.

- 3** Välj den stämma Du vill skall fördelas till den kanal som spelas in. Detta bestämmer vilken av de klaviaturspelade stämmorna (Main/Layer/Left) och ackompanjemangsstilens stämmor (RHYTHM 1/2, BASS, etc) som blir inspelade till de inspelningskanaler som valdes i steg #2. Se sid 94 för en lista över fördelningen i utgångsläget.



- 4** Inspelningen startar så snart Du spelar på klaviaturen. Du kan också starta inspelningsen genom att trycka SONG/STYLE [START/STOP] knappen. Inspelningen kan även startas genom att trampa ner fotpedalen under förutsättning att inspelningsens punch in/out funktionen fördelats till pedalen (sid 101).



- 5** För att stoppa inspelningsen, tryck [RECORD] knappen ännu en gång. Inspelningen kan också stoppas genom att trampa ner fotpedalen under förutsättning att inspelningsens punch in/out funktionen fördelats till pedalen (sid 101).



- 6** Spela upp Din nya Song. För att spela upp det framförande Du just spelat in, gå tillbaka till melodins början genom att trycka [TOP] knappen och tryck SONG [START/STOP] knappen. Uppspelningen stoppas automatiskt när slutet av melodin nås, och återgår till dess början.



- För att spela in en ny stämma, upprepa steg 2 - 6 ovan.**
Du kan ställa tidigare inspelade stämmor för uppspelning och höra dem medan Du spelar in en ny stämma. Fortsätt på detta sätt tills Du är klar med Din melodi.
Du kan editera den inspelade Song datan från SONG CREATOR (1 - 16) displayen (sid 105).
Tryck [6▼] knappen från SONG displayen för att spara den inspelade datan (sid 38, 44).

OBS

- När MIDI stämma väljes**
- **Ställa en enstaka kanal till MIDI**
All inkommande data som mottages via någon av MIDI kanalerna 1 - 16 blir inspelad. När man använder en yttre MIDI klaviatur eller apparat för inspelning, kan inspelningsen göras utan att sändande MIDI kanal måste ställas för den yttre apparaten.
 - **Ställa flera kanaler till MIDI**
När man använder en yttre MIDI klaviatur eller apparat för inspelning, spelar detta enbart in data över vald MIDI kanal, vilket innebär att den yttre apparaten måste vara ställd på samma kanal.

OBS

- En enstaka stämma (med undantag för MIDI stämmor) kan inte fördelas till flera kanaler.

OBS

- Inställningarna för den inspelade stämman lagras tillfälligt tills Du genomför Quick Recording, väljer en Song eller slår av strömmen.

OBS

- För att göra paus, tryck SONG [START/STOP] knappen. För att återuppta inspelningsen, tryck SONG [START/STOP] knappen ännu en gång.

OBS

- Du kan också använda metronomeklicket som en vägledning medan Du spelar in. Ljudet från metronomen blir inte inspelat.



WARNING

- Om strömmen slås av raderas Din inspelning automatiskt.
Vill Du spara inspelningsen, se till att lagra den till det interna minnet eller till diskett (sid 38, 44).

Spela in individuella toner — Step Record

Med denna metod kan Du skapa en Song genom att lägga in tonerna en och en utan att framföra dem i verklig tid. Detta är också praktiskt när man vill spela in ackorden och melodi separat.

Hantering

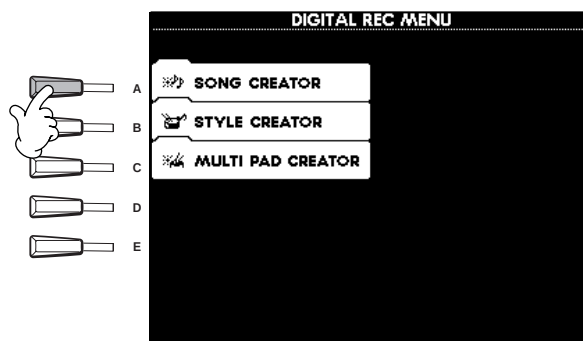
- 1 Välj en existerande Song (sid 76, 78) till vilken Du vill lägga till stämmor eller göra om inspelning.



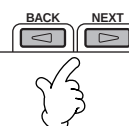
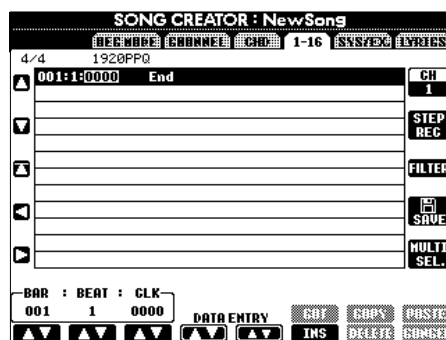
- 2 Tryck [DIGITAL RECORDING] knappen.



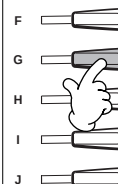
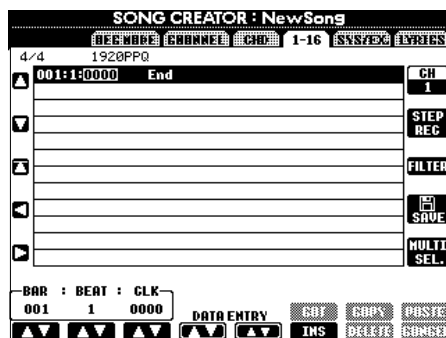
- 3 Tryck [A] knappen för att ta fram Song Creator display.



- 4 Använd [BACK]/[NEXT] knapparna till att välja "1-16" fliken för att spela in melodi eller andra stämmor, eller välja "CHD" (Chord) fliken för inspelning av ackord. Efter att ha valt "1-16" fliken, använd [F] (CH) knappen för att välja en inspelningskanal.



- 5 Ta fram Step Record display genom att trycka [G] knappen.



⚠ OBS

Varje ljud-, effekt- eller andra inställningar Du gör i Mixing Console blir automatiskt upphävd när Du tar fram CHD (Chord) sidan.

⚠ OBS

Ljuden i USER och FLOPPY DISK sidorna kan inte väljas för Step Recording. Du kan välja ljud från PRESET sidan; dessa kan emellertid låta något annorlunda jämfört med originalljudet.



6 För att ange en ton, specificera först dess längd och styrka i denna display, och ange därefter tonhöjden genom att verkligen spela tonen på klaviaturen.

Flyttar markörens position upp och ner.

Återställer markören till början av Song:en (första taktens första ton).

Använd dessa för att flytta den valda händelsen i enheter om takter (BAR), taktslag (BEAT) och klockpulser (CLK). För information kring dessa inställningar, se nedan.

Specificerar den typ av not som skall anges nästa gång. (Sextondelar blir enbart tillgängliga vid melodiinspelning.) Detta bestämmer också till vilken position pekaren kommer att gå till efter att en ton angetts.

Bestämmer anslagsstyrkan (Velocity) för tonen som anges (enbart vid melodiinspelning). För information kring inställningar för styrkan, se nedan.

Bestämmer tonens längd (i procent) från den position vid vilken den anges. (Endast tillgängligt vid melodiinspelning.) Se "Gate Time" nedan.

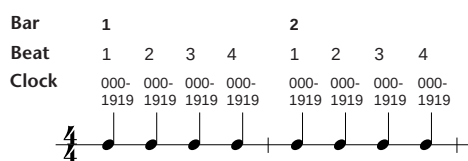
Varje tryckning på denna knapp växlar mellan de tre grundläggande nottyperna i displayens nederkant: normal, punkterad och triol. (Endast tillgängligt vid melodiinspelning.)

Raderar händelsen vid markören.



För att stänga STEP RECORD displayen, tryck [EXIT] knappen.
Kom ihåg att lagra den inspelade datan genom att trycka [I] (SAVE) knappen (sid 44).

■ Bar/Beat/Clock



■ Anslagsinställningar (Velocity)

Tabellen visar tillgängliga inställningar och motsvarande anslagsvärde.

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

■ Gate Time

Följande inställningar är tillgängliga:

Normal 80%

Tenuto 99%

Staccato 40%

Staccatissimo 20%

Manual Gate Time (notens längd) kan specificeras som ett procenttal.

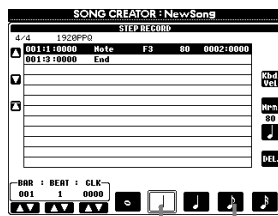
Spela in melodi — Step Record (Note)

I detta avsnitt visar vi hur man använder Step Recording genom att vägleda Dig genom ett verkligt exempel som visas till höger.

Hanteringen här avser steg 6 på sid 97.

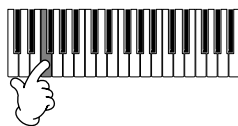


1



1-1 Välj denna not.

1-2 Medan denna ton hålls nere...



1-3 ...tryck denna.

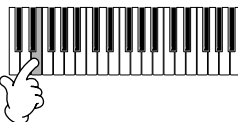


2

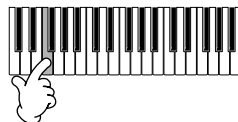


2-1 Välj denna not.

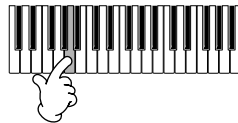
2-2



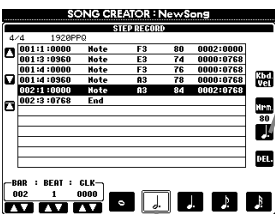
2-3



2-4



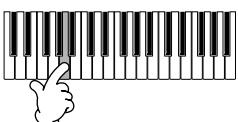
3



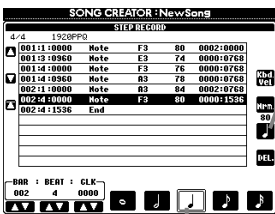
3-2 Välj denna not.

3-1 Tryck denna knapp för att visa punkterade noter.

3-3



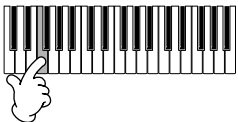
4



4-2 Välj denna not.

4-1 Ta fram normala noter genom att trycka denna knapp.

4-3



■ Spela upp den nya melodi Du skapat

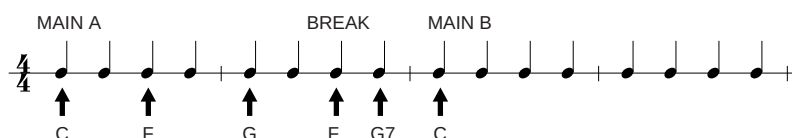
Använd [C] (▲) knappen för att flytta markören till melodins början och tryck SONG [START/STOP] knappen för att höra de nya toner som lagts in. För att verkligen lägga in den inspelade datan, tryck [EXIT] knappen. Den inlagda datan kan editeras från SONG CREATOR (1 - 16) displayen (sid 105).

Spela in ackordsbyten för ackompanjemangsautomatiken — Step Record (Chord)

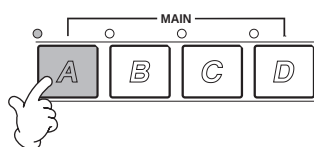
Inspelningsfunktionen Chord Step gör det möjligt att spela in ackordsbyten för ackompanjemangsautomatiken, ett och ett i exakt tid. Eftersom bytena inte behöver spelas i verklig tid kan Du lätt skapa komplexa, täta ackordsväxlingar — och sedan spela in melodin på vanligt sätt ovanpå detta. Hanteringen här avser steg 6 på sid 97.

Ange ackord och sektioner (Chord Step)

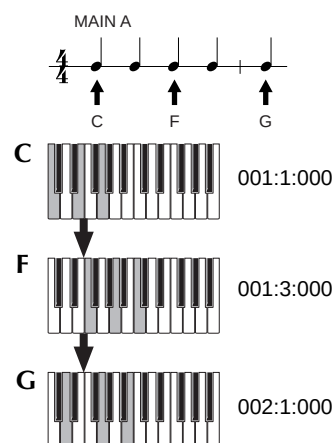
Du kan t ex lägga in följande ackordsföljd med hjälp av proceduren som beskrivs nedan.



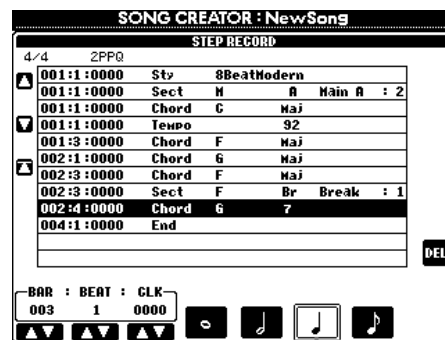
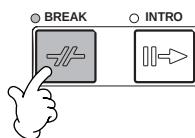
- 1 Tryck MAIN [A] knappen för att specificera sektionen och lägg in ackorden såsom visas till höger.



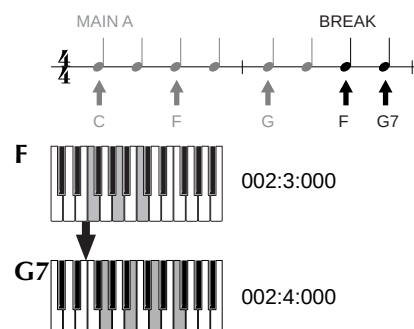
Välj detta notvärde och spela ackorden som indikeras till höger.



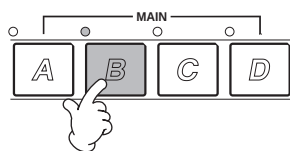
- 2 Tryck [BREAK] knappen för att specificera Break sektionen och lägg in ackorden såsom visas till höger.



Välj detta notvärde och spela ackorden som indikeras till höger.



3 Tryck MAIN [B] knappen för att specificera sektionen och lägg in ackorden såsom visas till höger.



SONG CREATOR : NewSong

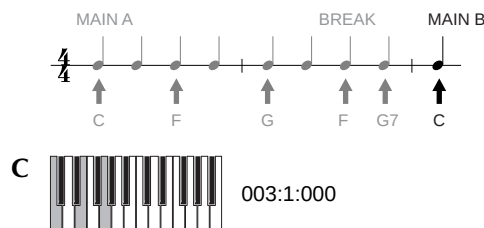
STEP RECORD

Time	Sty	8BeatModern
001:1:0000	Sect	M A Main A : 2
001:1:0000	Chord	C Maj
001:1:0000	Tempo	92
001:3:0000	Chord	F Maj
002:1:0000	Chord	G Maj
002:3:0000	Sect	F Br Break : 1
002:4:0000	Chord	G 7
003:1:0000	Chord	C Maj
003:1:0000	Sect	M B Main B : 2
005:1:0000	End	

BAR : BEAT : CLK
003 2 0000

DEL

Välj detta notvärde och spela ackorden som indikeras till höger.



■ Spela upp den nya ackordsföljd Du skapat

Använd [C] (▲) knappen för att flytta markören till melodins början och tryck SONG [START/STOP] knappen för att höra de nya ackord som lagts in.

För att verkligen lägga in den inspelade datan, tryck [EXIT] knappen.

Den inlagda datan kan editeras från **SONG CREATOR (CHD)** displayen (sid 106).

Slutligen, tryck [F] (EXPAND) knappen från **SONG CREATOR (CHD)** displayen för att konvertera den inlagda datan till Song data.

■ OBS

För att lägga in ett fill-in, tryck [AUTO FILL IN] knappen och tryck en av MAIN [A] - [D] knapparna.

■ OBS

END

En "End" markering visas i displayen för att indikera slutet på Song datan.

Den verkliga positionen för End varierar beroende på vilken sektion som lagts in i slutet av melodin. När en Ending sektion lagts in följer End automatiskt Ending datan. När annan sektion än Ending lagts in lägges End in två takter efter den sista sektionen. End markeringen kan fritt ställas till vilken önskad position som helst.

Gör inspelningsval: starta, stoppa, Punch In/Out — Rec Mode

Hantering av dessa operationer avser steg 4 på sid 96.

Ta fram följande display med hjälp av [BACK]/[NEXT] knapparna.

Dessa inställningar bestämmer hur inspelningen kommer att startas.

Normal

När SONG [START/STOP] knappen trycks aktiveras Synchro läget och en överskrivande inspelning startar så snart Du spelar på klaviaturen.

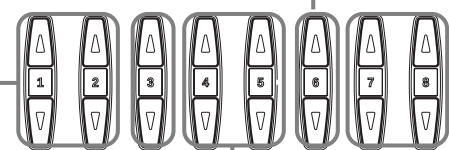
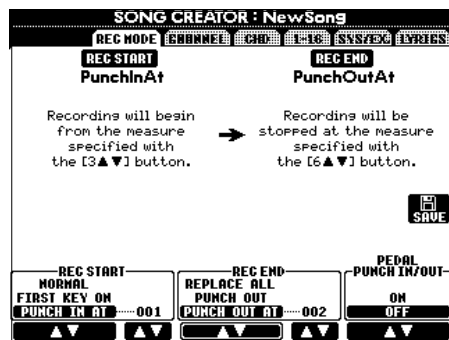
First Key On

Överskrivande inspelning startar så snart Du börjar spela på klaviaturen. Denna inställning bevarar även tidigare inledande data, så att Du kan spela in över den ursprungliga inledningen utan att denna raderas.

Punch In At

Song:en spelas upp normalt till den angivna Punch In takten (ställd med [3▲▼] knappen), därefter startas överskrivande inspelning vid Punch In takten.

Bestämmer den takt vid vilken Punch In överskrivningsinspelningen skall starta (när "PUNCH IN AT" är valt).



Dessa bestämmer hur inspelningen skall stoppas såväl som vad som skall hända med tidigare inspelad data.

Replace All

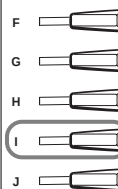
Detta raderar all data som följer efter punkten vid vilken inspelningen stoppas.

Punch Out

Detta bibehåller all data som följer efter punkten vid vilken inspelningen stoppas.

Punch Out At

Överskrivande inspelning fortsätter till den indikerade Punch Out takten (ställd med [6▲▼] knapparna), stoppar därefter vid Punch Out takten, efter vilken Song uppspelning fortsätter normalt.



Tar fram SONG display, från vilken Du kan spara den editerade datan.

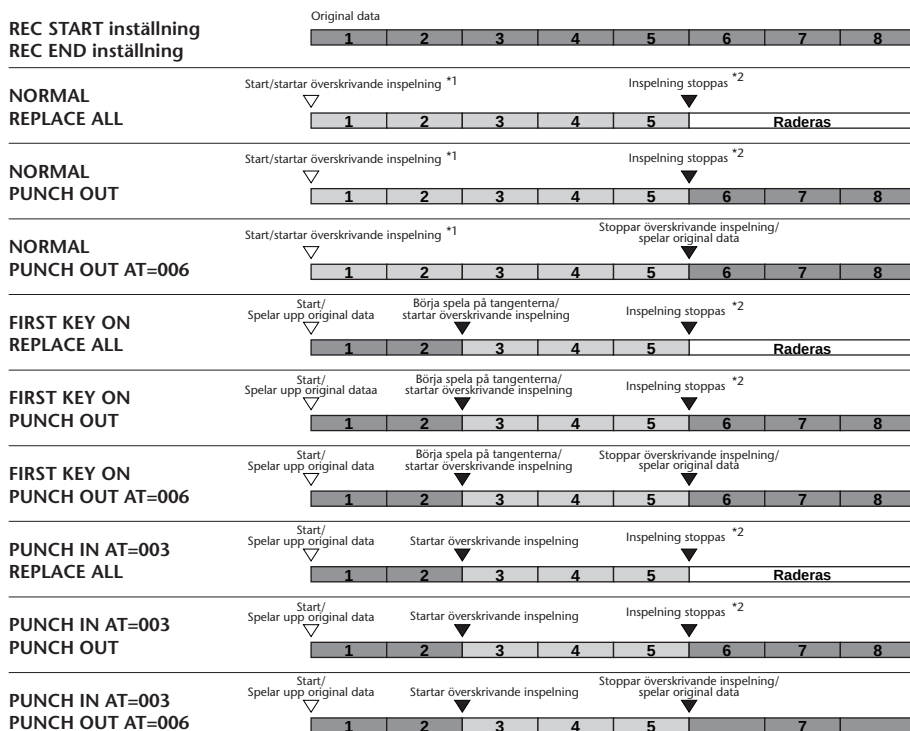
Bestämmer Punch Out takten — den takt vid vilken Punch In överskrivande inspelningen stoppas (när "PUNCH OUT AT" är valt).

När denna är ställd i ON kan Du använda fotkontakt 2 för att kontrollera punch-in och punch-out punkterna. (Den aktuella funktion som fördelats till pedalen blir bortkopplad.) Trampa och håll nere pedalen för att spela in. Inspelelsen stoppas när Du släpper upp pedalen.

Beträffande Punch In/Out

Denna funktion är användbar framförallt för omspelning eller utbyte av en specifik fras i ett redan inspelat spår.

Illustrationerna nedan visar en rad olika situationer vid vilka de valda takterna i en åtta-takters fras blir inspelade på nytt.



*1 När takterna 1 - 2 inte är överskrivna startar inspelelsen från takt 3.

*2 Du måste trycka [REC] knappen vid slutet av takt 5.

Tidigare inspelad data
 Ny inspelad data
 Raderad data

Editera en inspelad Song

Oavsett om Du spelat in musiken med hjälp av Quick Recording, Multi Recording eller Step Recording kan Du använda editeringsfunktionerna för att editera Song datan.

Editera kanalrelaterade parametrar — Channel

Att ta fram dessa operationer avser steg 4 på sid 96. Använd [BACK]/[NEXT] knapparna för att ta fram den display som visas nedan.

Quantize

Med Quantize funktionen kan Du "städa upp" eller justera — kvantisera — indelningen för ett redan inspelat spår. T ex, följande passage har skrivits med rena fjärdedels- och åttondelsnöter.



Även om Du tror att Du spelat in passagen exakt, kan det hända att Ditt verkliga framförande ligger lite före eller efter i indelningen. Med Quantize kan Du anpassa tonerna i ett spår så att indelningen blir absolut perfekt enligt de skrivna värdena (se nedan).

Använd dessa för att välja önskad editeringsoperation.

Genomför kvantiseringsoperationen. Efter att operationen genomförts, ändras denna knapp till [UNDO] (= gör ej), så att Du kan få tillbaka originaldatan om Du inte är nöjd med resultatet av kvantiseringen. Undo-funktionen har endast en nivå; endast föregående operation kan göras ogjord.

Väljer önskad kanal som skall kvantiseras.

Tar fram **SONG** display, från vilken Du kan spara den editerade datan.

Detta bestämmer hur "exakt" tonerna skall kvantiseras. Om man väljer ett värde lägre än "100%", kommer tonerna endast i motsvarande grad att förskjutas mot specificerat kvantiseringsvärde. Genom att välja ett värde lägre än 100% kan man bevara något av den "mänskliga" känslan i inspelningen.

Välj kvantiseringsvärde (upplösning). Se nedan för detaljer.

■ Beträffande kvantiseringsvärde

Ställ kvantiseringsvärdet till det som motsvarar de kortaste tonerna Du önskar arbeta med för spåret. Om t ex melodin som spelats in innehåller fjärdedelstoner och åttondelstoner, använd 1/8 värdet. Om man i detta fall skulle välja 1/4 värdet, skulle åttondelstonerna komma att lägga sig "ovanpå" fjärdedelstonerna.

En takt med 1/8-dels noter före kvantisering



Efter 1/8 ton kvantisering



Kvantiseringsvärden

1/4 ton	1/8 ton	1/16 ton	1/32 ton	1/16 ton + 1/8 triol *
1/4 triol	1/8 triol	1/16 triol	1/8 ton + 1/8 triol *	1/16 ton + 1/16 triol *

De tre kvantiseringsvärden markerade med asterisk (*) är speciellt praktiska, eftersom de gör det möjligt att kvantisera två olika notvärden samtidigt utan någon kompromiss.

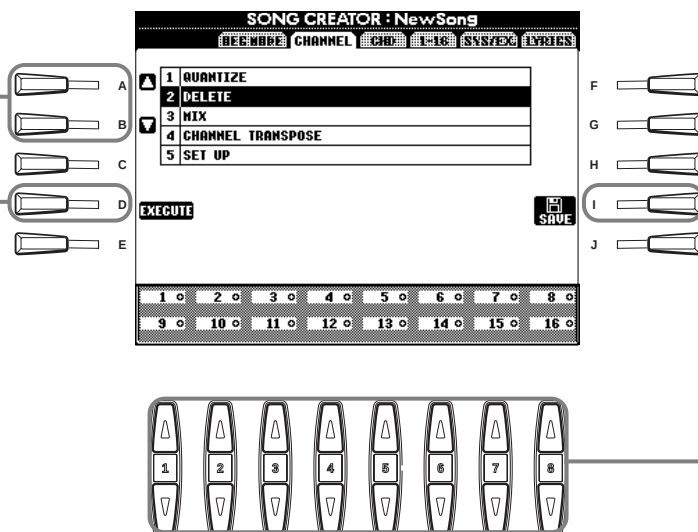
Om Du t ex har såväl jämna 1/8 delar som 1/8 dels trioler inspelade på samma spår och kvantiseras till jämna 1/8 delar kommer spårets alla toner att kvantiseras till jämna 1/8 delar, vilket fullständigt raderar känslan av trioler i rytmen. Om Du emellertid använder 1/8 ton + 1/8 triol inställningen kommer såväl jämna 1/8 delar som 1/8 dels trioler att kvantiseras korrekt.

Delete

Med denna funktion kan Du radera inspelad data för en specifik kanal.

Använd dessa för att välja önskad editeringsoperation.

Raderar all data för den valda kanalen. Efter att operationen genomförts, ändras denna knapp till **[UNDO]** (= gör ej), så att Du kan få tillbaka originaldatan. Undo-funktionen har endast en nivå; endast föregående operation kan göras ogjord.



Tar fram **SONG** display, från vilken Du kan spara den editerade datan.

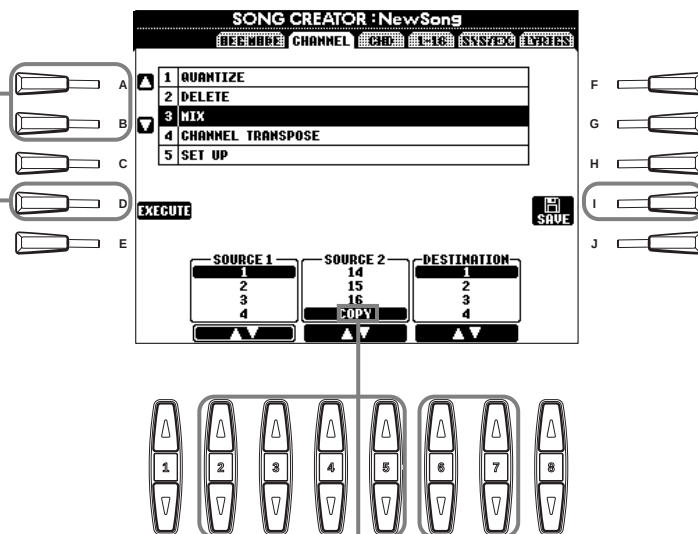
Väljer önskad kanal som skall raderas.

Mix

Med denna funktion kan data från två spår blandas och resultatet placeras på ett annat spår, eller data kopieras från ett spår till ett annat.

Använd dessa för att välja önskad editeringsoperation.

Genomför Mix operationen. Efter att operationen genomförts, ändras denna knapp till **[UNDO]** (= gör ej), så att Du kan få tillbaka originaldatan om Du inte är nöjd med resultatet av mixningen. Undo-funktionen har endast en nivå; endast föregående operation kan göras ogjord.



OBS
All annan data än den blandade tondatan utgår från SOURCE 1 kanalen.

Tar fram **SONG** display, från vilken Du kan spara den editerade datan.

Här specificerar Du vilka två kanaler som skall mixas.

Bestämmer till vilken kanal resultatet av mixen eller kopieringen skall placeras.

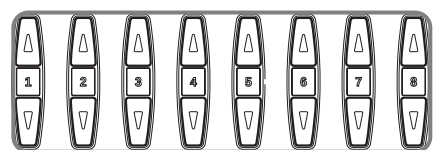
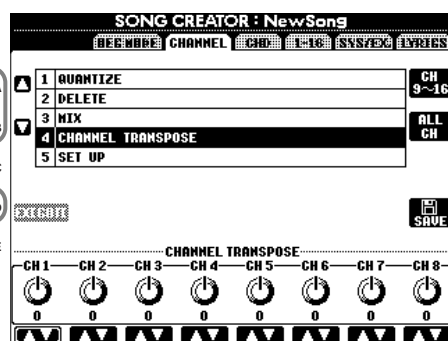
Om "COPY" valts här kommer datan från Source 1 att kopieras till Destination kanalen.

Channel Transpose

Med denna funktion kan Du transponera inspelad data för individuella kanaler, upp eller ner maximalt två oktaver i halvtonssteg.

Använd dessa för att välja önskad editeringsoperation.

Genomför Channel Transpose operationen. Efter att operationen genomförts, ändras denna knapp till **[UNDO]** (= gör ej), så att Du kan få tillbaka originaldatan om Du inte är nöjd med resultatet av transponeringen. Undo-funktionen har endast en nivå; endast föregående operation kan göras ogjord.



Bestämmer graden av transponering för varje kanal.

Växlar mellan två kanalvisningar: kanalerna 1 - 8 och kanalerna 9 - 16.

Genom att hålla denna knapp intryckt kan man genom att justera Channel Transpose för en kanal erhålla samtidig justering av samtliga kanaler till samma värde.

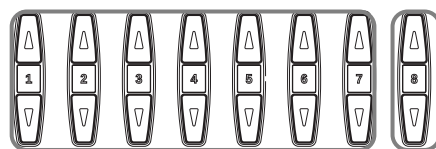
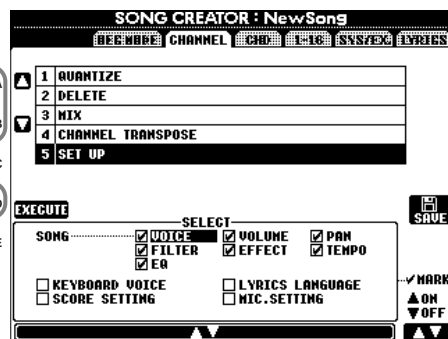
Tar fram **SONG** display, från vilken Du kan spara den editerade datan.

Set Up

Du kan ändra de ursprungliga inställningarna för Song:en — som t ex ljud, nivåer och tempo — till aktuella inställningar för Mixing Console eller panelkontroller.

Använd dessa för att välja önskad editeringsoperation.

Genomför SET UP operationen. Så snart SET UP har påbörjats kan den inte avbrytas eller göras ogjord.



Tar fram **SONG** display, från vilken Du kan spara den editerade datan.

Använd dessa för att bocka för valda företeelser. Markerade företeelser lagras med Song:en.

Bestämmer vilka inställningar och funktioner som skall kallas fram automatiskt när man väljer att spela upp vald Song. Alla företeelser, med undantag för "KEYBOARD VOICE", kan endast spelas in i början av Song:en.

Innan Du väljer eller markerar några av dessa företeelser (andra än Keyboard Voice), se till att gå tillbaka till början av Song:en med hjälp av **[TOP]** knappen, och stoppa uppspelningen.

Song Lagrar tempo inställning och alla inställningar gjorda från Mixing Console.

Keyboard Voice Med denna funktion får Du automatiskt inställt ljudet för klaviaturspelets stämmor (Main/Layer/Left) när Song:en skall spelas upp. Lagrar det klaviaturspelade ljudet och stämmornas till/från inställningar. För att spela in ett ljudbyte för den klaviaturspelade stämman mitt i en Song, stoppa Song:en vid den önskade punkten, gör ljudbytet och tryck **[D]** (EXECUTE) knappen.

Lyrics language Lagrar inställningar för Lyrics display.

Score Setting Lagrar inställningar för Score display (endast PSR-2000).

Mic. Settings Lagrar mikrofoninställningar i Mixing Console (endast PSR-2000).

Editera toner — 1 - 16

Från denna display kan Du editera individuella händelser i form av spelade toner (se nedan). Att ta fram dessa operationer avser steg 4 på sid 96. Använd [BACK]/[NEXT] knapparna för att ta fram den display som visas nedan.

Använd dessa för att flytta markören upp/ner och välja önskad händelse.

Återgår direkt till början av aktuell Song (första taktens första slag).

Använd dessa för att flytta markören vänster/höger och välj önskad parameter för den markerade händelsen. Tänk på att när markören flyttas från det värde som just editeras innebär detta att värdet automatiskt bekräftas.

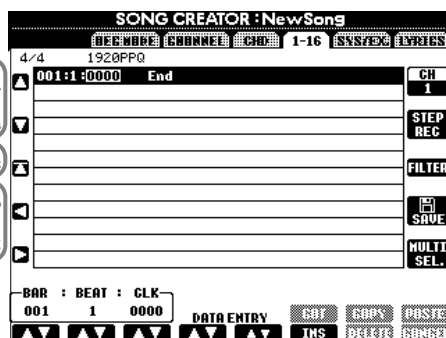
Bestämmer den aktuella positionen vid vilken Du editerar händelsen.

Grovjusterar händelsens värde.

Finjusterar händelsens värde.

Klipper (raderar) alla valda händelser. Klippta händelser blir kopierade och kan klistras in på en annan plats.

Lägger till en ny händelse till listan över händelser.



Bestämmer den kanal som skall editeras.

Tar fram **Step Recording** display (sid 97).

Tar fram **Filter** display (sid 107) som gör att Du kan välja enbart de händelser Du vill se i listan över händelser.

Tar fram **SONG** display, från vilken Du kan spara den editerade datan.

Genom att hålla denna knapp nertryckt när man använder [A] och [B] knapparna kan flera händelser väljas samtidigt.

Klistrar in alla klippta eller kopierade händelser till vald position.

Om värdet vid markören ändrats, återfås originalvärdet genom att trycka på denna knapp.

Kopierar alla valda händelser. Kopierade händelser kan klistras in på annan plats.

Raderar händelsen vid markörens position.

! OBS

För att verkligen memorera ett editerat värde, flytta markören bort från värdet eller tryck SONG [START/STOP] knappen.

Tonhändelser

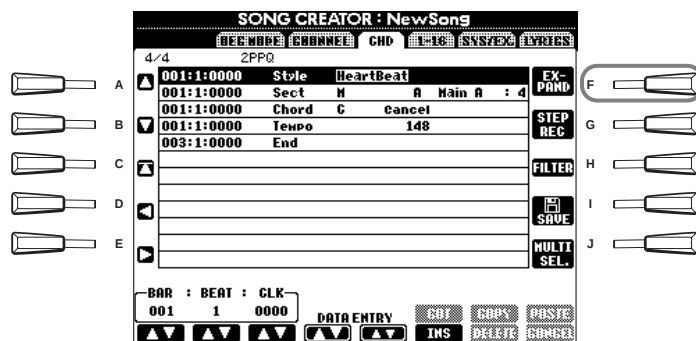
Parameter	Beskrivning
Note	Bestämmer tonhöjd, anslag (volym) och längd för tonen.
Ctrl (Control Change)	Bestämmer Control Change nummer och värde. För detaljer kring Control Change meddelanden, se det separata Data List häftet (MIDI Data Format).
Prog (Program Change)	Bestämmer ljud (program) numret. För detaljer kring Program Change meddelanden och hur de ställs in, se det separata Data List häftet (Voice List).
P.Bnd (Pitch Bend)	Bestämmer Pitch Bend värdet.
A.T. (After Touch)	Bestämmer värdet för anslagets eftertryck.

! OBS

Återgivningen av ljud inspelade med Step Recording kan låta något annorlunda jämfört med originalljudet.

Editera ackord — CHD

Från denna display kan Du editera ackordshändelser som spelats in med Song:en. Att ta fram dessa operationer avser steg 4 på sid 96. Använd [BACK]/[NEXT] knapparna för att ta fram den display som visas nedan. Med undantag för [F] (EXPAND) knappen, är operationerna här desamma som för editering av tonhändelser (sid 105).



Tryck denna för att konvertera inspelade ackord och sektionssval till Song data.

OBS
För att verkligen memorera ett editat värde, flytta markören bort från värdet eller tryck SONG [START/STOP] knappen.

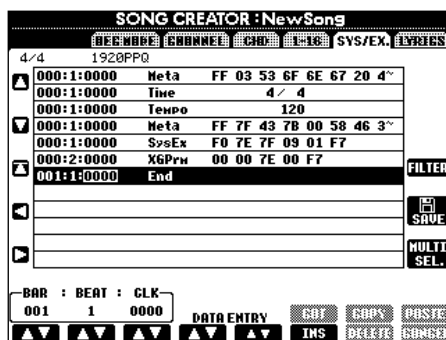
Ackordshändelser

Parameter	Beskrivning
Style (ackompanjemangsstil)	Visar ackompanjemangsstilens namn. För att ange en ackompanjemangsstil, ta fram STYLE display (med DATA ENTRY) och välj önskad stil.
Tempo	Bestämmer tempots värde.
Chord	Specificerar ackordet — dess grundton, typ och on-bass ton.
Sect (Section)	Specificerar rytmsektionen — dess namn och variation.
OnOff (Channel on/off)	Bestämmer huruvida specificerade kanaler (rytm, bas, etc) är kopplad till/från.
CH.Vol (Channel Volume)	Bestämmer volymnivån för specifika kanaler (rytm, bas, etc).
S.Vol (Style Volume)	Bestämmer volymnivån för den totala ackompanjemangsstilen.

Editera system — SYS/EX. (System Exclusive)

Från denna display kan Du editera inspelade System händelser.

Att ta fram dessa operationer avser steg 4 på sid 96. Använd [BACK]/[NEXT] knapparna för att ta fram den display som visas nedan. Operationerna här är desamma som för editering av tonhändelser (sid 105).



System händelser

Parameter	Beskrivning
ScBar (Score Initial Bar)	Detta bestämmer numret för första takten. Taktnumret indikeras i MAIN display eller i notvisningen (endast PSR-2000). Endast ett värde kan specificeras vid början av Song datan.
Tempo	Bestämmer tempots värde.
Time (Time Signature)	Bestämmer taktarten.
Key	Bestämmer tonarten såväl som dur/moll inställning.
XG Prm (XG Parameters)	Möjliggör olika detaljerade ändringar i datan. För mer detaljer kring XG parametrar, se det separata Data List häftet (MIDI Data Format).
SYS/EX. (System Exclusive)	Visar System Exclusive data i Song:en. Du kan inte ändra det verkliga innehållet för datan, men dock radera, klippa, kopiera och klistra datan.
Meta (Meta Event)	Visar SMF meta händelser i en Song. Du kan inte ändra det verkliga innehållet för datan, men dock radera, klippa, kopiera och klistra datan.

Lägg in och editera sångtext

Med denna praktiska funktion kan Du lägga in namn och sångtext för en Song. Du kan även byta eller korrigera redan existerande sångtext. För mer information kring händelser i sångtext, se nedan. Att ta fram dessa operationer avser steg 4 på sid 96. Använd [BACK]/[NEXT] knapparna för att ta fram den display som visas nedan. Operationerna här är desamma som för editering av tonhändelser (sid 105).

I det följande exemplet kommer vi att skriva om en del av texten för en av demonstrationsmelodierna, "Twinkle, Twinkle Little Star". Välj den interna Song:en "Twinkle, Twinkle Little Star". Metoden för detta är densamma som beskrivs på sidorna 76 och 83.

1 Flytta markören till den händelse som innehåller texten "star".

2 Flytta markören till ordet "star".

3 Använd dessa knappar för att ta fram NAME display från vilken Du kan lägga in text. Från NAME display (sid 45) skriver Du in det nya ordet (t ex Ditt namn).

4 Tryck denna knapp för att spara den nya ändringen av textdatan.

OBS
För att verkligen memorera ett editat värde, flytta markören bort från värdet eller tryck SONG [START/STOP] knappen.

Lyrics händelser

Parameter	Beskrivning
Name (Song Name)	Bestämmer melodins titel. Denna tar fram NAME display från vilken Du kan ange titeln.
Lyrics	Gör att Du kan lägga in sångtext.
Code (Other Controls)	CR : Läger in radbrytning i sångtexten. LF : Raderar aktuell sångtext som visas och visar nästa set av sångtext.

Anpassa Event List — Filter

Med denna funktion kan Du välja vilka typer av händelser som skall visas i listan när Du vill editera händelser.

För att välja en händelse som skall visas, markera med en bock i rutan intill händelsens namn. För att filtrera bort en händelse, så att den inte visas i listan, tag bort bocken så att rutan blir tom.

För att ta fram displayen nedan, tryck [H] (FILTER) knappen från någon av följande displayer: CHD, 1 - 16, SysEX eller LYRICS (sid 105 - 107).

Tar fram Main Filter display. För mer information kring varje typ av händelse, se det separata Data List häftet (MIDI Data Format).

Tar fram Control Change Filter display. För mer information kring varje typ av händelse, se det separata Data List häftet (MIDI Data Format).

Tar fram Accompaniment Filter display. För mer information kring varje typ av händelse, se det separata Data List häftet (MIDI Data Format).

Anger bock för alla företeelser.

Väljer endast tondata; bockar i alla andra rutor tas bort.

Växlar bockmarkeringar i alla rutor. Med andra ord, detta anger bockar i rutor som tidigare var omarkerade och vice versa.

Anger/tar bort bock för den valda företeelsen.

Väljer företeelse, rullar upp/ner för en företeelse i taget.

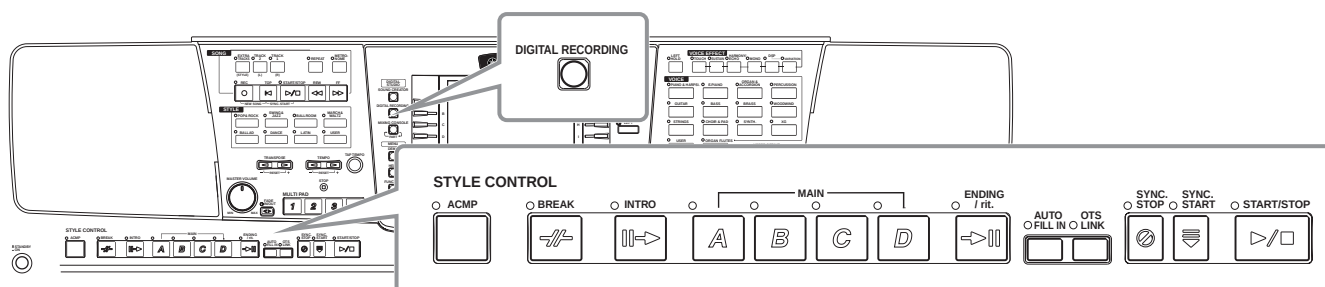
END

Genomför inställningarna genom att trycka [EXIT]

När "MAIN FILTER" eller "ACCOMPANIMENT FILTER" är valt väljer dessa företeelser genom att rulla upp/ner till översta eller nedersta. När "CONTROL CHANGE FILTER" är valt, väljer detta företeelse genom att rulla upp/ner för åtta företeelser i taget.

Skapa ackompanjemangsstilar — Style Creator

Denna kraftfulla funktion gör att Du kan skapa Dina egna ackompanjemangsstilar vilka sedan kan användas med det automatiska ackompanjemanget — precis som med de fabriksgjorda Preset stilarna.



Att skapa egna ackompanjemangsstilar

Tabellen till höger visar de grundläggande stämmorna (eller "kanaler") som utgör varje sektion av en ackompanjemangstil. För att skapa en ackompanjemangstil, spela in mönstren till de olika kanalerna ett och ett, till de olika sektioner Du vill skapa.

■ Inspelning i verklig tid (sid 110)

Du kan spela in ackompanjemangsstilar genom att helt enkelt spela de olika stämmorna från klaviaturen i verklig tid. Du behöver emellertid inte själv spela varje stämma — Du kan välja en existerande Preset ackompanjemangstil som är snarlik den stil Du önskar och sedan lägga till eller byta ut stämmor i denna stil och på så sätt skapa Din egen originalstil.

Sektion	Kanal
INTRO A - D	RHYTHM 1, RHYTHM 2, BASS, CHORD 1, CHORD 2, PAD, PHRASE 1, PHRASE 2
MAIN A - D	
FILL IN A - D	
BREAK	
ENDING A - D	

Utmärkande för inspelning i verklig tid

• Loop inspelning

Eftersom det automatiska ackompanjemanget upprepar sitt mönster, som består av flera takter, i en "loop", dvs en ändlös slinga, sker också Style inspelning i form av loopar. Om Du t ex startar och programmerar en Main sektion som består av två takter, blir dessa två takter repeterande inspelade. Toner Du spelar in kommer att spelas upp fr o m nästa repetition (loop), och Du kan spela in samtidigt som Du hör tidigare inspelat material.

• Overdub inspelning

Denna metod spelar in nytt material till ett spår som redan innehåller inspelad data, utan att den ursprungliga datan raderas. Vid Style inspelning raderas inte data, med mindre än att Du själv aktivt väljer att göra så. Om Du t ex startar och programmerar en Main sektion som består av två takter, repeteras dessa två takter hela tiden. Toner Du spelar in kommer att spelas upp fr o m nästa repetition, och Du kan lägga till nytt material (overdub) till loopen samtidigt som Du hör tidigare inspelat material.

■ Step inspelning (sid 111)

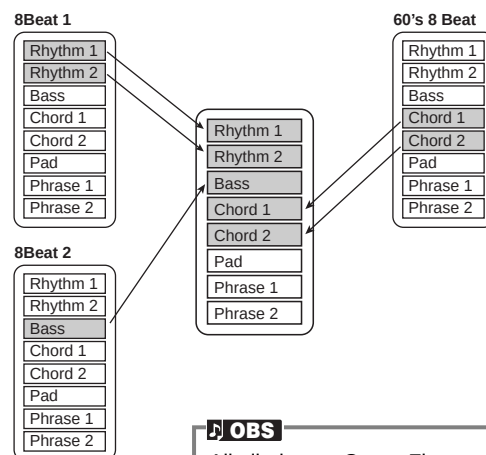
Denna metod kan liknas vid att skriva ner noter på papper och Du får möjlighet att ange varje ton individuellt och specificera dess längd. Detta är idealiskt för att göra exakta inspelningar eller för inspelning av partier som är svåra att spela.

■ Samla en ackompanjemangstil (sid 112)

Med denna bekväma funktion kan Du skapa "sammansatta" stilar genom att kombinera olika mönster från de interna Preset stilarna. Om Du vill skapa Din egen 8-beat stil kan Du t ex ta rytmmönstret från "8 Beat 1" stilen, använda basmönstret från "8 Beat 2" stilen och ta ett Chord mönster från "60's 8 Beat" stilen och kombinera dessa olika element för att skapa en ny stil.

■ Editera den skapade ackompanjemangsstilen (sid 113)

Med editeringsfunktionerna kan Du förändra den stil Du skapat, oavsett om Du använt inspelning i verklig tid, Step inspelning eller samlat ihop från andra stilar.



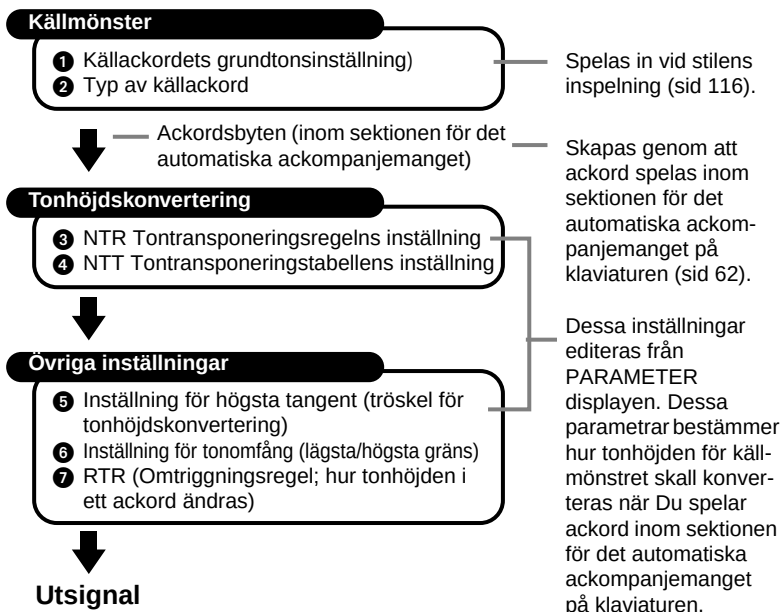
OBS

Alla ljud utom Organ Flutes ljud kan väljas för RHY1 stämman.

Style File Format

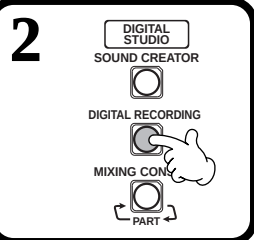
Style File Format (SFF) kombinerar hela Yamahas samlade kunskap om ackompanjemangsa-
tomatik i ett enda enhetligt format. Genom att
använda editeringsfunktionerna kan Du utnyttja
styrkan i SFF formatet och fritt skapa Dina egna
kompstilar. Planen till höger beskriver processen
enligt vilken ackompanjemanget spelas upp.
(Detta avser inte rytmspåren.) Källmönstret i
planen är den ursprungliga Style datan som
blir inspelat vid Style inspelning (se nedan).

Som framgår av planen till höger, är resultatet
av ackompanjemanget beroende av en rad
parameterinställningar och ackordsbyten
(ackord som spelas inom sektionen för det
automatiska ackompanjemanget på klavia-
turen) som göres till detta källmönster.

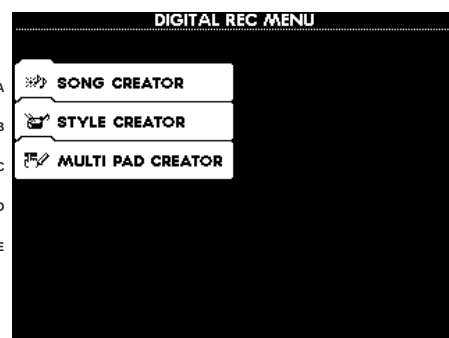
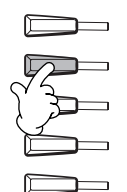


Hantering

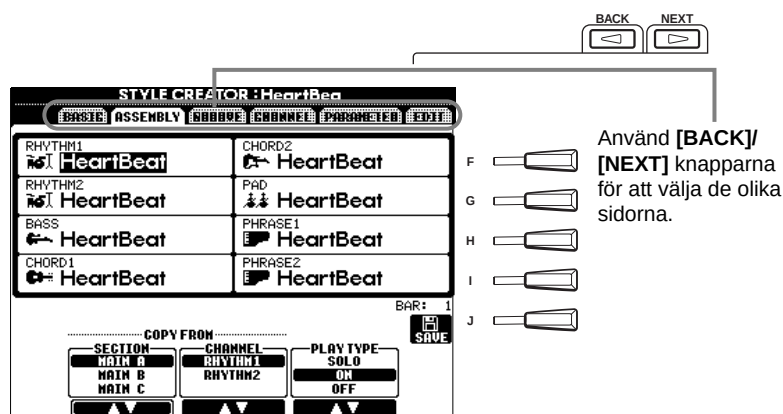
- 1** Välj önskad ackompanjemangsstil för **editering**. För att spela in en ny kompstil helt från grunden, ta fram **BASIC** sidan i Style Creator displayen och välj "New Style" genom att trycka [C] knappen.



3



- 4** Spela in och editera ackompanjemangsstilen. För detaljer kring hanteringen för varje display, se förklaringar som börjar på nästa sida.



- 5** Ta fram Style display genom att trycka [I] (SAVE) knappen (i Assembly sidan: [J] knappen), och spara sedan den inspelade/editerade datan till USER eller FLOPPY DISK sidan.



Tryck [EXIT] knappen för att stänga STYLE CREATOR displayen.

Inspelning i verklig tid — grunderna

Du kan använda funktionen för inspelning i verklig tid för att skapa Din egen ackompanjemangsstil — antingen helt från grunden eller baserat på Preset ackompanjemangsdata. Denna hantering avser steg 4 på sid 109.

1 Välj önskad kanal för inspelning genom att samtidigt hålla nere [F] (REC CH) knappen och trycka önskad [1▲▼] - [8▲▼] knapp.

Innan inspelning till någon kanal som inte avser trummor (**BASS - PHR 2**) kan göras måste existerande data på aktuell kanal raderas. Du kan göra andra inställningar (se rutan "Övriga parametrar i Basic display" på sid 111) om Du lämnar **REC CHANNEL** displayen genom att trycka [EXIT] knappen. För att åter ta fram **REC CHANNEL** display, tryck [F] (REC CH) knappen.

Tar fram display för att ändra tempo eller beat (taktart).

Väljer en tom stil så att Du kan skapa en ny stil helt från grunden.

Denna blir tillgänglig endast när [RHY1] eller [RHY2] kanal valts och används för att radera specifika rytminstrument vid inspelningen. Medan denna knapp hålles nertryckt, slå an den tangent på klaviaturen som motsvarar det rytminstrument Du önskar ta bort.



När denna knapp hålles tryckt, visas "DELETE" (= RADERA) för de stämmor som innehåller data. För att radera data från en specifik kanal, håll denna knapp intryckt och tryck motsvarande [1▲] - [8▲] knapp. För att lämna eller avbryta, tryck önskad [1▼] - [8▼] knapp. Så länge Du fortsätter att hålla [J] knappen nertryckt, kan Du växla mellan radering och återställning av den valda datan. I och med att Du släpper [J] knappen blir datan raderad för gott. Innan inspelning till någon kanal som inte avser trummor (**BASS - PHR 2**) kan göras måste existerande data på aktuell kanal raderas.

REC.... Kanalen är tillgänglig för inspelning.
ON..... Kanalen är tillgänglig för uppspelning.
OFF Kanalen är tystad.

2 Starta inspelningen genom att trycka STYLE [START/STOP] knappen.

Den valda sektionen för den aktuella stilen börjar spela. Eftersom rytmmönstret spelas upp repeterande kan Du spela in genom att hela tiden addera rytminstrument — lyssna till mönstret och spela önskade tangenter. Tag hjälp av de symboler som finns tryckta nedanför klaviaturen och indikerar de olika rytminstrument som är fördelade till de olika tangenterna.

OBS

Du kan också starta inspelning genom att trycka [SYNC START] knappen och spela en tangent på klaviaturen.

3 Stoppa inspelningen genom att trycka STYLE [START/STOP] knappen ännu en gång.



När **REC CHANNEL** display visas, stäng denna genom att trycka [EXIT] knappen.

OBS

- Endast Drum Kit/SFX Kit ljud kan väljas för RHY2 kanalen.
- För kanaler som inte avser trummor (**BASS - PHR2**) kan alla ljud väljas med undantag för Organ Flutes och Drum Kit/SFX Kit.

Övriga parametrar i Basic display

[I] (SAVE) knapp

Tar fram Style display för att spara ackompanjemangsdaten.

[3▲▼]/[4▲▼] (Section) knappar

Väljer den sektion som skall spelas in.

[5▲▼]/[6▲▼] (Pattern Length) knappar

Bestämmer längden för den valda sektionens mönster i antal takter (1 - 32).

Fill In/Break sektion är fixerad till en längd av en takt.

[D] (Execute) knapp

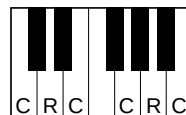
Genomför Pattern Length ändringen.

OBS

Du kan även välja önskad sektion för inspelning genom att trycka motsvarande panelknapp. Genom att trycka på en av sektionsknapparna tas SECTION display fram och Du kan ändra sektion med hjälp av [6▲▼]/[7▲▼] knapparna. För att verkligen ange ändringen, tryck [8▲] knappen. För att välja Fill In sektion, tryck [AUTO FILL IN] knappen.

Inspelningsregler

- Det grundläggande ackordet för ackompanjemanget benämnes källackord. Alla ackord som spelas och de tonhöjder som återges har sitt ursprung i källackordet. Vid inspelning av Main och Fill In sektioner (med CM7 som källackord), observera följande regler:
 - Vid inspelning till Bass eller Phrase kanalerna, försök att använda de rekommenderade tonerna. Detta garanterar ett optimalt resultat när Du sedan spelar olika ackord med ackompanjemangsstilen. (Andra toner kan fungera, under förutsättning att Du använder dem som korta passager.)
 - Vid inspelning till Chord eller Pad kanalerna, använd endast ackordstonerna för CM7 ackordet. Detta garanterar ett optimalt resultat när Du sedan spelar olika ackord med ackompanjemangsstilen. (Andra toner kan fungera, under förutsättning att Du använder dem som korta passager.)



C = ackordstoner

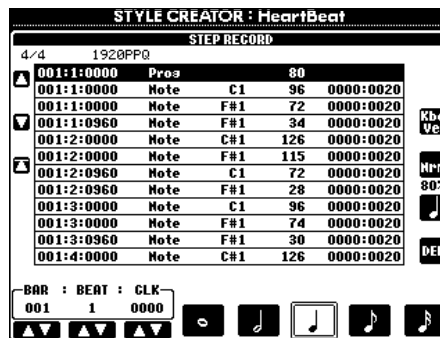
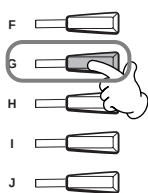
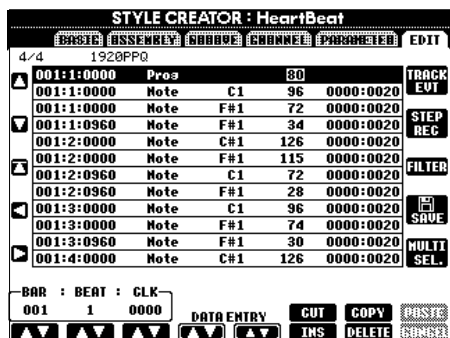
C, R = rekommenderade toner

Standard för källackordet är CM7, men Du kan byta detta till vilket ackord som helst, som Du tycker är lättare att spela. Se avsnittet "Gör Style File Format inställningar — Parametrar" på sid 116.

- Vid inspelning till Intro och Ending sektioner kan Du bortse från källackordet och använda vilka toner och ackordsföljder som helst. I detta fall, om Du ställer NTR parametern till "ROOT TRANSPOSE" och NTT till "HARMONIC MINOR" (i PARAMETER sidan), blir den normala tonhöjdskonverteringen som styr möjligheten att spela olika ackord bortkopplad (vid uppspelning), vilket innebär att ackompanjemangets tonhöjdskonvertering endast sker för grundton eller dur/moll byten.

Step inspelning

Med denna metod kan Du skapa ett kompmönster genom att ange toner och annan data individuellt, utan att behöva spela i verklig tid. Denna hantering avser steg 4 på sid 109.



Proceduren är i grunden densamma som för Song (sid 96) inspelning, med undantag för de punkter som anges nedan. Du kan också editera varje händelse från Edit sidan och editeringsprocessen är densamma som för editering av Song (sid 105).

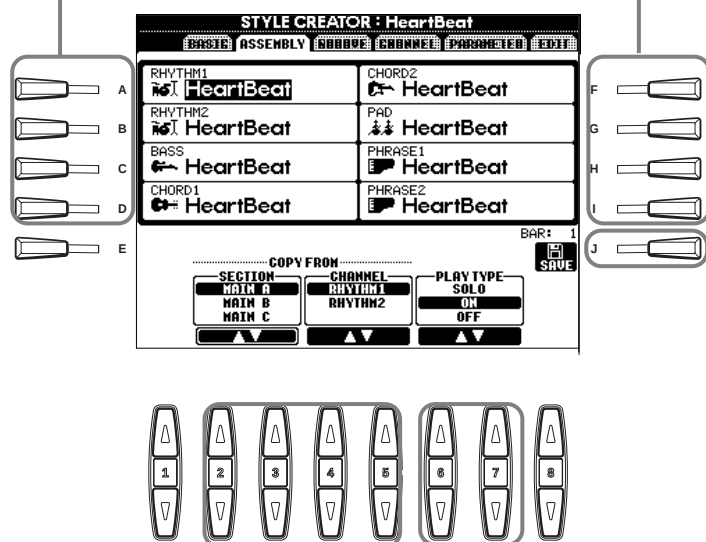
- I Song inspelning kan End Mark positionen fritt ändras. Detta är emellertid inte möjligt vid skapandet av ackompanjemangsstilar. Det beror på att längden för stilen är automatiskt fixerad, beroende på vald sektion. Om Du t ex skapar en stil som baserar sig på fyra tacters längd, blir End Mark positionen automatiskt inställd på slutet av fjärde takt, och kan inte ändras i Step Recording visningen.
- Vid editering av datan från Edit sidan kan Du växla mellan den typ av data Du önskar editera (händelsedata eller kontrollidata). Tryck [F] (TRACK EVT) knappen för att växla mellan Event display (Note, Control Change, etc.) och Control display (System Exclusive, etc.). Kom ihåg att först välja inspelad kanal från någon annan display (t ex BASIC display; sid 109).

Samla en ackompanjemangsstil — Assembly

Med denna bekväma funktion kan Du kombinera de olika elementen i ett ackompanjemang — som rytm, bas och ackordsmönster — från olika existerande stilar, och använda dessa för att skapa Din egen originkompstil. Hanteringen här avser steg 4 på sid 109.

- Med dessa väljer Du den ackompanjemangsstil som skall användas för respektive kanal i Din originalstil. Välj önskad kanal genom att trycka [A] - [D], [F] - [I] knapparna och tryck samma knapp för att ta fram Style visning från vilken Du kan välja ackompanjemangsstil.

- Efter att ha upprepat stegen 1 och 2 enligt önskan, tryck [J] (SAVE) knappen för att spara den sammansatta Style datan. Härifrån kan Du lagra inställningarna från alla kanalerna (RHYTHM 1, RHYTHM 2, BASS, etc) till en enda samlad ackompanjemangsstil.



- Väljer Style sektion och kanal som kommer att kopieras till motsvarande kanaler, valda med [A]-[D] och [F]-[I] knapparna ovan.

OBS

Om Du ändrar sektion och kanal i steg #1 och #2 ändras också aktuell specificerad sektion och kanal. Kanaler som spelas in ändras också och inspelningen stoppas automatiskt.

OBS

PLAY TYPE parametern påverkar enbart uppspelningen och ändrar inte den egentliga datan för ackompanjemangsstilen.

Bestämmer uppspelningsinställningarna för varje kanal. Du kan samla ackompanjemangsstilen medan stilens sektion och den kanal som skall kopieras spelas.

- SOLO**.....Tystar alla utom den valda kanalen. Den RHYTHM kanal som står på REC i REC CHANNEL displayen (sid 111) spelas upp samtidigt.
- ON**Spelar upp valda kanaler. Alla kanaler som ställts på REC i REC CHANNEL displayen (sid 110) spelas upp samtidigt.
- OFF**Om den valda kanalen står på ON i REC CHANNEL displayen (sid 110), visas inte OFF och blir inte tillgängligt.

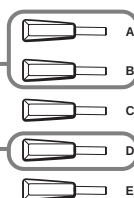
Editera den skapade ackompanjemangsstilen

Ändra rytmkänslan — Groove och Dynamics

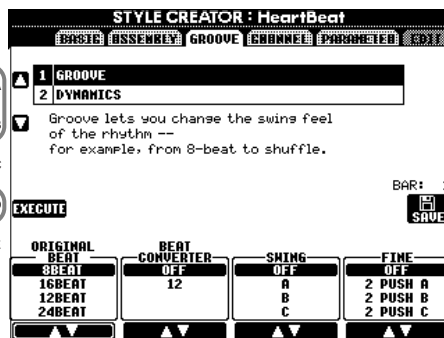
Denna användbara funktion ger Dig en mängd verktyg för att ändra rytmkänslan i en ackompanjemangsstil. Hanteringen här avser steg 4 på sid 109.

■ Groove

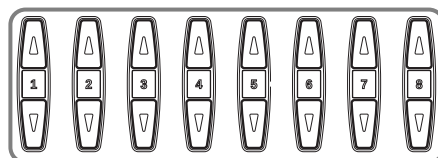
Använd dessa för att välja önskad editeringsoperation.



Genomför Groove operationen. Efter att operationen genomförts, ändras denna knapp till [UNDO] (= gör ej), så att Du kan få tillbaka originaldatan om Du inte är nöjd med Groove resultatet. Undo-funktionen har endast en nivå; endast föregående operation kan göras ogjord.



Bestämmer inställningarna för de olika Groove parametrarna (se tabellen nedan).

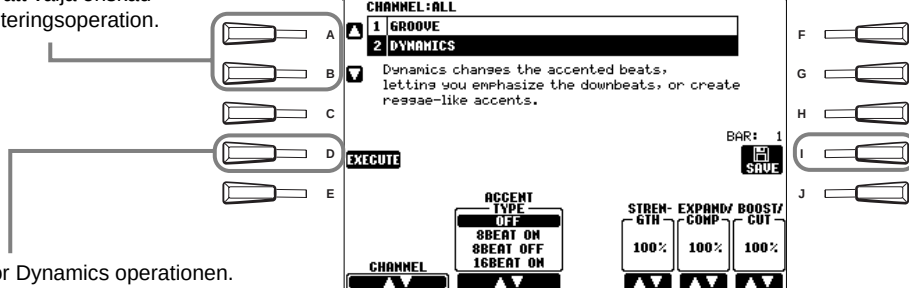


Groove parametrar

Original Beat	Specificerar de taktslag till vilket Groove timingen skall läggas. Med andra ord, väljer man "8 Beat" påverkas 1/8-dels tonerna, väljer man "12 Beat" påverkas 1/8-dels trioler.
Beat Converter	Ändrar den faktiska indelningen för de taktslag (specificerade med ORIGINAL BEAT parametern ovan) till valt värde. Med t ex ORIGINAL BEAT inställningen ställd på "8 Beat" och BEAT CONVERTER inställd på "12 Beat" kommer alla 1/8-dels toner i sektionen att ändras till 1/8-dels triolindelning. "16A" och "16B" Beat Converter inställningar som visas när ORIGINAL BEAT står på "12 Beat" är variationer av "16" inställningen.
Swing	Skapar en "swing"-känsla genom att ändra indelningen av "efterslag" enligt valet med ORIGINAL BEAT parametern ovan. Om t ex det specificerade ORIGINAL BEAT värdet är 1/8-dels toner, kommer Swing parametern att fördröja 2:a, 4:de, 6:e och 8:de slagen i varje takt, vilket gör att rytmen "svänger". "A" till "E" inställningarna skapar olika grader av "sväng", där "A" är den mest diskreta och "E" den mest markanta.
Fine	Väljer en rad "Groove-mallar" som kan läggas till den valda sektionen. "PUSH" inställningar gör att vissa taktslag spelas tidigare, medan "HEAVY" inställningar fördröjer vissa taktslag. Siffrorna (2, 3, 4, 5) bestämmer vilka taktslag som kommer att påverkas. Alla taktslag, fram till specificerat taktslag, men med undantag för första taktslaget, kommer att spelas tidigare eller fördröjt: t ex 2:a och 3:de taktslagen om "3" valts. I alla fallen ger "A" typer minimum effekt, "B" typer medium effekt och "C" typer maximal effekt.

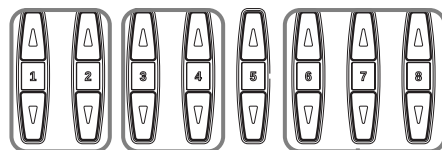
■ Dynamics

Använd dessa för att välja önskad editeringsoperation.



Genomför Dynamics operationen. Efter att operationen genomförts, ändras denna knapp till **[UNDO]** (= gör ej), så att Du kan få tillbaka originaldatan om Du inte är nöjd med Dynamics resultatet. Undo-funktionen har endast en nivå; endast föregående operation kan göras ogjord.

Väljer önskad kanal för Dynamics effekten.



Bestämmer inställningarna för de olika Dynamics parametrarna (se tabellen nedan).

Tar fram **Style** display där Du kan spara den editerade ackompanjemangsdatan.

Dynamics parametrar

Accent Type	Väljer typ av betoning.
Strength	Bestämmer hur kraftig påverkan som skall ges till vald Accent Type. Högre värde ger kraftigare påverkan.
Expand/Compress	Vidgar eller komprimerar omfånget för dynamikvärdena i den valda sektionen, baserat på ett "centralt" värde av "64". Värden högre än 100% expanderar dynamikomfånget och värden lägre än 100% komprimerar det.
Boost/Cut	Förstärker eller dämpar alla dynamikvärden i vald sektion/stämma. Värden över 100% förstärker den totala dynamiken och värden under 100% reducerar den.

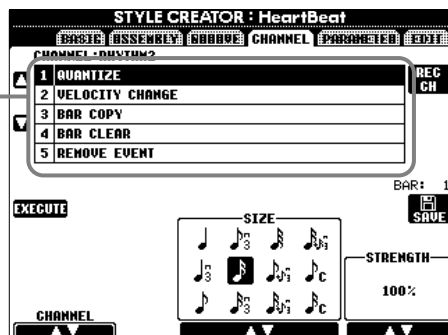
■ OBS

Velocity bestäms av hur hårt Du slår an när Du spelar på klaviaturen. Ju hårdare Du slår an klaviaturen, ju högre velocity-värde och därav högre ljud.

Editera kanaldata

I denna display finns fem kanalrelaterade editeringsfunktioner, inklusive kvantisering, för editering av den inspelade datan för ackompanjemangsstilen. Hanteringen här avser steg 4 på sid 109.

Se förklaringarna nedan.



■ Quantize

Se sid 102.

■ Velocity Change

Ökar eller minskar dynamiken för alla toner i den specificerade kanalen (vald med [1▲▼]/[2▲▼] (CHANNEL) knapparna) enligt specificerat procenttal (valt med [4▲▼]/[5▲▼] (BOOST/CUT) knapparna).

■ Bar Copy

Med denna funktion kan data kopieras från en takt eller grupp av takter till annan plats inom samma kanal.

Använd [4▲▼] (TOP) och [5▲▼] (LAST) knapparna för att specificera första och sista takten inom det omfång som skall kopieras.

Använd [6▲▼] (DEST) knappen för att specificera första takten till vilken datan skall kopieras.

■ Bar Clear

Denna funktion raderar alla data från specificerat omfång takter inom en specificerad kanal.

Använd [4▲▼] (TOP) och [5▲▼] (LAST) knapparna för att specificera det omfång inom vilket takterna skall raderas.

■ Remove Event

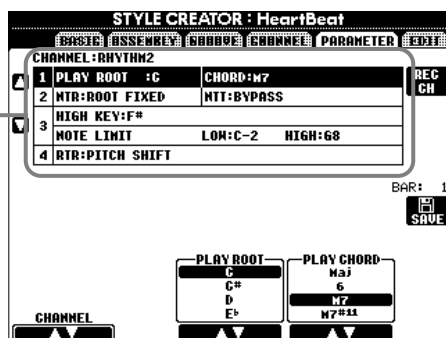
Denna funktion kan användas för att ta bort alla företeelser av en specificerad typ av kontrollfunktion från en specificerad kanal.

Använd [4▲▼] - [6▲▼] (EVENT) knapparna för att välja typ av företeelse som skall tas bort.

Gör Style File Format inställningar — Parameter

Denna display innehåller en rad Style kontroller, som t ex att bestämma hur tonhöjden och ljudet för den inspelade stilen ändras när Du spelar ackord i vänsterhandsomfånget på klaviaturen. För detaljer kring förhållandet mellan parametrarna, se "Style File Format" på sid 109. Hanteringen här är densamma som beskrivs i steg 4 på sid 109.

Se förklaringarna nedan.



OBS

När NTR är ställt på "Root Fixed" och NTT är ställt på "Bypass" ändrar "Source Root" och "Source Chord" parametrarna namn till "Play Root" och "Play Chord". I sådant fall är det möjligt att byta ackord och höra hur resultatet låter för samtliga kanaler.

■ Source Root/Chord

Dessa inställningar bestämmer originaltonarten för källmönstret (d v s den tonart som används för att programmera mönstret). Standardackordet, CM7 (grundtonen är "C" och ackordstypen är "M7"), blir automatiskt valt så snart fabriksdata raderas inför inspelningen av en ny stil, oberoende av grundton och ackord i fabriksdatan. När Du ändrar källmönstrets ackord från standardackordet CM7 till annat ackord, kommer följaktligen ackords- och skalensliga toner att ändras beroende på den nya ackordstyp som valts. Se sid 111 för information kring ackordstoner och rekommenderade toner.

Med "C" som källmönstrets grundton:

CMaj C R C C R	C6 C R C C C R	CM7 C R C C R C	CM7 ¹¹ C R C C R C	C9 C C C C R	CM7 ⁹ C C C C R C	C6 ⁹ C C C C C R
Caug C R C R C R	Cm C R R C C	Cm6 C R R C C C	Cm7 C R R C C	Cm7 ⁵ C R R C C	Cm ⁹ C C R C C	Cm7 ⁹ C C R C C
CM7 ¹¹ C R C C C	CmM7 C R R C C	CmM7 ⁹ C C R C C	Cdim C R C R C	Cdim7 C R R C R	C7 C C C C C	C7sus4 C C C C C
C7 ⁵ C R C C C	C7 ⁹ C C C C C	C7 ¹¹ C R C C R	C7 ¹³ C R C C C	C7 ⁹ C C C C C	C7 ¹³ C C R C C	C7 ⁹ C C R C C
CM7aug C R C R R C	C7aug C R C R C C	C1+8 C C C C C	C1+5 C C C C C	Csus4 C R C C C	Csus2 C C R C C	

C = ackordstoner
C, R = rekommenderade toner

■ NTR (Note Transposition Rule) och NTT (Note Transposition Table)

• NTR (Note Transposition Rule)

Detta bestämmer systemet för tonkonvertering av källmönstret. Två inställningar finns tillgängliga.

Root Trans (Root Transposition)

Vid transponering bibehålls tonhöjdsförhållandet mellan tonerna. T ex, tonerna C3, E3 och G3 i tonarten C kommer att bli F3, A3 och C4 när de transponeras till F. Använd denna för stämmor som innehåller melodiskt liknande fraser.



Root Fixed

Tonerna hålls så nära varandra som möjligt i förhållande till föregående omfång. T ex, tonerna C3, E3 och G3 i tonarten C blir C3, F3 och A3 när de transponeras till F. Använd denna för stämmor som spelar ackord.



• NTT (Note Transposition Table)

Dessa väljer den nottransponeringstabell som används för källmönstrets transponering. Sex tabelltyper finns tillgängliga.

Bypass

Det sker ingen transponering.

Melody

Lämplig för melodislingors transponering. Använd för melodiska stämmor som **Phrase 1** och **Phrase 2**.

Chord

Lämplig för ackordstransponering. Använd för **Chord 1** och **Chord 2** stämmorna när de innehåller ackordsstämmor typ piano eller gitarr.

Bass

Lämplig för basgångars transponering. Denna tabell är i grunden samma som Melody tabellen, men kan tolka "on-bass" ackord som kommer till användning med **FINGERED ON BASS** läget. Används i huvudsak för basgångar.

Melodic Minor

Denna tabell sänker tersen med en halvton när man ändrar från ett durackord till ett mollackord, eller höjer en liten ters med en halvton när man ändrar från mollackord till durackord. Det ändrar inga andra toner.

Harmonic Minor

När man ändrar från durackord till mollackord sänker denna både tersen och sexten med en halvton.

När man ändrar från mollackord till durackord höjer den den sänkta tersen och sexten med en halvton. Det ändrar inga andra toner.

■ High Key/Note Limit

• High Key

Ställer högsta tangenten (övre gränsen för oktaverna) för tontransponeringen för källackordets grundläge. Toner angivna högre än högsta tangenten kommer i verkligheten att spelas i oktaven just nedanför den högsta tangenten. Denna inställning gäller endast när NTR parametern (sid 116) är ställd i "Root Trans".

Exempel: När högsta tangenten är F

Grundtonsbyte	➔	CM	C#M	...	FM	F#M	...
Spelade toner	➔	C3-E3-G3	C#3-F3-G#3		F3-A3-C4	F#2-A#2-C#3	

• Note Limit

Ställ tonomfånget (lägsta och högsta gräns för ljuden inspelade i egna Style spår. Genom att ställa tonomfånget kan Du förhindra orealistiska toner (som t ex höga toner från en bas eller djupa toner från en piccola) att produceras och istället få dem omlagda med en oktav inom tonomfånget.

Exempel: När lägsta gräns är C3 och högsta gräns D4

Grundtonsbyte	➔	CM	C#M	...	FM	...
Spelade toner	➔	E3-G3-C4	F3-G#3-C#4		F3-A3-C4	

■ RTR (Retrigger Rule)

Detta bestämmer huruvida toner skall sluta ljuda eller ej och hur de ändrar tonhöjd i samband med ackordsbyten.

Stop

Tonen slutar ljuda.

Pitch Shift

Tonhöjden skiftar utan anslag för att anpassas till det nya ackordet.

Pitch Shift to Root

Tonhöjden skiftar utan anslag för att anpassas till grundtonen för det nya ackordet.

Retrigger

Tonen slås an med ny attack vid ny tonhöjd för anpassning till det nya ackordet.

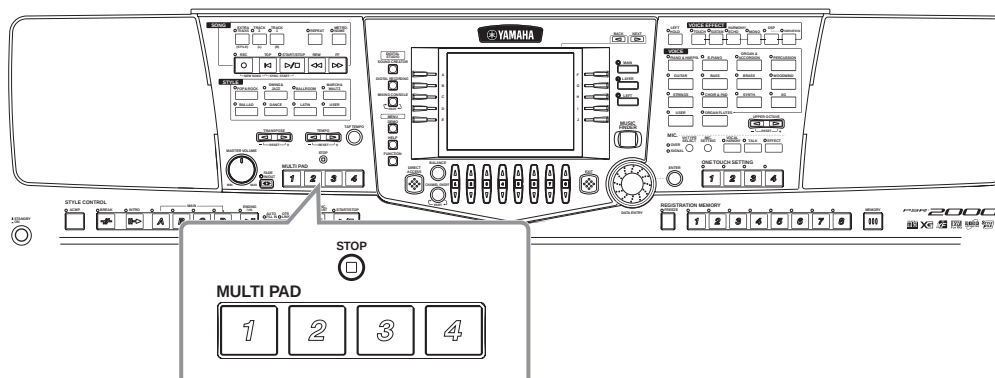
Retrigger To Root

Tonen slås an med ny attack vid ny tonhöjd för anpassning till det nya ackordets grundton.

Oktavläget för den nya tonen förblir emellertid densamma.

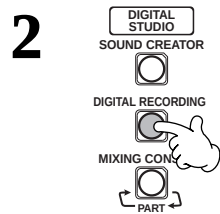
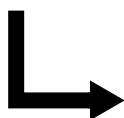
Skapa Multi Pads — Multi Pad Creator

PSR-2000/1000 låter Dig skapa Dina egna Multi Pad fraser — dessa egna Multi Pads kan spelas och användas på samma sätt som de fabriksgjorda.

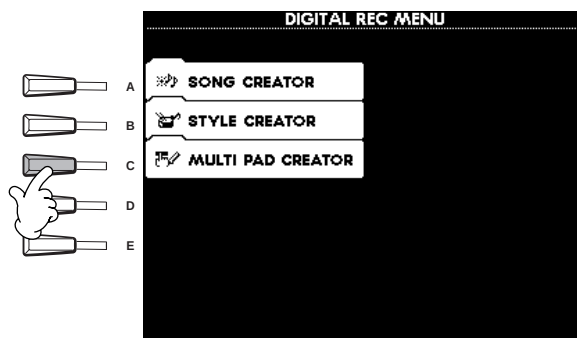


Hantering

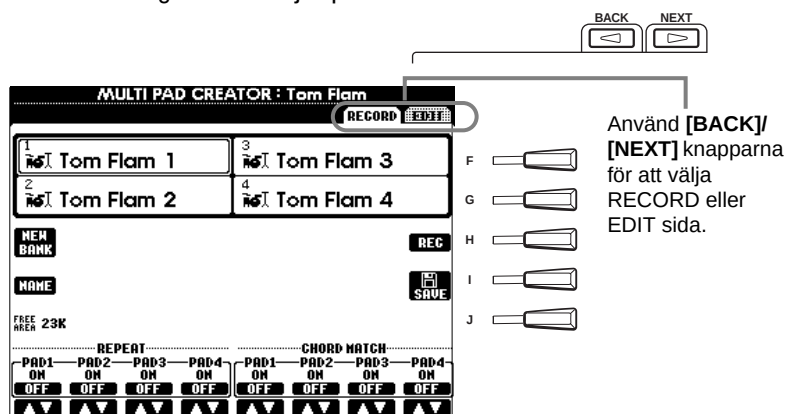
- Välj önskad Multi Pad bank för editering.** För att spela in en ny Multi Pad helt från grunden, ta fram **RECORD** sidan i **Multi Pad Creator** displayen och välj "New Bank" genom att trycka [C] (NEW BANK) knappen.



3



- Spela in och editera Multi Pad.** För detaljer kring hanteringen för varje display, se förklaringar som börjar på nästa sida.



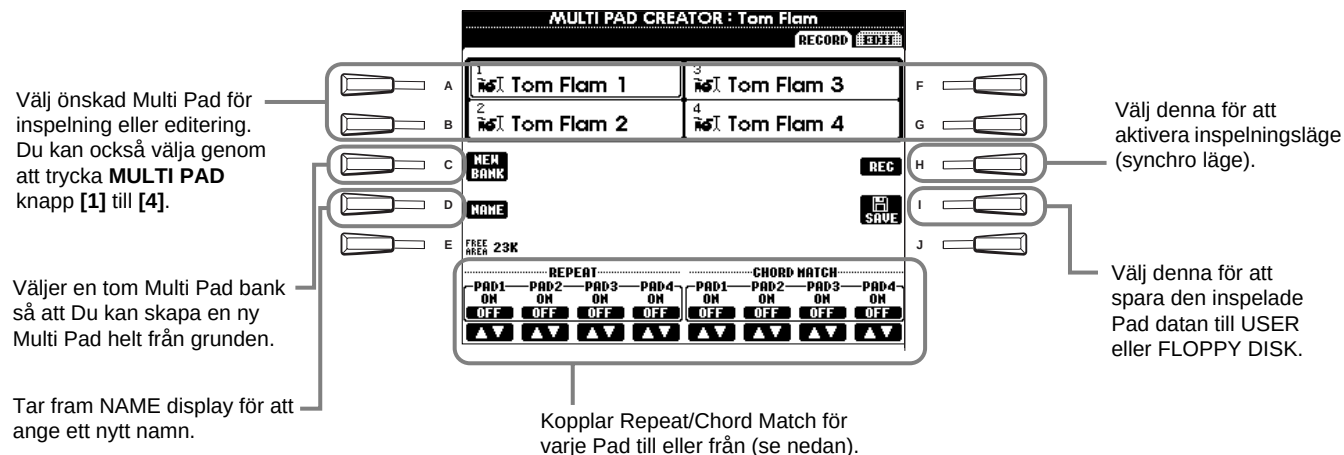
- Ta fram Multi Pad display genom att trycka [I] (SAVE) knappen, och spara sedan den inspelade/editerade datan till USER eller FLOPPY DISK sidan.**



Tryck [EXIT] knappen för att stänga **MULTI PAD** displayen.

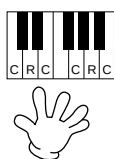
Multi Pad inspelning i verklig tid — Record

Hanteringen här avser steg 4 på sid 118.



Starta inspelning

Tryck [H] (REC) knappen för att komma i klarläge för inspelning. Inspelningen startar så snart Du börjar spela på klaviaturen. Du kan också starta inspelningen genom att trycka STYLE [START] knappen. Om Chord Match (se nedan) är tillkopplat för den Multi Pad som skall spelas in, måste Du spela in med toner som ingår i C-durs skala med stor septim (C, D, E, G, A och B).



C = ackordstoner
C, R = rekommenderade toner
Övriga: ej rekommenderade toner

OBS

- Man kan spela in även andra toner än de som ingår i C-durs skala med stor septim. Emellertid kan resultatet då bli att den inspelade frasen inte följer det spelade ackordet korrekt vid uppspelningen.
- Rytmstämman för den aktuella stil som är vald kommer att användas som en rytmisk vägledning (istället för metro-nome) och spelas upp under inspelningen. Den blir emellertid inte inspelad till Multi Pad.

Stoppa inspelning

Tryck [H] (STOP) knappen eller panelens STYLE/MULTI PAD [STOP] knapp för att stoppa inspelningen när Du spelat klart Din fras.

Koppla Chord Match och Repeat till/från

Repeat

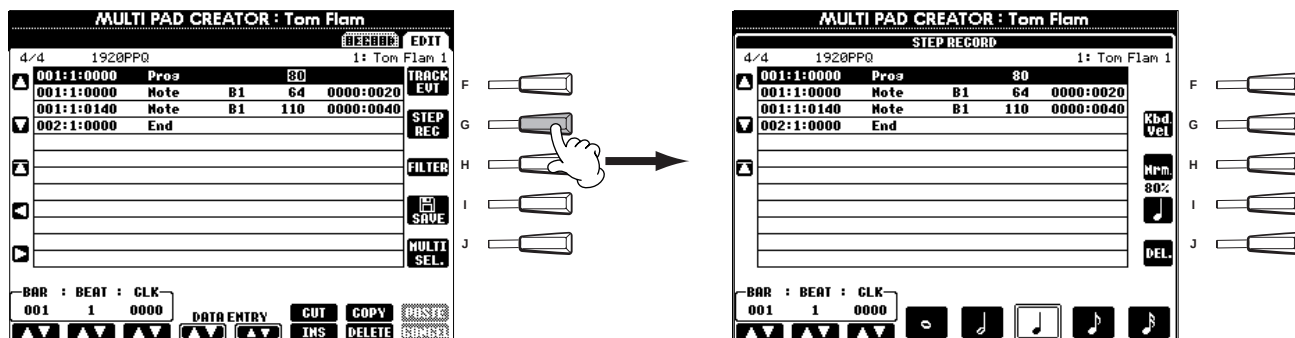
Om inte Repeat funktionen är tillkopplad för vald Pad, kommer uppspelningen att stoppas automatiskt när frasen når sitt slut. En fras kan när som helst stoppas medan den spelar, genom att trycka MULTI PAD [STOP] knappen.

Chord Match

Om en Multi Pad spelar medan det automatiska ackompanjemanget spelar, och Chord Match funktionen för denna Pad är tillkopplad, kommer frasen att automatiskt harmoniseras enligt det ackord som spelas.

Step inspelning eller editera Multi Pad — Edit

Med denna metod kan Du skapa en Multi Pad genom att ange toner och annan data individuellt, utan att behöva spela i verklig tid. Denna hantering avser steg 4 på sid 118.

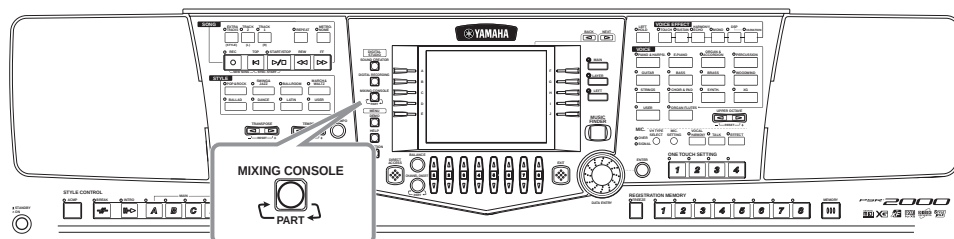


Proceduren är i grunden densamma som Step inspelning för Song (sid 96), med undantag för de punkter som anges nedan. Du kan också editera varje händelse från Edit sidan och editeringsprocessen är densamma som för editering av Song (sid 105).

- Precis som vid Song inspelning kan End Mark positionen ställas fritt i Multi Pad Creator. Tack vare detta kan Du finjustera längden på en fras för en Pad. Detta är praktiskt när man t ex vill synkronisera repeterad uppspelning för en Pad (ställd på Repeat On) med klaviatur och ackompanjemangsuppspelning.
- Eftersom Multi Pad bara har ett spår (kanal) blir några val eller ändringar för detta inte aktuella.

Justera volymbalanser och byt ljuden — Mixing Console

Precis som ett riktigt mixerbord ger denna display Dig omfattande kontroll över ljudet.



OBS

Mixing Console

Med denna uppsättning av kontroller kan Du justera volymbalanserna för ljuden, deras stereoposition såväl som effektmängden som läggs till varje ljud.

Du har även tillgång till de grundläggande mixerkontrollerna som Du tar fram med hjälp av [BALANCE] och [CHANNEL ON/OFF] knapparna (sid 61).

Hantering

1



Från MIXING CONSOLE display, tryck knappen upprepade gånger tills önskad display kommer fram. Varje tryckning på knappen växlar mellan de displayer som anges nedan.

PANEL PART

Inkluderar de klaviaturspelade stämmorna (Main/Layer, Left), ackompanjemangets stämmor, Song, mikrofoningång (endast PSR-2000).

STYLE PART

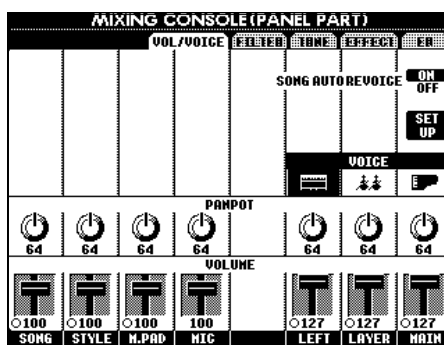
Ackompanjemangets stämmor

SONG CH 1 - 8

Kanal 1 - 8 vid Song uppspelning

SONG CH 9 - 16

Kanal 9 - 16 vid Song uppspelning



OBS

Du kan snabbt och lätt ställa alla stämmor på samma värde (med undantag för VOICE parametrar). Håll nere den [A] - [J] knapp som motsvarar den parameter Du vill ändra och använd [1] - [8] knapparna eller DATA ENTRY ratten för att ändra värdet.

OBS

För detaljer kring parametrar relaterade till Sound Creator, se sid 88.

2

Välj övriga Mixing Console sidor med hjälp av [BACK]/[NEXT] knapparna och ställ önskade parametrar. För information kring de olika parametrarna, dess inställningar och hur de används, se förklaringarna som börjar på sid 122.



Stäng Mixing Console display genom att trycka [EXIT] knappen.

■ Om parametrarna

• VOL/VOICE (Volume/Voice) (sid 122)

Denna innehåller inställningar relaterade till volym och ljud för varje stämma/kanal. Här finner Du också Auto Revoice funktionen, som automatiskt spelar XG-kompatibla MIDI-filer (sid 159) med de förnämliga och dynamiska ljud som är exklusiva för PSR-2000/1000. Detta ger Dig betydligt mer autentiska och realistiska instrumentljud för Dina Song uppspelningar.

• FILTER (sid 123)

Dessa kontroller påverkar tonkvaliteten på ljuden så att Du kan addera mera kraft och briljans till dessa.

• TUNE (sid 123)

Här finner Du olika tonhöjdskontroller.

• EFFECT (sid 124)

Dessa kontrollerar effektmängden som läggs till ljuden.

• EQ (Equalizer) (endast PSR-2000) (sid 127)

Bestämmer den totala ljudkvaliteten för instrumentet och gör att Du kan justera ljudet så att det anpassas till olika akustiska förhållanden. Du kan även justera volym och ljudkvalitet för varje stämma.

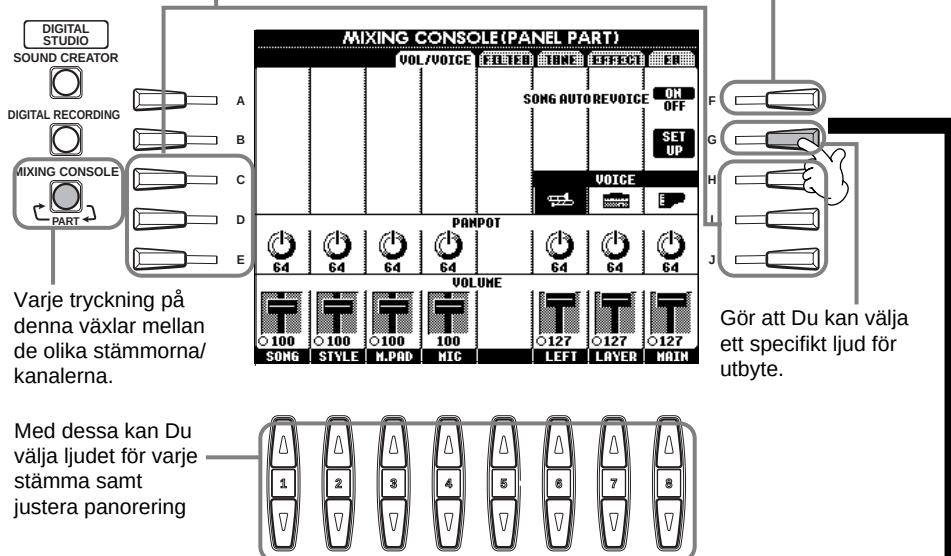
Ställ nivåer och ljud — Volume/Voice

Hanteringen här avser steg 2 i processen på sid 121.

1

Använd dessa för att välja **VOICE**, **PANPOT** eller **VOLUME** raden av parametrar.

Ställ denna på ON för att få ett automatiskt utbyte av XG ljuden (i XG Song data) till de speciella ljuden i PSR-2000/1000. För att använda normal XG ljuduppsättning, ställ den på OFF.



Varje tryckning på denna växlar mellan de olika stämmorna/kanalerna.

Med dessa kan Du välja ljudet för varje stämma samt justera panorering

VOICE

Tar fram **VOICE** display från vilken Du kan välja önskat ljud (sid 54). När Style stämma är vald kan inte Organ Flutes eller User ljud väljas. När Song stämma är vald kan inte User ljud väljas.

PANPOT

Bestämmer stereopositionen för det valda ljudet eller spåret. Inställningen 0 panorerar ljud fullt till vänster, medan 64 är center och 127 fullt till höger.

VOLUME

Bestämmer volymen för varje kanal och gör att Du kan finjustera den totala balansen mellan alla stämmor.

Gör att Du kan välja ett specifikt ljud för utbyte.

[OBS]

[RHY2] stämman i **STYLE PART** display är endast avsedd för Drum Kit/SFX Kit (percussion) ljud.

[OBS]

[RHY1] stämman i **STYLE PART** display kan använda vilka ljud som helst utom Organ Flutes ljud.

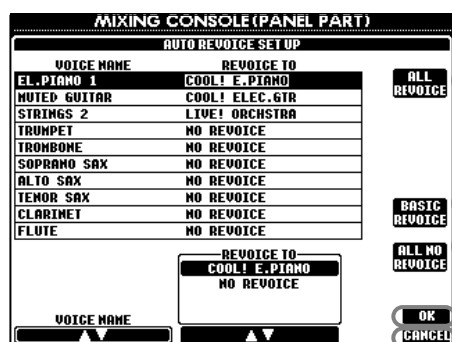
[OBS]

När man spelar GM Song data kan kanal 10 (i **SONG CH 9 - 16**) endast användas för Drum Kit ljud.

[OBS]

När man byter rytm/percussion ljud (Drum Kits, etc) för en ackompanjemangsstil eller Song från **VOICE** parametern blir detaljerade inställningar för trumljuden återställda och i en del fall kanske Du inte kan återfå originalljudet. I samband med Song uppspelning kan Du återfå originalljudet genom att gå tillbaka till början av Song:en och starta uppspelningen från denna punkt. I samband med uppspelning av ackompanjemangsstil kan Du återfå originalljudet genom att välja samma stil en gång till.

2



ALL REVOICE

Byter ut alla utbytbara XG ljud till de rika och autentiska ljuden i PSR-2000/1000.

BASIC REVOICE

Byter ut enbart de rekommenderade ljud som är lämpliga för uppspelning av Song:en.

ALL NO REVOICE

Alla ljuden återgår till original XG ljud.

Genomför inställningarna och stänger **Auto Revoice Setup** displayen.

Stänger **Auto Revoice Setup** displayen utan att genomföra inställningarna.

Väljer de XG ljud som kan utbytas (ljuden som vanligtvis användes vid uppspelning).

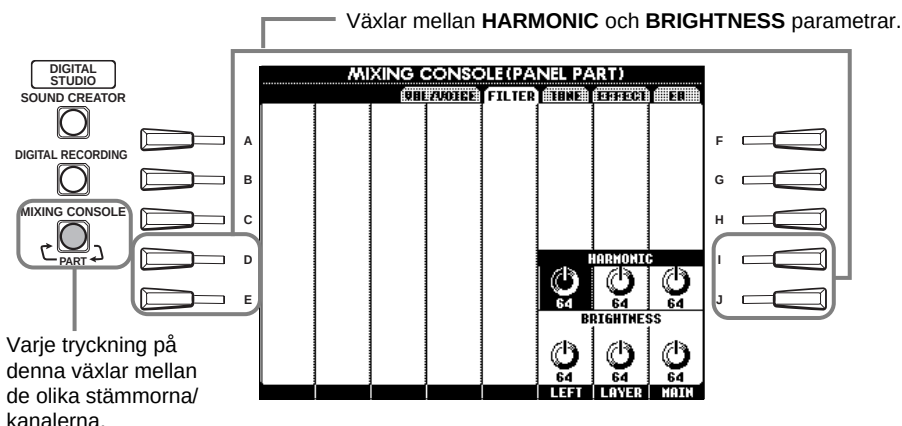
Väljer ljuden som används som utbyte för XG ljuden (när **SONG AUTO REVOICE** är ställd på ON).

[OBS]

Tänk på att användning av Revoice funktionen kan resultera i onaturliga eller oväntade ljud beroende på den speciella Song datan.

Ändra klangfärgen på ljudet — Filter

Hanteringen här avser steg 2 i processen på sid 121.

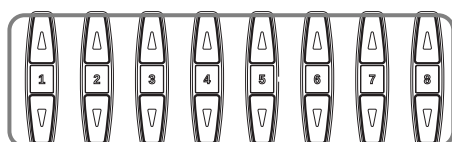


OBS

För detaljer kring Filter, se sid 89.

OBS

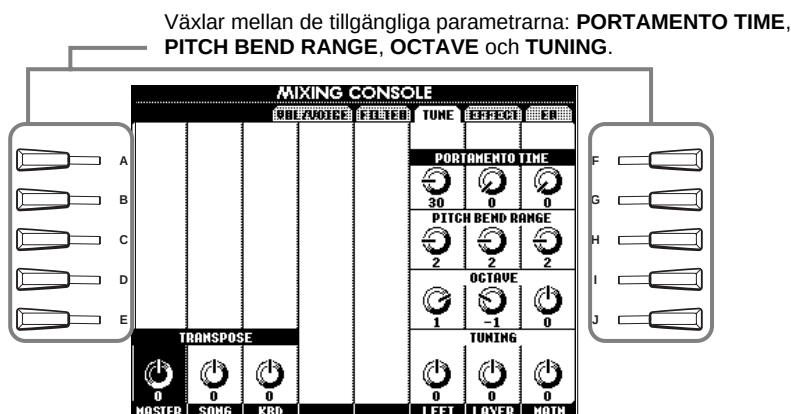
Var försiktig med dessa kontroller. Beroende på det valda ljudet kan extrema inställningar resultera i brus eller distortion.



HARMONIC Möjliggör justering av resonanseffekten (se "Harmonic Content" på sid 89).
BRIGHTNESS Bestämmer briljansen på ljudet genom justering av cutoff frequency (sid 89).

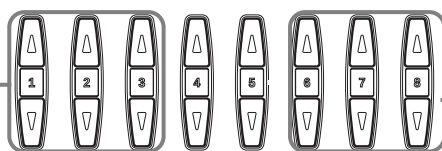
Ändra tonhöjdsrelaterade inställningar — Tune

Hanteringen här avser steg 2 i processen på sid 121.



OBS

Portamento används för att skapa en mjuk glidning av tonhöjden mellan två toner som spelas legato.



Se förklaringarna nedan.

Dessa ökar/minskar (transponerar) tonhöjden i halvtönssteg.

MASTER ... Transponerar tonhöjden för såväl klaviaturen som Song uppspelning.

SONG Transponerar tonhöjden för Song uppspelning.

KBD Transponerar tonhöjden för klaviaturen.

- PORTAMENTO TIME** När stämman är ställd på Mono (sid 58, 88) bestämmer detta tiden för portamentot. Ju högre värde, desto längre portamentotid. Portamentoeffekten (en mjuk glidning mellan toner) återges när två toner spelas legato, d v s en ton hålles medan nästa spelas.
- PITCH BEND RANGE** Ställer omfånget för PITCH BEND hjulet för motsvarande stämma. Omfånget sträcker sig från "0" till "12" där varje steg motsvarar en halvtön.
- OCTAVE** Växlar tonhöjd för specificerad stämma upp eller ner med en eller två oktaver. Värdet för denna parameter blir adderat till värdet ställt via [UPPER OCTAVE] knappen.
- TUNING** Bestämmer tonhöjden för instrumentet.

Justera effekterna

Hanteringen här avser steg 2 i processen på sid 121.

OBS

Det finns tre effektsektioner: Reverb, Chorus och DSP (vilken innehåller en rad olika effekttyper). För detaljer, se Effekt block tabell (sid 125).

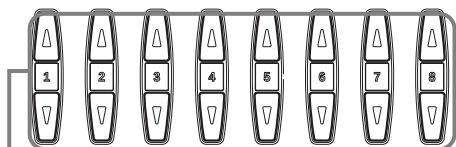
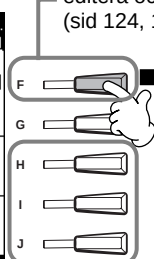
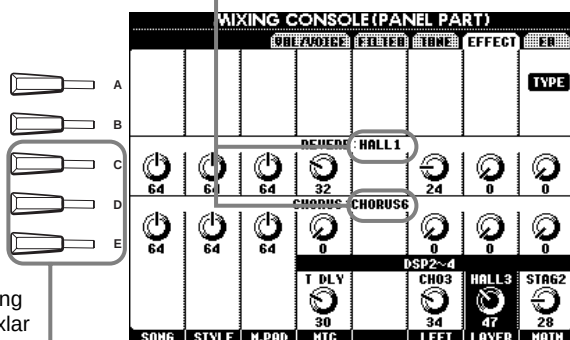
1

Indikerar typnamnet för varje effektblock.

Tryck denna för att editera och lagra effekten (sid 124, 125).



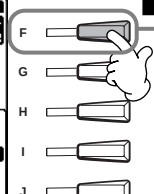
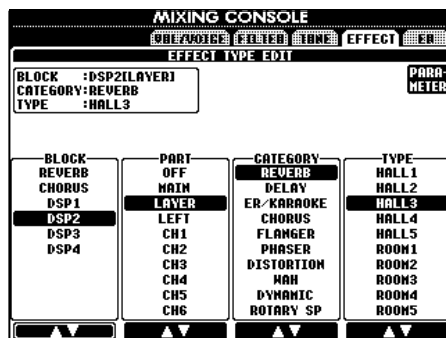
Varje tryckning på denna växlar mellan de olika stämmorna/kanalerna.



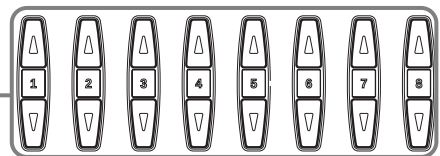
Växlar emellan effektsektionerna: **REVERB, CHORUS** och **DSP**.

Bestämmer effektmängden som fördelas till varje stämma. För mer information kring karaktärerna för varje effekt, se Effekt block tabell på sid 125.

2



När **BLOCK** parametern står på **REVERB, CHORUS** eller **DSP 1-4/DSP**, tryck denna för att ta fram display från vilken Du kan ändra de detaljerade inställningarna för effekterna.



Här bestämmer Du effektblock och fördelning av effekten.

- BLOCK** Bestämmer effektblock (grupp av liknande eller relaterade effekter).
- PART** Bestämmer den stämma till vilken en Insertion effekt är fördelad. Detta är verksamt endast när BLOCK står på "DSP1/DSP", PARAMETER står på "CONNECTION" och VALUE står på "Insertion", eller när BLOCK står på "DSP2-4" (PSR-2000).
- CATEGORY** De olika effektprogrammen (i **Type** nedan) är grupperade i kategorier. Denna parameter blir kanske inte tillgänglig beroende på valt block.
- TYPE** Bestämmer den typ av effekt som är fördelad till valt effektblock. De olika effekttyper som är tillgängliga kan variera beroende på valt block.

3

Växlar mellan övre/ nedre parametrar. Nedre parameter avser effekten när [VARIATION] knappen är tillkopplad.

Bestämmer effektblock.

Bestämmer effektkategori.

Bestämmer effekttyp.

Bestämmer den effektparameter som skall justeras.

Tar fram display för lagring av effekten.

Bestämmer nivån för effekten (Return Level). Denna blir inte tillgänglig när BLOCK står på "DSP1/DSP", PARAMETER står på "CONNECTION" och VALUE står på "Insertion", eller när BLOCK står på "DSP2-4" (PSR-2000).

Bestämmer värdet för den valda parametern.

4

Väljer destination till vilken effekten skall lagras. Antalet minnesplatser tillgängliga för destination varierar för varje block (se tabell nedan).

Tar fram display för namngivning av User Effect (sid 45).

Lagrar de effektinställningar Du gjort ovan till en User Effect plats (SYSTEM) för framtida bruk. För att ta fram effekten, välj USER från CATEGORY parametern och välj önskad effekt från TYPE parametern.

OBS

Tänk på att i en del fall kan det uppstå brus om Du justerar effektparametern samtidigt som Du spelar på instrumentet.

Effekt block

Block	Stämmor	Karaktär	Antal User Effect
REVERB	Alla stämmor	Skapar reverbeffekter som får det att låta som om Du spelade i miljöer som en stor konsertsal eller intim klubb.	3
CHORUS	Alla stämmor	Lägger till en choruseffekt som får det att låta som om flera instrument spelar tillsammans samtidigt.	3
DSP 1 (PSR-2000) DSP(PSR-1000)	Main, Layer, Left, Song (Ch. 1 - 16), Mic (endast PSR-2000), Style	Förutom Reverb och Chorus effekter har denna sektion ytterligare en rad specialeffekter som t ex distortion.	3
DSP2 - 4 (endast PSR-2000)	Main, Layer, Left, Song (Ch. 1 - 16), Mic (automatiskt fördelat)	Varje oanvänt DSP block blir automatiskt fördelat till återstående aktiva stämmor.	10

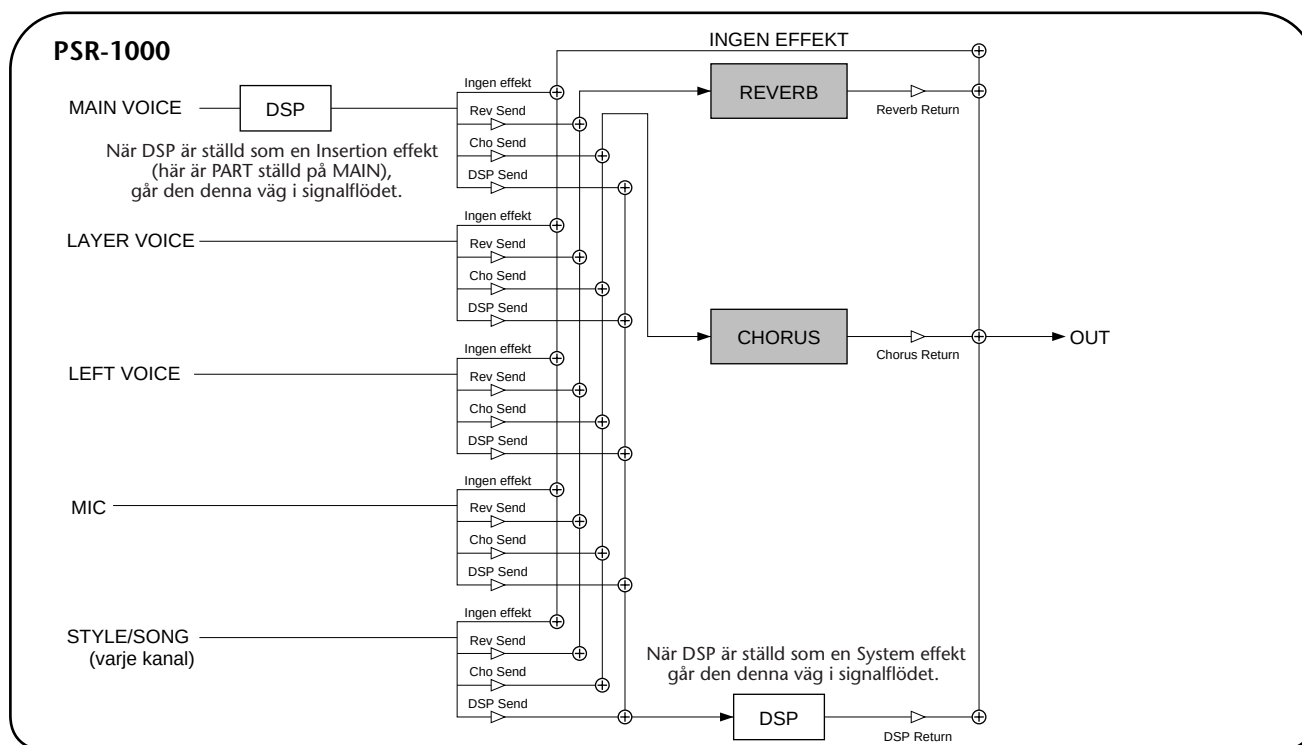
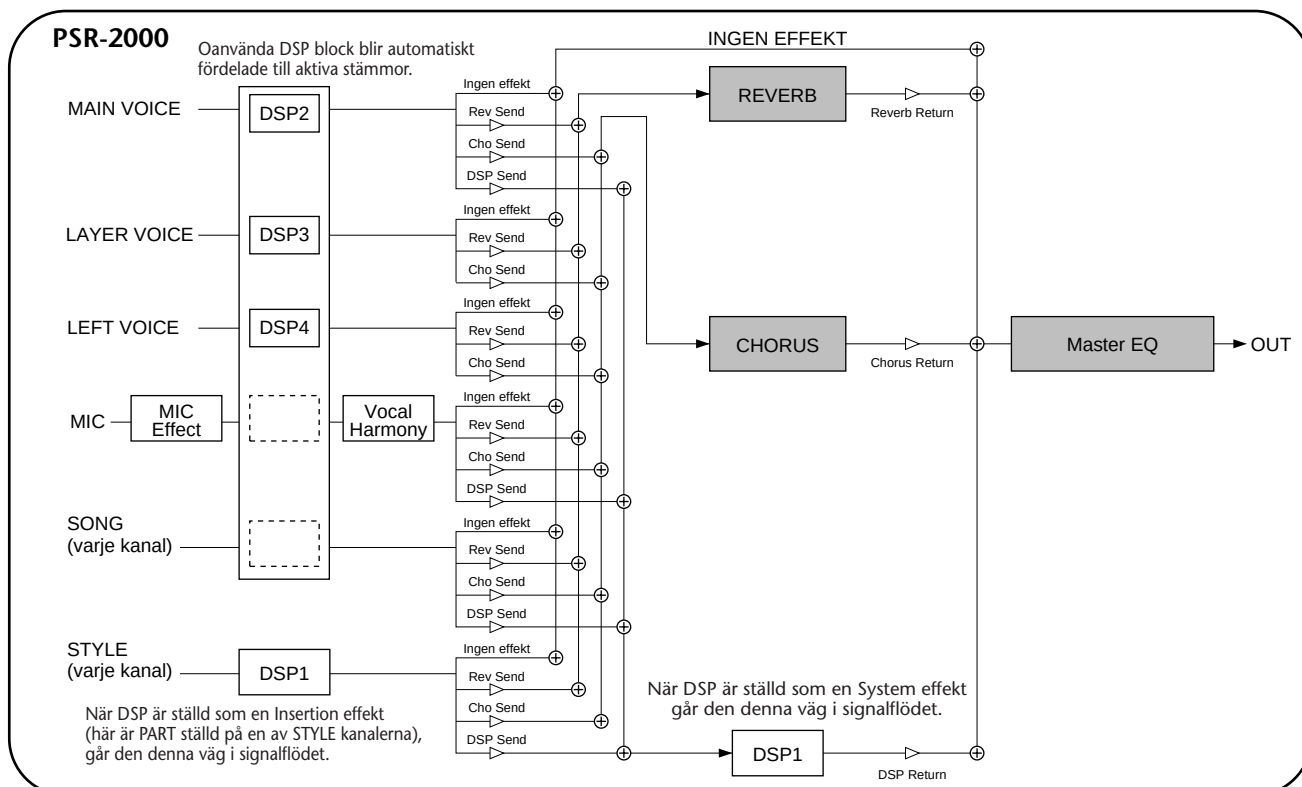
Effekt struktur

PSR-2000/1000 är utrustad med ett digitalt effektsystem enligt schemat nedan. Typ av effekt, dess djup och olika parametrar kan ställas med panelens kontroller.

Beträffande Effect anslutningar — System och Insertion

Alla effektblocken är anslutna eller väljer väg på ett av två olika sätt: System eller Insertion. System gäller vald effekt för alla stämmor, medan Insertion gäller vald effekt för en specifik stämma. Reverb och Chorus är System effekter och DSP 2 - DSP 4 (endast PSR-2000) är Insertion effekter. DSP1/DSP effekten, å andra sidan, kan konfigureras för antingen System eller Insertion väg.

Schemat nedan visar hur de olika effektblocken är inställda och vägen för signalflödet för send/return kontrollernas inställning i PSR-2000/1000.



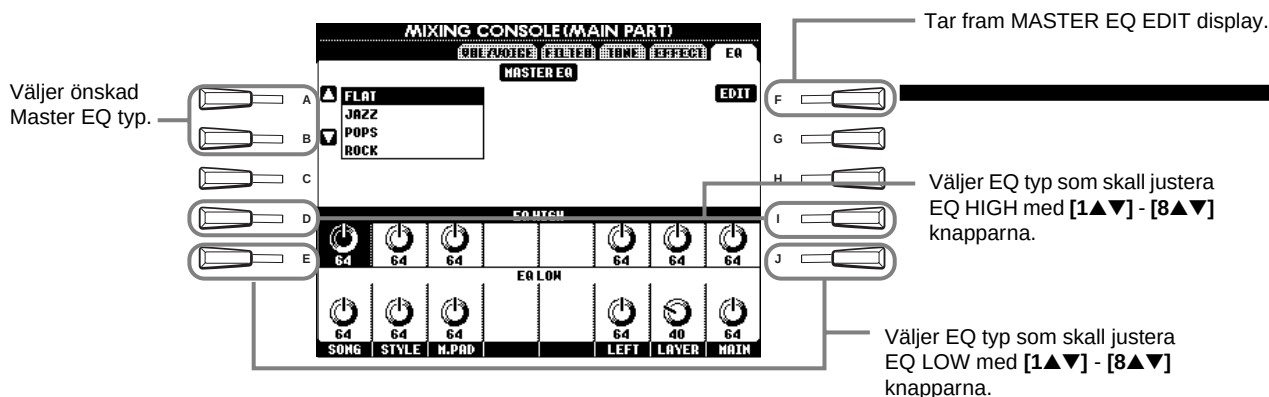
Ställ in equalizer — EQ (endast PSR-2000)

Normalt används en "equalizer" för att korrigera ljudet som sänds ut från förstärkare till högtalare för att anpassa det till ett rums speciella karaktär. Ljudet delas upp i flera frekvensområden, och korrigeringen göres genom att höja eller sänka nivån för varje område. När Du spelar på scen eller i en stor studio kan Du t ex skära en del av de låga frekvenserna om ljudet tenderar att bli för mullrigt, eller höja de höga frekvenserna i rum och små utrymmen med relativt "dött" ljud och fritt från ekon.

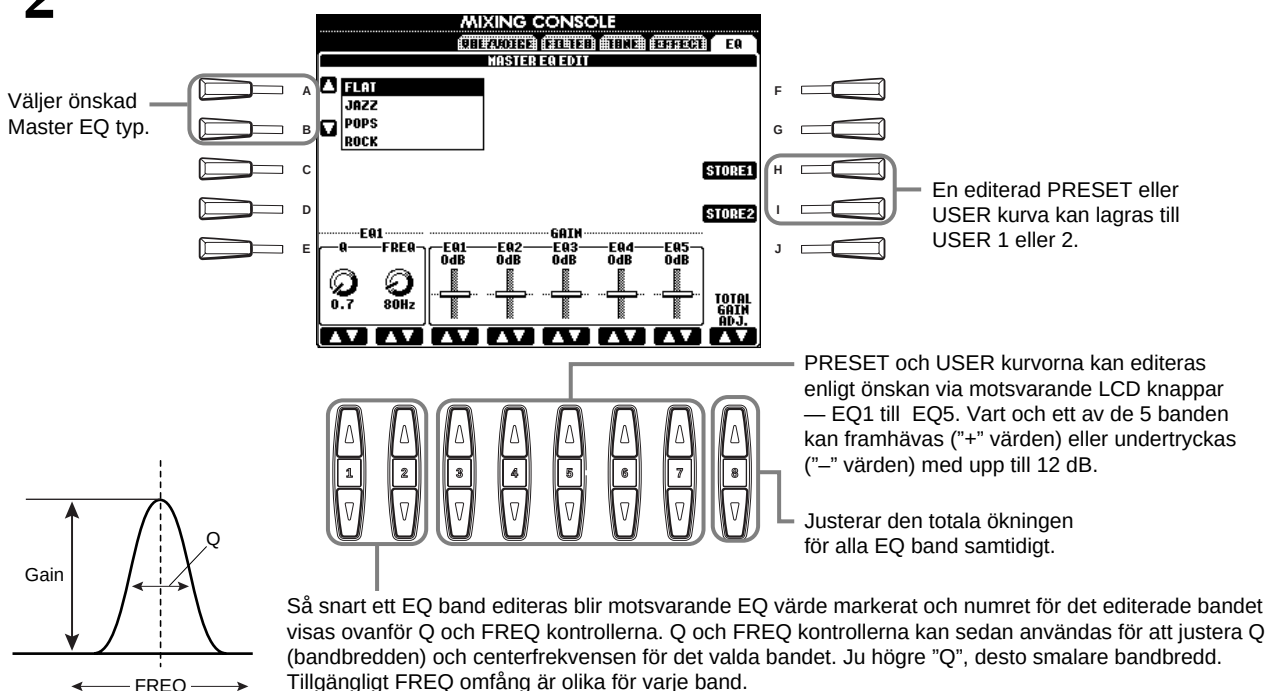
PSR-2000 är utrustad med en högkvalitativ 5 bands digital equalizer. Med dess funktioner kan Du forma den slutliga klangfärgen för instrumentet

Hanteringen här avser steg 2 i processen på sid 121.

1



2

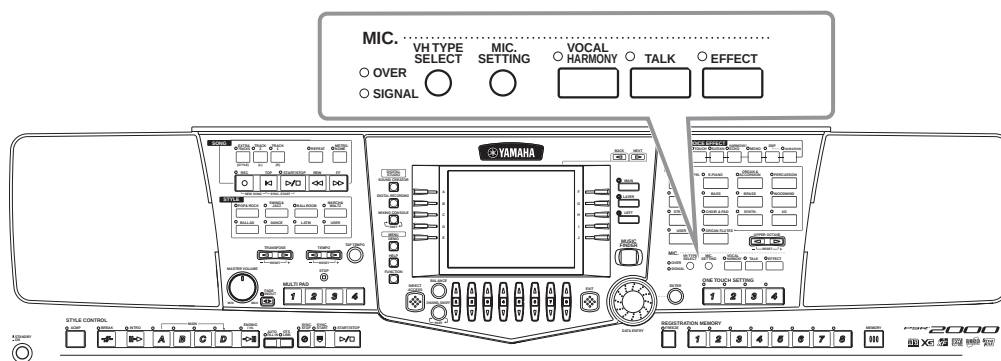


Använd en mikrofon — MIC. (PSR-2000)

Denna unika funktion innehåller en avancerad röstprocessorteknologi för att automatiskt skapa stämsång baserad på en enkel soloröst. Förutom direkt och rak stämsång kan PSR-2000 t o m ändra kön på solorösten och/eller körtillägget. Om Du t ex är manlig sångare kan Du komma att sjunga tillsammans med tvåstämmig kvinnlig kör. En stor uppsättning parametrar ger Dig en extremt exakt och flexibel kontroll över Vocal Harmony ljudet.

OBS

För detaljer kring anslutning av mikrofon, se sid 152.



Använd SIGNAL och OVER indikatorerna för att bestämma lämplig inställning.

Denna tar fram **VOCAL HARMONY TYPE** display (sid 129) där Du kan välja önskad typ av kör.

Denna tar fram **MICROPHONE SETTING** display (sid 130) där Du kan justera nivån för mikrofonen och Vocal Harmony effekten.

Bestämmer till/från inställning för effekt som fördelats till mikrofonen, inställd i **MIXING CONSOLE** displayen (sid 124).

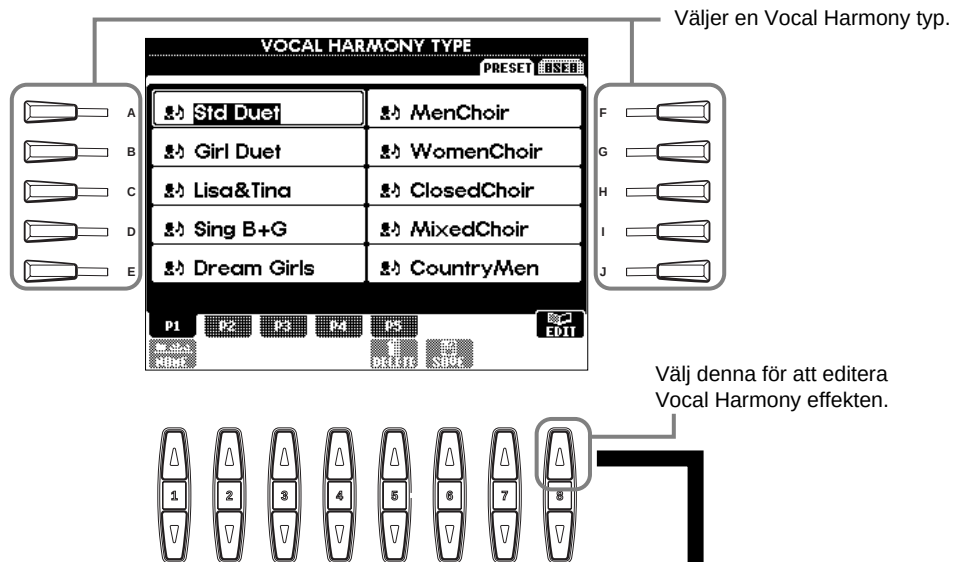
Med denna praktiska funktion kan Du tillfälligt koppla bort Vocal Harmony och andra effekter på en ansluten mikrofon. Detta är speciellt användbart när Du vill prata mellan Dina sångframföranden.

Om Du ansluter en mikrofon till PSR-2000 kan Du sjunga tillsammans med Song eller det automatiska ackompanjemanget och automatiskt få Vocal Harmony stämmor till Din röst.

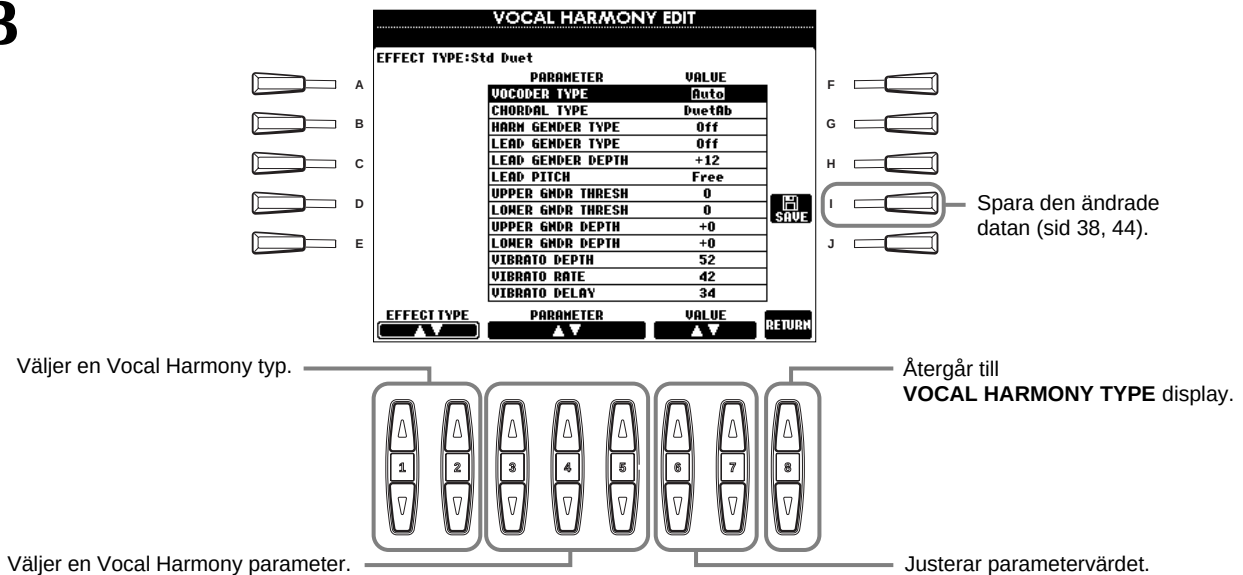
Välj en Vocal Harmony typ

1 Tryck [VH TYPE SELECT] knappen.

2



3



END Tryck [EXIT] knappen för att återgå till föregående display.

OBS

Sparade inställningar kan namnges (sid 41) eller raderas (sid 43) i USER sidan.

OBS

För detaljer kring Vocal Harmony parametrar, se den separata Data List.

Inställningar för Vocal Harmony och mikrofon — MICROPHONE SETTING

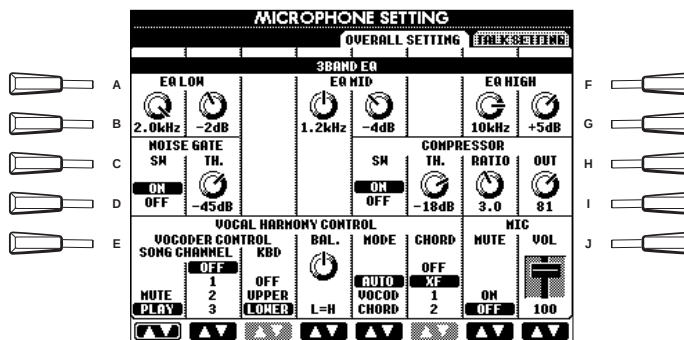
Hantering

1 Tryck [MIC. SETTING] knappen.



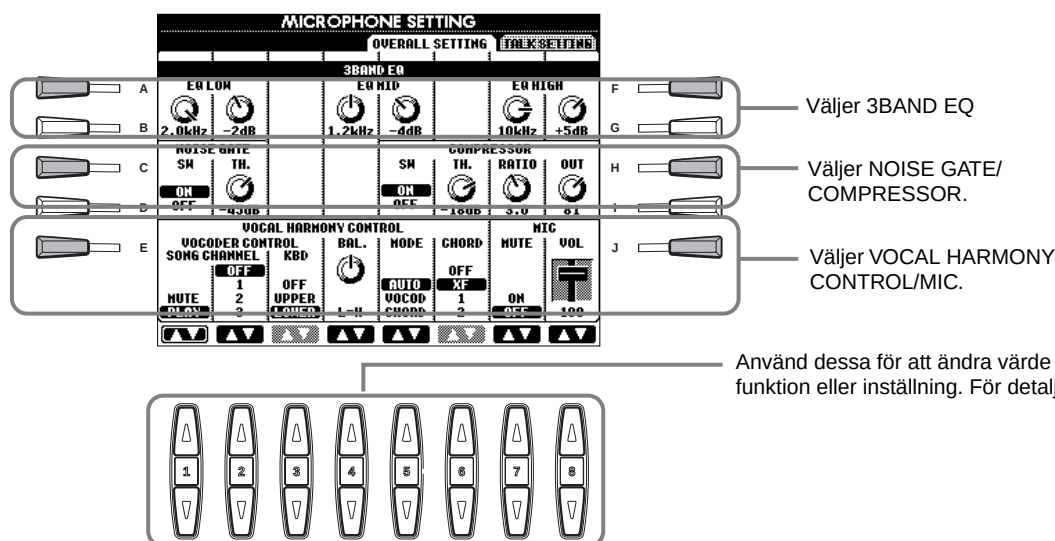
Tryck [EXIT] knappen för att återgå till föregående display.

2 Välj MICROPHONE SETTING sidan med hjälp av [BACK]/[NEXT] knapparna och ställ parametrarna. För information kring de olika parametrarna, dess inställningar och hur de används, se förklaringarna nedan.



Justera Vocal Harmony inställningar och mikrofoneffekt — OVERALL SETTING

Förklaringarna här avser steg 2 ovan.



■ 3BAND EQ (3 BAND EQUALIZER)

En equalizer används normalt för att korrigera ljudet som kommer ut från förstärkare eller högtalare så att detta anpassas till rummets speciella karaktär. Ljudet är indelat i flera frekvensband och det blir möjligt att korrigera ljudet genom att öka eller minska nivån för varje band. PSR-2000 är utrustad med en högkvalitativ tre-bands digital equalizer för mikrofonljudet.

Hz Justerar medelfrekvensen för motsvarande band.

dB Förstärker ("+" värden) eller skär ("–" värden) motsvarande band med upp till 12 dB.

■ NOISE GATE

Denna effekt dämpar ingångssignalen när ingången från mikrofonen faller under en specificerad nivå. Detta skär effektivt bort främmande brus men låter den önskade signalen (röst, etc) passera.

SW "SW" är förkortning för Switch (= omkopplare). Denna kopplar Noise Gate till eller från.

TH "TH" är förkortning för Threshold (= tröskel). Denna justerar ingångsnivån vid vilken signalen släpps fram.

■ COMPRESSOR

Denna effekt håller nere utgången när ingångssignalen från mikrofonen överskrider en specificerad nivå. Detta är användbart vid inspelning av en signal som varierar kraftigt dynamiskt. Det "komprimerar" signalen effektivt och gör svaga partier starkare och starka partier svagare.

SW..... "SW" är förkortning för Switch (= omkopplare). Denna kopplar Compressor till eller från.

TH..... "TH" är förkortning för Threshold (= tröskel). Denna justerar ingångsnivån vid vilken signalen börjar komprimeras.

RATIO Denna justerar proportionen för kompressionen.

OUT Justerar utgångsnivån från högtalaren.

■ VOCAL HARMONY CONTROL

Följande parametrar bestämmer hur Harmony effekten kontrolleras.

VOCODER CONTROL

Vocal Harmony effekten kontrolleras av spelade toner. Denna parameter låter Dig bestämma vilka toner (från klaviaturen och/eller Song data) som skall kontrollera Harmony effekten.

• SONG CHANNEL

MUTE/PLAY:

Ställd på "MUTE" kommer det spår som valts nedan att tystas (kopplas bort) vid klaviaturspel eller Song uppspelning.

OFF:

Song data kontroll för Harmony är bortkopplad.

1-16:

Vid uppspelning av en Song diskett eller yttre MIDI sequencer kommer tondata inspelade på det valda Song spåret att kontrollera Harmony.

• KEYBOARD

OFF: Klaviaturkontroll för Harmony är bortkopplad.

UPPER: Harmony kontrolleras av toner spelade till höger om splitpunkten.

LOWER: Harmony kontrolleras av toner spelade till vänster om splitpunkten.

BALANCE

Denna gör att Du kan ställa balansen mellan Din egen röst och Vocal Harmony effekten. Ökning av detta värde ökar volymen för Vocal Harmony effekten och minskar originalrösten. Om den ställs på L<H63 (L: Lead Vocal, H: Vocal Harmony), kommer enbart Vocal Harmony att höras; om den ställs på L63>H kommer enbart den egna rösten att höras.

MODE

Alla Vocal Harmony typer faller inom en av tre grundkategorier — "lägen" — vilka producerar harmonier på olika sätt. Harmonieffekten kommer an på aktuellt Vocal Harmony Mode och Track, och denna parameter bestämmer hur harmonin kommer att läggas till Din röst. De tre lägena beskrivs nedan.

VOCODER:

Harmonitoner bestäms av toner Du spelar på klaviaturen (Main, Layer och Left) och/eller Song data som inkluderar Vocal Harmony spår.

CHORDAL:

Vid uppspelning av ackompanjemangsautomatik kontrolleras harmonitoner av ackord spelade inom sektionen för det automatiska ackompanjemanget på klaviaturen. Vid Song uppspelning blir det de ackord som ingår i Song datan som kontrollerar harmonin. (Fungerar inte om Song datan inte innehåller ackordsdata.)

AUTO:

Harmony tonerna produceras antingen i Vocoder eller Chordal läge enligt det aktuella spelsättet.

CHORD

Följande parametrar specificerar vilken Song data som kommer att användas för ackordstolkning.

OFF: Ackord tolkas inte.

XF: Ackord tolkas enligt XF formatet.

1-16: Ackord tolkas från tondata i det specificerade Song spåret.

■ MIC (MICROPHONE)

Följande parametrar bestämmer hur mikrofonljudet kontrolleras.

MUTE Ställt i OFF blir mikrofonljudet frångkopplat.

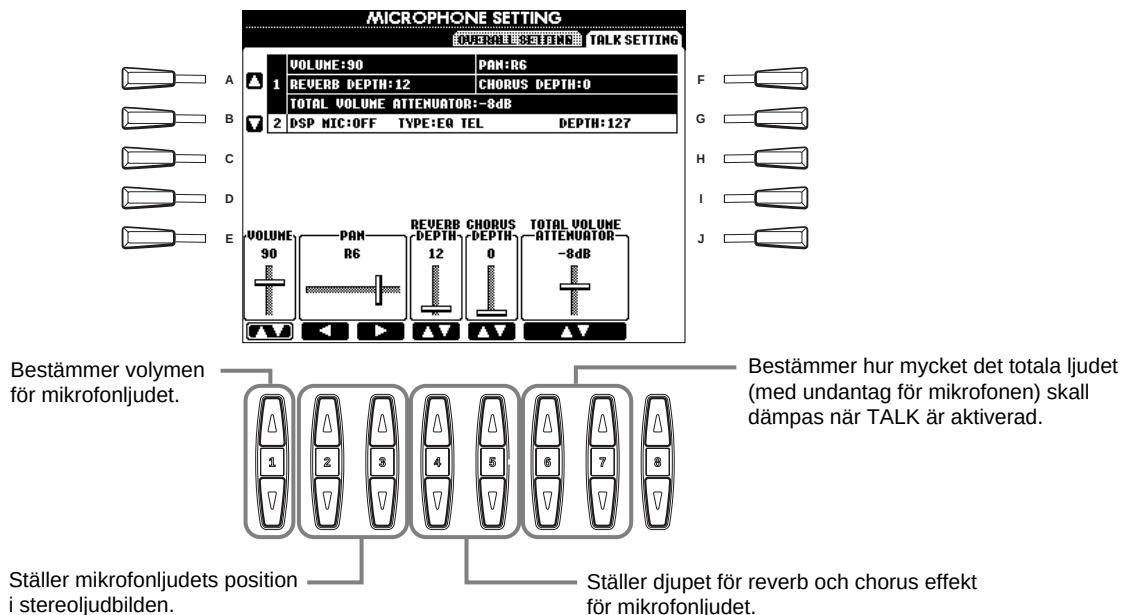
VOLUME Justerar volymen för mikrofonljudet.

Ställ mikrofonvolym och relaterade effekter — TALK SETTING

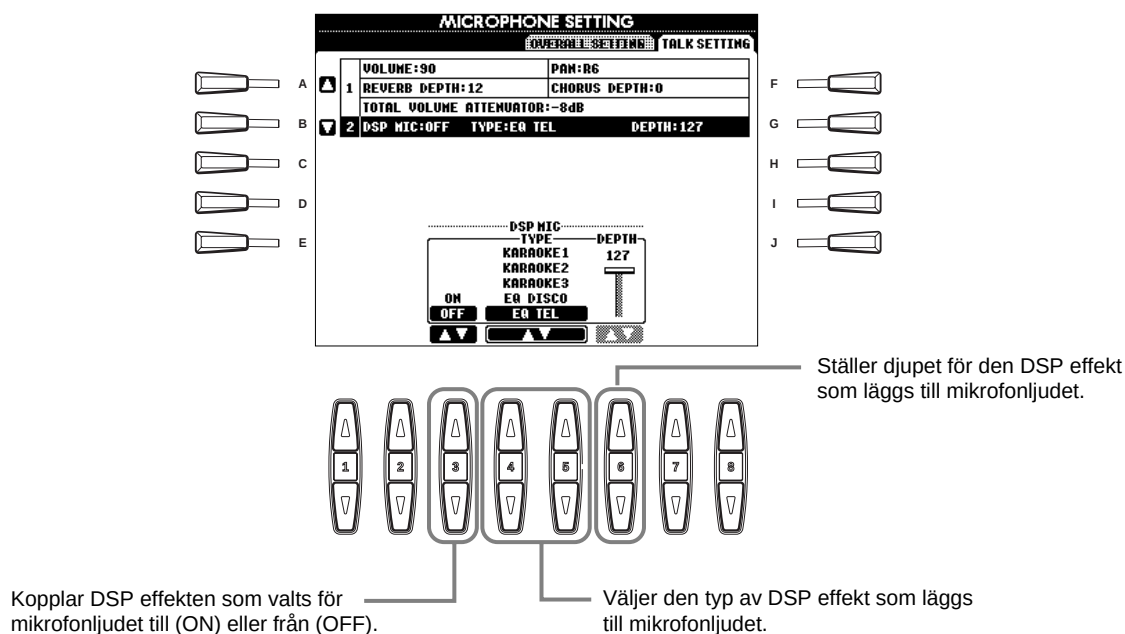
Bestämmer inställningarna när [TALK] knappen är inkopplad.

Förklaringarna här avser steg 2 på sid 130.

VOLUME/PAN/REVERB DEPTH/CHORUS DEPTH/TOTAL VOLUME ATTENUATOR

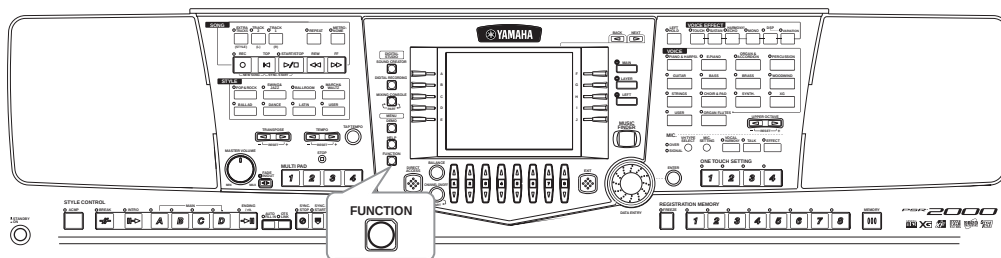


DSP/TYPER/DEPTH



Gör totala och andra viktiga inställningar — Function

Function läget ger Dig tillgång till olika avancerade funktioner relaterade till instrumentet i sin helhet. Med dessa sofistikerade funktioner kan Du anpassa PSR-2000/1000 helt efter Dina musikaliska krav och behov.



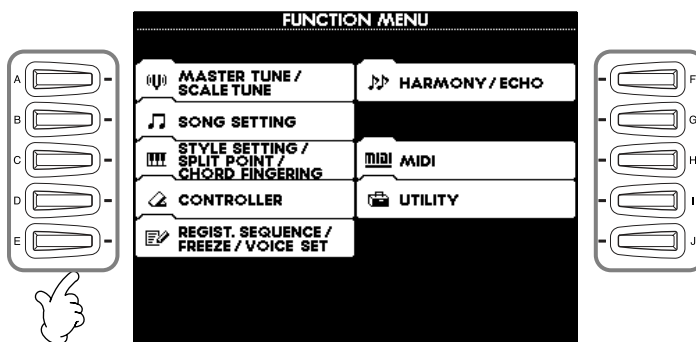
Hantering

1



2

Välj önskad funktion.



3

Ställ parametrarna för den valda funktionen.
Hanteringen för varje funktion finns beskriven i de följande förklaringarna.



Tryck [EXIT] knappen för att återgå till föregående display.

Justera tonhöjd och stämning — Master Tune och Scale Tune

■ Master Tune (sid 135)

Med denna funktion kan Du finjustera den totala tonhöjden för instrumentet och därigenom få det att stämma gentemot andra instrument.

■ Scale Tune (sid 135)

Detta bestämmer en speciell stämning (eller temperering) för instrumentet. Detta är speciellt användbart för att spela klassisk musik från tider då man använt andra system för stämning eller musik från andra kulturer.

Ställ Song-relaterade parametrar — Song Setting (sid 137)

Här kan Du ställa in parametrar relaterade till Song uppspelning.

Ställ parametrar relaterade till det automatiska ackompanjemanget — Style Setting, Split Point och Chord Fingering

■ Style Setting / Split Point (sid 138)

Här finns olika inställningar för ackompanjemangsautomatiken och Du kan välja önskad splitpunkt.

■ Chord Fingering (sid 139)

Här bestämmer man metoden för att spela/indikera ackord när man använder ackompanjemangsautomatiken. Du kan t o m kontrollera hur man spelar olika ackord, eftersom dess individuella toner kan visas i displayen.

Gör inställningar för pedaler och klaviatur — Controller

■ Pedal (sid 139)

Dessa inställningar bestämmer vad en ansluten pedal (volympedal och fotkontakt) skall användas till. De kan fördelas till en rad olika funktioner som Du då kan kontrollera med foten, som t ex starta ackompanjemanget eller lägga in ett Fill In mönster.

■ Keyboard / Panel (sid 141)

Dessa inställningar bestämmer anslagskänsligheten för klaviaturen (hur anslaget påverkar volymen), till/från läget för modulationshjulet och Transpose inställningens påverkan (för klaviaturen, Song data eller hela instrumentet).

Inställningar för Registration Sequence, Freeze och Voice Set

■ Registration Sequence (sid 142)

Här kan man bestämma i vilken ordning Registration Memory (1 - 8) skall kallas fram med hjälp av [BACK]/[NEXT] knapparna eller fotkontakt.

■ Freeze (sid 142)

Här kan Du välja vilka inställningar Du vill skall ligga kvar eller förbli oförändrade, även om man byter bland Registration Memory.

■ Voice Set (sid 143)

Här kan Du bestämma om vissa ljudrelaterade inställningar (som effekter, EQ, Harmony, etc) skall kallas upp automatiskt eller ej när Du väljer ett ljud.

Ställ Harmony och Echo (sid 143)

Här kan Du ställa typ av Harmony eller Echo effekt som lägges till de klaviaturspelade ljuden, såväl som effektens inflytande.

Gör MIDI inställningar

■ System (sid 145)

Här bestäms olika inställningar för systemmeddelanden (som t ex Clock, Start/Stop, System Exclusive) såväl som Local Control till/från.

■ Transmit (sid 146)

Detta bestämmer hur uppspelad data sänds till en ansluten MIDI apparat, t ex vilka stämmor som fördelats till vilka sändande MIDI kanaler. Här kan Du också bestämma vilken typ av data som skall sändas över varje kanal.

■ Receive (sid 147)

Detta bestämmer hur stämmorna i PSR-2000/1000 skall svara på data från anslutna MIDI apparater, t ex vilka stämmor som fördelats till vilka mottagande MIDI kanaler. Här kan Du också bestämma vilken typ av data som skall mottagas över varje kanal.

■ Root (sid 147)

Detta bestämmer kanal(-er) som kan tolka grundtoner för ackompanjemangsautomatiken.

■ Chord Detect (sid 147)

Detta bestämmer kanal(-er) som kan tolka ackord för ackompanjemangsautomatiken.

Övriga inställningar — Utility

■ Config 1 (sid 148)

Denna sida innehåller inställningar för Fade In/Out, Metronome, Parameter Lock och Tap ljudet.

■ Config 2 (sid 149)

Från denna sida kan Du justera displayen och välja ljudnummerindikering.

■ Disk (sid 150)

Vid denna sida kan Du formatera disketter och kopiera från en disk till en annan.

■ Owner (sid 151)

Från denna sida kan ställa in språket för instrumentet och skriva in Ditt eget namn, vilket kommer att visas automatiskt varje gång Du slår på strömmen.

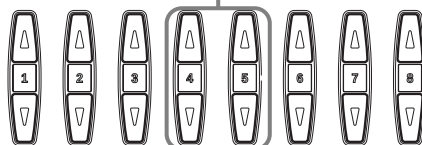
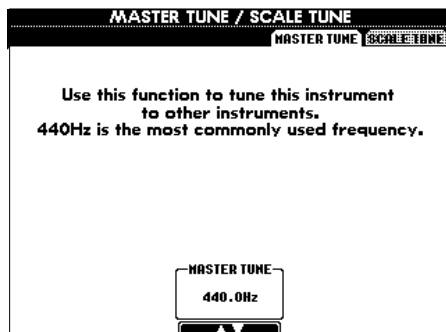
■ System Reset (sid 151)

Denna funktion återställer PSR-2000/1000 till sina ursprungliga fabriksinställningar. Du kan också specificera vilken typ av inställningar Du vill återställa såväl som lagra Dina egna inställningar för framtida bruk.

Finstämning och tonhöjd/Välj en skala — Master Tune/Scale Tune

Förklaringarna här avser steg 3 i processen på sid 133.

Totalstämning — Master Tune



Bestämmer den totala tonhöjden för PSR-2000/1000, från 414,8 – 466,8 Hz.
Tryck 4 eller 5 [$\blacktriangle$ $\blacktriangledown$] knapparna samtidigt för att direkt återställa värdet till fabriksinställningen 440,0 Hz.

OBS

Hz (Hertz)

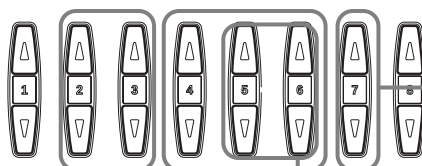
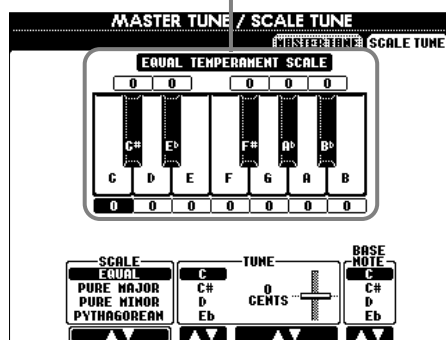
Denna måtenhet refererar till ljudets frekvens och representerar antalet svängningar som sker per sekund.

OBS

Tune funktionen påverkar inte Drum Kit eller SFX Kit ljuden.

Välj en skala — Scale Tune

Den aktuella stämningen anges över eller under motsvarande tangent.



Bestämmer typ av skala (sid 136).

Bestämmer finstämningen för den valda tonen i steg om 1 cent. Tryck 5 eller 6 [$\blacktriangle$ $\blacktriangledown$] knapparna samtidigt för att direkt återställa värdet till fabriksinställningen.

Väljer den ton som skall stämmas och värdet för stämningen. Stämningssomfånget sträcker sig från "–64" via "0" till "+63". Varje steg motsvarar 1 cent (1 cent är en hundraedel av en halvton).

Bestämmer grundtonen för varje skala. När grundtonen ändras blir tonhöjden för klaviaturen transponerad, men den ursprungliga tonhöjdsrelationen mellan tonerna bibehålles.

OBS

Cent

Enhet för tonhöjd som motsvarar 1/100 av en halvton (100 cent = 1 halvton).

OBS

Du kan spara Dina egna skalstämningar till en REGISTRATION MEMORY knapp. Se bara till att "SCALE" är förbockat i REGISTRATION MEMORY displayen (sid 84).

Scale

■ Equal Temperament (= Liksvävande temperatur)

Tonomfånget i varje oktavomfång är delat lika i tolv delar, med varje halvtönssteg jämt fördelat. Detta är det vanligaste system för stämning som används i dagens musik.

■ Pure Major/Pure Minor (= Ren dur/ren moll)

Dessa stämningar baseras på ett rent harmoniskt förhållande inom varje skala, speciellt för treklanger (grundton, ters, kvint). Tillämpas ofta i körsammanhang.

■ Pythagorean (= Pythagoreisk)

Uttänkt av den grekiske filosofen Pythagoras och baserar sig på kvinter. Den ger vackra kvinter och kvarter, men terser blir inte lika rena.

■ Mean-Tone (= Medelton)

Denna skala skapades som en förbättring av Pythagoreisk stämning för att ge renare terser. Populärt under 1500-talet fram till sent 1700-tal. Bl a Händel använde denna skala.

■ Werckmeister/Kirnberger

Denna sammansatta skala kombinerar Werckmeister och Kirnberger systemen, vilka i sig var en förbättring av medelton och Pythagoreisk skala. Den huvudsakliga fördelen är att varje tangent har sin egen unika karaktär. Använt under Bach och Beethovens tid. Används numera med cembalo och piporgel för att återge tidstypisk musik.

■ Arabic (= Arabisk)

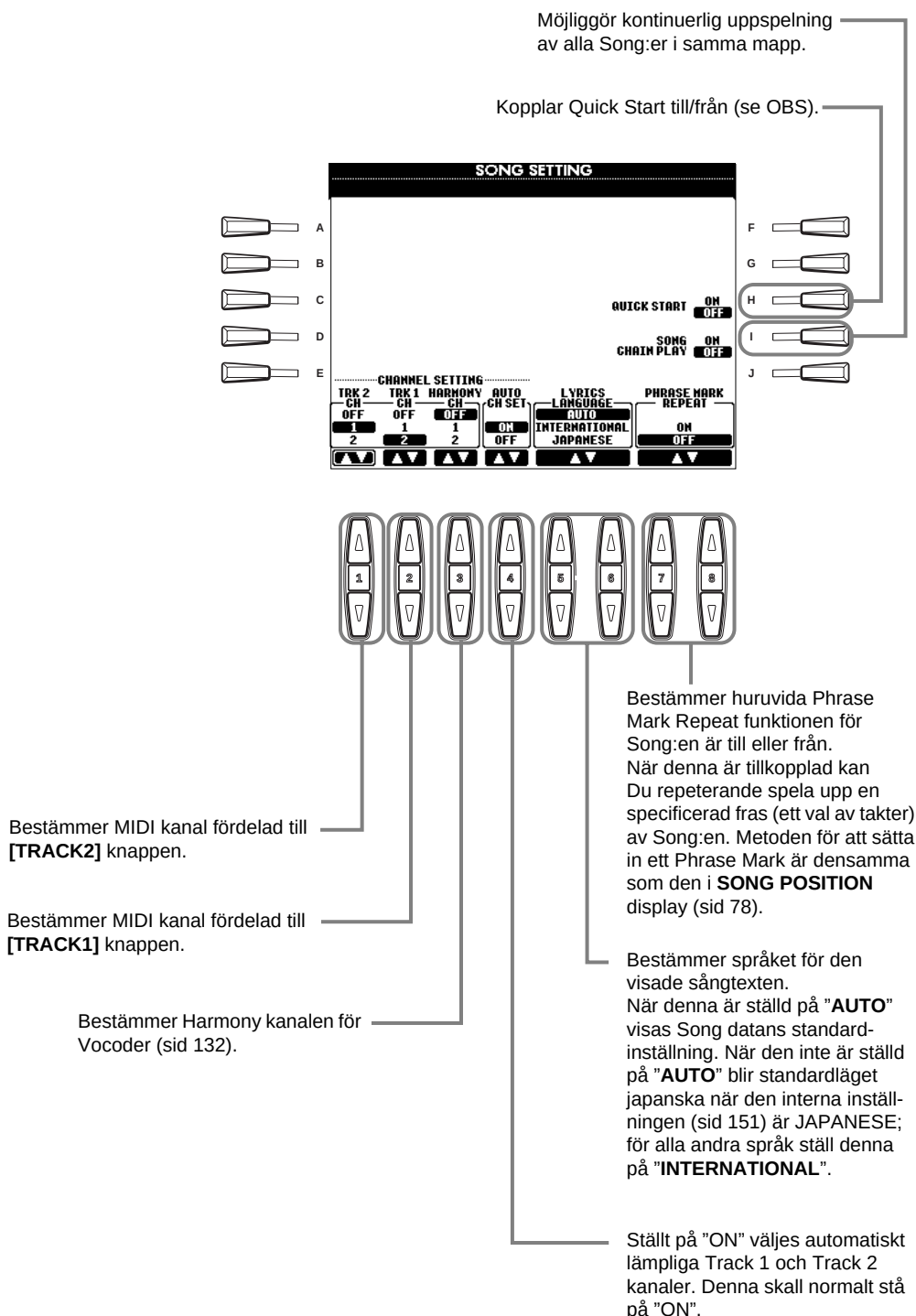
Använd dessa stämningar för att spela arabisk musik.

Tonhöjdens inställningar för varje skala (i cent; exempel med C-skala)

	C	C [#]	D	E ^b	E	F	F [#]	G	A ^b	A	B ^b	B
Equal Temperament	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PureMajor	0	-29.7	3.9	15.6	-14.1	-2.3	-9.4	2.3	-27.3	-15.6	18.0	-11.7
PuoreMinor	0	33.6	3.9	15.6	-14.1	-2.3	31.3	2.3	14.1	-15.6	18.0	-11.7
Pythagorean	0	14.1	3.9	-6.3	7.8	-2.3	11.7	2.3	15.6	6.3	-3.9	10.2
Mean-Tone	0	-24.2	-7.0	10.2	-14.1	3.1	-20.3	-3.1	-27.3	-10.2	7.0	-17.2
Werckmeister	0	-10.2	-7.8	-6.3	-10.2	-2.3	-11.7	-3.9	-7.8	-11.7	-3.9	-7.8
Kirnberger	0	-10.2	-7.0	-6.3	-14.1	-2.3	-10.2	-3.1	-7.8	-10.2	-3.9	-11.7
Arabic1	0	0	-50	0	0	0	0	0	0	-50	0	0
Arabic2	0	0	0	0	-50	0	0	0	0	0	0	-50

Ställ Song-relaterade parametrar — Song Settings

Förklaringarna här avser steg 3 i processen på sid 133.



OBS

Quick Start

På en Song data (MIDI filer) man köper i handeln är viss relaterad information (som t ex ljudval, volym, etc) inspelad i första takten före den egentliga tondatan. När Quick Start står på "ON", läser PSR-2000/1000 all första icke-ton data för Song:en med högsta möjliga hastighet, för att därefter automatiskt gå ner till gällande tempo vid Song:ens första ton. Detta gör att Du kan starta Song uppspelning på snabbast möjliga sätt, med ett minimum av paus för inläsning av data.

OBS

Channel

Avser MIDI kanal. Kanalerna är fördelade enligt följande:

Song

1 - 16

Akkompanjemangsstil

9 - 16

OBS

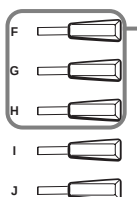
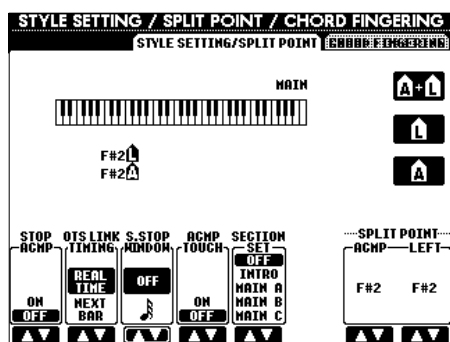
Phrase Mark

Denna data specificerar ett speciellt omfång i Song datan.

Ställ parametrar relaterade till ackompanjemangsautomatiken — Style Setting, Split Point och Chord Fingering

Förklaringarna här avser steg 3 i processen på sid 133.

Ställ parametrar relaterade till ackompanjemangsautomatiken — Style Setting och Split Point



Dessa väljer den stämma till vilken splitpunktsinställning fördelas; ackompanjemang, vänsterhands omfånget eller bådadera. Medan någon av dessa knappar hålles nertryckt, slå an önskad tangent för splitpunkten. Den anslagna tangenten inkluderas i omfånget för ackompanjemangssektionen (ACMP) eller vänsterhandssektionen (LEFT) på klaviaturen.

A+L (ACMP + LEFT)

Ställer samtidigt in den gemensamma splitpunkten både för vänsterhandsomfånget och ackompanjemangsomfånget på klaviaturen.

L (LEFT)

Ställer in splitpunkten för vänsterhandsomfånget på klaviaturen.

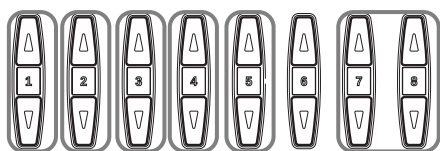
A (ACMP)

Ställer in splitpunkten för ackompanjemangsomfånget på klaviaturen.

OBS

Beträffande Section Set

Om någon av Main sektionerna A-D inte ingår i datan för ackompanjemangsstilen blir närmaste sektion automatiskt vald. Om t ex Main D inte ingår i den valda ackompanjemangsstilen kommer Main C att kallas fram.



Bestämmer splitpunkterna för det automatiska ackompanjemangset (ACMP) och vänsterhandsomfånget (LEFT). Samma värde kan ställas för båda eller var och en individuellt med hjälp av [F], [G] och [H] knapparna (se ovan). Enbart dessa knappar kan alternativt användas för att ställa splitpunktsvärdena.

Bestämmer vilken sektion som automatiskt skall kallas fram när en ny ackompanjemangsstil väljes (när ackompanjemangset är stoppat).

Kopplar anslagskänslighet för ackompanjemangset till/från. Ställt på "ON" påverkas ackompanjemangsets volym med hänsyn till Ditt anslag (inom sektionen för det automatiska ackompanjemangset på klaviaturen).

Med PSR-2000/1000 kan Du erhålla automatiskt synkroniserat stopp (sid 65) genom att snabbt slå an/släppa upp tangenter inom sektionen för det automatiska ackompanjemangset på klaviaturen. Med denna parameter kan Du ställa tiden för tangentreaktionen.

Detta avser OTS Link funktionen som gör att One Touch Setting automatiskt kallas fram i samband med byten av sektioner. Detta bestämmer tidsmässigt på vilket sätt One Touch Setting skall bytas med sektionerna. ([OTS LINK] knappen måste vara tillkopplad.)

Real Time

One Touch Setting blir omedelbart uppkallad när Du byter sektion.

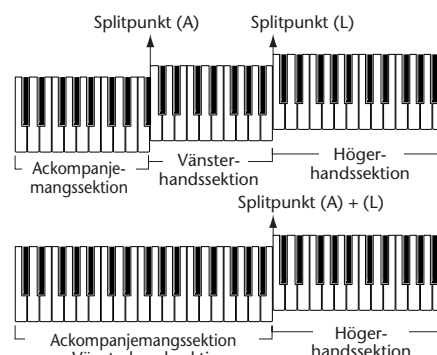
Next Bar

One Touch Setting blir uppkallad från nästa takt när Du byter sektion.

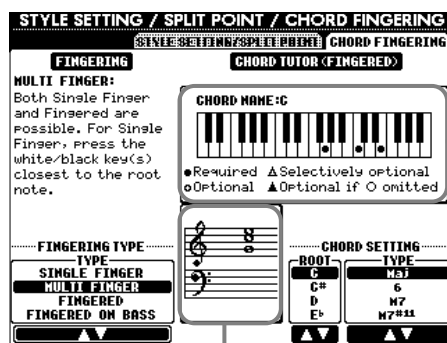
Kopplar Stop Accompaniment (ACMP) funktionen till/från. När denna är ställd på "ON" kan Du spela ackord med bas och ackordsljud i ackompanjemangset, även om ackompanjemangsstilen inte spelar.

Beträffande splitpunkt

Splitpunkten är den position på klaviaturen som separerar sektionen för det automatiska ackompanjemangset (ACMP) och vänsterhandssektionen (LEFT) från högerhandssektionen (MAIN). LEFT splitpunkten kan inte ställas lägre än ACMP splitpunkten och ACMP splitpunkten kan inte ställas högre än LEFT splitpunkten.



Ställ metod för ackordläggning — Chord Fingering



Anger de toner som ingår i ett ackord. En del toner kan uteslutas. Ackordets namn anges intill "CHORD NAME".

- ...Krävs
- ...Kan uteslutas
- △ ...Någon av dessa toner kan uteslutas
- ▲ ...Kan ersätta när ton markerad med ○ är utesluten.

OBS

Ackordsangivelserna avser Fingered metoden oavsett vilken annan metod som verkligen valts.

OBS

Chord Tutor

Chord Tutor fungerar som en elektronisk "ackordsbok" som visar Dig hur olika ackord spelas. Ange helt enkelt önskat ackord med hjälp av [6▲▼] - [8▲▼] knapparna och de tangenter som skall spelas enligt Fingered metoden visas i displayen.

Bestämmer automatikform (sid 62).

Anger de toner som ingår i ett ackord.

Här väljer Du ackordets grundton.

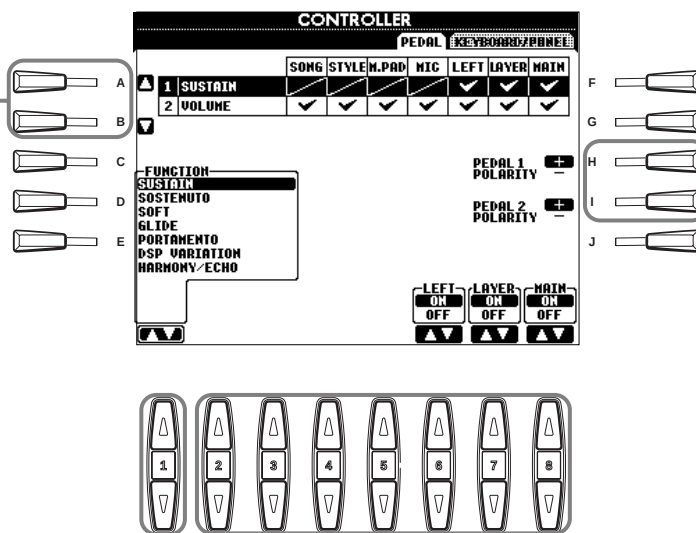
Här väljer Du typ av ackord.

Gör inställningar för pedaler och klaviatur/panel — Controller

Förklaringarna här avser steg 3 i processen på sid 133.

Gör inställningar för pedaler

Bestämmer den speciella pedal till vilken en funktion skall fördelas.



Bestämmer den funktion som skall fördelas till den valda pedalen. Vilken som helst av de tillgängliga funktionerna kan fördelas till varje pedal. För information kring de tillgängliga funktionerna, se "Pedalkontrollerbara funktioner" på nästa sida.

Om så önskas kan Du koppla till eller från kontrollfunktionen för önskad stämma (se nästa sida).

Pedalens till/från läge kan variera beroende på vilken speciell pedal Du anslutit till [FOOT PEDAL 1/2] uttaget. En pedal kanske kopplar till en funktion när den trampas ner, medan en pedal av annat fabrikat istället kopplar ifrån en funktion. Om så blir nödvändigt, använd denna funktion för att kasta om funktionen.

Pedalkontrollerbara funktioner

VOLUME*	Gör att Du kan använda en pedal (endast FOOT PEDAL 2) för att styra volymen.
SUSTAIN	När pedalen trampas får spelade toner lång efterklang. Släpper man pedalen upphör (dämpas) all efterklang hos tonerna.
SOSTENUTO	Om Du spelar en ton eller ett ackord och trampar ner pedalen medan tangenterna ännu är nere, kommer dessa toner att få sustain effekt (som om en dämparpedal trampas). Alla andra toner som därefter spelas får emellertid ingen sustain effekt. Detta möjliggör att spela t ex ackord som klingar ut, medan andra toner spelas "staccato".
SOFT	Trampar man pedalen blir volymen något dämpad och klangfärgen något mörkare. SOFT fungerar bara på vissa ljud — PIANO t ex.
GLIDE	När pedalen trampas ner ändras tonhöjen och glider sedan mjukt tillbaka till normal tonhöjd när pedalen släpps upp.
PORTAMENTO	Portamento effekten (en mjuk glidning mellan toner) kan återges medan pedalen hålles nertrampad. Portamento återges när tonerna spelas legato (d v s en ton spelas medan föregående fortfarande hålles nere). Tiden för portamentot kan ställas via Mixing Console displayen (sid 123).
PITCHBEND*	Böjer toner upp och ner när pedalen trampas (endast FOOT PEDAL 2). Samma som PITCH BEND hjulet.
MODULATION*	Lägger vibratoeffekt till toner som spelas på klaviaturen. Djupet för effekten ökar när pedalen trampas ner (endast FOOT PEDAL 2). Samma som MODULATION hjulet.
DSP VARIATION	Samma som [VARIATION] knappen.
HARMONY/ECHO	Samma som [HARMONY/ECHO] knappen.
VOCAL HARMONY (endast PSR-2000)	Samma som [VOCAL HARMONY] knappen
TALK (endast PSR-2000)	Samma som [TALK] knappen.
SCORE PAGE+ (endast PSR-2000)	När Song är stoppad kan Du vända blad till nästa sida (en sida i taget).
SCORE PAGE- (endast PSR-2000)	När Song är stoppad kan Du vända blad till föregående sida (en sida i taget).
SONG START/STOP	Samma som SONG [START/STOP] knappen.
STYLE START/STOP	Samma som STYLE [START/STOP] knappen.
TAP TEMPO	Samma som [TAP TEMPO] knappen.
SYNCHRO START	Samma som [SYNCH. START] knappen.
SYNCHRO STOP	Samma som [SYNCH. STOP] knappen.
INTRO	Samma som [INTRO] knappen.
MAIN A	Samma som [MAIN A] knappen.
MAIN B	Samma som [MAIN B] knappen.
MAIN C	Samma som [MAIN C] knappen.
MAIN D	Samma som [MAIN D] knappen.
FILL DOWN	Ett fill-in spelar direkt följt av den Main sektion vars knapp ligger omedelbart till vänster.
FILL SELF	Fill-in mönstret spelar.
BREAK	Break mönstret spelar.
FILL UP	Ett fill-in spelar direkt följt av den Main sektion vars knapp ligger omedelbart till höger.
ENDING	Samma som [ENDING/rit.] knappen.
FADE IN/OUT	Samma som [FADE IN/OUT] knappen.
FING/ON BASS	Pedalen alternerar mellan Fingered och On Bass lägena (sid 62).
BASS HOLD	Medan pedalen hålles nertrampad kommer bastonen i det automatiska ackompanjemangent att hållas kvar även om ackordet ändras. Detta fungerar inte i FULL KEYBOARD läge.
PERCUSSION	Fotkontakten spelar ett rytminstrument som valts med [4▲▼] - [8▲▼] knapparna. Du kan även använda klaviaturen för att välja önskat rytminstrument.
MAIN ON/OFF	Samma som [MAIN] knappen.
LAYER ON/OFF	Samma som [LAYER] knappen.
LEFT ON/OFF	Samma som [LEFT] knappen.
OTS+	Kallar fram nästa One Touch Setting.
OTS-	Kallar fram föregående One Touch Setting.

* För bästa resultat, använd en Yamaha FC7 Foot Controller (extra tillbehör).

Parametrarna nedan motsvaras av knapparna **[2▲▼]** - **[8▲▼]** och dess tillgänglighet kommer an på valet under FUNCTION. Om t ex SUSTAIN är valt kommer parametrarna "HALF PEDAL POINT", "MAIN", "LAYER" och "LEFT" att automatiskt visas.

SONG, STYLE, MIC (endast PSR-2000), LEFT, LAYER, MAIN	Dessa bestämmer vilken eller vilka stämmor som skall påverkas av pedalen.
HALF PEDAL POINT*	Du kan specificera hur långt ner fotpedalen skall trampas innan dämpareffekten inträder. Detta kan ställas för visa typer av pedaler som t ex Yamaha FC7 Foot Controller (endast FOOT PEDAL 2).
UP/DOWN	När GLIDE eller PITCH BEND valts bestämmer detta hurvida tonhöjdsändringen skall gå upp (höjas) eller ner (sänkas).
RANGE	När GLIDE eller PITCH BEND valts bestämmer detta omfånget för tonhöjdsändringen i halvtonssteg.
ON SPEED	När GLIDE valts bestämmer detta hastigheten för tonhöjdsändringen när pedalen trampas.
OFF SPEED	När GLIDE valts bestämmer detta hastigheten för tonhöjdsändringen när pedalen trampas.
KIT	När PERCUSSION fördelats för pedalen visas alla tillgängliga trumset här och Du kan välja det speciella trumset Du vill använda för pedalen.
PERCUSSION	När PERCUSSION fördelats för pedalen visas alla tillgängliga ljud för det valda trumsetet (i KIT ovan) här. Detta bestämmer det speciella instrumentljud som fördelats till pedalen.

* För bästa resultat, använd en Yamaha FC7 Foot Controller (extra tillbehör).

Ändra anslagskänslighet, modulation och transponering — Keyboard/Panel

Keyboard Touch/Modulation Wheel

Med Touch funktionen kan Du kontrollera volymen för ljudet genom Ditt anslag. Dessa inställningar gör det möjligt för Dig att anpassa klaviaturens gensvar (känslighet) till Din personliga smak. Du kan också ställa huruvida modulationshjulet skall påverka eller ej — för varje individuell klaviaturstämma.

Väljer önskad parameter: Keyboard Touch, Modulation Wheel (PSR-2000) eller Transpose Assign.

Bestämmer inställningen för anslagskänsligheten (se tabellen till höger).

Bestämmer nivån vid vilken anslagskänsligheten skall kopplas bort.

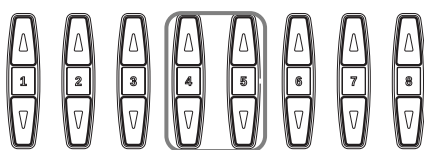
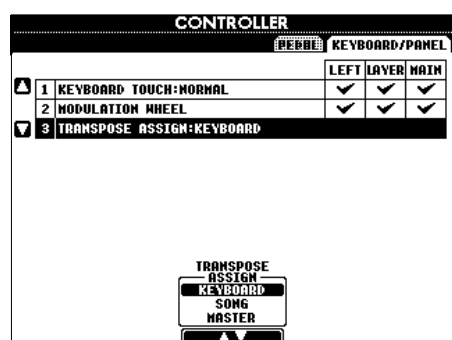
Bestämmer huruvida Touch och Modulation Wheel kontrollerna är till eller från för motsvarande stämma.

	TOUCH	MODULATION WHEEL
HARD 2	ON	ON
HARD 1	ON	ON
NORMAL	OFF	OFF
SOFT 1	OFF	OFF
SOFT 2	OFF	OFF

NOTES
TOUCH inställningen påverkar alla ljud globalt. Kom ihåg att Du kan ställa in varje ljud med olika anslagskänslighet (TOUCH SENSE). För att t ex spela ett piporgelljud på det mest autentiska sättet, kan Du ställa in detta ljud så att det inte påverkas av anslaget (sid 88).

Transpose Assign

Detta bestämmer på vilket sätt instrumentet skall påverkas av [TRANSPOSE] knappen.



KEYBOARD

Med denna inställning kommer Transpose att påverka tonhöjden för de klaviaturspelade ljuden (Main, Layer och Left) samt ackompanjemanget.

SONG

Med denna inställning kommer Transpose enbart att påverka tonhöjden för Song.

MASTER

Med denna inställning påverkas tonhöjden totalt för hela instrumentet (klaviaturens ljud, ackompanjemanget och Song).

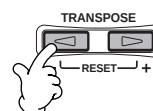
NOTES

Transpose funktionen påverkar inte Drum Kit eller SFX Kit ljuden.

Transpose

Gör att Du kan ändra tonhöjden för de klaviaturspelade ljuden, uppspelningen av ackompanjemanget och Song data i halvtönssteg.

1 Tryck en av [TRANSPOSE] knapparna.



2 Ett TRANSPOSE dialogfönster, enligt valet i TRANSPOSE ASSIGN, visas.



3 Justera värdet med hjälp av [TRANSPOSE] knapparna.



Stäng TRANSPOSE fönstret genom att trycka [EXIT] knappen.

• Selektiv transponering av Keyboard/Song

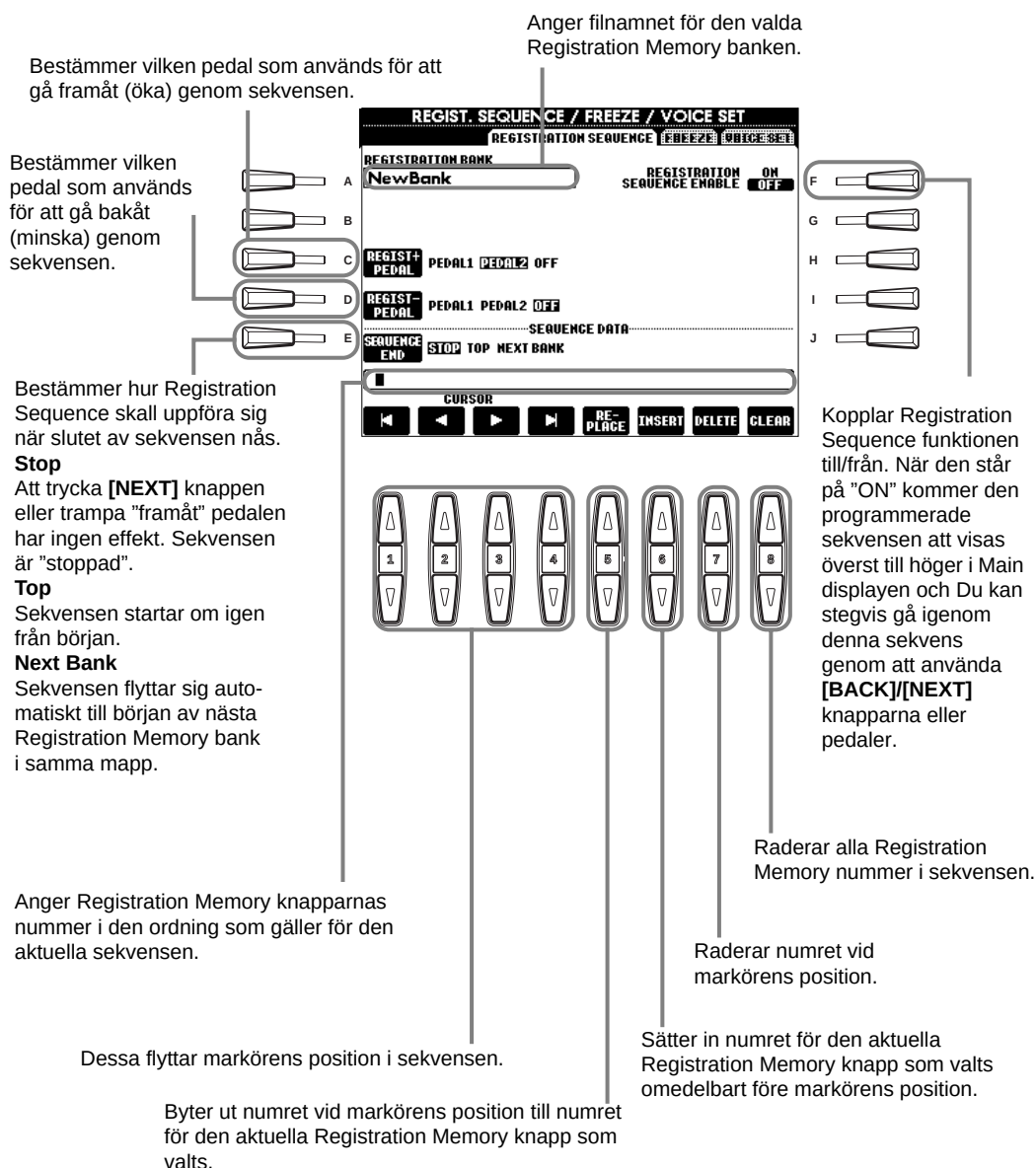
Dessa inställningar kan användas för att anpassa såväl Song som Ditt klaviaturspel till en viss tonart. Tänk Dig t ex att Du vill såväl sjunga som spela till en speciell inspelad Song. Song datan är i tonarten F men Du vill helst sjunga i tonarten D och Du känner Dig säkrast om Du spelar på klaviaturen i tonarten C. För att anpassa till dessa tonarter, ställ Master Transpose på "0", Keyboard Transpose på "2" och Song Transpose på "-3". Detta flyttar upp klaviaturstämman och ner Song stämman till önskad tonhöjd.

Ställ Registration Sequence, Freeze och Voice Set

Förklaringarna här avser steg 3 i processen på sid 133.

Specificera ordningsföljden när Registration Memory återkallas — Registration Sequence

Du kan spara Dina egna panelinställningar till Registration Memory knapparna och sedan kalla fram dem genom att trycka önskad REGISTRATION MEMORY knapp [1] - [8]. Den bekväma Registration Sequence funktionen gör att Du kan kalla fram knapparna i den ordning Du själv bestämmer genom att helt enkelt använda [BACK]/[NEXT] knapparna eller pedal under tiden Du spelar.



OBS

När Registration Sequence Enable ställs på "ON" ger detta prioritet över alla andra inställningar för Pedal (till förmån för pedal som här fördes till "Regist (+) Pedal" och "Regist (-) Pedal"). Detta inkluderar pedalinställningarna på sid 139 och i Voice Set på sid 143.

OBS

När både "Regist (+) Pedal" och "Regist (-) Pedal" står på "OFF" kan de inte användas för stegvis förflyttning genom Registration Sequence; endast [BACK]/[NEXT] knapparna kan användas i MAIN display.

OBS

När både "Regist (+) Pedal" och "Regist (-) Pedal" är valt för samma pedal får "Regist (+) Pedal" prioritet.

OBS

Registration Sequence data är inkluderat som en del av Registration Memory bankfil. För att spara Din nyprogrammerade Registration Sequence, lagra den aktuella Registration Memory bankfilen (sid 38, 44). Om Du inte sparar Din Registration Sequence data med Registration Memory bankfilen kommer all datan att gå förlorad om Du byter Registration Memory bank.



Genomför inställningarna genom att trycka [EXIT] knappen.

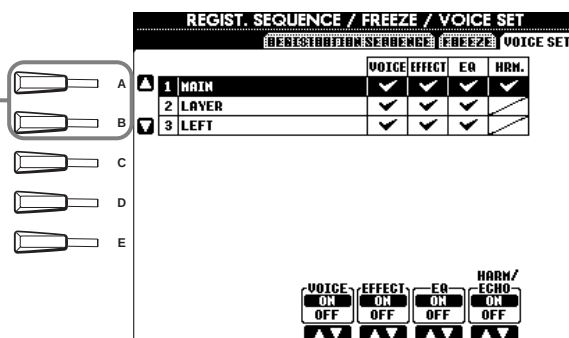
Behåll panelinställning — Freeze

Här kan Du bestämma vilka inställningar Du vill behålla eller skall lämnas oförändrade, även om Du byter Registration Memory knapp. Se sid 86 för detaljer.

Ändra de automatiskt gjorda ljudinställningarna — Voice Set

När man byter ljud (väljer en ljudfil) kommer de inställningar som bäst passar ljudet — samma som de som ställts in i Sound Creator — att alltid kallas fram automatiskt. Från denna sida kan Du ställa till/från läget för varje stämma. Vart och ett av Preset ljuden har t ex sin egen LEFT PEDAL inställning. Vid ljudbyten kommer emellertid ingen ändring att ske om LEFT PEDAL inställningen här ställts på "OFF".

Använd dessa för att välja önskad stämma.

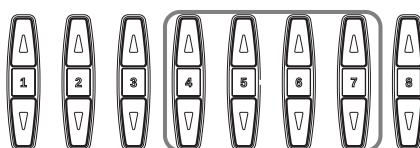


OBS

Normalt bör alla dessa stå på "ON".

OBS

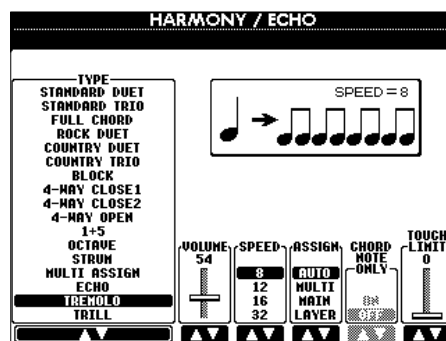
Harmony/Echo kan inte ställas för Layer och Left stämmorna.



Dessa bestämmer huruvida motsvarande ljudrelaterade inställningar (ljudval, effekter, EQ (PSR-2000) och Harmony/Echo fördelning) skall kallas fram automatiskt eller ej när Du väljer ett ljud. Dessa inställningar kan kopplas till eller från individuellt för varje stämma.

Ställ Harmony och Echo

Förklaringarna här avser steg 3 i processen på sid 133.



Bestämmer typ av Harmony.
För detaljer, se sid 144.

Bestämmer nivån på Harmony effekten.

Bestämmer hastigheten för Echo, Tremolo och Trill effekterna. Denna parameter blir endast tillgänglig när Echo, Tremolo eller Trill valts vid TYPE ovan.

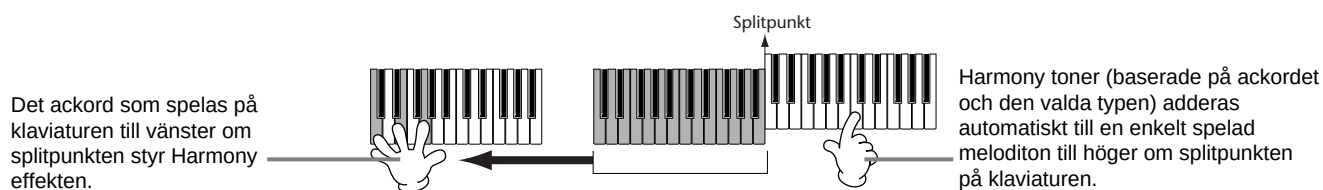
Bestämmer lägsta anslagsvärde vid vilket Harmony toner kommer att ljuda. Tack vare detta kan Du styra Harmony tillägget genom Ditt anslag. Harmony effekten läggs till när Du slår an tangenten hårdare (över det ställda värdet).

Ställt i ON kommer Harmony effekten enbart att läggas till toner som tillhör det ackord som spelas till vänster om splitpunkten på klaviaturen. Denna inställning blir inte tillgänglig när Multi Assign, Echo, Tremolo eller Trill valts vid TYPE ovan.

Gör att Du kan fördela Harmony effekt till olika stämmor. För detaljer, se sid 144.

Beträffande Harmony typerna

När en Harmony typ ("Standard Duet" till "Strum") valts



När "Multi Assign" valts

MULTI ASSIGN fördelar automatiskt toner som spelas i högerhands sektionen på klaviaturen till separata stämmor (ljud). Om Du t ex spelar två toner efter varandra kommer den första tonen att återge Main ljudet och den andra tonen Layer ljudet.

När "Echo" valts

En ekoeffekt, synkroniserad med det aktuella tempo som valts, läggs till de toner som spelas på klaviaturen.

När "Tremolo" valts

De toner som spelas på klaviaturen, återges automatiskt med en tremoloeffekt, synkroniserad med det aktuella tempo som valts.

När "Trill" valts

När två meloditoner hålls nere på klaviaturen, spelar dessa alternerande, synkront med aktuellt tempo.

Beträffande "Assign"

AUTO

Harmony toner blir automatiskt fördelade till MAIN och LAYER stämmorna.

Multi

Detta fördelar automatiskt 1:a, 2:a, 3:e och 4:e tillagd harmoniton till separata stämmor (ljud). T ex, om Main och Layer stämmorna är inkopplade och STANDARD DUET typ valts, kommer den ton Du spelar på klaviaturen att återges av Main ljudet och den adderade harmonitonen kommer att återges av Layer ljudet.

Main

Harmony läggs enbart till Main stämman. Om Main är bortkopplat återges ingen Harmony effekt.

Layer

Harmony läggs enbart till Layer stämman. Om Layer är bortkopplat återges ingen Harmony effekt.

Ställ MIDI parametrar

I detta avsnitt förklaras hur Du gör MIDI-relaterade inställningar för instrumentet. Dessa inställningar kan lagras tillsammans vid USER displayen för framtida bruk. För allmän information och detaljer om MIDI, se "Vad är MIDI?" (sid 155). Förklaringarna här avser steg 3 i processen på sid 133.

1 Välj önskad mall.

3 Ta fram User display och tryck denna knapp för att spara de nya, editerade MIDI inställningarna. Upp till tio inställningsvariationer kan sparas.

2 Ta fram Edit display, välj och ställ in önskade funktioner/parametrar. För detaljer kring varje MIDI edit display, se följande sidor.

END Tryck [EXIT] knappen för att återgå till föregående display.

Förinställda MIDI mallar (fabriksinställningar)

All Parts	Sänder alla stämmor inklusive Main, Layer och Left.
Master KBD	PSR-2000/1000 fungerar som en master klaviatur för kontroll av yttre tongenerator och andra apparater.
KBD & Style	Sänder övre och nedre klaviatordata istället för individuella stämmorna (Main,/ Layer/Left).
Song	Alla sändande kanaler ställs för att motsvara Song kanalerna 1 - 16. Använd detta för att spela PSR-2000/1000 Song data med en extern tongenerator, eller för att spela in hela Ditt framförande till en extern sequencer.
Clock Ext.	MIDI IN anslutningen tar emot MIDI klockdata som gör att Du kan synkronisera PSR-2000/1000 med en yttre MIDI apparat.
MIDI Accord 1	En idealisk inställning för att kontrollera klaviatur och ackompanjemang med ett MIDI dragspel.
MIDI Accord 2	Ackord- och basknapparna på ett MIDI dragspel används för att kontrollerar ackompanjemang, såväl som ackord och basstämmorna.
MIDI Pedal 1	Ett MIDI pedalbord anslutet till MIDI IN uttaget kontrollerar ackompanjemangets baston.
MIDI Pedal 2	Ett MIDI pedalbord anslutet till MIDI IN uttaget spelar basstämmorna.
MIDI OFF	Inga MIDI signaler sändes eller mottages.

OBS

De sparade inställningarna kan namnges (sid 41) eller raderas (sid 43) i User sidan.

Gör totala inställningar (Local Control, Clock, etc) — System

För editering av Clock, Transmit Clock, Receive Transpose och Start/Stop parametrar.

För editering av Local Control parametrar.

För editering av Message Switch parametrar.

Local Control

Kopplar Local Control till eller från för varje stämma. När Local Control står på "ON" kontrollerar klaviaturen på PSR-2000/1000 sin egen (lokala) interna tongenerator, vilket gör att dessa interna ljud kan spelas direkt från klaviaturen. Om Local Control ställs i "OFF", dvs frånkopplat, kopplas klaviaturen och kontroller bort från den interna tongeneratorn och det återges inget ljud från PSR-2000/1000 när man spelar på klaviaturen eller använder olika kontroller. Detta innebär att Du kan använda en extern MIDI sequencer för att spela de interna ljuden i PSR-2000/1000 och använda klaviaturen på PSR-2000/1000 för att spela in toner till en extern sequencer och/eller spela en extern tongenerator.

Clock, Transmit Clock, Receive Transpose, Start/Stop

■ Clock

Bestämmer om PSR-2000/1000 skall styras av sin egen interna klocka eller en MIDI klocksignal mottagen från en yttre apparat. "INTERNAL" är den normala CLOCK inställningen när PSR-2000/1000 används ensam. Om Du använder PSR-2000/1000 tillsammans med en yttre sequencer, MIDI dator eller annan MIDI apparat, och vill att PSR-2000/1000 skall synkroniseras med denna, ställ denna funktion i "EXTERNAL" läge. I detta fall måste den yttre apparaten vara ansluten till PSR-2000/1000 MIDI IN anslutningen och sända en relevant MIDI klocksignal.

■ Transmit Clock

Kopplar sändning av MIDI klocka till eller från. I "OFF" sänds ingen MIDI klocka eller START/STOP data.

■ Receive Transpose

När denna parameter står på "OFF" transponeras inte tondata mottagen av PSR-2000/1000, och ställd på "ON" transponeras tondata enligt den aktuella transponeringsinställningen i PSR-2000/1000.

■ Start/Stop

Bestämmer huruvida inkommande FA (start) och FC (stop) meddelanden påverkar uppspelning av Song eller ackompanjemang.

OBS

FA, FC

MIDI meddelanden för starta/stoppa Song eller Style. "FA" meddelande motsvarar start och "FC" meddelande motsvarar stopp.

Message Switch

- SYS/EX. Tx (TRANSMIT)**..... Kopplar MIDI sändning av MIDI System Exclusive datameddelande till (ON) eller från (OFF).
- SYS/EX. Rx (RECEIVE)** Kopplar MIDI mottagning av MIDI Exclusive datameddelande genererad av yttre utrustning till eller från.
- CHORD SYS/EX. Tx (TRANSMIT)** Kopplar MIDI sändning av MIDI ackorddata (ackordtolkning — grundton och typ) till eller från.
- CHORD SYS/EX. Rx (RECEIVE)** Kopplar MIDI mottagning av MIDI ackorddata genererad av yttre utrustning till eller från.

Sända MIDI data — Transmit

Detta bestämmer vilka stämmor som skall sända MIDI data och över vilken MIDI kanal datan skall sändas.

Bestämmer kanal för ändring av sändningsinställningar.

Punkterna, som motsvarar varje kanal (1 - 16), blinkar till så snart någon data sänds på kanalen(-erna).

Bestämmer stämma för den valda kanalen.

Kopplar till eller från sändning av specificerad data. Se nedan för detaljer kring typer av data.

Typer av data i MIDI TRANSMIT/RECEIVE display

Note	Meddelanden som genereras när klaviaturen spelas. Varje meddelande inkluderar ett specifikt tonnummer som motsvarar den tangent som slås an, plus ett velocity-värde som baseras på hur hårt anslaget är.
Control Change (CC)	Control Change data inkluderar pedal och alla andra kontrolldata.
Program Change (PC)	Program Change data motsvarar ljud eller "patch" nummer.
Pitch Bend (PB)	Se sid 140.
After Touch (AT)*	Med denna funktion känner PSR-2000/1000 hur mycket tryck Du lägger på en tangent medan Du spelar, och använder detta tryck för att påverka ljudet på olika sätt, beroende på vilket ljud som valts. Tack vare detta kan Du spela med större uttryckfullhet och lägga till effekter med Din spelteknik.

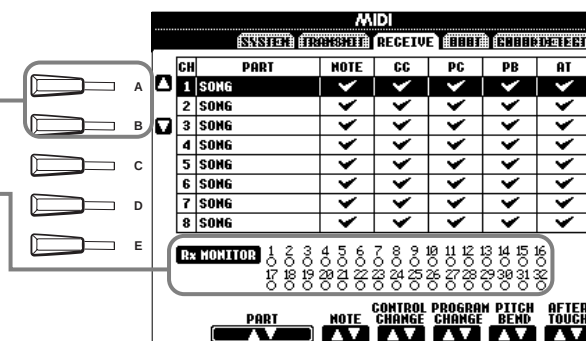
* Endast tillgänglig i RECEIVE display (sid 147).

Ta emot MIDI data — Receive

Detta bestämmer vilka stämmor som skall ta emot MIDI data och över vilken MIDI kanal datan skall tas emot.

Bestämmer kanal för ändring av mottagningsinställningar.

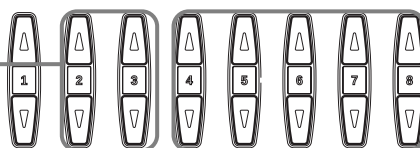
Punkterna, som motsvarar varje kanal (1 - 16), blinkar till så snart någon data tas emot på kanalen(-erna).



OBS

MIDI IN/OUT anslutningarna och Port A för TO HOST anslutningen (Port A för CBX drivern) motsvarar kanal 1 - 16. Port B för TO HOST anslutningen (Port B för CBX drivern) motsvarar kanal 17 - 32.

Bestämmer stämma för den valda kanalen. Se nedan för detaljer kring mottagande stämmor.



Kopplar till eller från mottagning av specificerad data. Se sid 146 för detaljer kring typer av data.

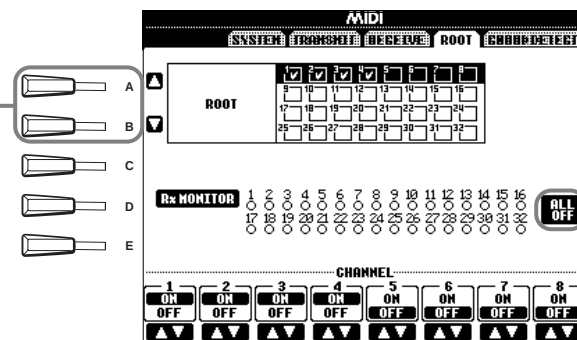
MIDI mottagande stämmor

OFF	Ingen MIDI data mottages.
SONG	Normalt motsvaras den stämma som mottar MIDI data den stämma/ljud som används i uppspelningsdatan för Song. Kanalerna 1 - 16 motsvaras av respektive Song kanalerna 1 - 16.
MAIN	MAIN stämman kontrolleras av MIDI data mottagen på motsvarande kanal.
LAYER	LAYER stämman kontrolleras av MIDI data mottagen på motsvarande kanal.
LEFT	LEFT stämman kontrolleras av MIDI data mottagen på motsvarande kanal.
KEYBOARD	MIDI tondata som mottages av PSR-2000/1000 spelar motsvarande toner på samma sätt som om det spelats på klaviaturen.
ACMP RHYTHM1-2	De mottagna tonerna används som toner för ackompanjemangets RHYTHM 1 och RHYTHM 2.
ACMP BASS	De mottagna tonerna används som ackompanjemangets BASS toner.
ACMP CHORD1-2	De mottagna tonerna används som toner för ackompanjemangets CHORD 1 och CHORD 2.
ACMP PAD	De mottagna tonerna används som ackompanjemangets PAD toner.
ACMP PHRASE1-2	De mottagna tonerna används som toner för ackompanjemangets PHRASE 1 och PHRASE 2.
EXTRA PART1-5	Det finns ytterligare stämmor, speciellt reserverade för mottagning och uppspelning av MIDI data. Normalt används inte dessa stämmor av instrumentet självt. Genom att utnyttja dessa kanaler kan Du använda instrumentet som en 32-kanalers multi-timbral tongenerator.

Inställningar för grundton — Root

De ton-ON/OFF meddelanden som mottages vid kanalen (-erna) ställda på "ON" blir tolkade som grundtoner i ackompanjemangssektionen. Grundtonerna blir tolkade oberoende av ackompanjemangets till/från-läge och splittpunktsinställningar.

Väljer kanaler i grupper om åtta: 1-8, 9-16, 17-24 och 25-32.



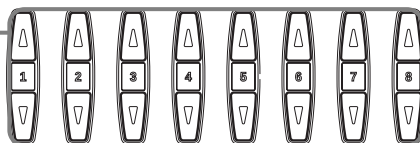
OBS

MIDI IN/OUT anslutningarna och Port A för TO HOST anslutningen (Port A för CBX drivern) motsvarar kanal 1 - 16. Port B för TO HOST anslutningen (Port B för CBX drivern) motsvarar kanal 17 - 32.

OBS

När flera kanaler samtidigt är ställda på "ON" tolkas grundtonen från den sammanslagna MIDI data som mottages över kanalerna.

Ställer önskad kanal på ON eller OFF.



Ställer alla kanaler på OFF.

Inställningar för ackordtolkning — Chord Detect

De ton-ON/OFF meddelanden som mottages vid kanalen (-erna) ställda på "ON" blir tolkade som ackordläggning i ackompanjemangssektionen. De ackord som tolkas beror på Fingering läget. Ackorden blir tolkade oberoende av ackompanjemangets till/från-läge och splittpunktsinställningar. Hanteringen är i grunden densamma som för ROOT display ovan.

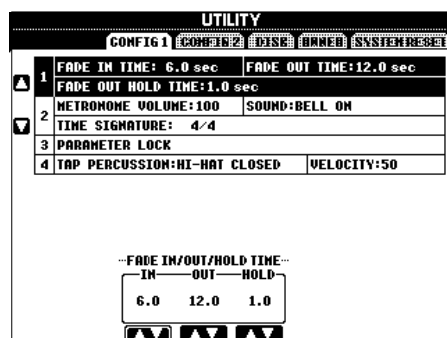
Övriga inställningar — Utility

Förklaringarna här avser steg 3 i processen på sid 133.

Inställningar för Fade In/Out, Metronome, Parameter Lock och Tap — CONFIG 1

Fade In Time, Fade Out Time, Fade Out Hold Time

Dessa bestämmer hur lång tid det skall ta för t ex ackompanjemangsstil eller Song att tonas in eller ut.



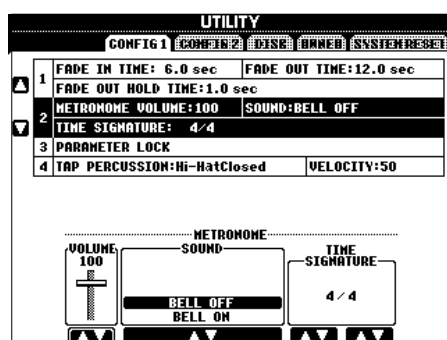
Bestämmer den tid det skall ta för volymen att tona in eller gå från minimum till maximum (omfång 0 - 20,0 sekunder).

Bestämmer hur länge volymen skall hållas kvar på 0 efter att den tonats ut (omfång 0 - 5,0 sekunder).

Bestämmer den tid det skall ta för volymen att tona ut eller gå från maximum till minimum (omfång 0 - 20,0 sekunder).

Metronome

Här kan Du ställa metronome-relaterade parametrar.



Bestämmer nivån på metronomeljudet.

Bestämmer ljudet som används för metronomen.

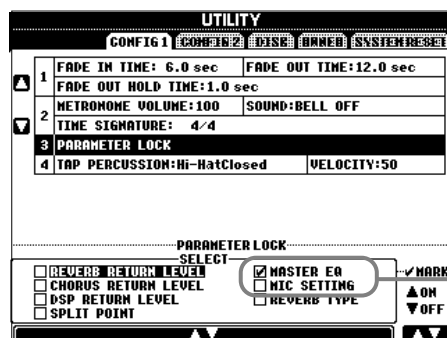
Bell Off Vanligt metronomeljud utan klocka.

Bell On Vanligt metronomeljud med klocka.

Bestämmer taktarten för metronomeljudet. När Du startar Song eller ackompanjemangsstil blir dess motsvarande värde automatiskt inställt.

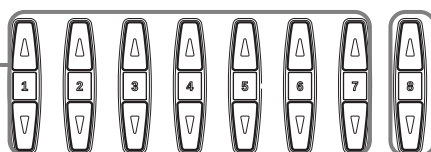
Parameter Lock

Denna funktion kan användas för att "låsa" specificerade parametrar så att dessa enbart kan ändras via de direkta panelkontrollerna — med andra ord, istället för via Registration Memory, One Touch Setting, Music Finder eller Song och sequence data.



Enbart PSR-2000

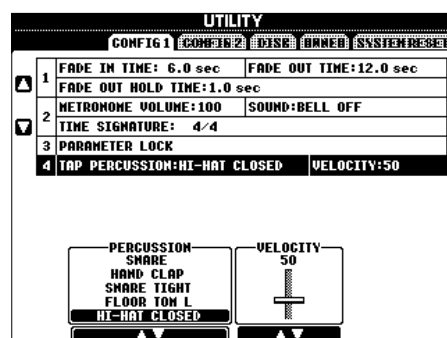
Väljer önskad parameter för låsning/upplåsning.



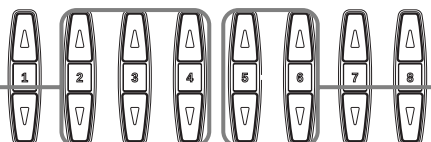
Bestämmer om den valda parametern är låst (förböckad) eller ej (tom).

Tap Count

Här kan Du ändra inställningar för ljudet som används med Tap Start funktionen (sid 51).

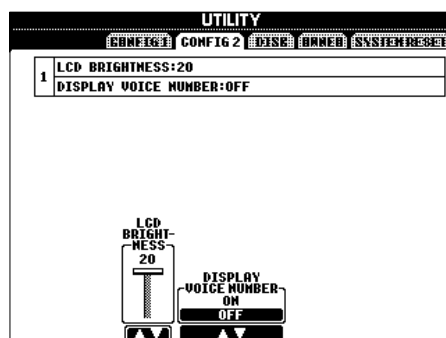


Bestämmer det speciella ljud som används för Tap Start funktionen. Vilket trum- eller percussionljud som helst i Standard Kit (sid 55) kan väljas.

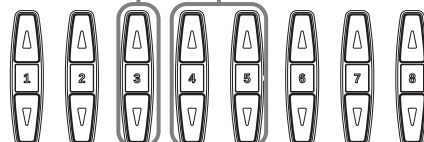


Bestämmer nivån på Tap ljudet.

Inställningar för display och ljudnummerindikering — CONFIG 2

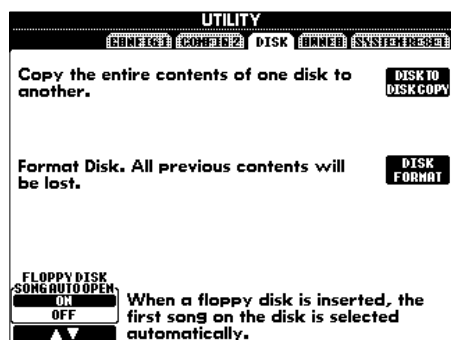


Bestämmer ljusstyrkan för displayen.



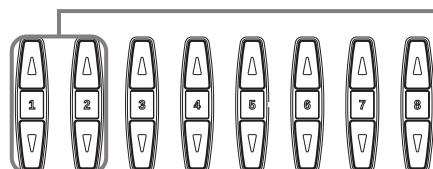
Bestämmer huruvida ljudbank och nummer skall visas i PRESET sidan för VOICE display (sid 54) eller ej. Detta är användbart när Du vill kontrollera bankvalets MSB/LSB värden och programnummer för att specificera när ljud väljes från en yttre MIDI apparat.

Kopiera och formatera disketter — Disk



Denna funktion kopierar all data från en disk till en annan så att Du kan göra backup för alla Dina viktiga data innan Du editerar. För instruktioner, se "Kopiera från disk till disk" nedan.

Denna funktion formaterar en diskett (se nedan).



Kopplar till eller från Song Auto Open funktionen. När denna står på "ON" kallar PSR-2000/1000 automatiskt fram första Song på en isatt diskett.

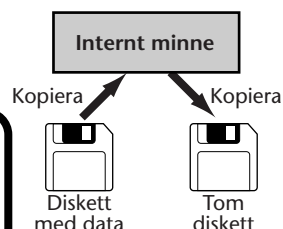
OBS

- Kopiering kan inte göras mellan en 2DD disk och en 2HD disk. Vid kopiering, se till att båda disketterna är av samma typ.
- Beroende på mängden data som utgör innehållet på originaldisketten kan Du behöva byta mellan de två disketterna flera gånger tills all data fullständigt kopierats.
- Kom ihåg att läsa avsnittet "Hantering av diskettstation och disketter" på sid 7.

Kopiera från disk till disk

Som visas nedan kopieras först datan från originaldisketten (Source) till PSR-2000/1000 och sedan därifrån till backup (Destination) disketten.

- Tryck [F] knappen. Ett meddelande visas som uppmanar Dig att sätta i Source disketten.
- Sätt i disketten som innehåller originaldatan och tryck "OK". Ett "Now coping" (= "Kopierar nu") meddelande visas och PSR-2000/1000 börjar kopiera datan till sitt interna minne. Om Du vill avbryta operationen, tryck "CANCEL".
- När ett "Please insert a destination disk and press OK button" meddelande visas, tryck ut Source disketten och sätt istället i en tom, formaterad (Destination) disk och tryck "OK". Om Du vill avbryta operationen, tryck "CANCEL".
- När operationen är klar (eller vid uppmaning), tryck ut Destination disketten.



OBS

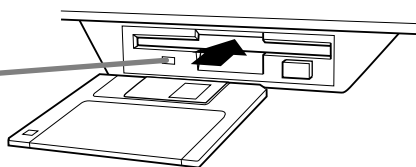
Musikdata som köpes i handeln kan vara skyddad med hänsyn till upphovsrättslagar. Kopiering av köpt data är strängt förbjudet med undantag för personligt bruk. Det förekommer mjukvara som är medvetet kopieringsskyddad och sådan data kan inte kopieras.

Formatera en disk

När Du skall använda en oformaterad disk första gången, se till att formatera den korrekt i PSR-2000/1000. Detta avser tomma disketter såväl som disketter som redan initialiserats i annat format. Formatering raderar all data på disketten.

Lampa

När strömmen slås på lyser denna lampa (nere till vänster på diskettstationen) för att indikera att diskettstationen är klar för användning.



Sätt i disketten med etikettsidan vänd uppåt och dess metallucka vänd mot diskettstationens öppning. För att starta formateringsoperationen, tryck [H] (DISK FORMAT) knappen i DISK sidan ovan.

OBS

Formateringsoperationen initialiserar en diskett med ett specifikt filsystem som gör att den aktuella apparaten (i detta fall PSR-2000/1000) kan utnyttja den korrekt. Eftersom det finns flera typer av format och disketter, se till att välja rätt typ för PSR-2000/1000. 2DD disketter formateras till en kapacitet av 720 KB och 2HD disketter formateras till en kapacitet av 1,44 MB.

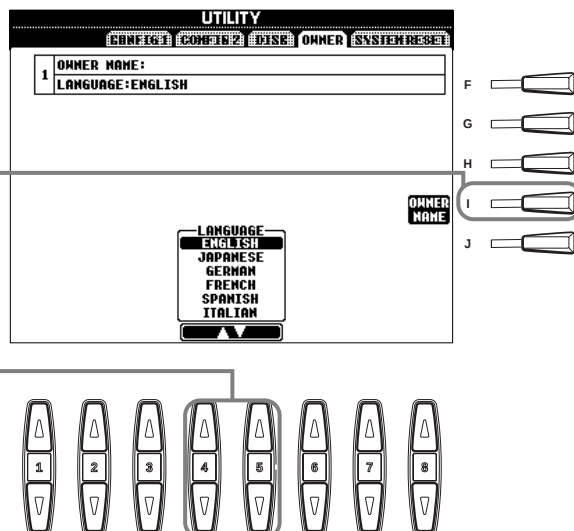
! VARNING

Formatering av en disk raderar fullständigt all data så försäkra Dig om att den disk som skall formateras inte innehåller viktiga data!

Ange ditt namn och välj språk — Owner

Tryck denna knapp för att ange ägarens namn (för instruktioner kring namngivning, se sid 45). Angivet namn visas automatiskt varje gång Du sedan slår på strömmen.

Bestämmer det språk som skall användas för display meddelanden. Så snart Du ändrar denna inställning kommer alla meddelanden att visas på det valda språket.



OBS

När "JAPANESE" är valt för Language parametern och Du ändrar detta till något av de västerländska språken, ändras kanji och kana tecknen för filnamn lagrade i diskstationen till västerländska tecken. I det motsatta fallet ändras speciella latintecken och markeringar till normala tecken. Dessutom, i samband med floppy disk data, texter i filer ändras till tecken som inte kan läsas av instrumentet.

Tänk på att liknande problem kan förekomma när man försöker använda filer som skapats eller editerats i en dator som använder annat språk i sitt operativsystem. Generellt bör Du vara försiktig med att växla språk — Du riskerar att inte kunna komma åt datan korrekt.

Återställ fabriksprogrammerade inställningar för PSR-2000/1000 — System Reset

Med denna operation kan Du återställa PSR-2000/1000 till dess ursprungliga fabriksinställningar. Dessa inställningar inkluderar System Setup, MIDI Setup, User Effect, Music Finder samt Files & Folders.

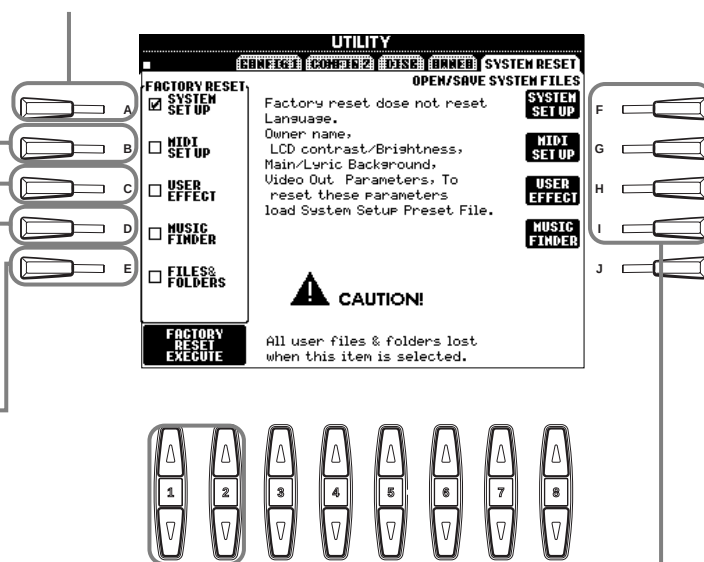
Återställer System Setup parametrarna till de ursprungliga fabriksinställningarna. Du kan också återställa enbart System Setup genom att hålla den högsta tangenten på klaviaturen (C6) nertryckt samtidigt som strömmen slås på.

Återställer MIDI mallarna till de ursprungliga fabriksinställningarna.

Återställer User Effects (sid 125) till de ursprungliga fabriksinställningarna.

Återställer Music Finder data till de ursprungliga fabriksinställningarna.

Raderar alla filer och mappar lagrade i User sida.



Factory Reset operationen genomför återställning till de ursprungliga fabriksinställningarna för de företeelser som förbökats ovan.

Dessa kallar fram motsvarande öppna/spara displayer. Med dessa kan Du spara motsvarande data som filer till disk för framtida bruk. När Du trycker var och en av dessa knappar kallas motsvarande öppna/spara display fram och Du kan välja motsvarande PRESET sida. Från denna PRESET sida kan Du spara relevant data.

OBS

Funktionerna och inställningarna nedan omfattas inte av Factory Reset operationen. Du kan emellertid återställa även dessa till sin ursprungliga inställning genom att kalla fram Preset System Setup filer, och använda funktionen för att öppna/spara System Setup filer.

Language
Owner Name
LCD Brightness

OBS

Alla Music Finder inprogrammeringar lagras tillsammans som en enda fil. När Du kallar fram en lagrad fil visas ett meddelande som uppmanar Dig att ersätta eller lägga till inprogrammeringarna enligt önskan.

Replace:

Alla Music Finder inprogrammeringar som nu finns i instrumentet raderas och ersätts av inprogrammeringarna från den valda filen.

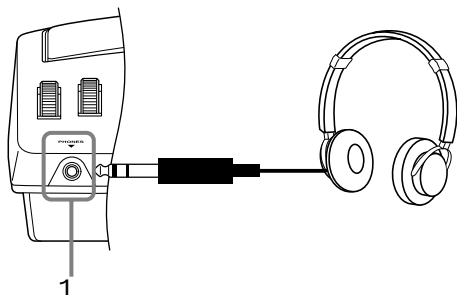
Append:

De uppkallade inprogrammeringarna lägges till på vakanta platser.

Använd Din PSR-2000/1000 med andra apparater

⚠ VARNING

Innan Du ansluter PSR-2000/1000 till andra elektriska apparater, slå av strömmen för samtliga komponenter. Innan strömmen slås på eller av för alla komponenter, ställ alla volymnivåer på minimum (0). I annat fall kan elstötar eller annan skada på komponenterna uppstå.



1 Använd hörlurar (PHONES uttag).

Ett par vanliga stereohörlurar kan anslutas till uttaget så att Du kan öva ostört eller spela mitt i natten. Det interna högtalarsystemet kopplas automatiskt bort när ett par hörlurar anslutes till PHONES uttaget.

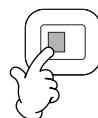
2 Anslut mikrofon eller gitarr (MIC./LINE uttag) (endast PSR-2000).

Genom att ansluta en mikrofon till PSR-2000 kan Du roa Dig med att sjunga tillsammans med Ditt eget framförande eller en Song uppspelning. (Vi rekommenderar en dynamisk mikrofon.) PSR-2000 återger Din sång eller Ditt gitarrljud genom de inbyggda högtalarna.

1 Anslut Din mikrofon till MIC./LINE IN uttaget (standard 1/4" teleplugg).

2 Ställ [MIC.LINE] omkopplaren (placerad intill MIC./LINE IN uttaget) i MIC. position.

MIC. LINE



Vid anslutning av mikrofon

MIC. LINE

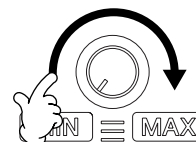


Vid anslutning av gitarr

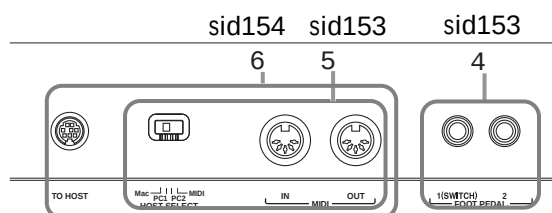
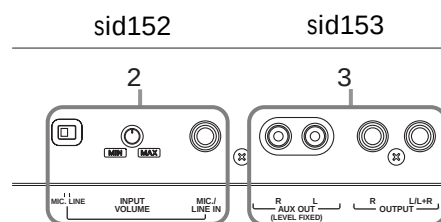
⚠ OBS

Om Du ansluter en ljudkälla med linjeutgång till MIC./LINE IN uttaget skall [MIC.LINE] omkopplaren ställas i LINE position.

3 Använd [INPUT VOLUME] ratten (placerad intill MIC./LINE IN uttaget) och prova att sjunga i mikrofonen för att ställa mikrofonvolymen.



Volymen bör ställas så pass högt att SIGNAL lampan på panelen lyser fast när Du sjunger, men inte så högt att OVER lampan lyser (sid 128).



③ Spela med ljudet från PSR-2000/1000 genom en extra förstärkare och spela in ljudet i en yttre anläggning (AUX OUT/OUTPUT uttag)

Du kan ansluta Din PSR-2000/1000 till flera olika typer av ljudutrustning med hjälp av AUX OUT och OUTPUT uttagen.

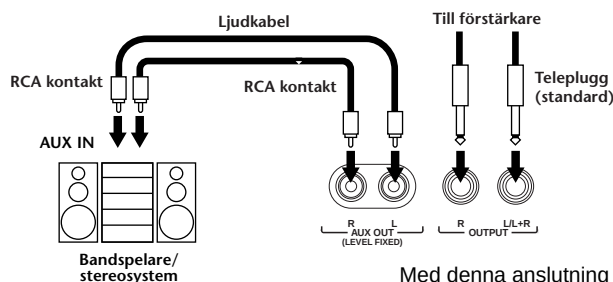
Anslut såsom visas i illustrationen genom att använda vanliga standard ljudkablar.

OBS

Använd ljudkablar och kontakter utan motstånd.

⚠ VARNING

När PSR-2000/1000 AUX OUT och OUTPUT uttagen ansluts till ett yttre ljudsystem, slå först på strömmen för PSR-2000/1000 och sedan för det yttre ljudsystemet. Gör det i omvänd ordning när strömmen slås av.



Med denna anslutning (med RCA kontakt; LEVEL FIXED) går ljudet ut till den yttre anläggningen vid en fixerad nivå, oberoende av [MASTER VOLUME] kontrollens inställning.

Med denna anslutning (med standard telepluggar) kan Du använda [MASTER VOLUME] kontrollen för att justera volymen för ljudet som går ut till den yttre anläggningen.

OBS

- Om Du ansluter PSR-2000/1000 till en monofonisk anläggning, använd enbart OUTPUT L/L+R uttaget.

④ Använd pedal (fotkontakt) eller volymkontroll (FOOT PEDAL 1/2 uttag)

Genom att ansluta en fotkontakt (FC4 eller FC5) till något av FOOT PEDAL uttagen kan Du dubblera en del funktioner för panelens knappar och göra saker som t ex att starta och stoppa ackompanjemanget.

Genom att ansluta en fotpedal (som t ex FC7) till FOOT PEDAL 2 uttaget kan Du sköta någon av en rad viktiga funktioner med Din fot — som t ex en dynamisk volymkontroll medan Du spelar (sid 139).

OBS

Polariteten för fotkontakten (normal eller omkastad) kan också ändras (sid 139).

⑤ Anslut yttre MIDI apparater (MIDI anslutningar)

Med hjälp av en standard MIDI kabel kan Du ansluta någon yttre MIDI apparat till MIDI uttag(-en) på PSR-2000/1000. Försäkra Dig om att HOST SELECT omkopplaren (sid 18) står på MIDI när Du använder dessa uttag. För mer information kring anslutning, se "Vad Du kan göra med MIDI" på sid 158.

MIDI IN Tar emot MIDI meddelanden från en yttre MIDI apparat

MIDI OUT Sänder ut MIDI meddelanden genererade av PSR-2000/1000

För en allmän överblick av MIDI och hur Du effektivt kan använda detta, se följande avsnitt:

- Vad är MIDI? (sid 155)
- Vad Du kan göra med MIDI (sid 158)
- Ställ MIDI parametrar (sid 145)

OBS

- Använd aldrig MIDI kablar längre än 15 meter.

6 Anslut till dator (MIDI anslutningar/ TO HOST anslutning)

Genom att ansluta Din PSR-2000/1000 till en dator kan Du utnyttja det stora och kraftfulla utbud av mångsidig mjukvara som finns att tillgå för att skapa och editera musik. PSR-2000/1000 kan anslutas på tre olika sätt.

- Använd TO HOST uttaget
- Använd MIDI uttagen
- Anslut till en USB terminal med hjälp av ett USB interface (UX serien, extra tillbehör)

OBS

- Du behöver lämpligt musik/MIDI mjukvaruprogram (som t ex en sequencer), kompatibelt med Din datorkapacitet.
- Vid anslutning av PSR-2000/1000 till dator, slå först av strömmen för såväl PSR-2000/1000 som datorn innan några kablar anslutes och HOST SELECT omkopplaren ställs in. Efter att korrekta anslutningar och inställningar gjorts, slå först på strömmen för datorn och sedan för PSR-2000/1000.
- Om Du inte använder TO HOST uttaget på PSR-2000/1000, se till att koppla ur kabeln från detta. Om kabeln lämnas ansluten kan det hända att PSR-2000/1000 inte fungerar korrekt.
- När HOST SELECT omkopplaren står på "PC-1", "PC-2" eller "Mac" kan Du använda TO HOST anslutningen, men MIDI anslutningarna är bortkopplade och det sker ingen dataöverföring via dessa. Å andra sidan, när HOST SELECT omkopplaren står på "MIDI" kan Du använda MIDI anslutningarna men inte TO HOST uttaget eftersom det då inte sker någon dataöverföring över detta.

För Windows-användare (beträffande drivrutin för MIDI)

För att överföra data via datorns seriel port och PSR-2000/1000's TO HOST uttag måste Du installera en speciell MIDI drivrutin (Yamaha CBX drivrutin för Windows). Den diskett som medföljer Din PSR-2000/1000 innehåller en sammanpackad fil med denna drivrutin, "mididrv.zip". Efter att filen packats upp, genomför installationen genom att dubbelklicka på "Setup.exe" filen i "MidiDrv" mappen och följ anvisningarna på skärmen. Dessutom kan Du även ladda ner denna drivrutin från XG Library på Yamaha hemsidan:
<http://www.yamaha-xg.com>

Använd TO HOST uttaget

Anslut den seriella porten på persondatorn (RS-232C eller RS-422 anslutning) till TO HOST anslutningen på PSR-2000/1000.

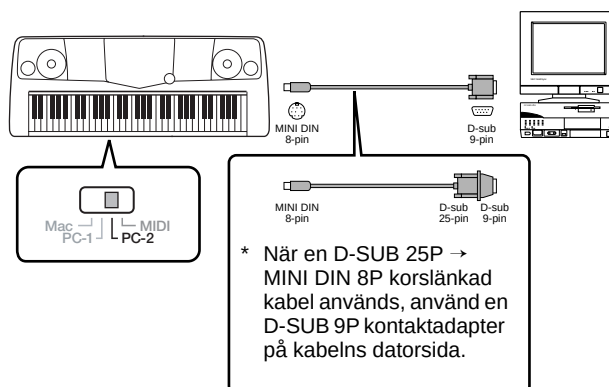
Använd den speciella typ av anslutningskabel som visas nedan (säljes separat) som passar den aktuella typen av persondator.

OBS

Om Ditt datorsystem inte arbetar korrekt med de anslutningar som beskrivs här kanske Din mjukvara kräver andra inställningar. Kontrollera bruksanvisningen för Din mjukvara och ställ HOST SELECT omkopplaren på lämplig dataöverföringshastighet. (Dataöverföringshastigheten för "PC-1" är 31,250 bps.)

IBM-PC/AT dator

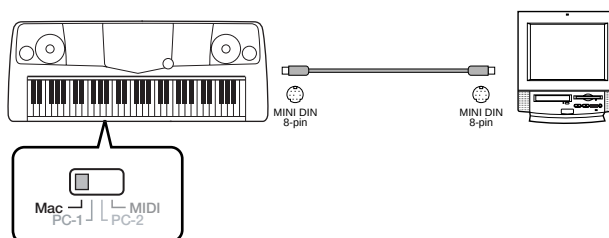
Anslut datorns RS-232C anslutning till TO HOST anslutningen på PSR-2000/1000 med en seriell kabel (D-SUB9P → MINI DIN 8P korslänkad kabel). Ställ PSR-2000/1000 HOST SELECT omkopplaren i "PC-2" position. (Dataöverföringshastigheten är 38,400 bps.)



Macintosh

Anslut datorns RS-422 anslutning (modem eller printer anslutning) till TO HOST anslutningen på PSR-2000/1000 (system peripheral kabel, 8 bit). Ställ PSR-2000/1000 HOST SELECT omkopplaren i "MAC" position. (Dataöverföringshastigheten är 31,250 bps.)

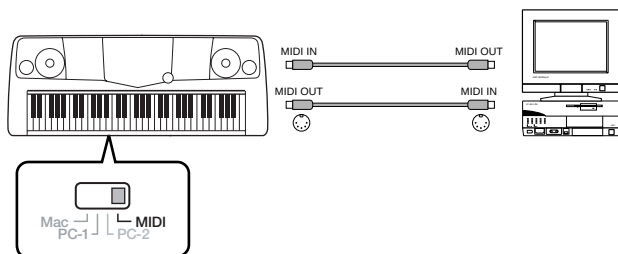
Ställ MIDI interface klockan i den sequencer mjukvara Du använder på 1 MHz. För detaljer, läs noga bruksanvisningen för den mjukvara Du använder.



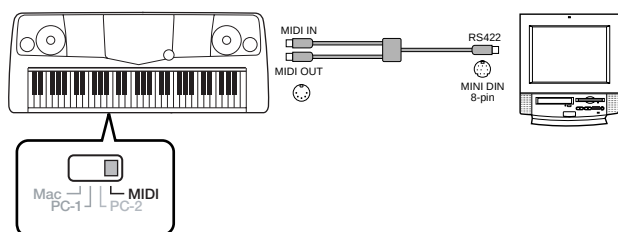
Använd MIDI uttagen

Med hjälp av ett MIDI interface installerat i datorn, anslut MIDI uttagen i datorn med MIDI uttagen på PSR-2000/1000 med standard MIDI kablar.

- När datorn har ett MIDI interface installerat, anslut MIDI OUT uttaget på datorn med MIDI IN. Ställ HOST SELECT omkopplaren på "MIDI".



- När MIDI interface används med Macintosh dator, anslut datorns RS-422 anslutning (modem eller printer anslutning) till MIDI interface:et och anslut sedan MIDI OUT anslutningen på MIDI interface:et med MIDI IN anslutningen på PSR-2000/1000, såsom visas på bilden nedan. Ställ HOST SELECT omkopplaren på "MIDI".

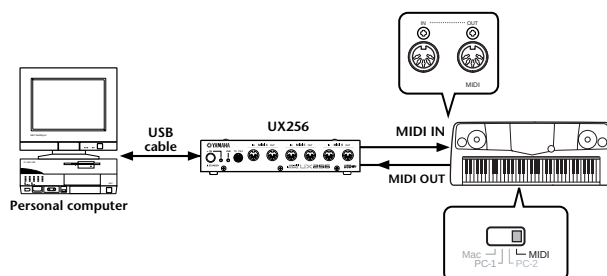


- När HOST SELECT omkopplaren står i "MIDI" position, ignoreras in- och utsignaler till/från TO HOST anslutningen.
- När Macintosh dator användes, ställ MIDI interface klockans inställning i den mjukvara som används så att den anpassas till inställningen för det MIDI interface Du använder. För detaljer, läs bruksanvisningen noga för den mjukvara Du använder.

Använd USB uttaget på Din dator med ett USB/MIDI interface (UX256/UX96, etc)

Anslut UX256/UX96 och datorn med en USB kabel. Installera den medföljande UX256/UX96 drivrutinen i datorn och anslut UX256/UX96 till PSR-2000/1000 med en MIDI kabel. Ställ HOST SELECT omkopplaren på PSR-2000/1000 på "MIDI".

För detaljer, se bruksanvisningen för UX256/UX96.

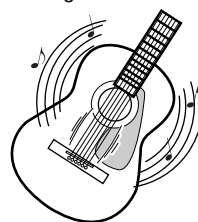


För detaljer kring nödvändiga MIDI inställningar för dator och sequencermjukvara, se relevant bruksanvisning.

Vad är MIDI?

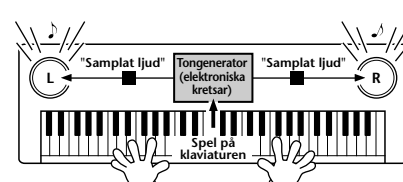
Låt oss tänka oss ett akustiskt piano och en klassisk gitarr som representerar för akustiska instrument. De är lätta att förstå. Med ett piano slår Du an en tangent och en hammare inuti slår mot några strängar och en ton ljuder. Med gitarren knäpper Du direkt på en sträng och tonen ljuder. Men hur går det till när man spelar en ton med ett digitalt instrument?

Tonen skapas i en akustisk gitarr



Knäpp på en sträng och klanglådan förstärker dess svängning.

Tonen skapas i ett digitalt instrument

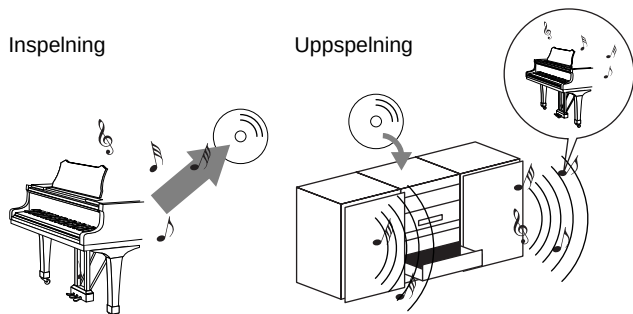


Baserat på den information som sker genom att spela på klaviaturen, återges genom högtalarna en inspelad ton som finns lagrad i instrumentet.

Som illustrationen ovan visar, innehåller ett elektroniskt instrument "samplade" (digitalt gjorda inspelningar av verkliga musikinstrument) ljud som finns lagrade i **ton-generatorn** (elektroniska kretsar) och dess återgivning baseras på den information som kommer från klaviaturen.

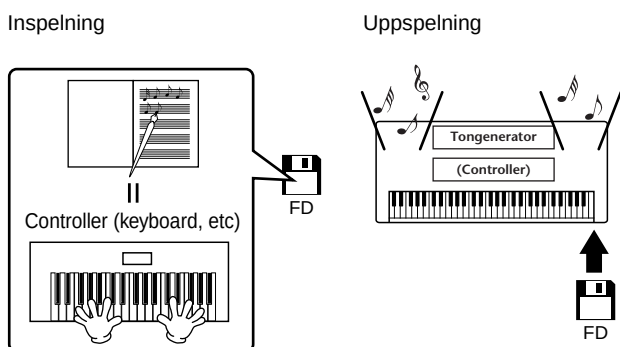
Låt oss nu studera vad som händer när vi spelar upp en inspelning. När Du spelar upp musik från en CD (t ex en inspelning av ett pianosolo) hör Du det verkliga ljudet (vibrationer i luften) av ett akustiskt instrument. Detta kallas audio- eller ljuddata, till skillnad från MIDI data.

Inspelning och uppspelning av ett framförande på ett akustiskt instrument (audiodata).



I exemplet ovan är det verkliga akustiska ljudet från pianistens framförande fångat av inspelningen som audiodata och detta är inspelat på en CD. När Du spelar upp denna CD i Din stereoanläggning hör Du det verkliga pianoframförandet. Själva pianot är inte nödvändigt eftersom inspelningen innehåller det verkliga ljudet av pianot och Dina högtalare återger det.

Inspelning och uppspelning av ett framförande på ett digitalt instrument (MIDI data).

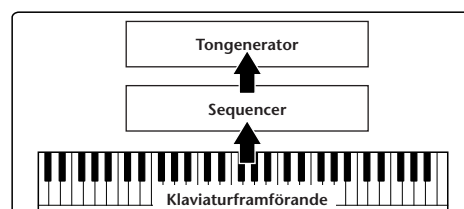


OBS

Med ett digitalt instrument skickas audiosignalerna genom utgångar (som t ex AUX OUT) på instrumentet.

"Controller" och "Tongenerator" i föregående illustration motsvarar pianot i vårt akustiska exempel. Här är spelarens framförande på klaviaturen fångat som MIDI Song data (se illustrationen nedan).

För att kunna spela in det ljudliga framförandet på ett akustiskt piano, behövs speciell inspelningsutrustning. Eftersom PSR-2000/1000 är utrustad med en inbyggd **sequencer** som kan spela in data för Ditt framförande, är emellertid denna inspelningsutrustning onödig. Istället blir det möjligt med Ditt digitala instrument — PSR-2000/1000 — att både spela in och spela upp datan.



Vi behöver emellertid också en ljudkälla för att skapa ljudet, som slutligen kommer ur Dina högtalare. Det är **tongeneratoren** i PSR-2000/1000 som fyller denna funktion. Det inspelade framförandet återskapas av sequencern som spelar upp Song datan med hjälp av tongeneratoren som är kapabel till en riktig återgivning av olika instrumentljud — inklusive ljudet av ett piano. Eller om man ser det på ett lite annat sätt, relationen mellan sequencern och tongeneratoren kan liknas vid det mellan pianisten och pianot — den ena spelar den andra. Eftersom digitala instrument hanterar uppspelningsdatan och det verkliga ljudet individuellt, kan vi få höra vårt pianoframförande spelat av ett annat instrument, t ex en gitarr eller violinen.

OBS

Även om det är ett enstaka musikinstrument kan man betrakta PSR-2000/1000 som ett antal olika komponenter; en kontrollenhet, en tongenerator och en sequencer.

Slutligen, låt oss ta en titt på den verkliga data som blir inspelad och som fungerar som grund för uppspelning av ljuden. Låt oss som exempel säga att Du spelar ett "C" som en fjärdedelsnot med ett pianoljud på PSR-2000/1000. Till skillnad från ett akustiskt instrument, där ljudet som hörs är ett resultat av en mekaniskt igångsatt svängning av en sträng, skickar klaviaturen på det elektroniska instrumentet information av typen "med vilket ljud", "med vilken tangent", "ungefär hur starkt", "när slogs den an" och "när släpps den upp". Varje bit av information omvandlas till ett numerärt värde och sänds till tongeneratoren. Med dessa värden som grund spelar tongeneratoren en ton med det samplade ljud som finns lagrat.

■ Exempel på klaviaturinformation

Ljudnummer (vilket ljud)	01 (Grand Piano)
Tonnummer (vilken tangent)	60 (C3)
Ton till (när den slogs an) och ton från (när den släpptes upp)	Numerärt värde (fjärdedelsnot)
Anslag (ungefär hur starkt)	120 (starkt)

Paneloperationer på PSR-2000/1000, som att spela på klaviaturen och välja bland ljuden, hanteras och lagras som MIDI data. De automatiska ackompanjemangsstilarna och Song består också av MIDI data.

MIDI, en förkortning för Musical Instrument Digital Interface, gör det möjligt för elektroniska musikinstrument att kommunicera med varandra genom att sända och motta olika typer av MIDI data som t ex spelade toner, hantering av diverse kontroller, byten av ljud och en rad andra typer av meddelanden.

PSR-2000/1000 kan kontrollera en MIDI apparat genom att sända data som avser toner och olika typer av kontroller. PSR-2000/1000 kan kontrolleras av inkommande MIDI data vilket automatiskt bestämmer tongeneratorläge, val av MIDI kanaler, ljud och effekter, ändringar av parametrars värden och naturligtvis spelar de ljud som specificerats för de olika stämmorna.

■ OBS

MIDI data har följande fördelar framför audiodata:

- Mängden data är mycket mindre varför det enkelt går att lagra MIDI Song:er på floppy disk.
- Datan kan editeras effektivt och enkelt, t o m för att byta ljud och förvandla datan.

MIDI meddelanden kan delas in i två grupper: kanal meddelanden och system meddelanden.

■ Kanal meddelanden

PSR-2000/1000 är ett elektroniskt instrument som kan hantera 16 kanaler (eller 32 kanaler när man använder TO HOST uttaget). Detta kan allmänt förklaras som att "det kan spela 16 instrument på en gång". Kanal meddelanden sänder information som Note TILL/FRÅN och Program Change för var och en av de 16 kanalerna.

Meddelandets namn	PSR-2000/1000 operation/panelinställning
Note TILL/FRÅN	Meddelanden som genereras när man spelar på klaviaturen. Varje meddelande inkluderar ett specifikt tonnummer som motsvarar den tangent som slås an, plus anslagsvärde baserat på hur hårt tangenten slås.
Program Change	Ljudval (Control Change bank väljer MSB/LSB inställning).
Control Change	Volym, panorering (Mixing Console) etc.

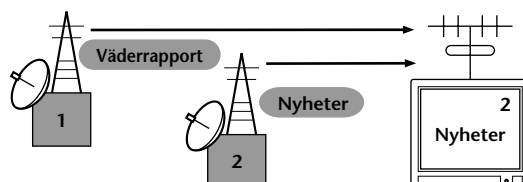
■ OBS

Alla data som representerar framföranden av Song och Style hanteras som MIDI data.

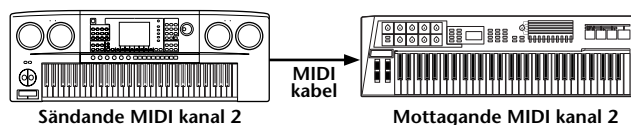
MIDI kanaler

Data för ett framförande fördelas via MIDI till en av sexton MIDI kanaler. Med hjälp av dessa kanaler, 1 - 16, kan data för framföranden av sexton olika instruments stämmor samtidigt sändas i en enda MIDI kabel.

Tänk på MIDI kanaler som TV kanaler. Varje TV kanal sänder sitt program över en speciell kanal. Din TV-apparat hemma tar emot många olika TV program samtidigt och Du väljer den kanal som innehåller det program Du vill se.



MIDI opererar enligt samma grundprincip. Det sändande instrumentet sänder MIDI data på en specifik MIDI kanal (MIDI Transmit Channel) via en enkel MIDI kabel till det mottagande instrumentet. Om det mottagande instrumentets MIDI kanal (MIDI Receive Channel) överensstämmer med den sändande kanalen kommer det mottagande instrumentet att ljuda enligt den data som sänds av det sändande instrumentet.

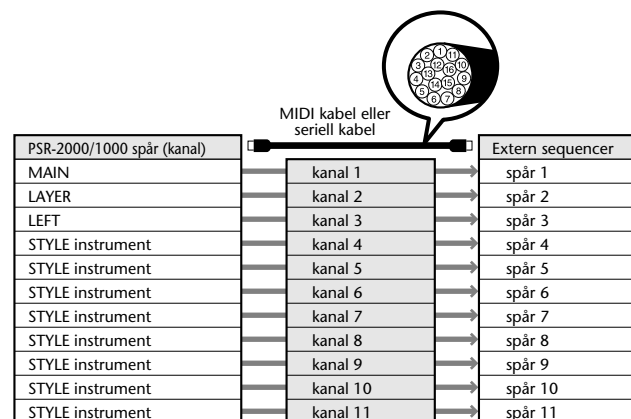


■ OBS

Klaviaturen på PSR-2000/1000 och den interna tongeneratorn är också anslutna via MIDI (sid 145).

Flera spår (kanaler) kan t ex sändas samtidigt, inklusive Style data (såsom visas nedan).

Exempel: Vid inspelning med det automatiska ackompanjemangset i PSR-2000/1000 till en yttre sequencer.



Som Du kan se är det grundläggande att bestämma vilken data som skall sändas över vilken MIDI kanal när MIDI data sändes (sid 146). PSR-2000/1000 låter Dig också bestämma hur den mottagna datan skall spelas upp (sid 147).

■ System meddelanden

Detta är data som används gemensamt av hela MIDI systemet. System meddelanden inkluderar meddelanden som Exclusive meddelanden som sänder data som är unika för varje instrumenttillverkare och realtidsmeddelanden som kontrollerar en MIDI apparat.

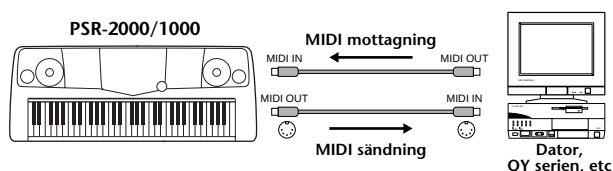
Meddelandets namn	PSR-2000/1000 operation/ panelinställning
System Exclusive meddelanden	Inställningar för effektyper (Mixing Console), etc.
Realtidsmeddelanden	Clock inställning Start/stopp operationer

Meddelanden som sänds/mottages av PSR-2000/1000 anges i MIDI Data Format och MIDI Implementation Chart i den separata Data List.

Vad Du kan göra med MIDI

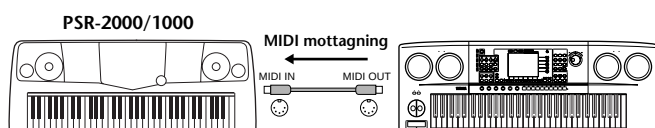
Följande MIDI inställningar kan göras i PSR-2000/1000:

- MIDI mallar (färdiga MIDI inställningar för olika ändamål) (sid 145)
 - Sända (sid 146)
 - Mottaga (sid 147)
 - Local Control (sid 145)
 - Clock (sid 146)
- Spela in Ditt framförande (1 - 16 kanaler) med den automatiska ackompanjemangsfunktionen i PSR-2000/1000 till en yttre sequencer (som t ex en dator). Efter inspelning kan Du editera datan med sequencern och sedan spela upp den igen med PSR-2000/1000 (uppspelning).



När Du vill använda PSR-2000/1000 som en XG-kompatibel multi-timbral tongenerator, ställ mottagande stämmors MIDI kanaler 1 - 16 på "SONG" i MIDI Receive (sid 147).

- Spela och styr PSR-2000/1000 från en yttre klaviatur.



Datakompatibilitet

Detta avsnitt berör grundläggande information kring datakompatibilitet; om andra MIDI apparater kan spela upp data inspelad med PSR-2000/1000, eller om PSR-2000/1000 kan spela upp kommersiellt producerad Song data eller Song data skapad för andra instrument eller via dator. Beroende på MIDI apparaten eller datastandard, är det möjligt att Du kan spela upp datan utan några problem, men det kan också hända att Du måste genomföra några speciella operationer innan så kan ske. Om Du får problem med uppspelningen, kontrollera informationen nedan.

Diskformat

Disketter är det vanligaste lagringsmediet för data och används för olika apparater, inklusive datorer. Olika apparater har olika system för att lagra data och det är därför nödvändigt att först anpassa disketten till det system som den apparat man har använder sig av. Denna operation kallas "formatering".

- Det finns två typer av disketter: MF2DD (double sided, double density = dubbelsidig, dubbel täthet) och MF2HD (double sided, high density = dubbelsidig, hög täthet) och varje typ har olika formateringsystem.
- PSR-2000/1000 kan spela in och spela upp med båda dessa typer av disketter.
- När man formaterar i PSR-2000/1000 kan en 2DD disk lagra upp till 720 KB (kilobytes) och en 2HD disk lagrar upp till 1,44 MB (megabytes). (Siffrorna "720 KB" och "1,44MB" indikerar minneskapaciteten för data. De används också för att ange diskens formattyp.)
- Uppspelning blir bara möjlig när MIDI apparaten som används är kompatibel med diskens format.

Sequenceformat

Det system som spelar in Song data kallas "sequence format".

Uppspelning är bara möjlig när sequenceformatet hos disketten överensstämmer med MIDI apparaten. PSR-2000/1000 är kompatibel med följande format.

■ SMF (Standard MIDI File)

Detta är det vanligaste sequenceformatet.

Standard MIDI filer är vanligtvis tillgängliga i ett av två typformat: Format 0 eller Format 1. Många MIDI apparater är kompatibla med Format 0 och de flesta MIDI filer som finns att köpa i handeln är inspelade enligt Format 0.

- PSR-2000/1000 är kompatibel med såväl Format 0 som Format 1.
- Song data som spelas in med PSR-2000/1000 blir automatisk inspelat som SMF Format 0.
- Song data som laddas i PSR-2000/1000 blir automatiskt sparad som SMF Format 0 oavsett originalets format.

■ ESEQ

Detta sequenceformat är kompatibelt med många av Yamaha's MIDI apparater, vilket inkluderar PSR-2000/1000. Detta är ett gemensamt format för olika mjukvara från Yamaha.

■ XF

Yamaha XF formatet förbättrar SMF (Standard MIDI File) standarden med större funktionalitet och är öppet för framtida expansion.

- PSR-2000/1000 är kapabel att visa sångtexter när en XF fil som innehåller sångtextdata spelas.

■ Style File

Style File Format — SFF — är Yamahas originalformat för ackompanjemangsmönster som arbetar med ett unikt konverteringssystem och ger ackompanjemangsautomatik av högsta kvalitet för en stor mängd olika ackordtyper.

Ljudallokeringsformat

I MIDI sammanhang tilldelas ljuden specifika nummer, kallade "program nummer". Med "ljudallokeringsformat" avses den standard enligt vilken ljuden har sorterats, m a o dess ordningsföljd.

Ljuden spelas kanske inte upp såsom förväntats om ljudallokeringsformatet för Song datan inte överensstämmer med den MIDI apparat som användes för uppspelning.

PSR-2000/1000 är kompatibel med följande format.

■ OBS

Även om apparaterna och datan överensstämmer med alla ovan nämnda förutsättningar, kan det fortfarande hända att det inte är fullständigt kompatibelt, beroende på apparaters specifikationer och speciella datainspelningsmetoder.

■ GM System Level 1

Detta är ett av de vanligaste ljudallokeringsformaten.

- Många MIDI apparater är kompatibla med GM System Level 1, liksom det mesta av den mjukvara som finns att köpa i handeln.

■ XG

XG är en markant förbättring av GM System Level 1 formatet, utvecklat av Yamaha speciellt för att ge tillgång till fler ljud och större variationer såväl som större kontroll över effekter och modulationer, samt att garantera kompatibilitet med framtida data.

- Song data som spelas in med PSR-2000/1000 och använder [XG] kategorins ljud är XG-kompatibel.

■ DOC

Detta ljudallokeringsformat är kompatibelt med många av Yamaha's MIDI apparater, vilket inkluderar olika instrument i PSR-serien. Detta är ett gemensamt format för olika mjukvara från Yamaha.

Problem	Trolig orsak och lösning
PSR-2000/1000 tänds inte; det finns ingen ström.	Kontrollera att PSR-2000/1000 anslutits korrekt (sid 16).
När strömmen slås av och på hörs ett "poppande" ljud i högtalarna.	Detta är fullt normalt och föranleder ingen åtgärd.
Det hörs störande ljud från högtalarna i PSR-2000/1000.	Om en mobiltelefon används i närheten av PSR-2000/1000 kan detta orsaka störande ljud. För att förhindra detta, stäng av mobiltelefonen eller använd den längre bort från PSR-2000/1000.
Displayen är för ljus eller för mörk och svår att avläsa.	Ljusstyrkan i displayen kan påverkas av den omgivande temperaturen. Prova att justera kontrasten (sid 17).
Klaviaturens volym är för låg jämfört med det automatiska ackompanjemanget eller Song uppspelning.	Den totala klaviaturvolymen eller individuella volymer för klaviaturens olika stämmor kan vara för lågt ställd. Öka volymen för MAIN/LAYER/LEFT ljuden eller sänk STYLE/SONG volymen i BALANCE displayen (sid 61).
Volymen för det automatiska ackompanjemanget eller Song uppspelning är låg jämfört med klaviaturens ljud.	Volymen för någon eller några av ackompanjemangets stämmor eller Song kanaler är för lågt ställda. Öka stämmornas eller kanalernas volymer i därför avsedd MIXER display (sid 122).
Den totala volymen är låg, det hörs inget ljud.	- Master Volume står för lågt; ställ lämplig nivå med [MASTER VOLUME] ratten. - Volymen för individuella stämmor kan vara för lågt ställd. Öka volymen för MAIN, LAYER, LEFT, STYLE och SONG i BALANCE displayen (sid 61). - Se till att önskad kanal står på ON (sid 61, 78). - Hörlurar är anslutna, vilket kopplar ur högtalarna. Koppla ur hörlurarna. - Se till att Local Control står på ON (sid 145).
Alla toner som spelas samtidigt ljuder inte.	Du kan ha överskridit den maximala polyfonin för PSR-2000/1000. När detta händer slutar den tidigast spelade tonen att sluta ljuda till förmån för den senast spelade tonen. Se sid 162 för information kring maximal polyfoni.
Ackompanjemangsstil eller Song uppspelning startar inte.	- MIDI Clock kanske står på "EXTERNAL". Se till att den står på "INTERNAL" (sid 146). - Se till att trycka rätt [START/STOP] knapp. För att spela en ackompanjemangsstil, tryck STYLE [START/STOP] knappen (sid 61); för att spela en Song, tryck SONG [START/STOP] knappen (sid 76). "New Song" (tom) har valts. Se till att välja en lämplig melodi i SONG displayen (sid 76). - Song har stoppats vid slutet av Song datan. Återgå till dess början genom att trycka [TOP] knappen (sid 78).
Multi Pad spelas inte upp, även om en av Multi Pad knapparna trycks.	MIDI Clock kanske står på "EXTERNAL". Se till att den står på "INTERNAL" (sid 146).
Enbart trummorna spelar.	Se till att funktionen för det automatiska ackompanjemanget är tillkopplad; tryck [ACMP] knappen.
Det automatiska ackompanjemanget startar inte, även när Synchro Start är aktiverat och en tangent trycks.	Du kanske försöker starta ackompanjemanget genom att spela en tangent i högerhands omfånget på klaviaturen. För att starta ackompanjemanget med Synchro Start, se till att spela tangenter inom vänsterhands omfånget (ackompanjemanget) på klaviaturen.
Önskat ackord kan inte tolkas eller återges inte av ackompanjemangsautomatiken.	- Du kanske inte spelar rätt tangenter för att ange ackordet. Se "Ackordstyper som tolkas i Fingered läge" (sid 63). - Du kanske spelar på tangenterna enligt ett annat Fingering sätt än som valts. Kontrollera vilket läge som valts och spela enligt det valda läget (sid 62).
Ett oväntat resultat eller felaktighet uppstod under en operation.	Om man i samband med någon operation råkar trycka tre eller flera knappar som inte har någon relation till operationen, kan oväntade eller egendomliga resultat uppkomma.
Auto Accompaniment ackord blir uttolkade oavsett splitpunkt eller var ackorden spelas på klaviaturen.	Detta är normalt när Fingering läget står på "Full Keyboard" eller "AI Full Keyboard". I detta läge reagerar ackompanjemangsautomatiken över hela klaviaturen, oavsett inställning av splitpunkt. Välj ett annat Fingering läge om så önskas (sid 62).

Problem	Trolig orsak och lösning
Vissa toner klingar ostämt.	Scale parametern har förmodligen ställts på något annat än "Equal", vilket ändrar stämningen för klaviaturen. Se till att "Equal" valts i under Scale i Scale Tune sidan (sid 135).
En del kanaler spelas inte upp korrekt vid Song datauppspelning.	Se till att relevant kanal(-er) står på ON (sid 78).
Om Du får orent eller ostämt ljud från Vocal Harmony funktionen, kan det bero på att Din sångmikrofon tar upp ovidkommande ljud (andra än rösten) — t ex ljud från ackompanjemanget i PSR-2000/1000. Speciellt basljud kan orsaka störningar för Vocal Harmony funktionen (endast PSR-2000).	Lösningen på problemet är att se till att så lite ovidkommande ljud som möjligt tas upp av Din sångmikrofon: - Sjung så nära mikrofonen som möjligt. - Använd en riktad mikrofon. - Dra ner MASTER VOLUME eller volymer för varje stämma. - Försök separera mikrofonen från instrumentets högtalare så mycket som möjligt. - Skär Low bandet via 3 Band EQ funktionen i MICROPHONE SETTING displayen (sid 130). - Öka mikrofonens ingångsnivå ("TH.") i MICROPHONE SETTING displayen (sid 130).
Vocal Harmony funktionen återger inte förväntade harmonitoner (endast PSR-2000).	Försäkra Dig om att Du tillämpar rätt metod för att specificera harmonitoner för det aktuella Vocal Harmony läge som valts. Se sid 131.)
Harmony effekten fungerar inte.	Harmony kan inte användas med Full Keyboard eller AI Full Keyboard Fingering lägen. Välj annat Fingering läge (sid 62).
Mikrofonens insignal och Vocal Harmony ljudet (PSR-2000) kan inte spelas in.	Detta är normalt. Inspelning av audio signal från mikrofon är inte möjlig.
MIDI data sänds inte eller tas inte emot även om en MIDI kabel är korrekt ansluten.	MIDI anslutningarna kan endast användas när HOST SELECT omkopplaren står i "MIDI" position. Alla andra inställningar ("Mac", "PC-1" och "PC-2") är avsedda för direktanslutning till dator.
När ett ljud bytes ändras tidigare vald effekt.	Detta är normalt. Varje ljud har programmerats med lämpliga värden vilka återkallas automatiskt när motsvarande Voice Set parametrar är tillkopplade (sid 143).
- Det finns en liten skillnad i ljudet mellan olika toner som spelas på klaviaturen. - En del ljud har en ändlös återgivning. - Missljud eller vibrato kan märkas i höga register för en del ljud.	Detta är normalt och ett resultat av samplingssystemet i PSR-2000/1000.
En del ljud hoppar en oktav i tonhöjd när man spelar i höga eller låga register.	En del ljud har en gräns för sin tonhöjd, vilken har nåtts. Detta är normalt.
Att spara till disk tar lång tid.	Detta är normalt. Det tar ca 1 minut att spara 1 megabyte data till en diskett.
Ljudet återger störande brus.	Vissa ljud kan återge brus, beroende på Harmonic Content och/eller Brightness inställningarna i Mixing Console display (sid 123).
Ljudet låter orent eller illa.	- Volymen är kanske för högt uppdragen. Se till att alla relevanta volym-inställningar är lämpliga. - Detta kan orsakas av effekter. Prova att koppla bort alla onödiga effekter, speciellt de av distortions-typ (sid 124). - En del Filter Resonance inställningar i Custom Voice Creator display kan orsaka orent ljud. Justera dessa inställningar om nödvändigt. - Är nivån för Low Band i Master Equalizer visningen för högt ställd? (Mixing Console — sid 127.) (Endast PSR-2000.)
En egendomlig "svävning" eller "dubbling" hörs för ljudet. Ljudet blir något annorlunda varje gång en tangent slås an.	Både Main och Layer stämmorna är inkopplade och inställda med samma ljud. Koppla bort Layer stämman eller välj olika ljud för båda stämmorna (sid 54).

Specifikationer

○: available

Model Name			PSR-2000	PSR-1000
Sound Source			AWM Dynamic Stereo Sampling	
Display			320 X 240 dots backlit graphic LCD	
Keyboard			61 keys (C1 - C6 with Initial Touch)	
Voice	Polyphony (max)		64	32
	Voice Selection		313 voices + 480 XG voices + 16 Drum Kits	233 voices + 480 XG voices + 15 Drum Kits
		Regular Voice	303	233
		Sweet Voice	8	3
		Cool Voice	2	1
		Live Voice	3	—
		Others	290	229
		Organ Flutes	10 (8 Footages)	—
Sound creator			○	
Effects	Effect Blocks	Reverb	1	
		Chorus	1	
		DSP	4	1
		Microphone	1	—
	Effect Types	REVERB	29 Preset+3 User	23 Preset+3 User
		CHORUS	25 Preset+3 User	15 Preset+3 User
		DSP1/DSP	164 Preset+3 User	93 Preset+3 User
		DSP2, 3, 4	88 Preset +10 User	—
		Master EQ	5 Preset + 2 User	—
		Part EQ	27 Parts	—
	Vocal Harmony		49 Preset +10 User	—
Accompaniment Style	Number of Accompaniment Styles		181	169
	Number of Session Styles		4	
	Disk		28 styles (included in the accessory disk)	
	Fingering		Single Finger, Fingered, Fingered On Bass, Multi Finger, AI Fingered, Full Keyboard, AI Full Keyboard	
	Style Creator		○	
	OTS (One Touch Setting)		4/Accompaniment Style	
	OTS link		○	
	Music Finder		2500 (max.)	1200 (max.)
Song		Edit	○	
	Format		SMF (Format 0,1), ESEQ	
	Preset Songs		○	
	Lyrics		○	
	Score		○	—
	Recording		Quick Recording, Multi Recording, Step Recording, Song Editing	
		Record Channels	16	
Multi Pad	Preset		4 Pads X 54 Banks	
Memory Device	Floppy Disk (2HD,2DD)		○	
	Flash Memory (internal)		580KB	260KB
	Flash Availability		Song (SMF), Style (SFF), Registration, Voice, etc.	
Tempo	Tempo Range		5 - 500	
	Tap Tempo		○	
	Metronome		○	
		Sound	Bell on/off	

Model Name		PSR-2000	PSR-1000
Registration Memory	Buttons	8	
	Regist Sequence	○	
	Freeze	○	
Others	Demo	Function, Voice, Style	
	Language	6 languages (English, Japanese, German, French, Spanish, Italian)	
	Help	○	
	Direct Access	○	
	Master Volume	○	
	Fade In/Out	○	
	Transpose	Keyboard/Song/Master	
	Tuning	○	
	Scale	Equal Temperament, Pure Major/Pure Minor, Pythagorean, Mean-Tone, Werckmeister/Kirnberger, Arabic 1/2	
	Touch Response	5 level	
Jacks/Connectors		DC IN, PHONES, MIDI (OUT, IN), TO HOST, HOST SELECT SW, FOOT PEDAL1 (SWITCH), FOOT PEDAL2, AUX OUT (LEVEL FIXED) (L/R), OUTPUT (L/L+R)	
		MIC (INPUT VOLUME, MIC./ LINE)	—
Pedal Functions		VOLUME, SUSTAIN, SOSTENUTO, SOFT, GLIDE, PORTAMENTO, PITCHBEND, MODULATION, DSP VARIATION, SONG START/STOP, STYLE START/STOP, etc.	
Amplifiers/ Speakers	Amplifiers	12 W X 2	
	Speakers	[12 cm + 4 cm (dome)] X 2	(12 cm + 5 cm) X 2
Power Consumption		31 W	
Power supply		Yamaha AC adaptor PA-300 (included) *May not be included in your area. Please check with your Yamaha dealer.	
Dimensions [W X D X H] (without Music Stand)		973 X 399 X 161 mm [38-5/16" X 15-11/16" X 6-5/16"]	
Weight		10.5 Kg (23 lbs., 2 oz)	10.0 Kg (22 lbs., 1 oz)
Optional accessories	Headphones	HPE-150	
	Foot Switch	FC4 / FC5	
	Foot Controller	FC7	
	Keyboard Stand	L-6, L-7	

* Specifications and descriptions in this owner's manual are for information purposes only. Yamaha Corp. reserves the right to change or modify products or specifications at any time without prior notice. Since specifications, equipment or options may not be the same in every locale, please check with your Yamaha dealer.

Register

A

A (ACMP)	138
[A] - [J] knappar.....	19, 40
A+L (ACMP + LEFT).....	138
Ackompanjemangets stämmor.....	94
Ackompanjemangsvariationer	64
Ackord, tolkning.....	63
Ackordläggning.....	62, 139
[ACMP] knapp	18, 60
ADD TO FAVORITE.....	69
AI	62
AI FINGERED	62
AI FULL KEYBOARD	62
Anslagskänslighet	141
Anslagskänslighet, ackompanjemang	138
Anslutningar	152, 153, 154
Append	71
Arabiska skalor	136
[AUTO FILL IN] knapp	18, 66
AUX OUT (LEVEL FIXED) [L] [R] uttag.....	19, 153

B

[BACK] knapp	19, 40, 46
[BALANCE] knapp.....	19, 61
Bass.....	61, 94
BEAT	70, 71
[BREAK]	knapp 18, 64

C

[CHANNEL ON/OFF] knapp	19, 61, 78
Chord	61, 94
Chorus	90, 91, 124, 132
Clock	146
Cool!	55
COPY	43
CUT	42

D

[DATA ENTRY] ratt.....	19, 46
Datakompatibilitet.....	158
Datoranslutning.....	154
DC IN anslutning	16
DELETE	43
[DEMO] knapp.....	14, 18, 52
[DIGITAL RECORDING] knapp.....	14, 18, 92, 108
Direct Access lista	48
[DIRECT ACCESS] knapp.....	19, 47
Disk	7, 150
Disk format.....	158
Disk Orchestra Collection	17, 159
Diskettstation	7, 19, 39
Display (LCD).....	15
Display kontrast	17
Display; öppna/spara.....	38
DOC	17, 159
Drawbars	15, 55, 87, 91
[DSP] knapp.....	19, 57, 126
Dynamics.....	114

E

ECHO	58, 143
Edit	71, 87, 102, 105, 106, 111, 113
EFFECT/EQ.....	90, 91
[EFFECT] knapp	19, 128
Effekt block.....	125
Effekt struktur	126
Effekter.....	124
EG	89
Egna ackompanjemangsstilar	108
Egna orgelljud.....	15, 55, 87, 91
[ENDING / rit.] knapp.....	18, 30, 66
[ENTER] knapp	19, 46
Envelope	89
EQ (endast PSR-2000).....	121, 127
[EXIT] knapp	19, 40
EXTRA TRACKS (STYLE)] knapp	18, 79

F

[FADE IN/OUT] knapp.....	18, 65, 148
[FF] knapp	18, 78
Fil/Mapp	39, 41, 42
Fill	66
FINGERED	62
FINGERED ON BASS.....	62
Finstämning	135
FLOPPY DISK	7, 19, 39
FOOT PEDAL 1/2 uttag.....	153
FOOTAGE (Organ Flutes)	91
Formatera diskett	150
[FREEZE] knapp	19, 86
FULL KEYBOARD	62
[FUNCTION] knapp	18, 133

G

GENRE.....	70, 72
GM System Level 1	17, 159
Groove	113

H

[HARMONY/ECHO] knapp	18, 58, 90, 143, 144
[HELP] knapp.....	18, 49
[HOST SELECT] omkopplare.....	19, 153
Hörlurar	152

I

ICON.....	46
[INPUT VOLUME] ratt.....	19, 152
Inspelning.....	93, 94
[INTRO] knapp	18, 31, 64, 66

J

Justera värden	46
----------------------	----

K

Kanal	61, 78, 102, 115, 137
Kanal/spår, transponera	104
Kanal/spår, tysta	61, 78
Kanalmeddelanden	157
KEYWORD	70, 71
Kirnberger	136
Klaviatur	141
Kompatibilitet, Song-typer	75
Kopiera diskett	150
Kopiera filer/mappar	43
Kvantisering	102, 115

L

L (LEFT)	138
Layer	56
LCD (display)	15
[LCD CONTRAST] ratt	17, 19
[LEFT HOLD] knapp	19, 58
Left	57
Live!	55
Ljud, förändra	89, 123
Local Control	145
Lyrics	83, 107

M

MAIN A/B/C/D	18, 64
[MASTER VOLUME] ratt	17, 18
Medelton	136
Memorera panelinställningar	84
[MEMORY] knapp	19, 84
MIDI	145, 147, 153, 157
MIDI anslutningar	153
MIDI mallar	145
Mikrofon	19, 128, 130, 152
Mikrofonanslutning (endast PSR-2000)	152
Mikrofoninställningar	130
[MIXING CONSOLE] knapp	18, 121
MODULATION hjul (endast PSR-2000)	18, 58, 141
[MONO] knapp	19, 58
Mottagning MIDI data	147
MULTI FINGER	62
MULTI PAD [1] - [4] knappar	14, 18, 73
Multi Recording	94
[MUSIC FINDER] knapp	15, 19, 33, 69

N

NAME	41, 44
Namn, ange eget	151
Namnge filer och mappar	41
Namngivning	45
NEW (mapp)	44
[NEXT] knapp	19, 40, 46
Noter (endast PSR-2000)	80
Notställ	17

O

OCTAVE	19, 58, 88, 123
Oktav	19, 58, 88, 123
ONE TOUCH SETTING [1] - [4] knappar	19, 32, 67, 68
Organ Flutes	15, 55, 87, 91
[OTS LINK] knapp	18, 68, 138
OUTPUT [L/L+R] [R] uttag	19, 153

P

Pad	61, 94
Panelinställningar	84, 86
PASTE	42, 43
Pedal	139
Pedalkontrollerbara funktioner	140
Percussion	55
[PHONES] uttag	18, 152
PITCH BEND	18, 58, 123
PRESET	39
Punch In/Out	101
Pythagoreisk	136

Q

QUANTIZE (endast PSR-2000)	81
Quantize	102, 115
Quick Recording	93

R

Radera filer/mappar	43
[REC] knapp	18, 92
REGISTRATION MEMORY [1] - [8] knappar	19, 84, 85
Registrera panelinställningar	84
Ren dur	136
Ren moll	136
[REPEAT] knapp	18, 79
Replace	71
[REW] knapp	18, 78
Reverb	90, 91, 126, 132
Rhythm	61, 94
Roterande högtalare	19, 57, 91, 124, 126

S

S.STOP WINDOW	138
SAVE	38, 44
Score (endast PSR-2000)	80
Sequence	156
Sequence format	159
SFX	55
SINGLE FINGER	62
Skalstämningar	136
SMF (Standard MIDI File)	159
Snabbinspelning	93
SONG [START/STOP] knapp	18, 76
Song	14, 75
Song uppspelning	21, 76, 78
Song, inställningar	137
Spara Dina Registration Memory inställningar	85
Spara filer	44
Spara/öppna display	38
Spela upp Song	21, 76, 78
Spela upp Style	28, 59
Splitpunkt	138
Spår/kanal, transponera	104
Spår/kanal, tysta	61, 78
[STANDBY/ON] omkopplare	17, 18
Stegvis inspelning	96
Step inspelning	96
STOP ACMP	138
[STOP] knapp (MULTI PAD)	18, 73
Strömförsörjning	16
STYLE	14, 59
Style File Format	17, 109, 159
Style uppspelning	28, 59
Stämmor i ackompanjemang	94

Stämning	123, 135
Sustain	19, 57, 90
Sweet!	55
[SYNC.START] knapp	18, 60
[SYNC.STOP] knapp	18, 65
SYS/EX. (System Exclusive).....	106
Sångtext, lägga in och editera	107
Sångtext, visa	83
Sända MIDI data	146
Sök i Music Finder.....	34

T

[TALK] knapp	19, 128, 132
[TAP TEMPO] knapp	18, 51, 149
Temperering	136
TEMPO [◀] [▶] knappar	18, 50, 51
Tempo.....	50
Text, visa	83
Tillbehör	6
TO HOST anslutning	15, 19, 154
Tonhöjd	123
[TOP] knapp	18, 78
[TOUCH] knapp	19, 57
[TRACK 1 (R)] knapp	18, 79
[TRACK 2 (L)] knapp	18, 79
Transponera kanal/spår	104
Transponering	141
TRANSPOSE [◀] [▶] knappar	18, 141
Trumljud	55
Trumset	55
Tune.....	123, 135
Tysta kanaler/spår	61, 78

U

[UPPER OCTAVE] knapp.....	19, 58
Uppspelning av Song	21, 76, 78
Uppspelning av Style	28, 59
USB.....	155
USER.....	39
Utility.....	148

V W

[VARIATION] knapp	19, 58
Variationer i ackompanjemang.....	64
Werkmeister	136
[VH TYPE SELECT] knapp.....	19, 128
Vibrato	90
VOCAL HARMONY	15, 19, 128, 129, 130, 131
VOICE knappar	15, 19, 54
Voice Set.....	143
VOLUME	88, 91, 122, 132
Volymbalans	61, 121

X

XF	17, 159
XG	17, 159

Å

Återställ fabriksinställningar	151
--------------------------------------	-----

Ä

Ägare	151
-------------	-----



Yamaha PK CLUB (Portable Keyboard Home Page)

<http://www.yamahaPKclub.com>

Yamaha Manual Library (enbart engelska versioner)

<http://www2.yamaha.co.jp/manual/english/>

Översättning och svensk bearbetning

Conny Werner

© 2001 YAMAHA CORPORATION

För ytterligare information kontakta

Yamaha Scandinavia AB

Box 30053

400 43 Göteborg

telefon

031 – 89 34 00

e-post

info@yamaha.se