

Y A M A H A

PORTATONE

PSR-SQ16

Bruksanvisning

INTRODUKTION

Tack för att Du valt en YAMAHA PSR-SQ16. För att få maximal behållning och nytta av Din nya PSR-SQ16 vill vi uppmana Dig att noga läsa denna bruksanvisning, samtidigt som Du verkligen provar de funktioner som beskrivs. När Du bekantat Dig med funktionerna hos PSR-SQ16 rekommenderar vi att Du förvarar denna bruksanvisning väl för framtida referens.

PSR-SQ16 FUNKTIONER

- 61-tangenters anslagskänslig klaviatur för maximala musikaliska uttrycksmöjligheter.
- Kraftfull tongenerator med 56-toners polyfoni, som också är MIDI kontrollerbar som en 16-kanalers multi-timberal tongenerator.
- Flerkanals Keyboard System som kombinerar klaviatur, tongenerator och en flerkanalig sequencer.
- Tack vare Configuration Table, kan PSR-SQ16 stödja ett stort omfång av MIDI data eller disk data, inklusive General MIDI Level 1 System.
- Tongeneratorns AWM (Advanced Wave Memory) teknik, som sedan flera år visat sig överlägsen, erbjuder 177 ljud plus 23 percussion uppsättningar (som inkluderar totalt 180 rytminstrumentljud).
- 269 Auto Accompaniment stilar ger Dig massor att välja bland.
- Custom Style funktionen gör att Du kan skapa Dina egna originalmönster för ackompanjemanget.
- 16-kanals sequencer extremt lättskött med en knapp per funktion.
- 3,5" diskett stationen möjliggör lagring av inspelad musik och Custom Style data. (Standard MIDI File Format används som gör det möjligt för PSR-SQ16 att utnyttja samma typ av data eller mjukvara från andra MIDI sequencers.)
- Massor med användbara DSP (Digital Sound Processor) effekter.
- MIDI funktioner som tillåter ett stort mått av musikaliska uttryck och obegränsade möjligheter.

* General MIDI level 1 specifikationer gäller inte för program nummer 120 till 127 (huvudsakligen ljudeffekt-funktioner).

UPPLÄGGNINGEN AV DENNA BRUKSANVISNING

I sektionen GRUNDLÄGGANDE HANTERING i denna bruksanvisning kan Du snabbt bekanta Dig med de grundläggande funktionerna hos PSR-SQ16. Sektionen AVANCERADE FUNKTIONER ger detaljerade förklaringar till hur man använder alla funktioner och kontroller i PSR-SQ16. Förutom denna bruksanvisning innehåller "List Book" (ej översatt till svenska) många användbara förteckningar och andra data som hänvisas till i bruksanvisningen.

INNEHÅLL

<p>INNAN DU BÖRJAR 4</p> <p>BESKRIVNING</p> <ul style="list-style-type: none"> • Främre panel 6 • Bakre panel 8 <p style="text-align: center;">GRUNDLÄGGANDE HANTERING</p> <p>VAL AV LJUD 10</p> <ul style="list-style-type: none"> • LÄGG SAMMAN TVÅ ELLER FLERA LJUD 12 • KEYBOARD SPLIT 15 <p>AUTO ACCOMPANIMENT 16</p> <ul style="list-style-type: none"> • VAD ÄR AUTO ACCOMPANIMENT ... 16 • GRUNDEN FÖR FULL ACCOMPANIMENT 16 • ANVÄND AUTO ACCOMPANIMENT .. 18 <p>SPELA DEMONSTRATIONSMELODIER .. 24</p> <ul style="list-style-type: none"> • SPELA DEN INTERNA DEMONSTRATIONSMELODIN 24 • DEMONSTRATIONSMELODIER FRÅN DISKETT 24 <p style="text-align: center;">AVANCERADE FUNKTIONER</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ PSR-SQ16 SYSTEMPLAN 28 1 KEYBOARD CHANNEL 30 2 CHANNEL STATUS 31 <ul style="list-style-type: none"> • VOICE 33 • VOLUME 33 • PAN 33 • DSP DEPTH 33 • VIBRATO DEPTH 33 • TUNING 34 ■ Andra CHANNEL STATUS värden 34 <ul style="list-style-type: none"> • SUSTAIN till/från 34 • EXPRESSION 34 • PITCH BEND 34 • PITCH BEND KÄNSLIGHET 35 3 KEYBOARD 36 <ul style="list-style-type: none"> • VELOCITY FIX 36 • TRANSPOSE 36 • Ändra SPLIT POINT 37 • NOTE PROCESSOR 37 • PITCH BEND OMFÅNG 38 4 AUTO ACCOMPANIMENT 39 <ul style="list-style-type: none"> • STYLE# 39 • AUTO ACCOMPANIMENT ON/OFF ... 39 • FINGERING 40 • ACCOMPANIMENT sektioner 40 	<ul style="list-style-type: none"> 5 SEQUENCER 42 <ul style="list-style-type: none"> • OM SEQUENCERN 42 • INSPELNING 44 • UPPSPELNING 46 • INSPELNING SAMTIDIGT MED UPPSPELNING 47 • INSPELNING FRÅN OCH MED EN UTVALD TAKT 47 • INSPELNING AV FLERA SPÅR 47 • RECORDING MODE (typ av inspelning) 48 • INSPELNING MED AUTO ACCOMP ... 50 • REPETERA INSPELNING OCH UPPSPELNING 50 • STEP MODE 51 • OM EDIT 53 6 PEDAL ASSIGN 64 8 TEMPO 65 8 DISK 66 <ul style="list-style-type: none"> • FORMATERING 69 • SAVE 70 • LOAD 71 • DELETE 73 • FELMEDDELANDEN 74 9 SOUND MODULE 76 <ul style="list-style-type: none"> • MASTER TUNING 76 • TRANSPOSE 76 • DSP TYPE 77 • CONFIG. TABLE 77 • Hur man gör en CUSTOM TABLE 79 • Hur man ställer in varje parameter 79 10 MIDI 83 <ul style="list-style-type: none"> • MIDI anslutningar 83 • I/O FILTER 84 <p>Felsökning 85</p> <p>Extra tillbehör 85</p> <p>Register 86</p> <p>Specifikationer (se origbok sid 86)</p>
---	---

INNAN DU BÖRJAR

Din PSR-SQ16 är ett förnämligt musikinstrument som, rätt skött, kommer att ge Dig årtal av spelglädje. Var vänlig följ nedanstående instruktioner.

- **Omgivning**
 - Utsätt inte instrumentet för de förhållanden som nämns nedan. Det kan leda till skador, deformation eller missfärgning.
 - För direkt solljus (t ex i ett fönster).
 - För extremt höga temperaturer (t ex nära en het källa, i en bil i solljus, etc).
 - Extrem fuktighet.
 - Extremt dammig miljö.
 - Skakningar.

- **Strömförsörjning**
(För anslutning av ström, se sid 8)
 - Slå av strömmen när instrumentet inte används.
 - Dra ur sladden till PSR-SQ16 om det finns risk för åska eller om Du inte tänker använda PSR-SQ16 över längre period. Spara emellertid först alla data till en diskett, eftersom alla interna data kommer att raderas och fabrikslägen blir inställda (se sid 70).
 - Undvik att använda vägguttag till en krets som redan har anslutna apparater med hög strömförbrukning som TV eller ugn. Undvik även grenkontakter med flera uttag. Det kan resultera i försämrat ljud eller skador.

- **Bryt strömmen före anslutningar**
 - För att undvika skador på förstärkare och högtalarsystem, slå av all ström innan anslutningar göres.

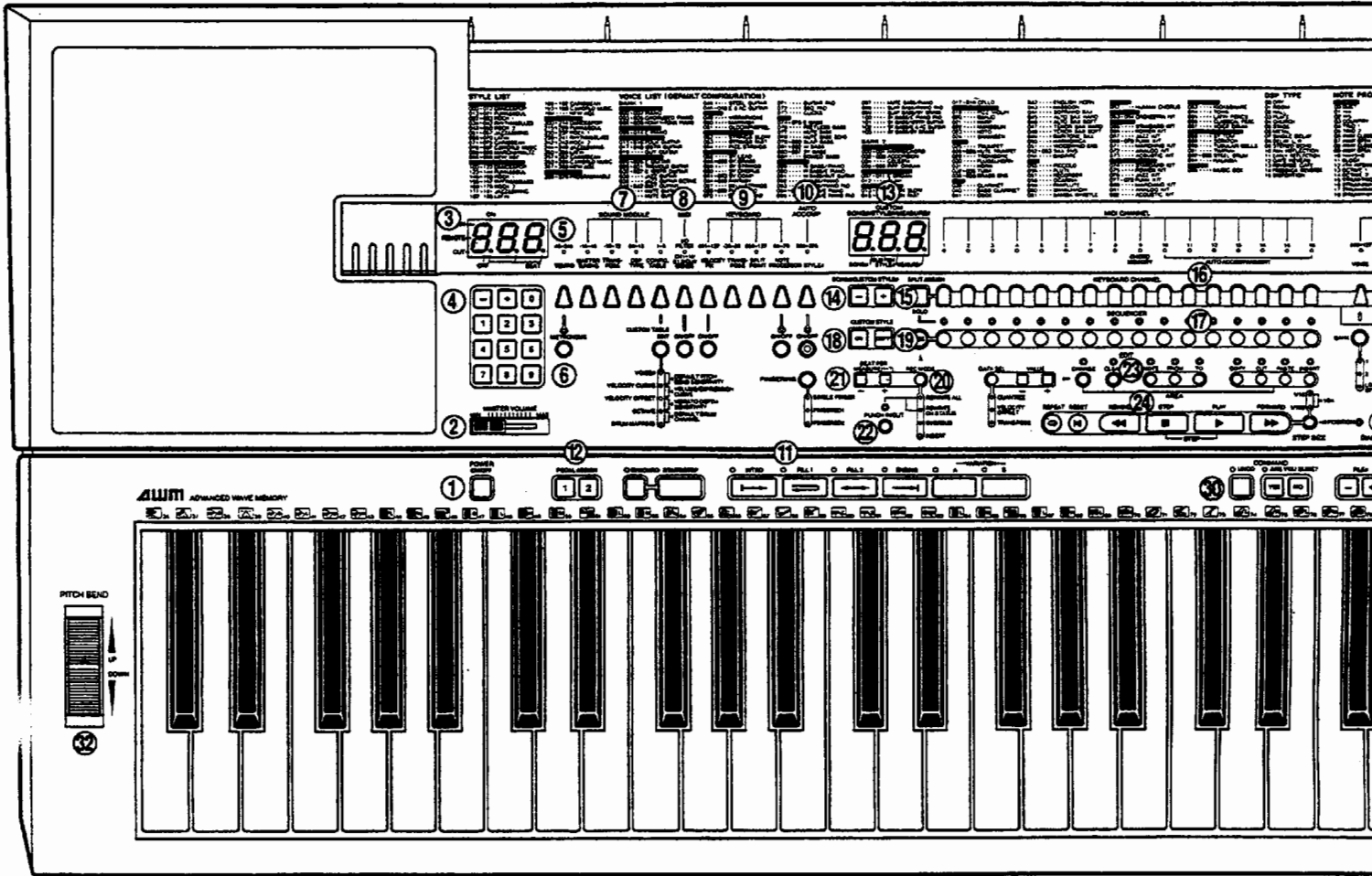
- **Hantering och transport**
 - Bruka aldrig överdrivet våld mot kontroller, anslutningar eller andra delar på PSR-SQ16.
 - Håll stadigt i stickkontakten när Du drar ur sladden.
 - Dra ur alla sladdar innan Du flyttar instrumentet.
 - Att tappa, slå eller placera tunga saker på instrumentet kan resultera i märken och skador.

- **Rengöring**
 - Rengör instrumentets yttre med en torr, mjuk trasa.
 - Om rengöringen så kräver, kan man använda en svagt fuktad trasa.
 - Använd aldrig rengöringsmedel som t ex sprit eller thinner.
 - Undvik att placera plastföremål på instrumentet, eftersom dessa kan fastna på ytan.

- Elektriska störningar
 - Spara data
 - Var försiktig med disketter och diskettstation
 - Service och modifiering
- Eftersom PSR-SQ16 innehåller digitala kretsar, kan den orsaka störningar om den placeras nära radio- eller TV-mottagare. Om detta händer, flytta instrumentet bort från den störda apparaten.
 - Minnes backup (för t ex sequencer data) erhålles via nätanslutningen. Om strömmen slås ifrån med POWER knappen kvarstår memorerad data. Om emellertid nätsladden kopplas bort från vägguttaget kommer all data att gå förlorad. Spara all viktig data på diskett innan nätsladden kopplas ur.
 - Memorerad data kan gå förlorad p gr av felaktigt handhavande. Se till att spara viktig data på en floppydisk. Magnetfält kan också förstöra data på disketten, så ett gott råd är att göra "backup" kopia av disketten.
 - Bend eller bryt inte floppydisken. Öppna inte heller metallskyddet och ta inte på magnetskivan innanför.
 - Utsätt inte disketten för höga temperaturer (t ex direkt solljus).
 - Använd endast 3,5" 2DD floppy disketter.
 - Utsätt inte disketten för magnetfält. Data kan bli raderad eller förstörd.
 - När Du vill ta ut en diskett ur diskettstation skall Du lugnt men bestämt trycka in utkastarknappen fullständigt så att disketten hoppar ut en bit. Därefter tar Du tag i den och drar ut den helt. Om Du trycker in utkastarknappen för snabbt eller ofullständigt, kan disketten fastna halvvägs så att bara någon millimeter blir synlig. Om detta skulle hända får Du inte försöka ta ut den med våld, vilket kan skada såväl diskettstation som diskett. Tryck i stället på utkastarknappen igen, eller pröva att trycka in disketten helt i stationen. Gör därefter ett nytt försök med utkastarknappen.
 - Sätt aldrig i någonting annat än disketter i diskettstationen eftersom främmande föremål kan orsaka skador.
 - PSR-SQ16 innehåller inga delar som kan repareras av användaren. Om Du öppnar det riskerar Du såväl att skada instrumentet som att själv drabbas av elektriska stötar. Överlämna all service till kvalificerad YAMAHA personal.

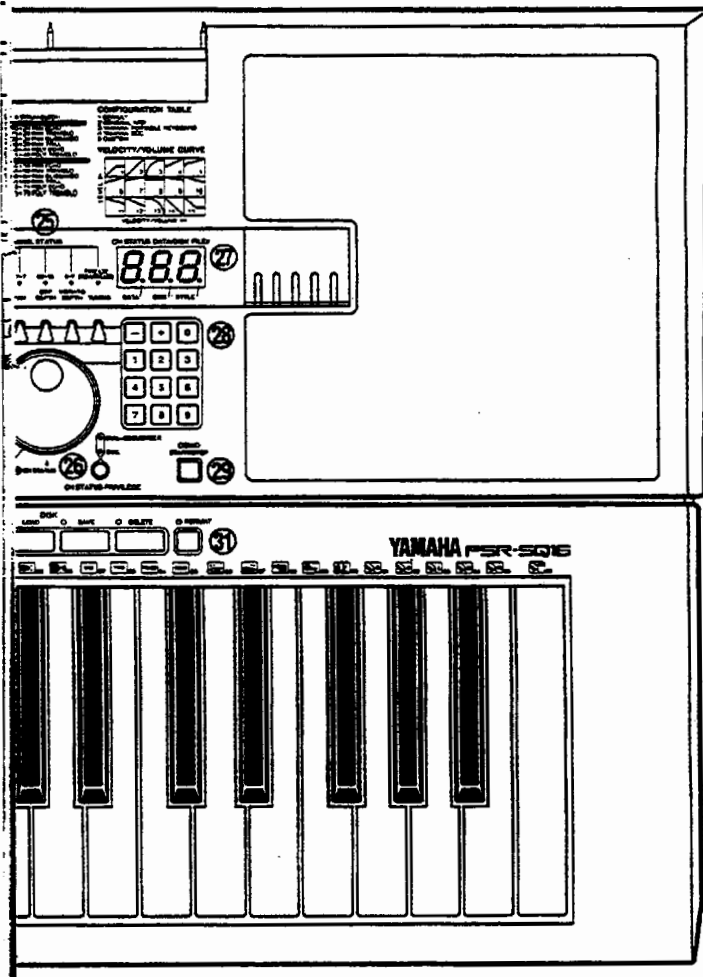
YAMAHA ansvarar inte för skador som orsakats av felaktigt handhavande.

BESKRIVNING (Främre panel)



- 1 POWER ON/OFF knapp s 10
- 2 MASTER VOLUME kontroll s 10
- 3 Vänster textruta s 18,36,84
- 4 Vänster sifferknappar(-, +, 0-9) s 18,36,84
- 5 TEMPO knapp s 18,65
- 6 METRONOME knapp s 65
- 7 SOUND MODULE
 - MASTER TUNING knapp s 76
 - TRANPOSE knapp s 76
 - DSP TYPE knapp s 77
 - CONFIG.TABLE knapp s 77
 - CUSTOM TABLE EDIT knapp . . s 79
- 8 MIDI
 - I/O FILTER (CH1-16/B1,2/CLK/CMNDS) knapp s 84
 - I/O FILTER ON/OFF knapp s 84

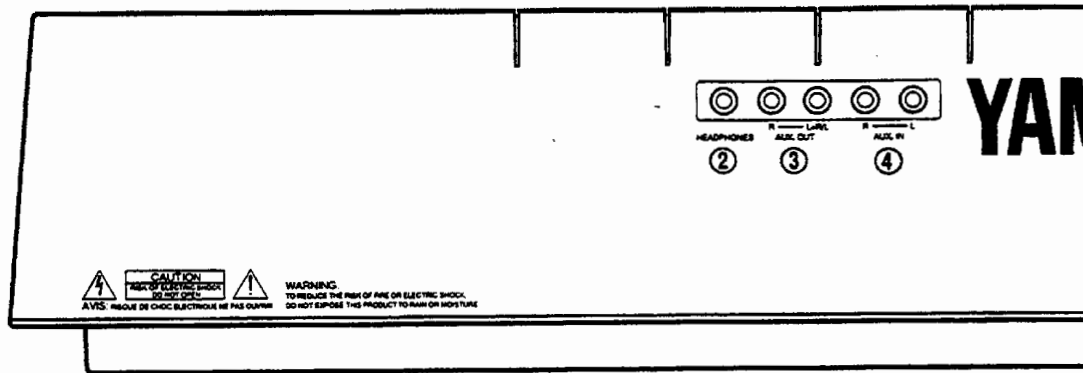
- 9 KEYBOARD
 - VELOCITY FIX knapp s 36
 - VELOCITY FIX ON/OFF knapp s 36
 - TRANPOSE knapp s 36
 - SPLIT POINT knapp s 37
 - NOTE PROCESSOR knapp s 37
 - NOTE PROCESSOR ON/OFF knapp s 37
- 10 AUTO ACCOMP.
 - STYLE# knapp s 18,39
 - ON/OFF knapp s 19,39
 - FINGERING knapp s 19,40
- 11 Accompaniment kontroll
 - SYNCHRO knapp s 22
 - START/STOP knapp s 22
 - INTRO knapp s 16,22
 - FILL 1 knapp s 16,23
 - FILL 2 knapp s 16,24
 - ENDING knapp s 16,23
 - VARIATION A/B knapp s 16,22



- 12 PEDAL ASSIGN knappar s 64
- 13 Mitten textruta s 26,44,61
- 14 SONG#/CUSTOM STYLE#
(-, +) knappar s 26,44,61
- 15 SPLIT ASSIGN/SOLO knapp . s 15,27,46
- 16 KEYBOARD CHANNEL
1 - 16 knappar s 12,30
- 17 SEQUENCER 1-16 knappar s 26,44
- 18 CUSTOM STYLE
ON/COPY knappar s 61,62
- 19 REC knapp s 44
- 20 REC MODE knapp s 48
- 21 BEAT PER MESURE (1-7) knapp . . s 45
- 22 PUNCH IN/OUT knapp s 49
- 23 EDIT
 - DATA SEL knapp s 55,56,57
 - VALUE -, + knappar s 55,56,57
 - CHANGE knapp s 55,56,57
 - CLEAR knapp s 58

- NOTE knapp s 54
- FROM knapp s 54
- TO knapp s 54
- COPY knapp s 58
- CUT knapp s 59
- PASTE knapp s 59,60
- INSERT knapp s 59,60
- 24 Sequencer kontroll
 - REPEAT knapp s 50,63
 - RESET knapp s 46
 - REWIND knapp s 46,51
 - STOP knapp s 27,45
 - PLAY knapp s 27,45,46
 - FORWARD knapp s 46,51
 - STEP SIZE knapp s 51
- 25 CHANNEL STATUS
 - VOICE knapp s 10,33
 - BANK knapp s 10,33
 - VOLUME knapp s 33
 - PAN knapp s 33
 - DSP DEPTH knapp s 33
 - VIBRATO DEPTH knapp s 33
 - TUNING knapp s 34
- 26 DIAL
 - DIAL USAGE knapp s 11,32,46
 - CH STATUS PRIVILEGE
knapp s 35
- 27 Höger textruta s 11,25,31,70,71
- 28 Höger sifferknappar
(-, +, 0-9) s 11,31
- 29 DEMO START/STOP knapp s 24
- 30 COMMAND
 - UNDO knapp s 55
 - ARE YOU SURE? YES/NO
knappar s 26,44,55,69
- 31 DISK
 - FILE#(-, +)knappar . . . s 25,70,71,73
 - LOAD knapp s 26,72
 - SAVE knapp s 70
 - DELETE knapp s 73
 - FORMAT knapp s 69
- 32 PITCH BEND hjul s 14,34,35,38
- 33 Diskettstation
 - Diskettlucka s 25,69
 - Indikatorlampa s 25,69
 - Utkastarknapp s 27,69

BESKRIVNING (Bakre panel)



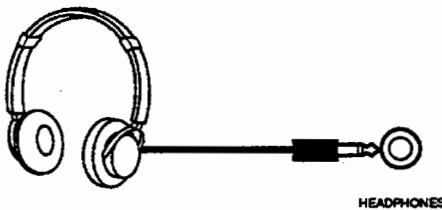
1 AC INLET uttag

Den medföljande nätkabeln används för att ansluta PSR-SQ16 till ett vägguttag.



2 HEADPHONES uttag

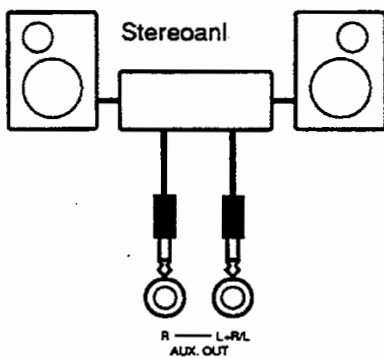
För att spela ostört kan Du ansluta ett par vanliga stereohörlurar i HEADPHONES uttaget. Det inbyggda stereohögtalarsystemet kopplas automatiskt bort så snart ett par hörlurar anslutes till HEADPHONES uttaget.



3 AUX.OUT (R,L+R/L) uttag

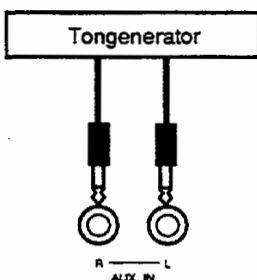
Den bakre panelens R och L+R/L uttag är utgångar för ljudet från PSR-SQ16 för att ansluta till keyboardförstärkare, stereoanläggning, mixer eller bandspelare. Använd enbart L+R/L uttaget om Du ansluter till ett monuralt system. Från detta uttag blandas vänster och höger ljudkanaler.

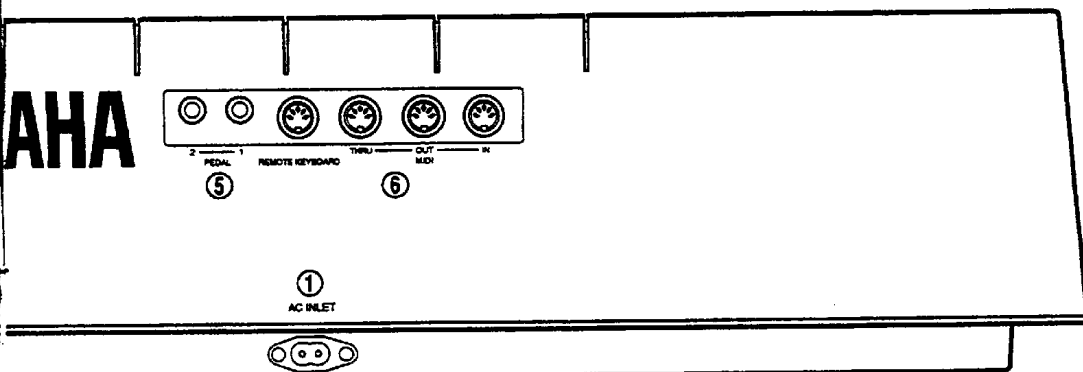
OBS: Skicka aldrig tillbaka signalen från AUX.OUT (R,L+R/L) till AUX eller IN, varken direkt eller via annan yttre apparat. Detta kan orsaka skador.



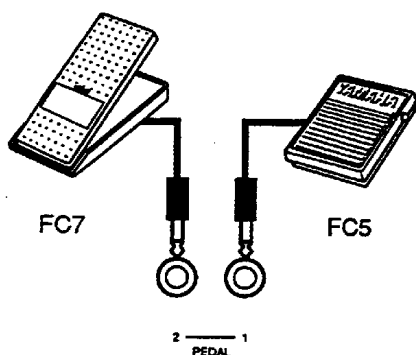
4 AUX.IN (R,L) uttag

AUX.IN (R) och (L) används för att ta emot yttre ljudsignaler. Här kan anslutas yttre apparater som tongeneratorer, rytmapparater, etc. PSR-SQ16 kommer att ta emot dessa signaler och återge dem genom det interna förstärkare- och högtalarsystemet. (Använd telekontakter för dessa anslutningar.) PSR-SQ16's MASTER VOLUME kontroll kan inte påverka volymen för den yttre ljudkällan.



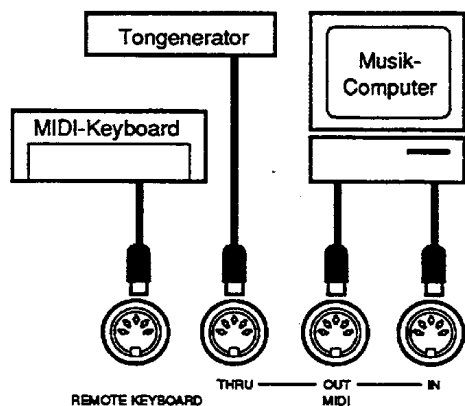


5 PEDAL 1,2 uttag



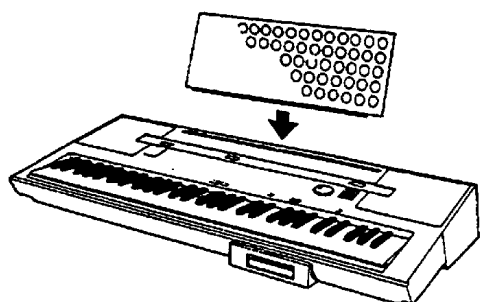
Genom att ansluta fotpedal och fotkontakt (extra tillbehör) till PEDAL 1 och/eller 2 kan Du styra en lång rad av olika panelfunktioner. För mera information hänvisar vi till "PEDAL ASSIGN" avsnittet på sidan 64.

6 MIDI (IN,OUT,THRU, REMOTE KEYBOARD) uttag



MIDI IN och REMOTE KEYBOARD uttag tar emot MIDI data från yttre MIDI källor. MIDI THRU uttaget sänder vidare all data som mottages av MIDI IN uttaget direkt till andra MIDI instrument eller apparater. MIDI data som genereras av PSR-SQ16 (spelade toner och anslag som utföres på klaviaturen) sänds ut via MIDI OUT uttaget.

OBS: Använd endast MIDI kablar för att ansluta till andra MIDI apparater.
OBS: Den maximala längd som rekommenderas för MIDI kabel är 15 meter. Längre kablar kan komma att ta upp störningar som kan orsaka fel i dataöverföringen.



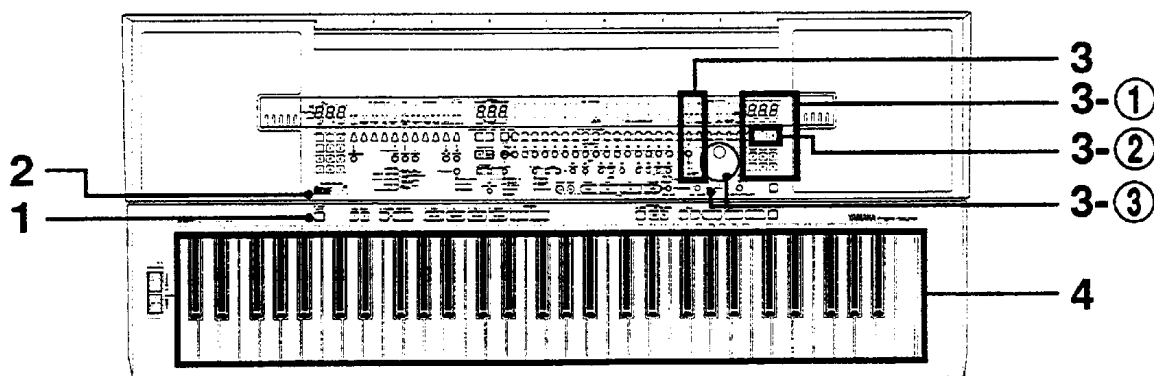
Notstället

Montera notstället genom att sticka ner det i det spår som finns i bakkanten på ovansidan av PSR-SQ16.

VAL AV LJUD

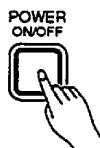
PSR-SQ16 innehåller 200 imponerande och realistiska ljud skapade med Yamaha's erkända AWM tongenereringsteknik. Ljuden är uppdelade i BANK 1 och BANK 2. Välj och prova de olika ljuden.

* Vi hänvisar till "List Book" för en komplett lista över ljuden.



1. Tryck POWER ON

Anslut nätsladden till ett lämpligt vägguttag och slå på strömmen genom att trycka på POWER knappen.



2. Ställ in MASTER VOLUME

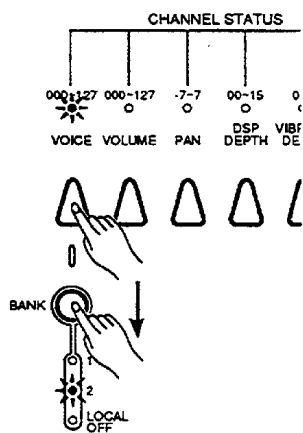
Den totala volymen för PSR-SQ16 kontrolleras med MASTER VOLUME. Ställ kontrollen halvvägs till att börja med.



3. Välj ljud

Prova och välj ljud 008 (ELECTRONIC ORGAN 2) från BANK 2.

Tryck först på VOICE knappen så att dess indikator tänds. Därefter, tryck på BANK knappen tills BANK "2" indikatorn tänds. (Varje gång man trycker på BANK knappen tänds de tre indikatorerna upp i en sekvens, BANK 1-BANK 2-LOCAL OFF-BANK 1.) OBS: För mer information kring BANK knappens LOCAL OFF indikering hänvisar vi till sidan 33.



I detta läge kan Du välja ljud på tre olika sätt:

1 Sifferknapparna



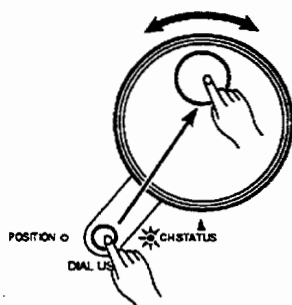
Använd sifferknapparna nedanför den högra textrutan för att slå det tre-siffriga numret för det ljud Du önskar. I detta fall, tryck 0, 0 och 8. Siffran 008 kommer att visas i den högra textrutan.

2 - och + knapparna



Med hjälp av - och + knapparna nedanför den högra textrutan kan Du stegvis förflytta Dig mellan ljudnumren uppåt eller neråt. Genom att hålla en av dessa knappar nedtryckt kan Du snabbt "bläddra" uppåt eller neråt.

3 DIAL ratten



Om så behövs, tryck på DIAL USAGE knappen så att CH.STATUS indikatorn till höger tänds. Genom att vrida DIAL ratten åt höger ökar siffran i den högra textrutan och vrider man åt vänster minskar den. För mer information hänvisar vi till DIAL USAGE på sidan 32.

OBS: För BANK 1 ljudnummer 104 till 127 och BANK 2 ljudnummer 096 till 127 finns inga fabriksljud inprogrammerade. Dessutom, om BANK indikatorn är ställd på LOCAL OFF, återges inget ljud från klaviaturen.

OBS: När Du bytt ljud, kommer det nya ljudet att återges i och med nästa tangentanslag.

4. Spela

Efter att ha genomfört ovanstående procedur, prova att spela med det ljud Du valt. Prova och välj andra ljud.

OBS: Om inte ljudet överensstämmer med numret enligt ljudlistan, kan det bero på att CONFIG.TABLE inte är ställd i normalt utgångsläge. För information om hur man återgår till normalt utgångsläge för CONFIG.TABLE hänvisar vi till sidan 78.

• Rytminstrument ljud

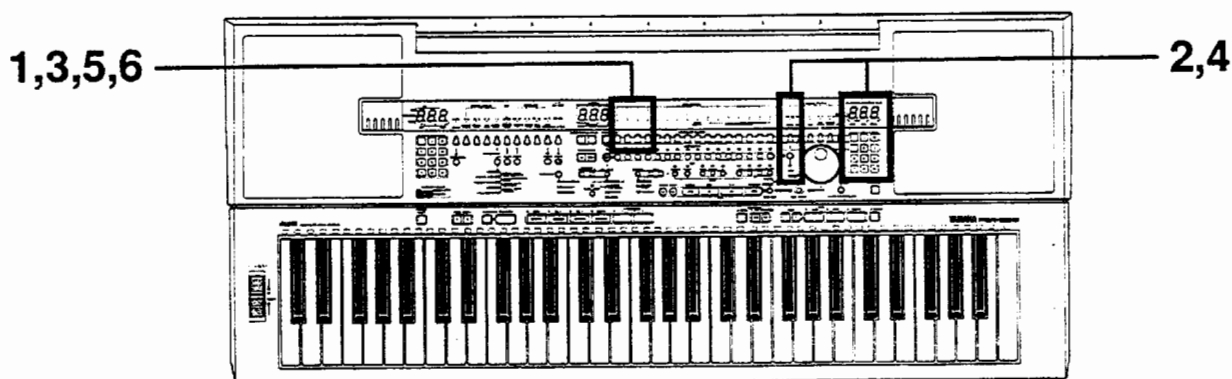
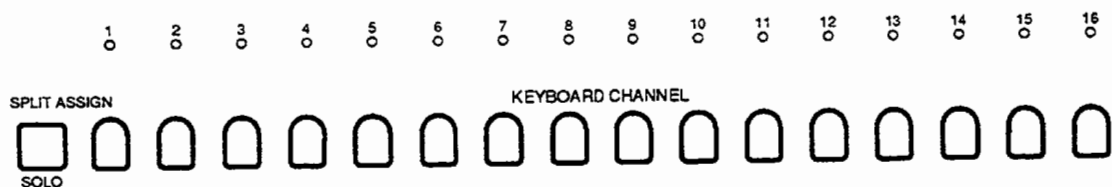
Ljudnummer 065 till 087 i BANK 2 är rytminstrument ljud, utan fixerad tonhöjd i vanlig mening, och med individuella rytminstrument programmerade till varje tangent. För ljudnummer 065 STANDARD KIT och 074 STANDARD KIT W/GATE motsvarar de symboler som finns tryckta ovanför tangenterna det rytm- och percussionsinstrument som finns programmerade till respektive tangenter. Utnyttja dessa symboler när Du använder något av dessa rytminstrument ljudnummer. För ljudnummer 066 till 087 hänvisar vi till Drum Kit/Percussion note programmerings listan i "List Book".

- Med hjälp av rytminstrument ljuden kan Du skapa och använda Dina helt egna rytmmonster. För mer information hänvisar vi till Custom Style avsnittet på sid 61.
- Ljud 065 (STANDARD KIT) till 073 (ACOUSTIC KIT) är "one-shot" typ rytminstrument ljud. (Att släppa upp tangenten påverkar inte ljudets utklingning.) Ljud 074 (STANDARD KIT) till 082 (ACOUSTIC KIT) är "gate" typ rytminstrument ljud. (Släpper man upp tangenten klipps ljudet av vid denna punkt.) Dessa rytminstrumentljud är desamma som ljud 065 till 073.

LÄGG SAMMAN TVÅ ELLER FLERA LJUD

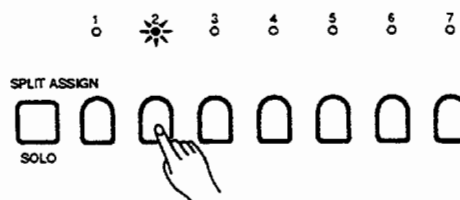
• Om KEYBOARD CHANNEL

PSR-SQ16 har 16 programmerbara Keyboard kanaler. Man kan lägga separata ljud till varje kanal. Om man väljer ljud (och deras individuella "CHANNEL STATUS") till flera keyboard kanaler, kan man snabbt byta ljud med en enkel knapptryckning. Låt oss välja ett ljud för en Keyboard Channel.



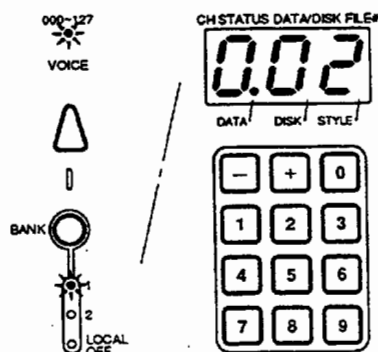
1. Välj en KEYBOARD CHANNEL

Tryck på KEYBOARD CHANNEL 2 knappen så att dess indikator tänds.



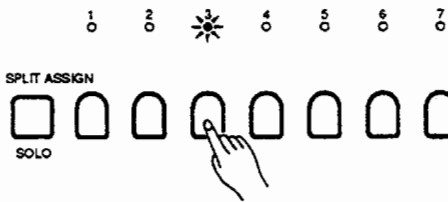
2. Välj ett ljud

Tryck på VOICE knappen så att dess indikator tänds. Följ instruktionerna på sid 10 för att välja BANK 1, Voice 002 (PIANO 3).



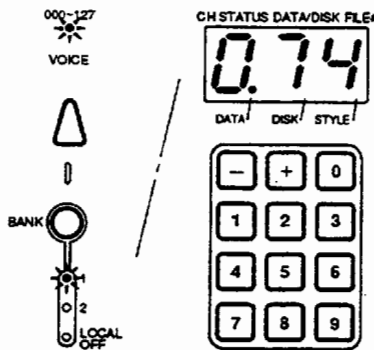
3. Välj en annan Keyboard Channel

Tryck på KEYBOARD CHANNEL 3 så att dess indikator tänds.



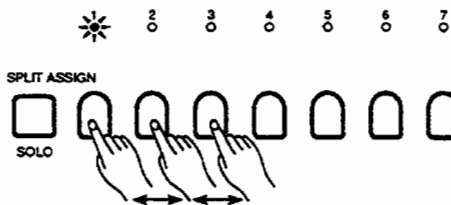
4. Välj ett annat ljud

Ställ KEYBOARD CHANNEL 3 på BANK 1, Voice 074 (ELECTRIC BASS 1). Om du följt anvisningarna är nu följande inställningar gjorda: KEYBOARD CHANNEL 1 till BANK 2 Voice 008 (ELECTRONIC ORGAN 2), KEYBOARD CHANNEL 2 till BANK 1 Voice 002 (PIANO 3) och KEYBOARD CHANNEL 3 till BANK 1, Voice 074 (ELECTRIC BASS 1).



5. Byt ljud och spela

Tryck på KEYBOARD CHANNEL knapparna 1, 2 och 3 för att växla mellan de olika ljuden. Prova själv och spela med varje ljud. OBS: Efter att ha bytt Keyboard Channel kommer ljudbytet att ske i och med nästa ton som spelas på klaviaturen.

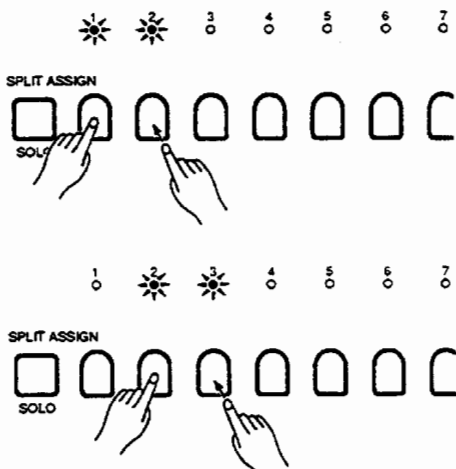


6. Lägg samman två ljud

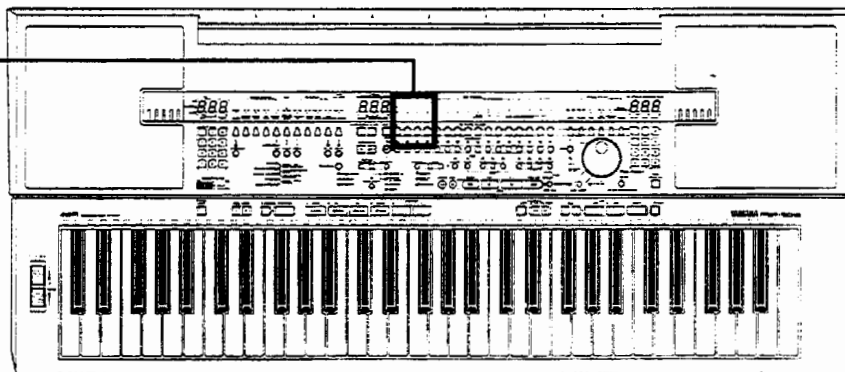
Det anmärkningsvärda med Keyboard Channel hos PSR-SQ16 är att Du kan "lägga samman" alla kanalerna.

Håll nere KEYBOARD CHANNEL 1 knappen och tryck på KEYBOARD CHANNEL 2 knappen. Båda dess indikatorer kommer att lysa. Spela nu på klaviaturen. Du kommer att höra ljuden från ELECTRONIC ORGAN 2 och PIANO 3 samtidigt.

Därefter, håll nere KEYBOARD CHANNEL 2 och tryck på KEYBOARD CHANNEL 3 knappen. Båda dess indikatorer kommer att lysa. Spela på klaviaturen. Du kommer att höra ljuden från PIANO 3 och ELECTRIC BASS 1 samtidigt.



7,8



7. Lägg samman tre eller flera ljud.

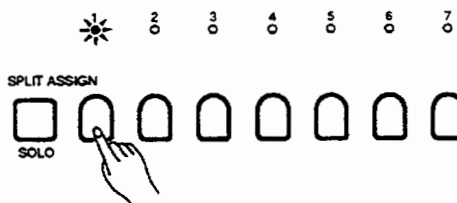


Håll nere KEYBOARD CHANNEL 1 knappen och tryck på KEYBOARD CHANNEL 2 och KEYBOARD CHANNEL 3 knapparna så att dess indikatorer tänds. När Du nu spelar på klaviaturen kommer Du att höra alla tre ljuden samtidigt; ELECTRONIC ORGAN 2, PIANO 3 och ELECTRIC BASS 1.

* Genom att hålla den först valda KEYBOARD CHANNEL knappen nedtryckt och sedan trycka på vilka andra KEYBOARD CHANNEL knappar som helst kan Du lägga samman maximalt 16 ljud.

OBS: Antalet maximalt tillgängliga kanaler är 16. Den maximala polyfonin är emellertid 28 toner per Bank (d v s 28 toner per Bank kan återges på klaviaturen samtidigt). På grund av denna begränsning kommer toner som spelas över den polyfoniska gränsen att få prioritet över tidigare spelade toner. För mer information hänvisar vi till "Voice/Polyphony List" i "List Book".

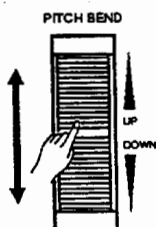
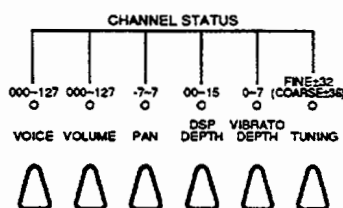
8. Aktivera enbart en kanal



Tryck på Keyboard Channel 1 knappen, och indikatorerna för Keyboard Channel 2 och 3 kommer att slockna (Keyboard Channel 2 och 3 kopplas bort). När Du nu spelar på klaviaturen kommer enbart Keyboard Channel 1 [ELECTRONIC ORGAN2] att ljuda.

* Trycker man på en enda Keyboard Channel knapp när flera Keyboard kanaler är inkopplade blir just denna aktiverad och alla andra kopplas bort.

- TIPS



Utnyttja funktionerna i CHANNEL STATUS sektionen (VOLUME, PAN, DSP DEPTH, etc) som beskrivs på sid 33 för att göra detaljerade justeringar för varje valt ljud. Dessa funktioner påverkar varje ljud enskilt.

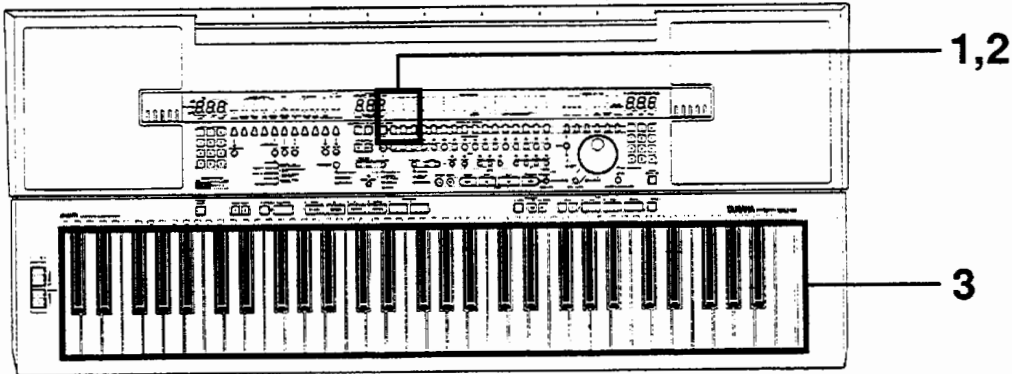
PITCH BEND

Om Du vrider PITCH BEND hjulet som finns till vänster om klaviaturen upp eller ner, kommer toner Du spelar att "böjas" vilket kan liknas vid när en gitarrist tänjer på en sträng. För mer information kring PITCH BEND hjulet, se sid 38.

KEYBOARD SPLIT

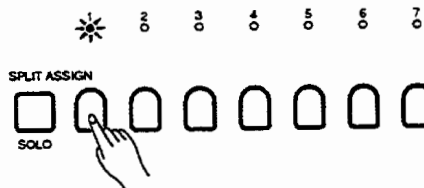
Med Split läge kan Du "dela" klaviaturen i två sektioner och spela ett ljud i vänster hand och ett annat ljud i höger hand. Utgångsläget för splitpunktens inställning är B2 (59: denna siffra finns tryckt ovanför klaviaturen och indikerar dess MIDI tonnummer). För att ändra Split punkt, se sid 37.

* I detta exempel använder vi ljuden i kanal 1 och 2 enligt beskrivningen i föregående kapitel (sid 10-12).



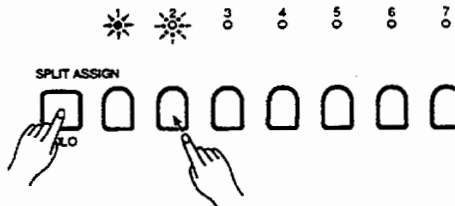
I detta exempel skall vi välja KEYBOARD CHANNEL 1 ljudet (ELECTRONIC ORGAN 2) för höger hand och KEYBOARD CHANNEL 2 ljudet (PIANO 3) för vänster hand.

1. Välj den första kanalen (för höger hand)



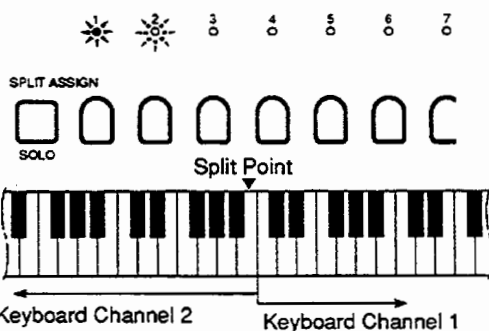
Tryck på KEYBOARD CHANNEL 1 knappen så att dess indikator tänds.

2. Välj den andra kanalen (för vänster hand)



Håll nu SPLIT ASSIGN knappen nedtryckt. Tryck samtidigt på KEYBOARD CHANNEL 2 knappen så att dess indikator börja blinka.

3. Spela



Efter att ha släppt upp SPLIT ASSIGN knappen kommer indikatorn för Keyboard Channel 1 (höger hand) att lysa fast och indikatorn för Keyboard Channel 2 (vänster hand) att blinka. Detta indikerar Split-läge. När Du nu spelar på klaviaturen kommer KEYBOARD CHANNEL 1 (ELECTRONIC ORGAN 2) att ljuda för höger hand och KEYBOARD CHANNEL 2 (PIANO 3) att ljuda för vänster hand.

- * Split punkten kan läggas var som helst på klaviaturen. För att ändra Split punkt, se sid 37.
- * För att komma ur Split läge, håll åter SPLIT ASSIGN nedtryckt och tryck på KEYBOARD CHANNEL 2 knappen.

AUTO ACCOMPANIMENT

VAD ÄR AUTO ACCOMPANIMENT?

Med Auto Accompaniment läget hos PSR-SQ16 kommer allt som spelas i vänsterhands sektionen på klaviaturen (alla tangenter till vänster om och inklusive split punkten) att återges som ett komplett orkestrerat ackompanjemang enligt det ackord som spelas. PSR-SQ16 täcker en lång rad av musikaliska stilar tack vare sina 269 fabriksprogrammerade mönster. Med Custom Style funktionen kan Du dessutom skapa Dina helt egna stilar.

De 269 Accompaniment Styles är uppdelade enligt följande:

- **Full Accompaniment** (100 typer; 000 till 099)
Dessa stilar består av Intro, Main, Fill 1, Fill 2 och Ending sektioner där varje sektion dessutom har A och B variation. Varje Full Accompaniment stil har därigenom 10 olika variationer.
- **Part Accompaniment** (100 typer; 100 till 199)
Denna enklare variant består enbart av Main sektion. Här saknas Intro, Fill 1, Fill 2, Ending och Variation A och B sektioner.
- **Rhythm Style** (69 typer; 200 till 268)
Dessa stilar är enbart rytm mönster, d v s återger enbart slagverk. Också här saknas Intro, Fill 1, Fill 2, Ending och Variation A och B sektioner.

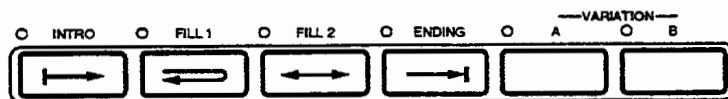
Custom Style, nummer 269 till 276, är minnesplatser där Du kan lägga in 8 egna ackompanjemangsmönster. För ytterligare information, se kapitlet Custom Style på sid 61.

* I List Book finns en komplett lista över ackompanjemangsstilarna.

GRUNDERNA FÖR FULL ACCOMPANIMENT

■ Full Accompaniment sektioner

Full Accompaniment inkluderar Intro, Main, Fill 1, Fill 2 och Ending sektioner och varje sektion har A och B variationer. Dessa olika sektioner ger strukturerade variationer av ackompanjemang. Genom att byta mellan dessa olika sektioner medan ackompanjemanget spelas kan man erhålla musikaliskt mycket välanpassade variationer.



[Sektion] Med "Sektion" avses ett musikavsnitt. Här följer en förklaring av de fyra sektionerna i PSR-SQ16.

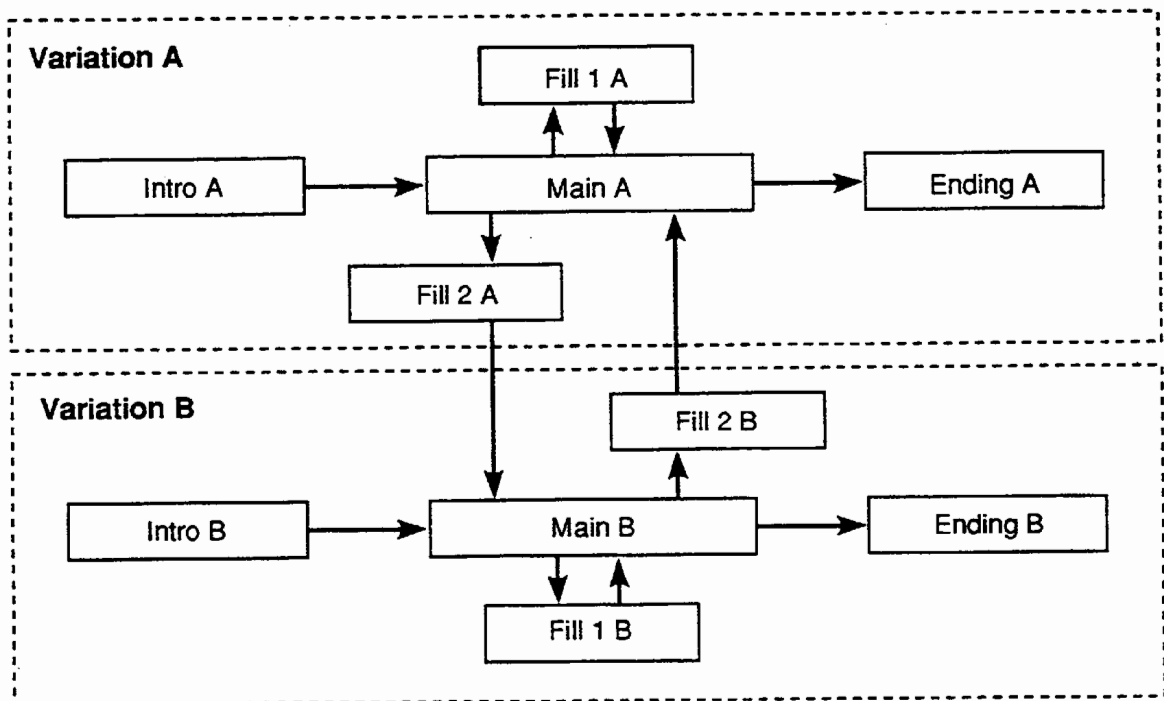
- **INTRO sektion:** Introduktion till en melodi (1-8 takter).
- **MAIN sektion:** Den huvudsakliga delen av ett ackompanjemang. MAIN sektionen återges när alla andra indikatorer (INTRO, FILL 1 och 2, ENDING) är släckta.
- **FILL IN sektion [FILL 1] och [FILL 2]:** Dessa sektioner ger variation för aktuell sektion och kan också leda in i nästa sektion.
- **ENDING sektion:** Ett avslutande mönster (2-8 takter).

[Variation] INTRO, MAIN, FILL 1 och 2 samt ENDING sektioner har alla två variationer (A och B).

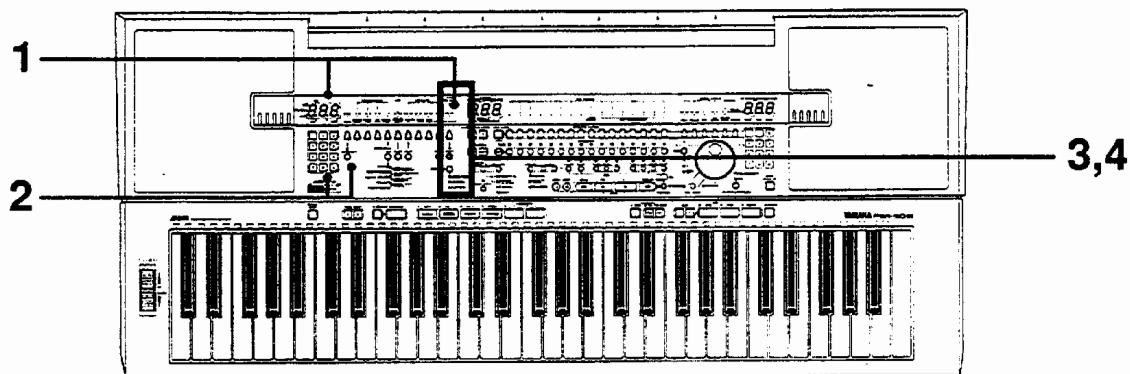
- **Variation A:** Traditionellt ackompanjemang.
- **Variation B:** Mera komplext och innehållsrikt.

■ Förhållandet mellan sektionerna

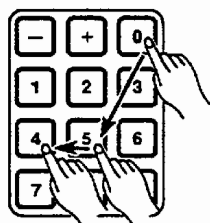
- **Intro** När Intro mönstret avslutats går ackompanjemanget direkt till Main sektionen för den aktuella variationen.
 - **Main** Det aktuella mönstret återges kontinuerligt.
 - **Fill 1** Efter att ett Fill 1 mönster avslutats återgår ackompanjemanget till samma Variation.
 - **Fill 2** Efter att ett Fill 2 mönster avslutats byter ackompanjemanget till den andra variationen (A till B eller B till A).
 - **Ending** När Ending mönstret spelats färdigt stoppas ackompanjemanget.
- Ovanstående förklaring visas också i bilden nedan.



ANVÄND AUTO ACCOMPANIMENT



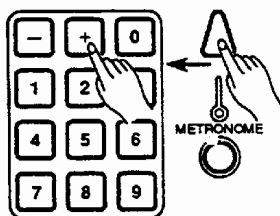
1. Välj en Style



Prova och välj stil 054 (JAZZ BALLAD).

Tryck på STYLE# knappen så att dess indikator tänds. I vänster textruta visas 000, vilket är det normala utgångsläget. Välj stil 054 (JAZZ BALLAD) med hjälp av sifferknapparna nedanför vänster textruta genom att trycka siffrorna 0, 5 och 4. Den valda stilens nummer visas i vänster textruta. Genom att trycka + och - knapparna i denna grupp kan man stegvis öka eller minska stilnummer. Håller man nere + eller - knappen kommer siffran att öka respektive minska kontinuerligt.

2. Ställ Tempo



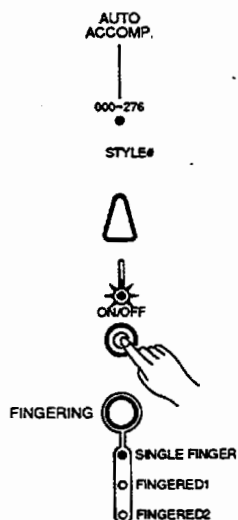
Tryck på TEMPO knappen så att dess indikator tänds.

Hastigheten för den valda stilen kommer att i vänster textruta visas med fjärdedels-slag per minut. Ställ tempot till vilket värde som helst mellan 40 och 240, antingen innan ackompanjemanget startas eller medan det återges med hjälp av sifferknapparna nedanför vänster textruta. Genom att trycka + och - knapparna i denna grupp kan man stegvis öka eller minska tempot. Håller man nere + eller - knappen kommer tempot att öka respektive minska kontinuerligt.

Genom att trycka på + och - knapparna samtidigt erhålles det förprogrammerade tempot för den valda stilen.

* Väljer man en ny stil när rytmen är stoppad, erhåller man också det förprogrammerade tempot för denna stil. Väljer man ny stil medan rytmen återges, kvarstannar man i det aktuella tempot.

3. Tryck AUTO ACCOMPANI- MENT ON/OFF



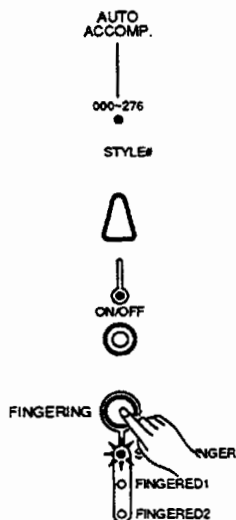
Tryck på AUTO ACCOMP. ON/OFF knappen nedanför STYLE# så att dess indikator tänds.

* För mer information beträffande ON/OFF inställning, se sid 39.

OBS: AUTO ACCOMP. är inte inkopplat om dess indikator inte lyser. I så fall återges enbart rytmackompanjemang.

OBS: När AUTO ACCOMP kopplas in, hamnar man automatiskt i SYNCHRO start läge.

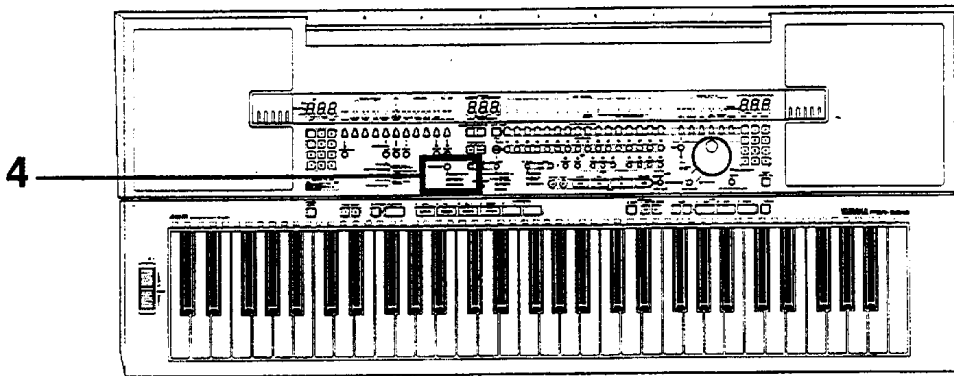
4. Välj Auto Accompani- ment Fingering



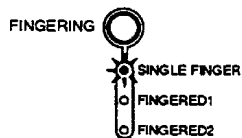
Använd FINGERING knappen för att välja typ av ackompanje-
mangsautomatik (Single Finger, Fingered 1 eller Fingered 2).

Efterföljande information beskriver hur man spelar ackord i de olika
automatiktyperna.

* Det maximala antalet toner som kan återges samtidigt är 56. Denna siffra reduce-
ras när Auto Accompaniment funktionen används. För mer information hänvisar vi
till "Voice/Polyphony List" i "List Book".



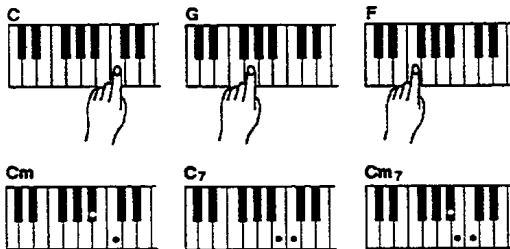
● **SINGLE FINGER läge:**



Genom att använda maximalt tre fingrar i vänstra klaviaturdelen (d v s alla tangenter och inklusive den till vänster om split punkten) kan Du erhålla dur, moll, septim och mollseptim ackord. Ackompanjemanget kommer att spela enligt den valda stilen och de ackord som spelas.

* I Single Finger läge ligger den normala split punkten vid 49 (C#2). För att ändra splitpunkt, se sid 37.

Spela i Single Finger läge



● **Dur ackord:**

Tryck grundtonen.

● **Moll ackord:**

Tryck grundtonen och en svart tangent till vänster om denna.

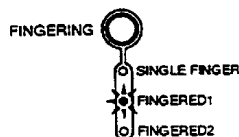
● **Septim ackord:**

Tryck grundtonen och en vit tangent till vänster om denna.

● **Moll-septim ackord:**

Tryck grundtonen och en vit och en svart tangent till vänster om denna.

● **FINGERED 1 läge:**

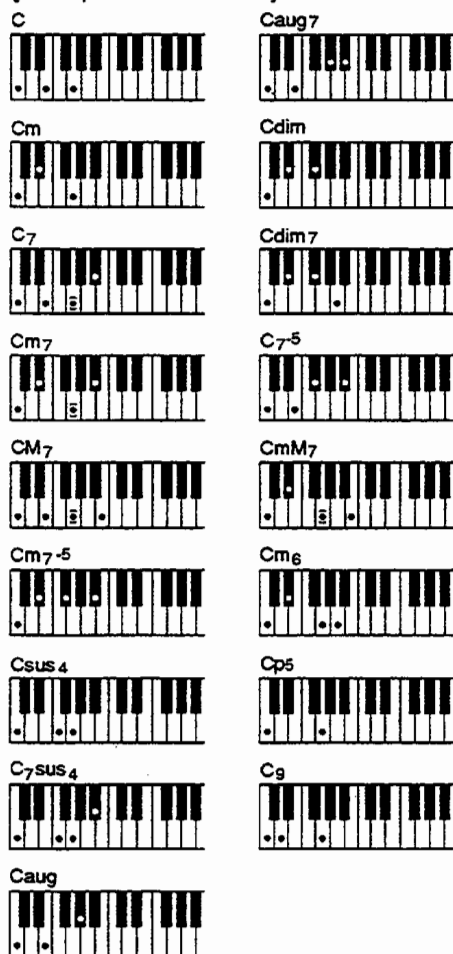


Fingered 1 är avsett för den som redan känner till hur man spelar ackord. Genom att spela ackord i vänstra klaviaturdelen (upp t o m och inklusive split punkten), kommer PSR-SQ16 att spela ett anpassat ackompanjemang.

* I Fingered 1 läge ligger den normala split punkten vid 54 (F#2). För att ändra splitpunkt, se sid 37.

PSR-SQ16 kommer att i Fingered 1 läge acceptera de ackord som uppräknats till höger.

[Example for "C" chords]



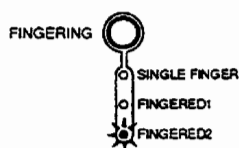
Ackord/[Förkortning]	Toner
Dur	1-3-5
Moll [m]	1-b3-5
Septim [7]	1-3-(5)-b7
Mollseptim [m7]	1-b3-(5)-b7
Stor septim [MAJ7]	1-3-(5)-7
Mollseptim liten kvint [m7-5]	1-b3-b5-b7
Förhållen kvart [sus4]	1-4-5
Septim med förhållen kvart [7sus4]	1-4-5-b7
Förhöjd kvint [aug eller +]	1-3-#5
Septim förhöjd kvint [aug7]	1-3-#5-b7
Förminskat [dim]	1-b3-b5
Förminskat septim [dim7]	1-b3-b5-6
Septim liten kvint [7-5]	1-3-b5-b7
Moll stor septim [mM7]	1-b3-(5)-7
Moll sex [m6]	1-b3-5-6
Ren kvint	1-5
Nia [9]	1-2-5

- * När man spelar en oktav (grundton och skalans åttonde ton), återges endast grundtonen.
- * När man spelar en ren kvint (grundton och skalans femte ton), återges endast grundton och kvint och man kan spela såväl dur som moll melodi.
- * CHORD CANCEL kan göras genom att slå tre toner intill varandra (t ex C, C#, D) och ackompanjemang kommer att stoppas men rytmen fortsätta.

OBS: Om ett ackord inverteras (t ex C E G spelas G C E), kommer PSR-SQ16 att tolka det som C ackord. Inverterar man emellertid förhöjda eller förminskade septim ackord, kommer den lägst spelade tonen att tolkas som grundton. Septim med liten kvint kan spelas med lägsta ton eller septim som grund. Moll sex måste spelas med lägsta ton som grund.

OBS: Toner inom parentes kan uteslutas.

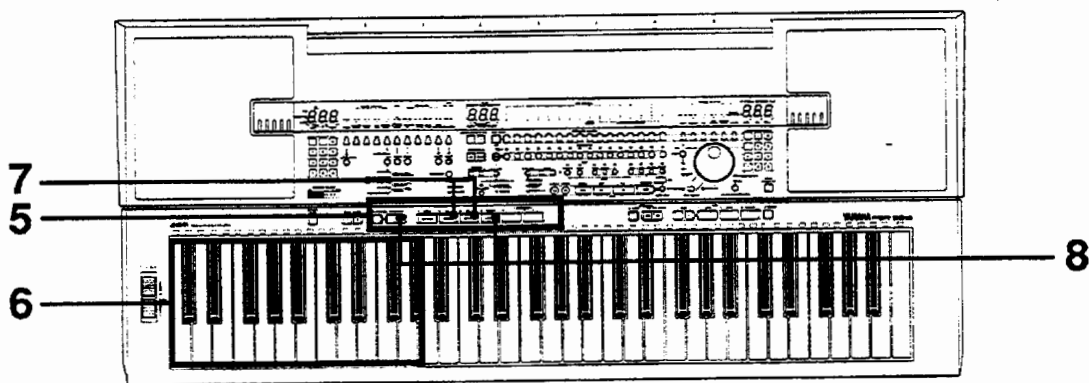
● FINGERED 2 läge:



I detta läge kan automatiken känna korrekt baston, t ex ett C ackord med E i basen (C/E). Det blir nu den lägst spelade tonen i vänsterhands sektionen på klaviaturen som bestämmer vilken ton basen skall grundas på.

- * I Fingered 2 läge ligger den normala split punkten vid 54 (F#2). För att ändra splitpunkt, se sid 37.

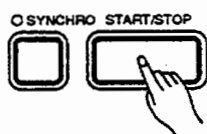
Fingered 2 läget ger perfekta musikaliska möjligheter att påverka bastonen. Ett C ackord t ex som normalt spelas C E G kommer att få C som grundbas. Om det spelas G C E (C/G), återger PSR-SQ16 ett C ackord med ett basmönster som grundas på G. Spelas det E G C (C/E) kommer grundbasen att bli E.



5. Starta ackompanjemanget

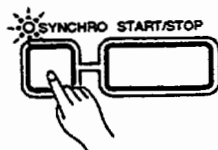
Det finns tre olika sätt att starta ackompanjemanget:

• Start:



Genom att trycka på START/STOP knappen kommer rytmen att omedelbart starta utan övrigt ackordsackompanjement. Så snart ett ackord som PSR-SQ16 kan tolka spelas i vänsterhands delen startas ackordsackompanjemanget. Om den gröna ON/OFF knappen för Auto Accomp inte är aktiverad, kommer enbart rytmen att återges.

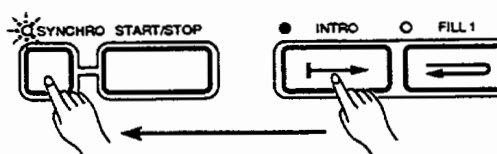
• Synchro start:



Tryck på SYNCHRO knappen, och indikatorn ovanför knappen kommer att blinka. Ackompanjemanget kommer att starta så snart en tangent eller ett ackord slås an i vänsterhands sektionen på klaviaturen. Genom att trycka ännu en gång på SYNCHRO knappen kopplas detta läge bort.

OBS: Om SYNCHRO knappen trycks medan Ackompanjemanget är igång, kommer detta att stoppa. Ackompanjemanget startar igen så snart en tangent eller ett ackord slås an i vänsterhands sektionen på klaviaturen.

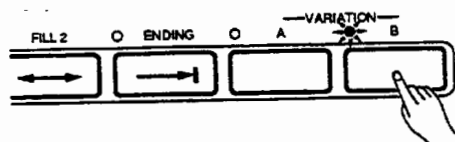
• Synchro start med en introduktion:



För att börja med en introduktion, tryck på INTRO knappen och sedan SYNCHRO knappen. Så snart en ton eller ett ackord spelas i vänsterhands sektionen på klaviaturen kommer ackompanjemanget att starta med Intro mönstret. När Intro mönstret spelats klart övergår ackompanjemanget direkt till Main sektionen. Läget kan kopplas bort genom att man trycker ännu en gång på INTRO knappen och får då rent Synchro Start läge.

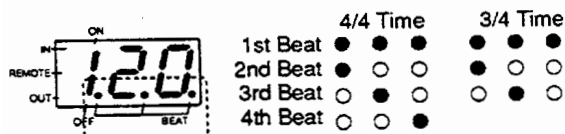
OBS: Trycker man START/STOP knappen efter att INTRO knappen tryckts, kommer Intro mönstret att starta direkt. Det blir emellertid bara rytmen som återges, tills dess ett ackord spelas i vänsterhands sektionen på klaviaturen.

■ Variationer i Full Accompaniment



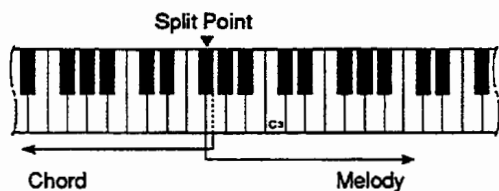
Alla Full Accompaniment (#000-099) stilar har A och B variation. Välj variation genom att helt enkelt trycka på VARIATION A eller VARIATION B knappen. (Variationer finns inte i samband med Part Accompaniment (#100-199) eller Rhythm Styles (#200-268).

■ Taktlagsindikering



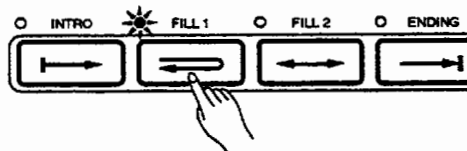
De tre LED punkterna i vänstra textrutan ger en visuell indikering av taktslagen enligt tabellen till vänster.

6. Spela.

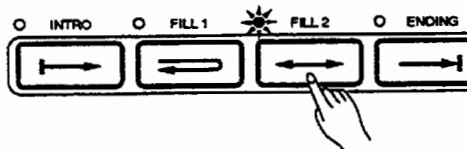


7. Utnyttja Fill- Ins

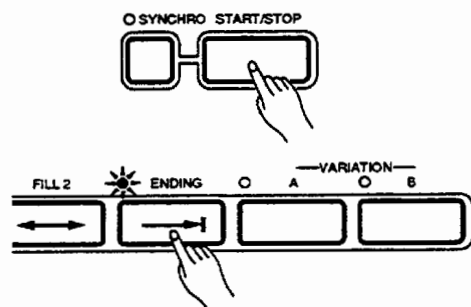
• Fill 1 sektion



• Fill 2 sektion



8. Stoppa ackompanjemanget



Spela ett ackord eller toner i vänsterhands sektionen på klaviaturen, enligt den ackompanjemangautomatik Du valt (SINGLE FINGER, FINGERED 1, FINGERED 2), och Du kommer att erhålla ett ackompanjemang baserat på detta ackord. Spela melodin till detta i högerhands sektionen på klaviaturen.

Två typer av fill in kan användas med Full Accompaniment. Fill in mönstret återges så snart FILL 1 eller FILL 2 knappen trycks och ljuder tills takten är slut.

Fill 1 har A och B variationer. Trycker man FILL 1 för att erhålla fill in mönstret, kommer ackompanjemanget därefter att återgå till Main sektionen för samma variation.

MAIN A - FILL 1 A - MAIN A
MAIN B - FILL 1 B - MAIN B

FILL 2 har också A och B variationer. Tryck FILL 2 för att erhålla fill in mönstret, och ackompanjemanget kommer därefter att övergå till motsatta variationen.

MAIN A - FILL 2 A - MAIN B
MAIN B - FILL 2 B - MAIN A

- * Om FILL 1 eller 2 trycks på sista slaget i takten, kommer fill mönstret att återges i och med första slaget i nästa takt.
- * Om FILL 1 eller 2 trycks medan Intro återges, kommer fill mönstret att istället återges omedelbart och ackompanjemanget går sedan till Main sektionen.
- * Om FILL 1 eller 2 trycks medan Ending spelar, kommer fill mönstret att återges. Ackompanjemanget går därefter direkt till Main sektionen och kommer inte att stoppas.
- * Vi hänvisar till sid 17 där Du finner ett flödesschema beträffande förhållandet mellan FILL och Accompaniment sektionerna.

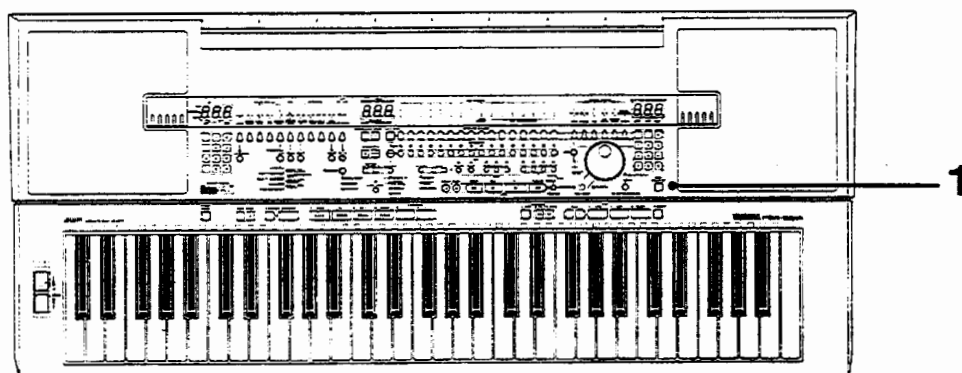
Ackompanjemanget kan när som helst stoppas genom att man trycker på START/STOP knappen. Det kan också stoppas med ett ENDING mönster. Tryck på ENDING knappen och ett avslutande mönster börjar spela fr o m första taktslaget i nästföljande takt. Ackompanjemanget stoppar när Ending mönstret spelats klart.

- * Rytmen kan startas från antingen A eller B variation för Intro, Main, Fill 1, Fill 2 eller Ending sektionerna. Tryck önskad knapp före start.
- * För att välja Main sektion, koppla bort alla sektionindikatorer (INTRO, FILL 1 och 2 samt ENDING).
- * Intro mönstret kan när som helst återges genom att trycka på INTRO knappen. Intro mönstret återges fr o m första slaget i nästföljande takt. När Intro mönstret spelat klart går ackompanjemanget direkt till Main sektion.
- * INTRO, FILL 1, FILL 2, VARIATION A, VARIATION B, ENDING, SYNCHRO och START/STOP kan alla styras via fotkontakt (extra tillbehör). Se avsnittet PEDAL ASSIGN på sid 64.

SPELA DEMONSTRATIONSMELODIER

För att ge en uppfattning om dess kapacitet, inkluderar PSR-SQ16 1 intern demonstrationsmelodi och en Demo Disk med 9 melodier. (En av melodierna på disketten är samma som den interna.) Följ anvisningarna nedan för att lyssna till dessa melodier.

SPELA DEN INTERNA DEMONSTRATIONSMELODIN

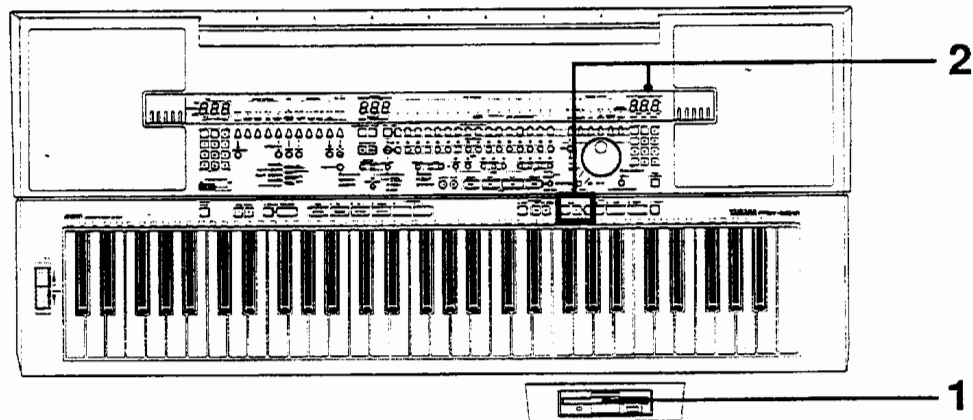


1. Starta/stoppa demo melodin

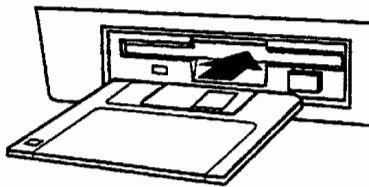


Tryck en gång på DEMO START/STOP knappen för att starta demonstrationsmelodin. Musiken kommer att spelas upp och repeteras. Tryck ännu en gång på DEMO START/STOP knappen för att stoppa uppspelningen.

DEMONSTRATIONSMELODIER FRÅN DISKETT

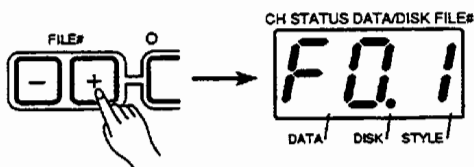


1. Sätt i Demo disketten



Sätt in disketten i diskettstationen på PSR-SQ16 med etiketten vänd uppåt såsom visas i illustrationen till vänster.

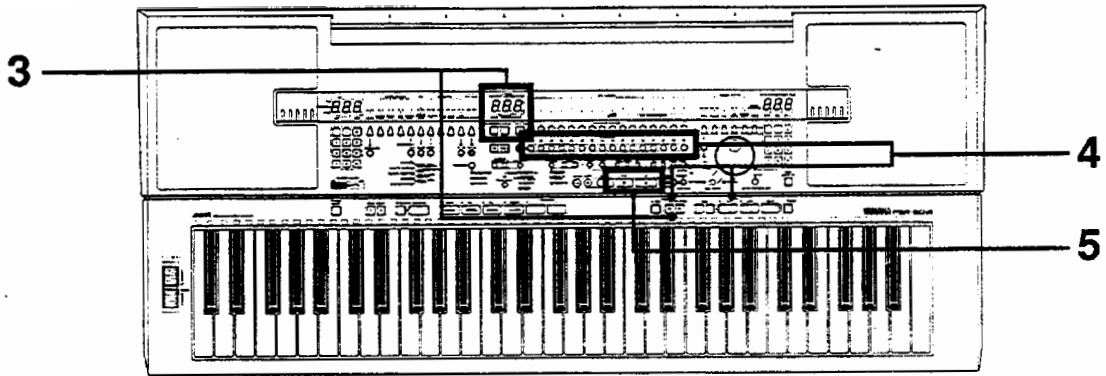
2. Välj en Demo melodi (File) från disketten



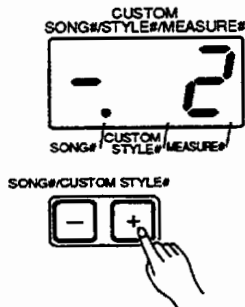
Använd FILE# + eller - knapparna för att välja en fil med demo musik. Genom att trycka på FILE# + eller - knapparna ändras filnumret i den högra textrutan. Välj en fil som innehåller data vilket indikeras genom att numret föregås av ett "F" (t ex F01).

* Fil nummer 01 innehåller samma melodidata som den interna demonstrationsmelodin.

OBS: Om den valda diskettfilen inte innehåller några data visas "-" framför numret (t ex -12). Om Du försöker ladda in en sådan fil till PSR-SQ16's minne kommer ett "felmeddelande" (dE2) att visas i textrutan. Om ett felmeddelande visas, se avsnittet "Felmeddelanden" på sid 74.

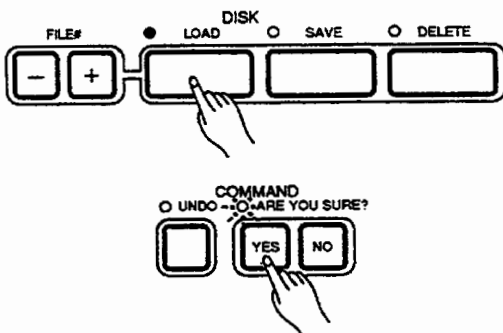


3. Välj ett SONG# för att lagra in en demo melodi



Använd SONG#/CUSTOM STYLE# +/- knapparna för att välja en Song till vilken data för demo melodin kan lagras. Välj ett ledigt Song nummer från 1 till 8. Om ett Song nummer innehåller data visas "F" före siffran. Om det är ledigt visas istället "-". Efter att ha valt Song nummer kommer ARE YOU SURE? ("ÄR DU SÄKER?") indikatorn att blinka. Tryck på YES ("JA") knappen för att bekräfta det valda Song numret. Om sequencern inte innehåller några data kan vilket Song nummer som helst användas.

4. Ladda in melodidata



Tryck på LOAD knappen och ARE YOU SURE? indikatorn kommer att blinka. Kontrollera att Song numret i textrutan i mitten och diskfil numret i textrutan till höger är korrekta. Tryck på YES knappen för att starta laddningen. Operationen kan kopplas bort med NO knappen.

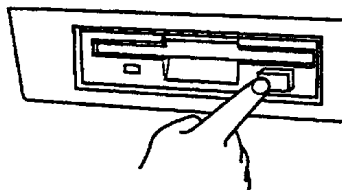
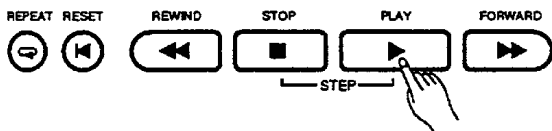
När laddningen är avslutad kommer de indikatorer som är tända under KEYBOARD CHANNEL 1 till 16 att visa vilka spår som använts för demo melodin.



OBS: Medan data laddas kommer LOAD indikatorn att lysa och diskettstationens indikatorlampa att blinka. Tag aldrig ur disketten under dessa omständigheter, eftersom data kan förstöras. I samband med laddningsproceduren kan inte klaviaturen återge något ljud.

OBS: När man laddar data till ett Song nummer kommer all data som eventuellt funnits lagrat vid samma nummer att raderas. Lagra alltid data Du vill behålla till en diskett innan Du börjar ladda in ny data. (Se sid 70.)

5. START/STOPP av demo musik från diskett



Genom att trycka på PLAY knappen i sequencern startas uppspelningen av demo melodin. Uppspelningen stoppas med dess STOP knapp. De övriga knapparnas funktioner beskrivs i SEQUENCER avsnittet på sid 46.

OBS: Välj ett nytt Song nummer innan Du laddar in ytterligare en demo melodi. Tack vare detta kan flera melodier laddas utan att tidigare data raderas.

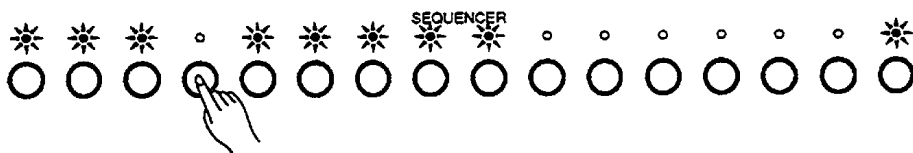
Antal melodier som samtidigt kan lagras i PSR-SQ16's är ca 3 - 5 stycken beroende på den totala minneskapacitet som fordras.

● För att ta ur disketten, tryck utkastarknappen fullständigt, lugnt och bestämt. Vänta med att röra disketten tills den är helt ute.

- TIPS

Lyssna till demo melodierna spår för spår

Indikatorerna för de SEQUENCER spår som innehåller data kommer att vara tända. Genom att trycka på SEQUENCER knappen nedanför en indikator kan man koppla till och från ett spår (tänd indikator betyder att spåret är inkopplat). Genom att lyssna på varje spår separat kan det bli lättare att förstå hur de olika spåren är sammansatta för att bilda det kompletta arrangemanget.

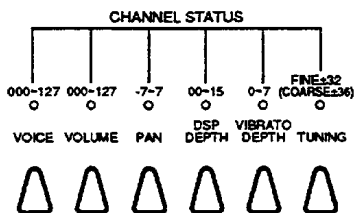
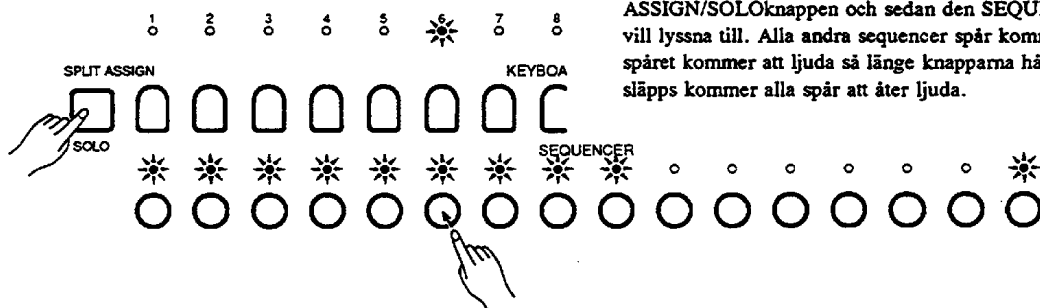


SOLO funktionen

Om Du bara vill lyssna till ett enda spår kan de övriga tillfälligt tystas med hjälp av SOLO funktionen.

Procedur: Medan en demo melodi spelas upp, tryck och håll nere SPLIT

ASSIGN/SOLOknappen och sedan den SEQUENCER knapp vars spår Du vill lyssna till. Alla andra sequencer spår kommer att tystas och det valda spåret kommer att ljuda så länge knapparna hålls nedtryckta. Så snart de släpps kommer alla spår att åter ljuda.



Använd SOLO funktionen för att hjälpa Dig att förstå vilka individuella inställningar (VOICE, VOLUME, PAN, DSP DEPTH, etc) som spelats in för varje kanal. Utnyttja detta kunnande när Du själv spelar eller spelar in.

OBS: Om alla sequencer spår kopplats bort kan ingen uppspelning göras.

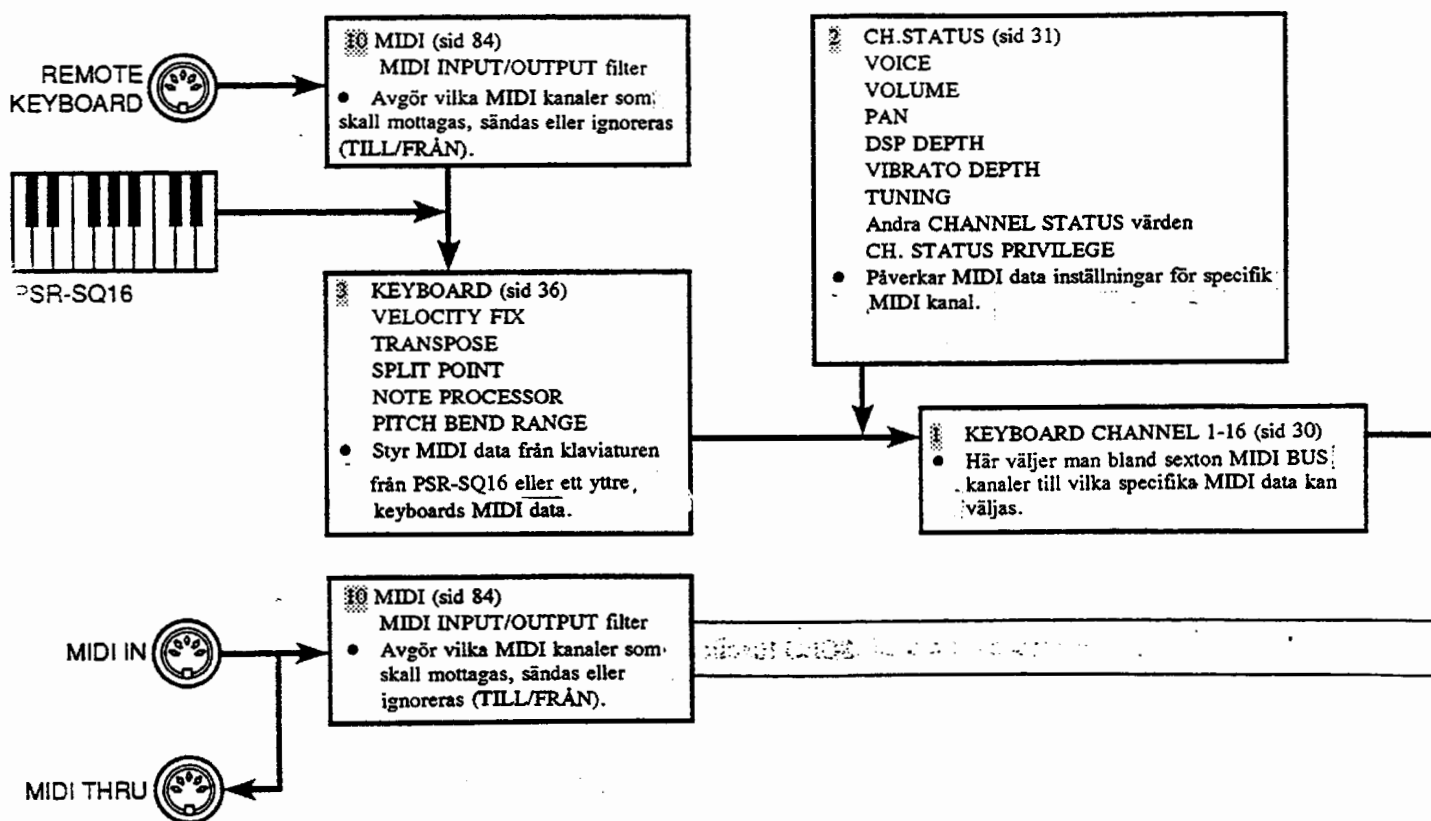
PSR-SQ16 SYSTEMPLAN

PSR-SQ16 är ett keyboard med många funktioner. Det innehåller klaviatur, Auto Accompaniment, en Sequencer och Tongenerator enhet. Var och en av dessa funktioner finns som "moduler" inom PSR-SQ16. Dessa moduler kommunicerar internt genom MIDI (MIDI BUS). Systemplanen nedan visar flödet av MIDI data i relation till panelkontrollerna på PSR-SQ16. Studera denna plan så att Du får en övergripande uppfattning om PSR-SQ16, och läs sedan de följande avsnitten för detaljerad information kring varje funktion.

• Rutorna 1 till 10 nedan motsvarar de områden som angivits som 1 till 10 på bilden över PSR-SQ16's panel överst till höger på sid 29. De följande avsnitten ger alla detaljer kring dessa.

• MIDI systemets dataflöde indikeras av pilarna.

OBS: Data som mottages via MIDI IN uttaget sänds inte ut via MIDI OUT uttaget. Använd MIDI THRU uttaget för att sända vidare data mottaget av MIDI IN uttaget. MIDI OUT uttaget sänder sequencer data till ytre apparater.



Exempel 1 till 6 visar vilka funktioner som används för specifika ändamål och på vilken sida Du finner

Ex 1 Spela på PSR-SQ16's klaviatur.

- 1 KEYBOARD CHANNEL (sid 30)
- 2 CH. STATUS (sid 31)
- 3 KEYBOARD (sid 36)
- 4 AUTO ACCOMPANIMENT (sid 39)
- 9 SOUND MODULE (sid 76)

Ex 2 Kontrollera PSR-SQ16 från en yttre klaviatur.

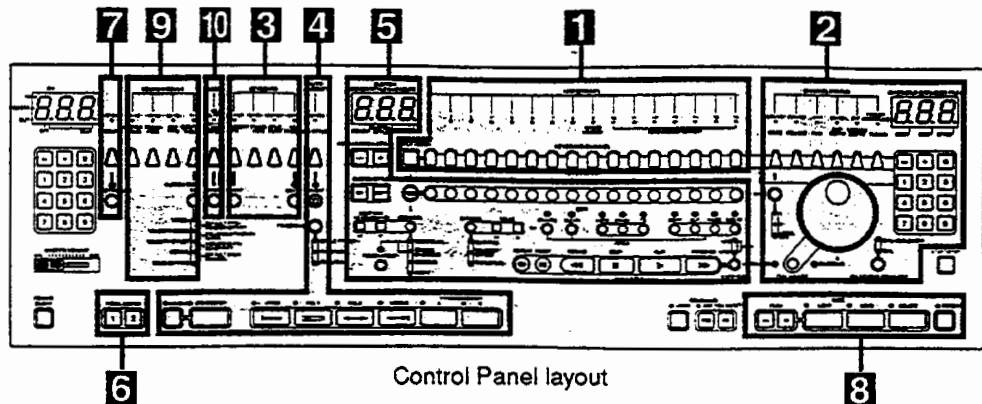
- 10 MIDI INPUT/OUTPUT filter (sid 84)
- 1 KEYBOARD CHANNEL (sid 30)
- 2 CH. STATUS (sid 31)
- 3 KEYBOARD (sid 36)
- 4 AUTO ACCOMPANIMENT (sid 39)
- 9 SOUND MODULE (sid 76)

Ex 3 Använd PSR-SQ16's Sequencer för att spela, spela in eller editera data.

- 1 KEYBOARD CHANNEL (sid 30)
- 2 CH. STATUS (sid 31)
- 3 KEYBOARD (sid 36)
- 4 AUTO ACCOMPANIMENT (sid 39)
- 5 SEQUENCER (sid 42)
- 9 SOUND MODULE (sid 76)

PSR-SQ16 SYSTEMPLAN

- PSR-SQ16 PANELSTRUKTUR
- 1 KEYBOARD CHANNEL
 - 2 CHANNEL STATUS
 - 3 KEYBOARD
 - 4 AUTO ACCOMPANIMENT
 - 5 SEQUENCER
 - 6 PEDAL ASSIGN
 - 7 TEMPO
 - 8 DISK
 - 9 SOUND MODULE
 - 10 MIDI INPUT/OUTPUT filter



AUTO ACCOMPANIMENT (sid 39)
TILL/FRÅN

- Skapar ackompanjemangsautomatik baserat på ackordsdata från klaviaturen (Channel 9 data) och sänder det vidare till kanal 10 till 16.

SEQUENCER (sid 42)

- Använder Sequencer för att återge, spela in och editera data för det som spelats samt Custom Accompaniment data.

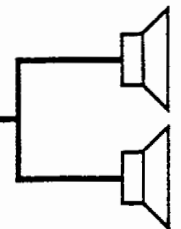
Inspelning Uppspelning

SOUND MODULE (sid 76)

MASTER TUNING
TRANPOSE
DSP TYPE
CONFIG TABLE

- Sound Module tar emot yttre MIDI data och återger en maximal polyfoni av 56 toner. Diverse inställningar låter Dig påverka det ljud som produceras.

Internal AMP/
SPEAKER system



Internal MIDI BUS

MIDI (sid 84)
MIDI INPUT/OUTPUT filter

- Avgör vilka MIDI kanaler som skall mottagas, sändas eller ignoreras (TILL/FRÅN).



detaljerad information om varje funktion.

Ex 4 Använd PSR-SQ16's Sequencer för att spela, spela in eller editera mottagna data.

- 10 MIDI INPUT/OUTPUT filter (sid 84)
- 5 SEQUENCER (sid 42)
- 9 SOUND MODULE (sid 76)

Ex 5 Kontrollera en yttre MIDI II apparat genom att spela på PSR-SQ16's klaviatur.

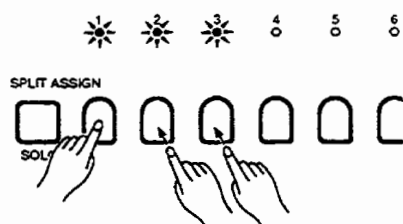
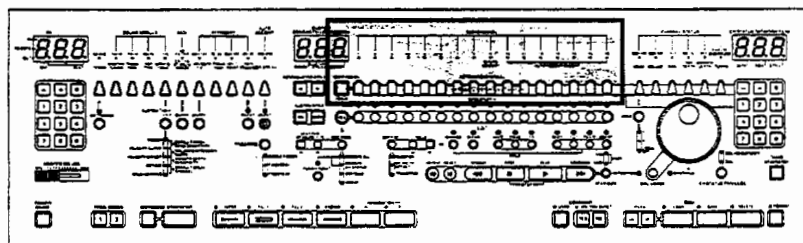
- 1 KEYBOARD CHANNEL (sid 30)
- 2 CH. STATUS (sid 31)
- 3 KEYBOARD (sid 36)
- 10 MIDI INPUT/OUTPUT filter (sid 84)

Ex 6 Ta emot data från en yttre Sequencer och använd PSR-SQ16 som tongenerator.

- 10 MIDI INPUT/OUTPUT filter (sid 84)
- 9 SOUND MODULE (sid 76)

KEYBOARD CHANNEL

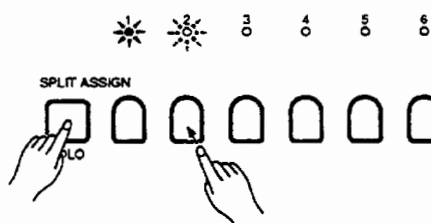
Via KEYBOARD CHANNEL väljer Du CHANNEL STATUS inställningar för varje MIDI kanal. Kanalen kopplas till MIDI BUS genom att helt enkelt trycka på önskad KEYBOARD CHANNEL så att dess indikator tänds. Du kan också göra följande inställningar med KEYBOARD CHANNEL.



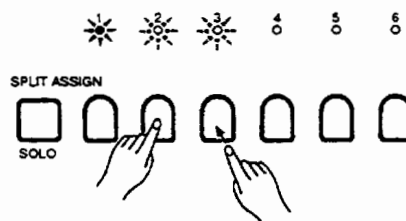
- Det Du spelar på klaviaturen kan destineras till flera kanaler samtidigt. Tack vare detta kan Du sända samma data till varje vald kanal.
- Håll nere knappen för den KEYBOARD CHANNEL som redan är inkopplad (dess indikator lyser), och tryck sedan på knapparna för de KEYBOARD CHANNELS Du vill koppla in. Vilket antal KEYBOARD CHANNELS som helst kan när som helst vara inkopplade samtidigt.

OBS: När två eller flera KEYBOARD CHANNELS är inkopplade, kommer en tryckning på vilken KEYBOARD CHANNEL knapp som helst att aktivera enbart just denna kanal, och alla tidigare inkopplade kanaler kopplas bort.

OBS: Om flera keyboard channels spelas samtidigt med samma ljud med samma stämning, kan färförskjutning komma att påverka ljudet.



- Med PSR-SQ16 kan Du "splita" klaviaturen och spela två ljud samtidigt - ett med vänster hand och ett annat med höger hand.
- Ställ högerhands ljudet (KEYBOARD CHANNEL) enligt beskrivningen ovan. För att ställa vänsterhands ljudet, håll nere SPLIT ASSIGN knappen och tryck vilken KEYBOARD CHANNEL som helst. Indikatorn för den kanal Du valde kommer att blinka som indikering att denna kanal är ställd för vänsterhands sektionen.



- I Split läge kan Du även för vänsterhanden lägga samman två eller flera KEYBOARD CHANNEL samtidigt.

- För att lägga samman ljud, håll nere knappen för den KEYBOARD CHANNEL som avdelats för vänsterhands sektionen och tryck vilken KEYBOARD CHANNEL som helst. På detta sätt kan Du lägga samman så många ljud Du önskar.

OBS: För att komma ur Split läge, håll nere SPLIT ASSIGN knappen och tryck på knappen för den KEYBOARD CHANNEL som avdelats för vänsterhands sektionen, och dess indikator kommer att slockna.

När flera kanaler avdelats för vänsterhands sektionen, håll nere SPLIT ASSIGN knappen och tryck någon av de KEYBOARD CHANNEL som avdelats för vänsterhands sektionen och det blir enbart denna kanal som återges för vänsterhands sektionen. Gör om operationen ännu en gång för att helt komma ur Split läget.

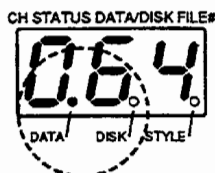
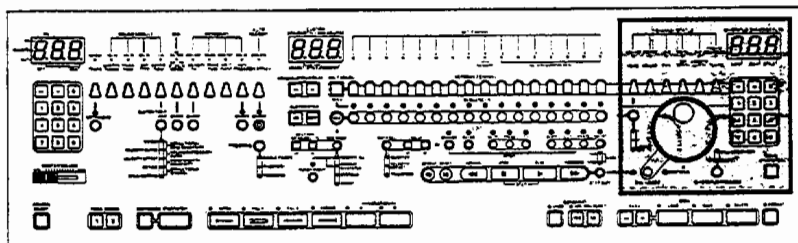
OBS: KEYBOARD CHANNELS som avdelats för högerhands sektionen kan inte samtidigt utnyttjas i vänsterhands sektionen och vice versa.

OBS: När Auto Accompaniment aktiveras blir kanalerna 10 till 16 automatiskt avdelade för ackompanjemangsautomatikens olika delar (se sid 39).

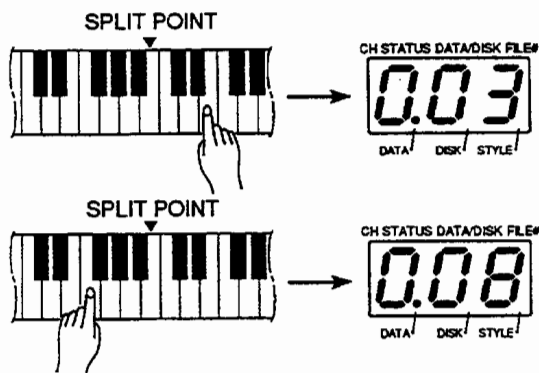
OBS: Indikatorn för en MIDI kanal blinkar när denna kanal spelas från klaviaturen, när kanalen utnyttjas i en sequencer eller i ackompanjemangsuppspelning, samt när MIDI IN data tas emot från en yttre apparat.

2 CHANNEL STATUS

CHANNEL STATUS består av flera parametrar som på olika sätt påverkar ljuden (MIDI program change, control changes) i KEYBOARD CHANNEL (sektion 3). CHANNEL STATUS parametrar memoreras automatiskt för varje KEYBOARD CHANNEL, så när ny CHANNEL väljes kallas parametrarna fram för denna CHANNEL.



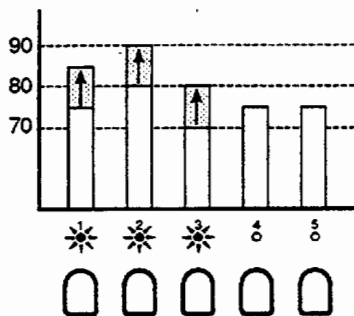
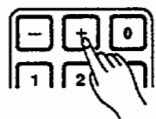
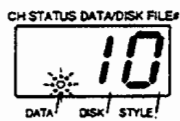
Channel Status data visas i den högra textrutan. Denna textruta visar också Disk filnummer (se sid 70). Vilken information som för tillfället visas, indikeras av "punkter" i textrutans nederkant. Om Data "punkten" är tänd är det CHANNEL STATUS information som visas och om Disk "punkten" är tänd visas Disk filnummer. Channel Status Sustain och Expression kontrolleras med fotpedaler, och Pitch Bend kontrolleras med Pitch Bend hjulet. Pitch Bend omfånget kan justeras när hjulet är vridet fullt upp eller ner. Sustain, Expression och Pitch Bend värden visas inte i textrutan.



- När keyboardet är i "Split" läge.

Genom att slå an en tangent i högerhands sektionen på klaviaturen, kommer Channel Status inställningar för detta ljud att visas i högra textrutan. Det är sedan möjligt att ändra dessa inställningar. Genom att slå an en tangent i vänsterhands sektionen kan samma operationer utföras på vänsterhands ljudet.

Pitch Bend, Sustain till/från och Expression påverkar såväl vänster- som högerhands ljuden samtidigt.



* När ändringar för Channel Status göres i "Grupp" blinkar DATA "punkten" i höger textruta.

● Grupp

Du kan ändra Channel Status inställningar för två eller flera kanaler samtidigt. Detta göres genom att ändra till önskat värde antingen med DIAL hjulet eller sifferknapparna nedanför den högra textrutan.

Till exempel, låt oss säga att Channel 1 (ställd på VOLUME 90) och Channel 5 (ställd på VOLUME 65) är inkopplade samtidigt. (Den högra textrutan visar 000 när två eller flera kanaler är inkopplade.) Om Du sedan väljer VOLUME inställning för Channel Status (se till att VOLUME indikatorn är tänd), kan Du ändra volymen samtidigt för både Channel 1 och Channel 5. Låt oss säga att Du ändrar värdet med 10 (detta värde kommer att visas i höger textruta). Channel 1 kommer därmed att ändras från VOLUME 90 till VOLUME 100, och Channel 5 ändras från VOLUME 65 till VOLUME 75. På detta sätt kan Du ändra samtliga Channel Status inställningar. I GRUPP läge kan Channel Status inställningar vara både positiva och negativa så dess datavärden är dubblerade enligt följande:

VOICE: -127 till 127, VOLUME: -127 till 127, PAN: -14 till 14,
 DSP DEPTH: -15 till 15, VIBRATO DEPTH: -7 till 7,
 TUNING:

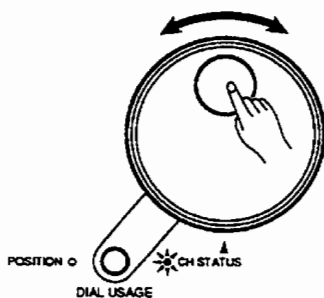
-64 till 64 (finstämning) och -72 till 72 (grovstämning).

OBS: Om man i GRUPP läge försöker ange ett värde som överskrider det maximala, blir inte detta accepterat. Om t ex en Channel har ett VOLUME värde av 120 och Du försöker ange 30, kommer denna Channel att få maximal VOLUME på 127.

OBS: Om man i GRUPP läge anger värdet "000" återfår alla Channels samma värde som innan Grupp ändringen, och relationen mellan Channels ändras aldrig.

OBS: Om en Channel Status inställning ändras i samband med Grupp p gr av sequencer uppspelning eller data från MIDI IN uttaget, återgår Channel Status inställningen till "000" och nya inställningar kommer att gälla.

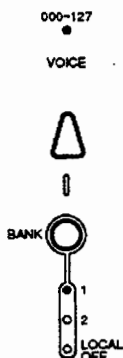
OBS: Om någon Channel Status ändras från ett yttre keyboard i samband med Grupp läge, kommer alla Channels i gruppen att följa det värde som anges från den yttre apparaten.



DIAL användning

Alla Channel Status värden kan ställas med DIAL hjulet. Om så behövs, tryck på DIAL USAGE knappen så att CH.STATUS indikatorn tänds. Vrider man DIAL hjulet åt höger ökar Channel Status värdena och vrider man det åt vänster minskar de.

● **VOICE val (VOICE [BANK 1, BANK 2, LOCAL OFF])**



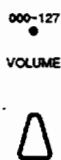
För detaljerade uppgifter vilka ljud Du kan välja mellan, hänvisar vi till List Book (ej översatt) som medföljer PSR-SQ16. Innan Du kan få fram önskat ljud måste Du välja rätt BANK (BANK 1, BANK 2 eller LOCAL OFF) med hjälp av BANK knappen. Så snart rätt bank är vald kan Du välja önskat ljudnummer med DIAL eller sifferknapparna nedanför den högra texttrutan. PSR-SQ16 har 200 ljud (även om Bank 1 och Bank 2 har vardera 127 ljudnummer) och ljudnumren "cirkulerar" på följande sätt: 126-127-000-001-002 eller 002-001-000-127-126.

BANK 1, BANK 2, LOCAL OFF: BANK 1 och BANK 2 motsvarar de interna tongeneratorerna 1 och 2 och varje generator har en maximal polyfoni av 28 toner. Tänk på att välja rätt Bank för att finna önskat ljud. LOCAL OFF används för att välja ljud med en extern tongenerator ansluten till MIDI uttag. PSR-SQ16 återger inget ljud i LOCAL OFF läge. I LOCAL OFF läge sänds varje Keyboard Channel som valts via MIDI OUT uttaget. När BANK 1 eller BANK 2 valts kan I/O FILTER funktionen användas för att bestämma vilka Channels som skall sändas via MIDI OUT uttaget.

OBS: När man valt ny VOICE återges denna i och med första tangent som därefter spelas på klaviaturen.

* Beträffande inställning i utgångsläge, se List Book.

● **VOLUME**



VOLUME justerar ljudnivån för vald KEYBOARD CHANNEL. Tryck på VOLUME knappen så att dess indikator tänds. Ställ därefter värdet mellan 000 (minimum) och 127 (maximum) med hjälp av DIAL eller sifferknapparna nedanför högra texttrutan. Datavärdena 000 till 127 gäller också som MIDI datavärde.

* Beträffande inställning i utgångsläge, se List Book.

● **PAN**



Med PAN väljer man vänster eller höger position för vald KEYBOARD CHANNEL inom stereoljudfältet. Tryck på PAN knappen så att dess indikator tänds. Använd DIAL hjulet eller sifferknapparna för att välja ett värde mellan -7 (helt till vänster) och 7 (helt till höger), med 0 som centerposition (ljudet kommer lika starkt i vänster och höger högtalare).

OBS: När man valt ny PAN inställning återges denna i och med första tangent som därefter spelas på klaviaturen.

* Beträffande inställning i utgångsläge, se List Book.

● **DSP DEPTH**



Med DSP DEPTH kan man bestämma inflytandet från den DSP typ som valts vid SOUND MODULE för aktuell KEYBOARD CHANNEL. Tryck på DSP DEPTH knappen så att dess indikator tänds. Ställ värdet mellan 00 (minimum, gör att ljudet låter nära) och 15 (maximum, gör att ljudet låter långt bort) med hjälp av DIAL hjulet eller sifferknapparna nedanför höger texttruta.

OBS: När man valt ny DSP DEPTH inställning återges denna i och med första tangent som därefter spelas på klaviaturen.

* Beträffande inställning i utgångsläge, se List Book.

● **VIBRATO DEPTH**



Med VIBRATO DEPTH kan man variera vibratot för den valda KEYBOARD CHANNEL. Tryck på VIBRATO DEPTH knappen så att dess indikator tänds. Ställ värdet mellan 0 (inget vibrato) och 7 (maximalt vibrato) med hjälp av DIAL hjulet eller sifferknapparna nedanför höger texttruta.

OBS: Som utgångsläge har varje ljud, där så är lämpligt, programmerats med en passande grad av vibrato.

* Beträffande inställning i utgångsläge, se List Book.

● TUNING



TUNING justerar tonhöjden för den valda KEYBOARD CHANNEL. Det finns två olika typer av TUNING.

- **FINE TUNING:** Genom att trycka en gång på TUNING knappen, så att dess indikator tänds, kan Du finstämma en KEYBOARD CHANNEL. Med FINE TUNING funktionen kan man finstämma inom ett omfång av två halvtoner (1 halvton motsvarar 100 cent). Varje steg av justering motsvarar ca 3 cent. Du kan finstämma vald KEYBOARD CHANNEL till önskat värde mellan -32 (tonhöjden blir lägre) och 32 (tonhöjden blir högre). Använd DIAL, +/- eller sifferknapparna nedanför högra textrutan för att ställa önskat värde. Utgångsläget för FINE TUNING är 00 (A3=440 Hz).
- **COARSE TUNING:** Genom att trycka två gånger i snabb följd på TUNING knappen, så att dess indikator tänds, kan Du grovstämma en KEYBOARD CHANNEL. Med COARSE TUNING funktionen kan man grovstämma inom ett omfång av sex oktaver (1 oktav = 12 halvtoner). Varje steg av justering motsvarar en halvton. Du kan grovstämma vald KEYBOARD CHANNEL till önskat värde mellan -32 (tonhöjden blir lägre) och 32 (tonhöjden blir högre). Använd DIAL, +/- eller sifferknapparna nedanför högra textrutan för att ställa önskat värde. Utgångsläget är 00 (A3=440 Hz).
- * VOICE, PAN, DSP DEPTH, VIBRATO DEPTH och TUNING funktioner kan kontrolleras med fotpedal. För information, se PEDAL ASSIGN avsnittet på sid 64.

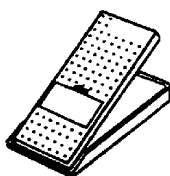
■ Andra CHANNEL STATUS värden

● SUSTAIN till/från



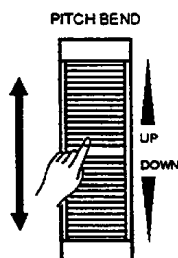
SUSTAIN till/från kan erhållas på aktuell vald KEYBOARD CHANNEL. Sustain värdet visas inte, men har ett internt omfång från 0 till 127. SUSTAIN till/från kontrolleras med fotkontakt. För ytterligare information, se "Rewrite Channel Status" på sid 48 och "Pedal Assign" på sid 64. Utgångsläget för SUSTAIN inställningen är 0.

● EXPRESSION



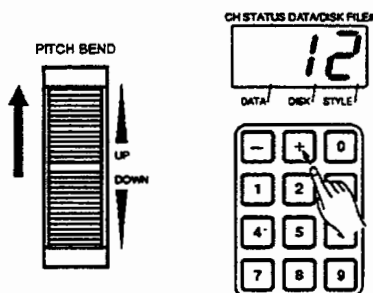
EXPRESSION (volymkontroll) kan varieras på aktuell vald KEYBOARD CHANNEL. Expression värdet visas inte, men har ett internt omfång från 0 till 127. EXPRESSION kontrolleras med fotpedal. För ytterligare information, se "Rewrite Channel Status" på sid 48 och "Pedal Assign" på sid 64. Utgångsläget för EXPRESSION inställningen är 127.

● PITCH BEND



PITCH BEND kan varieras på aktuell vald KEYBOARD CHANNEL (toner spelade på klaviaturen kan "böjas" upp och ner). Pitch Bend värdet visas inte, men har ett internt omfång från 0 till 127. PITCH BEND kontrolleras med Pitch Bend hjulet. För inställning av maximalt pitch bend omfång, se "Pitch Bend Omfång" på sid 38. Utgångsläget för PITCH BEND inställningen är 64 (mittposition).

• PITCH BEND KÄNSLIGHET



Value	Range
	00.00 ~ 127.127
0	0 ~ 0
1	-1 ~ 1
2	-2 ~ 2
3	-3 ~ 3
4	-4 ~ 4
5	-5 ~ 5
6	-6 ~ 6
7	-7 ~ 7
8	-8 ~ 8
9	-9 ~ 9
10	-10 ~ 10
11	-11 ~ 11
12	-12 ~ 12

Med PITCH BEND KÄNSLIGHET kan man justera pitch bend effektens inflytande för vald KEYBOARD CHANNEL när MIDI data mottages. Vrid Pitch Bend hjulet helt upp eller ner, och den aktuella inställningen för pitch bends känslighet visas i den högra textrutan. Använd DIAL, +/- eller sifferknappar nedanför höger textruta för att välja Pitch Bend känslighetsomfång mellan 0 och 12. Inställning i utgångsläget är 12.

- * PITCH BEND OMFÅNG (se sid 38) och PITCH BEND KÄNSLIGHET värden som sammantaget ger samma resultat ger också samma PITCH BEND effekt. T ex, ett PITCH BEND OMFÅNG av 2 och en PITCH BEND KÄNSLIGHET av 12 ($2 \times 12 = 24$) ger samma Pitch Bend effekt som PITCH BEND OMFÅNG 4 med PITCH BEND KÄNSLIGHET 6 ($4 \times 6 = 24$).

- * Denna Pitch Bend känslighet påverkar känsligheten på mottagen MIDI Pitch Bend data.

- * Det är möjligt att ändra denna inställning av känsligheten hos Pitch Bend med hjälp av yttre apparater som kan sända Pitch Bend känslighetsdata till PSR-SQ16.

OBS: Pitch Bend känslighetsvärdet visas i den högra textrutan medan Pitch Bend omfånget samtidigt visas i den vänstra. Detta indikerar PSR-SQ16's Pitch Bend data som sänds ut vilket används som KEYBOARD data. Se "Pitch Bend omfång (för sändning)" på sid 38 för detaljer.

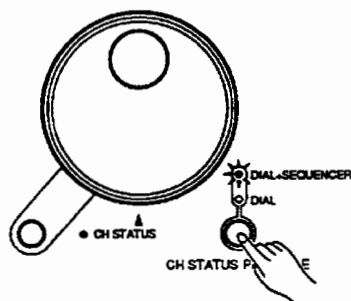
- * För Channel Status inställningar återfås det fabriksprogrammerade utgångsläget genom att +/- knapparna nedanför högra textrutan trycks samtidigt. (Undantag för Sustain, Expression och Pitch Bend.)

- * Vi hänvisar till List Book för förhållandet mellan Channel Status och MIDI program och control change data.

DIAL

• Ställ Channel Status undantag CH STATUS PRIVILEGE

När man ändrar en Keyboard Channel's Channel Status inställning, kan man med CH STATUS PRIVILEGE bestämma om Channel Status data från sequencern skall accepteras eller ej. Genom att trycka på CH STATUS PRIVILEGE knappen kan man alternera mellan DIAL+SEQUENCER och DIAL lägena. Motsvarande indikator visar vilket läge som är inkopplat.



• DIAL+SEQUENCER

I detta läge kommer varje CHANNEL STATUS ändring gjord med DIAL, de högra sifferknapparna, pedaler eller Pitch Bend hjul att tillsammans med data från Sequencern att påverka KEYBOARD CHANNEL data. Det blir det sist valda värdet som kommer att gälla.

• DIAL

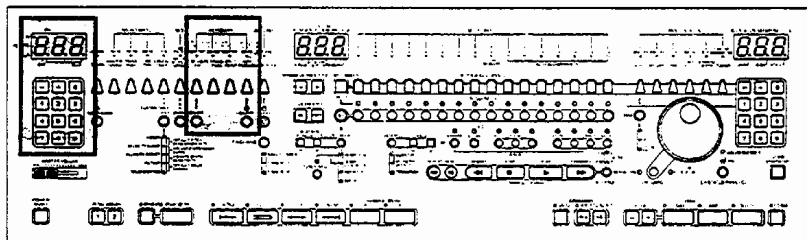
I detta läge kommer enbart CHANNEL STATUS ändringar gjorda med DIAL, de högra sifferknapparna, pedaler eller Pitch Bend hjul att accepteras, medan ändringar från Sequencern ignoreras. Detta läge är användbart för att prova alternativa ljud eller volymnivåer medan man lyssnar till uppspelning från Sequencern. Dessutom kan detta läge användas för att träna innan man genomför en Rewrite Channel Status operation (se sid 48).

I DIAL läge, ändra Channel Status för Pitch Bend, Sustain eller Expression genom att använda respektive hjul, fotkontakt eller volympedal. Den sista ändringen gjord för varje Channel Status kommer att gälla som nytt värde och "Pbd", "SUS" eller "EPS" kommer att visas i högra textrutan.

- * Utgångslägets inställning är DIAL+SEQUENCER.

3 KEYBOARD

Du kan påverka det ljud som återges från klaviaturen med KEYBOARD inställningar. KEYBOARD inställningar påverkar varje KEYBOARD CHANNEL lika, till skillnad från CHANNEL STATUS inställningar som är individuella för varje kanal. Byten mellan KEYBOARD CHANNELS påverkar inte KEYBOARD inställningar.



● VELOCITY FIX

001-127
●
VELOCITY
FX



ON/OFF
○

VELOCITY FIX ställer data från klaviaturen på ett fast värde för anslagskänsligheten. Tryck på VELOCITY FIX knappen så att dess indikator tänds. Ställ Velocity Fix till ett värde mellan 001 och 127 med hjälp av +/- eller sifferknapparna nedanför vänstra textrutan (datavärdet motsvarar MIDI datavärde). Aktivera VELOCITY FIX genom att trycka på VELOCITY FIX ON/OFF knappen nedanför VELOCITY FIX knappen.

När VELOCITY FIX läget är aktiverat, kommer data från klaviaturen att ha ett fast värde för anslaget, oavsett hur hårt eller mjukt Du spelar.

- * Data som mottages från REMOTE KEYBOARD kommer också att påverkas av VELOCITY FIX funktionen.
- * Inställning i utgångsläget är 80. Tryck +/- knapparna samtidigt för att direkt erhålla Velocity Fix värdet 80.

OBS: I Split läge justerar man Velocity Fix för vänster sida genom att först slå an vilken tangent som helst i vänsterhands sektionen, och för höger sida genom att först slå an en tangent inom högerhands sektionen.

● TRANSPOSE

-36-36
●
TRANS
POSE



TRANSPOSE funktionen ändrar tonhöjden på de toner som spelas på PSR-SQ16's klaviatur. Tryck på TRANSPOSE knappen så att dess indikator tänds. Ställ Transposition på ett värde mellan -36 och 36 med hjälp av +/- eller sifferknapparna nedanför vänstra textrutan. +/- knapparna ökar respektive minskar TRANSPOSE värdet med en oktav (12 halvtoner). Värde som väljs med sifferknapparna ges automatiskt ett + eller - värde. Om t ex -12 är aktuellt värde och Du anger 01 kommer -01 att bli angivet värde.

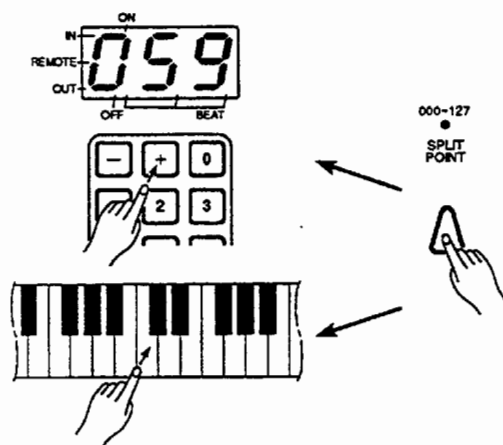
- * Data som mottages från REMOTE KEYBOARD kommer också att påverkas av TRANSPOSE funktionen.
- * Inställning i utgångsläget är 00. Tryck +/- knapparna samtidigt för att direkt erhålla värdet 00.

OBS: För att göra Transpose i SPLIT läge, slå först an en tangent i vänsterhands sektionen för att sedan transponera denna, och slå an en tangent i högerhands sektionen för att transponera denna.

OBS: SOUND MODULE har också en TRANSPOSE funktion som direkt påverkar tongeneratorn (se sid 76). Detta innebär att SOUND MODULE TRANSPOSE funktionen transponerar det ljud som återges lika för alla Channels samtidigt. Även Channel Status COARSE TUNING funktionen transponerar tonerna i halvtons steg, men den funktionen ändrar dessa MIDI data för varje enskild Channel.

OBS: KEYBOARD TRANSPOSE funktionen påverkar endast data genererade från klaviaturen. Den påverkar inte Sequencer data. Eftersom det påverkar ackordsdata från klaviaturen påverkas även Auto Accompaniment.

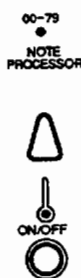
• Ändra SPLIT POINT



Med SPLIT POINT funktionen kan Du ändra delningspunkten på klaviaturen för KEYBOARD CHANNELS eller Auto Accompaniment. Tryck på SPLIT POINT knappen så att dess indikator tänds. Ändra delningspunkten genom att hålla SPLIT POINT knappen nedtryckt och slå an den tangent Du vill ha som ny delningspunkt. Denna tangent blir då den högst spelbara tonen för vänsterhands sektionen. Dessutom har varje tangent på klaviaturen sitt MIDI tonnummer angivet ovanför. Använd +/- eller sifferknapparna nedanför vänstra textrutan för att direkt slå in numret för den tangent Du vill ha som delningspunkt.

- * MIDI tonnumret för den valda delningspunkten visas i vänster textruta.
- * När man använder en yttre klaviatur med mer än 62 tangenter, kan delningspunkten ställas var som helst mellan 000 och 127.
- * SPLIT POINT funktionen används också i samband med ackompanjemangsautomatikens FINGERING lägen (SINGLE FINGER, FINGERED 1 och FINGERED 2). Var och en av dessa automatikformer kan ha sin individuella delningspunkt. Se till att Auto Accompaniment är inkopplat, välj önskad form med FINGERING knappen och ställ delningspunkt. De fabriksinställda SPLIT POINT lägena är följande: KEYBOARD SPLIT - MIDI # 54 (B2), SINGLE FINGER - MIDI # 49 (C#2), FINGERED 1 - MIDI # 54 (F#2), FINGERED 2 - MIDI # 54 (F#2).
- * När AUTO ACCOMPANIMENT aktiveras får dess delningspunkt enligt FINGERING prioritet över allt tidigare val av delningspunkt.

• NOTE PROCESSOR



NOTE PROCESSOR ger ett tillägg av harmoni eller effekt till toner spelade på klaviaturen. Note Processorn har 20 typer av HARMONY och totalt 12 NOTE EFFECTS (sex olika effekter, var och en i RHYTHM SYNCHRONIZED och RHYTHM ASYNCHRONIZED version). Var och en av de tolv NOTE EFFECTS har variationer i fem olika hastigheter. Tryck på NOTE PROCESSOR knappen så att dess indikator tänds. Se listan uppe till höger på panelen för att välja en Harmony eller Effect från 00 till 79, och använd sifferknapparna nedanför vänster textruta för att ange Ditt val. Aktivera NOTE PROCESSOR genom att koppla in NOTE PROCESSOR ON/OFF knappen nedanför NOTE PROCESSOR knappen.

- * HARMONY ger ett harmonitillägg till de toner som spelas i högerhands sektionen på klaviaturen. I samband med SPLIT eller AUTO ACCOMPANIMENT baseras de toner som läggs till på det ackord som spelas i vänsterhands sektionen på klaviaturen. HARMONY nummer 01, 02, 10, 12, 13, 14 och 18 har emellertid fasta tonintervall, och vänsterhands ackordet har därigenom inget inflytande på det Harmony tillägg som återges.
- * NOTE EFFECTS ger olika typer av repeterande återgivning enligt den Effect som valts. RHYTHM SYNCHRONIZED effekter blir synkroniserade med det tempo som valts. RHYTHM ASYNCHRONIZED effekter återges med en förprogrammerad hastighet, där det valda tempot inte har något inflytande. Varje NOTE EFFECT har fem variationer på hastigheten. T ex, RHYTHM SYNCHRONIZED PAN ECHO effekten består av Effect nummer 20 - 24. Alla fem variationerna av en EFFECT ger samma ljudresultat, men ju högre variationsnummer, desto snabbare repeteras effekten.

OBS: I samband med SPLIT läge återges NOTE PROCESSOR effekter bara i högerhands sektionen på klaviaturen.

OBS: När flera KEYBOARD CHANNELS är aktiverade kommer en inkopplad NOTE PROCESSOR effekt att återges endast på den Channel som först valts.

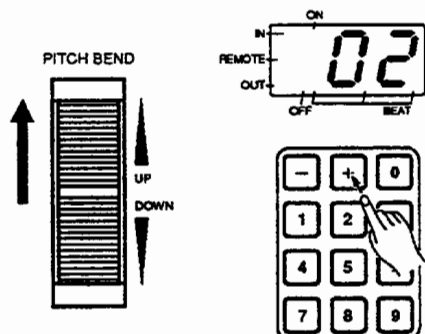
- * Inställning i utgångsläget är 00, DUET.
- * Funktionen för NOTE PROCESSOR ON/OFF knappen kan styras med fotpedal. För ytterligare information, se PEDAL ASSIGN avsnittet på sid 64.

HARMONY			
00	DUET	10	1+4+5+8
01	1-4	11	BLOCK
02	1+5	12	4th INTERVAL BUILD
03	COUNTRY	13	OCTAVE1
04	TRIO1	14	OCTAVE2
05	TRIO2	15	STRUM (TRIO)
06	4 WAY CLOSE BASIC	16	STRUM (4WAY BASIC)
07	4 WAY OPEN BASIC	17	STRUM (4WAY JAZZ)
08	4 WAY CLOSE JAZZ	18	STRUM (1+4+5+8)
09	4 WAY OPEN JAZZ	19	STRUM (BLOCK)

NOTE EFFECT (RHYTHM SYNCHRONIZED/RHYTHM ASYNCHRONIZED)	
20-24 / 50-54	PAN ECHO
25-29 / 55-59	PAN TREMOLO
30-34 / 60-64	PAN GLISSANDO
35-39 / 65-69	PAN TRILL
40-44 / 70-74	POLY ECHO
45-49 / 75-79	POLY TREMOLO

- * Effekterna PAN GLISSANDO (i halvtönssteg) och PAN TRILL återges endast när två tangenter spelas samtidigt.
- * POLY ECHO och POLY TREMOLO effekterna är polyfoniska. Alla andra NOTE EFFECTS är monofoniska.

● PITCH BEND OMFÄNG (för sändning)



Denna funktion används för att ange det maximala omfånget för Pitch Bend hjulet på PSR-SQ16. Vrid Pitch Bend hjulet helt upp eller ner, och den aktuella inställningen visas i den vänstra textrutan. Använd +/- eller sifferknappar nedanför vänster textruta för att ställa maximalt omfång från -12 (vrider man hjulet maximalt uppåt sänks tonhöjden en oktav - 12 halvtöner) till 12 (vrider man hjulet maximalt uppåt höjs tonhöjden en oktav - 12 halvtöner). Varje justering av värdet motsvarar en halvton. Inställning i utgångsläget är +2.

- * Det värde för Pitch Bend som ställs här blir både maximalt Pitch Bend värde som genereras i PSR-SQ16 och det Pitch Bend omfång som gäller när data sänds via MIDI OUT. Se efterföljande tabell för förhållandet mellan inställt Pitch Bend omfång och MIDI data värde.

■ Förhållandet mellan värdet för Pitch Bend omfång och MIDI data värde som sänds.

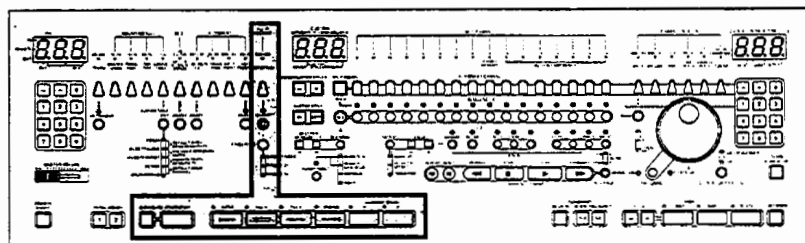
Value	MIDI Data DOWN Min. ~ UP Max.	Value	MIDI Data DOWN Min. ~ UP Max.
-12	127.127 ~ 00.00	1	118.58 ~ 10.69
-11	114.121 ~ 12.5	2	108.53 ~ 20.74
-10	104.116 ~ 22.10	3	96.47 ~ 30.79
-9	94.111 ~ 32.15	4	86.42 ~ 42.85
-8	84.106 ~ 44.21	5	76.37 ~ 52.90
-7	72.100 ~ 54.26	6	64.31 ~ 62.95
-6	62.95 ~ 64.31	7	54.26 ~ 72.100
-5	52.90 ~ 76.37	8	44.21 ~ 84.106
-4	42.85 ~ 86.42	9	32.15 ~ 94.111
-3	30.79 ~ 96.47	10	22.10 ~ 104.116
-2	20.74 ~ 108.53	11	12.5 ~ 114.121
-1	10.69 ~ 118.58	12	00.00 ~ 127.127

*PITCH BEND OMFÄNG och PITCH BEND KÄNSLIGHET värden som sammantaget ger samma resultat ger också samma PITCH BEND effekt.

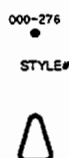
OBS: Pitch Bend omfång visas i vänstra textrutan, medan Pitch Bend känslighet samtidigt visas i högra textrutan. Detta indikerar tongeneratorns känslighet när Pitch Bend data mottages och används som Channel Status data. Se "Pitch Bend Känslighet" på sid 35 för detaljer.

4 AUTO ACCOMPANIMENT

AUTO ACCOMPANIMENT funktionen i PSR-SQ16 ger ett komplett musikaliskt ackompanjemang som Du kan spela tillsammans med på klaviaturen. Det finns 269 förprogrammerade AUTO ACCOMPANIMENT stilar. Här får Du information om hur Du utnyttjar AUTO ACCOMPANIMENT maximalt.



• STYLE#

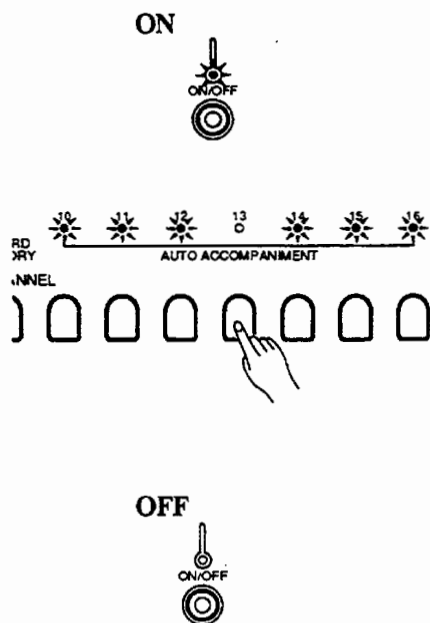


För att välja en förprogrammerad AUTO ACCOMPANIMENT stil, tryck STYLE# knappen så att dess indikator tänds. Se Style List som finns tryckt upp på PSR-SQ16's panel och välj en stil från Full Accompaniment, Part Accompaniment eller Rhythm Style. Använd sifferknapparna under vänster textruta för att slå det tresiffriga numret för den stil Du önskar. Siffran visas i den vänstra textrutan.

* För detaljer kring innehållet i Style List hänvisar vi till List Book.

• AUTO ACCOMPANIMENT ON/OFF

Med denna knapp kopplar man in och ur ackompanjemangsautomatiken.



När indikatorn är tänd är ackompanjemangsautomatiken inkopplad. När Auto Accompaniment är ON avdelas Channel 10 till 16 ackompanjemangets individuella delar. Channel 9 kontrollerar vilka tangenter som spelas för ackorden och återger därför inget ljud. Den valda Auto Accompaniment stilen bestämmer CHANNEL STATUS inställningar för Channel 10 till 16. Ackompanjemangets återges enligt det ackord som spelas i vänsterhands sektionen på klaviaturen. Det valda FINGERING läget (se nästa sida) bestämmer vilken typ av ackord som kan spelas.

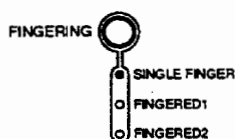
* När Auto Accompaniment aktiveras kommer indikatorerna för Channel 10 till 16 att lysa. Genom att trycka på motsvarande knappar kan vilka som helst av dessa kanaler kopplas till och från. Eventuella inställningar som gjorts för Keyboard Channel 10 till 16 innan Auto Accompaniment aktiverades kommer att raderas. Högerhands- eller splitinställningar för Channel 1 till 8 kommer att förbli oförändrade.

När indikatorn är släckt är ackompanjemangsautomatiken bortkopplad. Om ackompanjemangsautomatikkens START knapp trycks när AUTO ACCOMPANIMENT är OFF, kommer enbart rytmen att ljuda.

OBS: När Auto Accompaniment är inkopplat påverkar varje Channel Status funktion (inklusive Pitch Bend, Sustain och Expression) enbart högerhands sektionen på klaviaturen. Undantag gäller dock för Volume, som istället kontrollerar totalvolymen för ackompanjemanget ("Grupp" funktion för Keyboard Channel 10 till 16).

- * Auto Accompaniment ON/OFF sänds från keyboard modulen som ett Exclusive meddelande till MIDI BUS. Också Style nummer och sektioner i ackompanjemangsmönstren sänds som Exclusive meddelanden. Det går att kontrollera Auto Accompaniment genom att spela in Exclusive meddelanden för Section och Style i Channel 9.
- * Tondata mottagen till Channel 9 från en yttre apparat via MIDI IN anslutningen fungerar som ackordsdata för att styra Auto Accompaniment uppspelning.

● **FINGERING** (se sid 19-21)



De tre lägena för ackompanjemangsautomatiken i PSR-SQ16 är följande:

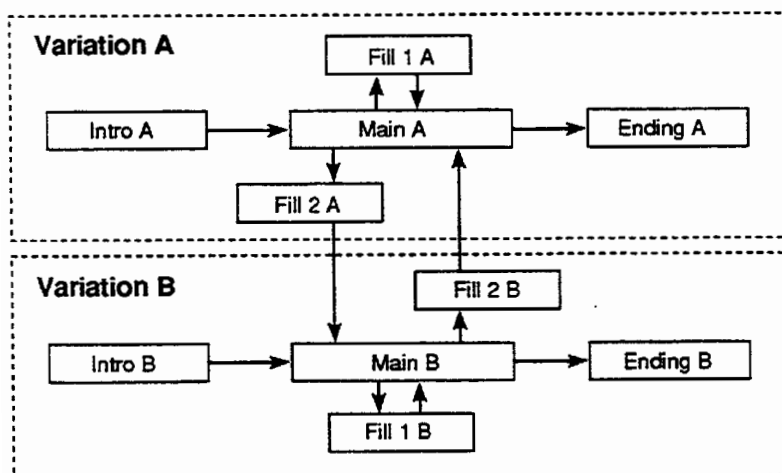
SINGLE FINGER: Med maximalt tre fingrar kan du i vänsterhands sektionen få alla grundläggande ackord.

FINGERED 1: Du kan fritt spela de ackord Du önskar.

FINGERED 2: Samma som FINGERED 1, dock med den skillnaden att den kan känna av vilken grundton ackordet har (se sid 21 för detaljer).

● **ACCOMPANIMENT sektioner**

Varje AUTO ACCOMPANIMENT mönster består av 10 sektioner (A och B variationer av fem olika typer; Intro, Main, Fill 1, Fill 2 och Ending). Illustrationen nedan visar förhållandet mellan de olika sektionerna i AUTO ACCOMPANIMENT.

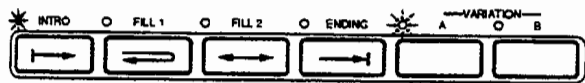


OBS: Om en ny AUTO ACCOMPANIMENT sektion väljs mitt i en takt, kommer den att återges i och med första slaget i nästföljande takt. Fill-in sektioner (Fill 1 eller Fill 2) återges emellertid i samma ögonblick de trycks.

Förval av sektioner

Du kan på förhand välja nästa sektion som skall spelas medan en annan sektion redan spelar.

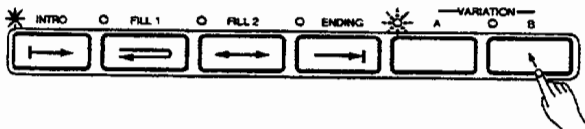
När Intro A sektionen spelar (INTRO indikatorn lyser), blinkar Variation A indikatorn, vilket anger att Main A sektionen är vald att bli den sektion som närmast kommer att ljuda. När Intro sektionen A spelat färdigt (dess indikatorn slocknar), kommer Variation A indikatorn att lysa fast i och med att Main A sektionen återges. Medan en sektion spelar kan Du välja vilken sektion som skall ta vid härnäst.



Exempel 1:

Att gå från Intro A till Main B sektion (förval av B sektion).

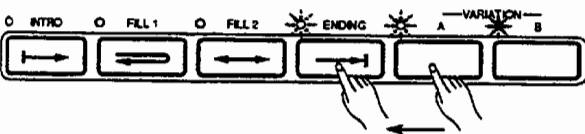
Låt oss säga att Intro A sektionen spelar (dess indikatorn lyser) och Variation A indikatorn blinkar. Om Du trycker Variation B knappen, kommer Variation A:s indikator att lysa och Variation B:s indikator att blinka, vilket anger att Main B sektionen är förvald. När Intro A spelat färdigt tar Main B sektionen över.



Exempel 2:

Att gå från Main B sektion till Ending A sektion (förval av Ending A).

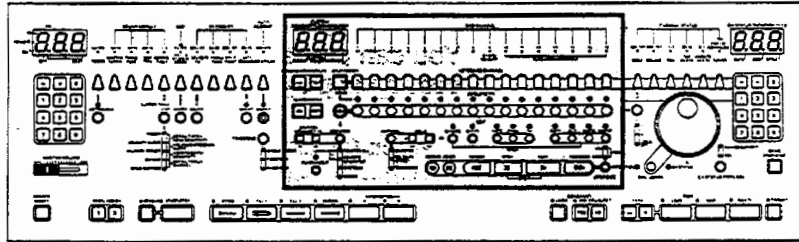
Låt oss säga att Main B sektionen spelar (dess indikatorn lyser). Tryck på Variation A knappen och dess indikator kommer att blinka. Tryck Ending knappen medan Variation A blinkar. Både Ending och Variation A kommer då att blinka eftersom Ending A sektionen nu är förvald. Ending A sektionen kommer att återges i och med första slaget i nästföljande takt.



Denna metod kan användas för att på förhand välja Intro A, Main A, Ending A, Intro B, Main B och Ending B sektioner.

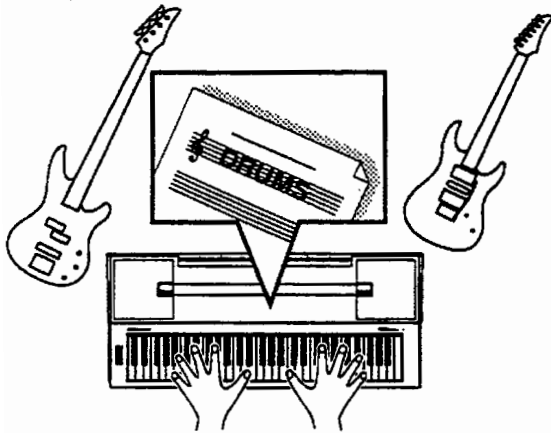
OBS: Fill-in sektioner startar i samma ögonblick Fill 1 eller Fill 2 knappen trycks och kan därför inte väljas på förhand. Den sektion som skall följa efter en Fill-in sektion kan emellertid väljas på förhand.

OBS: Rytmen stoppar automatiskt när en Ending sektion spelat färdigt. Trycker man emellertid Fill 1 eller Fill 2 medan Ending spelas, återges Fill-in sektionen omedelbart. Ackompanjemangent övergår därefter till aktuell Main sektion och rytmen stoppas inte. Om en sektion väljes efter Ending övergår ackompanjemangent till denna sektion utan att rytmen stoppas.



OM SEQUENCERN

SEQUENCER i PSR-SQ16 kan användas för att spela in, återge och förändra musikdata Du skapar. PSR-SQ16's SEQUENCER har 16 kanaler till vilka Du kan spela in data individuellt. Alla inspelade spår kan spelas upp samtidigt.



- Om Du saknar en medlem i bandet.
Vi tänker oss att Du har ett dansband; gitarr, bas, trummor och keyboard. Ni måste repetera en ny låt ikväll som ni skall spela imorgon men trumisen har fått förhinder och kan inte komma till repetitionen. Bekymrad? Ingen fara! Spela in trummisens parti i PSR-SQ16's Sequencer. Nu kan resten av er genomföra repetitionen tillsammans med den inspelade rytmen.

16ch 56poly

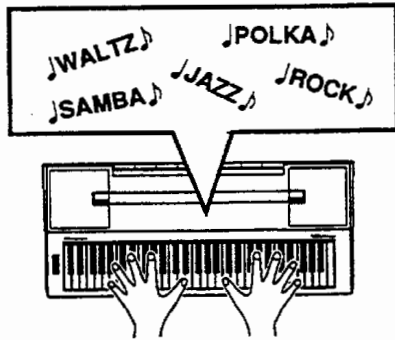


- 16 kanaler.
Du har tillgång till 16 kanaler i Sequencern och kan på så sätt återge musik som låter som om den framföres av en orkester med 16 medlemmar. Tongeneratorm i PSR-SQ16 har en maximal polyfoni av 56 toner (28 toner per bank). Genom att återge flera kanaler samtidigt kan man skapa förnämliga ensembleklanger.

Registration Memory

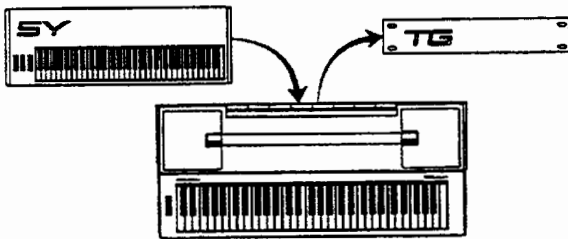


- Använd Sequencer som registreringsminne.
PSR-SQ16's Sequencer memorerar och återger varje kanals Channel Status inställningar. Alla övriga panelinställningar, som val av ackompanjemang, etc blir också memorerat för varje "song" och sequencern kan därför användas som registreringsminne.



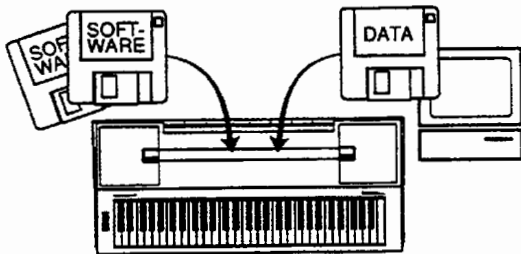
- **Utnyttja de fabriksprogrammerade mönstren i Auto Accompaniment vid inspelning.**

AUTO ACCOMPANIMENT stilar består av flera ljud som kombinerats på ett effektivt sätt. Att utnyttja AUTO ACCOMPANIMENT stilar (detaljerat beskrivet på sid 16) i Dina inspelningar är både bekvämt, tidsbesparande och utgör ett maximalt utnyttjande av Sequencerns uppspelning. Välj först, och spela in en Auto Accompaniment stil som passar Din musik (se INSPELNING sid 44). Spela därefter in melodistämman tillsammans med uppspelning av Auto Accompaniment. Slutligen kan Du göra eventuella ändringar (editera) den totala inspelningen efter tycke och smak (se EDIT sid 53). Med detta arbetssätt blir det synnerligen enkelt att spela in sina egna musikaliska alster. Spela in AUTO ACCOMPANIMENT på Sequencer spår 10 till 16. Genom att göra så kan Du ändra varje individuell del av Auto Accompaniment inspelad på var sitt spår och på så sätt skapa Dina helt egna variationer för ackompanjemanget. Om Du spelar in Auto Accompaniment till spår 9, kommer endast följden av de ackord du spelar i vänster hand att spelas in. Du kan därigenom applicera en ackordsföljd som spelats in med en Auto Accompaniment stil till vilken annan Auto Accompaniment stil som helst. Välj helt enkelt en ny stil, och starta uppspelningen av de ackord Du spelat in. Att spela in enbart ackord sparar också mycket minneskapacitet.



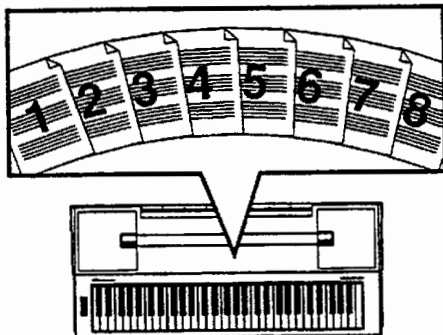
- **Använd MIDI för avancerad Sequencer användning.**

Eftersom PSR-SQ16 är ett MIDI keyboard kan data från yttre källor spelas in i dess flerspåriga Sequencer. Sequencern i PSR-SQ16 kan också sända data till yttre tongeneratorer och kontrollera dess ljud.



- **Annan sequencer- eller datorbaserad mjukvara kan också användas.**

PSR-SQ16 kan acceptera MIDI Standard File och det går därför att använda annan data eller mjukvara. Dessutom kan PSR-SQ16 med hjälp av Configuration Table (se sid 77) anpassas till alla typer av MIDI data för ljudnummer och volymbalans.



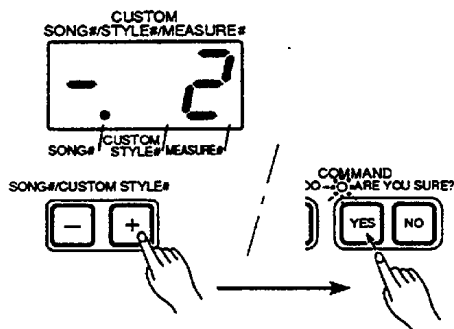
- **SEQUENCER kan spela in total 8 melodier.**

SEQUENCER minnet i PSR-SQ16 kan lagra 8 inspelade melodier ("Songs"), med totalt 15.000 toner. Så länge nätkabeln är ansluten kommer dessa Songs att ligga kvar i det interna minnet även om strömmen bryts med Power knappen. Om nätkabeln dras ur kommer emellertid datan i det interna minnet hos PSR-SQ16 att gå definitivt förlorat. Vi rekommenderar att Du alltid sparar viktiga data Du inte vill förlora, eller önskar lagra för en längre period, till en 3,5" floppy disk. Du kan på detta sätt bygga upp Ditt eget musikkbibliotek.

INSPELNING

Börja inspelningen med att använda en KEYBOARD CHANNEL och spela in ett spår i SEQUENCER.

1. Välj ett Song nummer



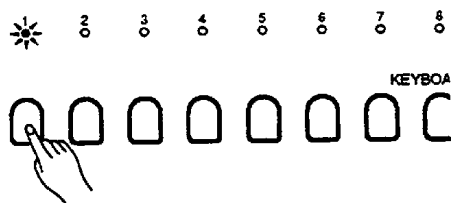
Använd +/- knapparna nedanför textrutan i mitten för att välja ett Song nummer, 1 - 8. Välj ett Song nummer som inte innehåller några data som t ex demonstrationsmelodi från diskett (se sid 25). Se till att punkten vid SONG# i nederkanten av textrutan i mitten är tänd. Om CUSTOM STYLE# punkten skulle vara tänd, tryck då på CUSTOM STYLE ON knappen, så kommer Song punkten att tändas. ARE YOU SURE? indikatorn blinkar efter det att ett Song nummer valts. Tryck på YES knappen för att bekräfta valet av Song nummer. (Tryck på NO knappen för att koppla bort operationen.)

OBS: "F" visas framför melodinumret som innehåller data medan "-" visas om numret är ledigt.

OBS: Alla gjorda inställningar (alla data beskrivna som "initial setting values" i List Book) memoreras till varje melodi. När man väljer ett nytt Song nummer, kommer alla inställningar för denna nya Song att kallas fram. (Föregående Song's gjorda inställningar lagras automatiskt.)

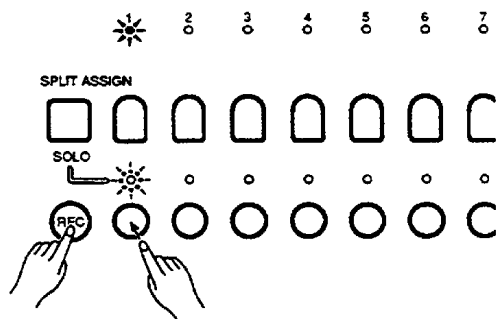
OBS: För att ändra Song nummer utan att ändra gjorda inställningar, välj först nytt Song nummer, håll sedan UNDO knappen nedtryckt och tryck på ARE YOU SURE? YES knappen.

2. Välj en KEYBOARD CHANNEL



Välj en Channel från 1 till 16 för inspelning (KEYBOARD CHANNEL beskrivs i avsnitt 2). Tryck på knappen för önskad Channel så att dess indikator tänds. Ändra vilka som helst av de olika CHANNEL STATUS och KEYBOARD inställningar Du önskar (CHANNEL STATUS och KEYBOARD inställningar beskrivs i respektive avsnitt 2 och 3).

3. Förbered inspelning



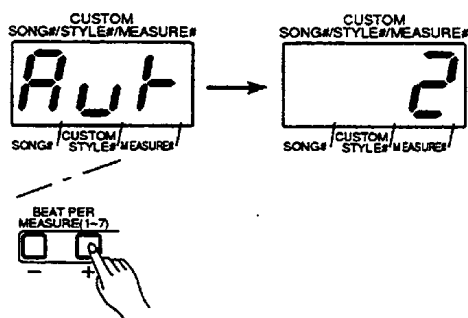
Håll nere REC knappen och tryck på den SEQUENCER knapp som finns direkt under aktiverad KEYBOARD CHANNEL.

SEQUENCER knappens indikator kommer att blinka och Sequencern är nu klar för inspelning. Kontrollera att REC MODE står i REWRITE ALL (se REC MODE sid 48). Om Du ställer tempo och startar metronomen (se sid 65) kan Du följa tempot med metronomens taktslag och därigenom göra det lättare för Dig att spela in (tempot blir inspelat, men inte klickljudet från metronomen). I detta läge blinkar de tre punkterna i den vänstra textrutan samtidigt (se sid 22) i takt med tempot.

OBS: För att samtidigt spela in data som framföres på klaviaturen på PSR-SQ16 tillsammans med extern data från MIDI IN, förbered PSR-SQ16 för inspelning genom att trycka på SEQUENCER knappen för den Channel som motsvarar aktuell MIDI IN kanal. I detta fall behöver indikatorn för Keyboard Channel inte vara tänd.

OBS: Data som framföres via REMOTE KEYBOARD uttaget spelas in på samma sätt som data som framföres på PSR-SQ16's egen klaviatur.

4. Slag per takt

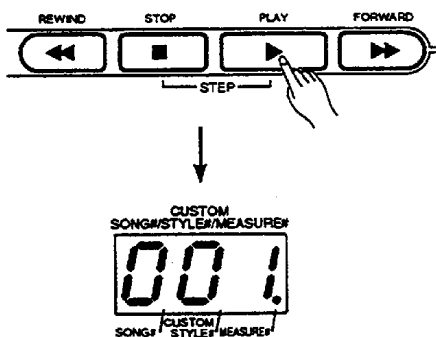


Du kan välja antal slag per takt för den melodi du skall spela in. För detta används BEAT PER MEASURE +/- knapparna belägna nedanför textrutan i mitten för att ställa ett värde mellan 1 och 7. Ställ t ex värdet på "3" för att spela in en melodi med tre slag i takten, "4" för att spela in fyrtakt, etc. Du kan också välj "Aut" (AUTO), vilket automatiskt ställer antal slag per takt, baserat på den AUTO ACCOMPANIMENT stil som valts.

OBS: När man spelar in en ackordsföljd till Channel 9, blir BEAT PER MEASURE alltid inställd på "Aut". Denna inställning kan inte ändras. Om Du emellertid spelar in en ny Accompaniment stil med annat taktslag, kommer det nya taktslaget att ställas automatiskt.

OBS: BEAT PER MEASURE värdet påverkar enbart det inspelade avsnittet. Det är därför möjligt att spela in med annat taktslag i specificerade avsnitt av en melodi. Om du ändrar taktslag inom samma avsnitt kommer det sist valda värdet att gälla.

5. Starta inspelningen

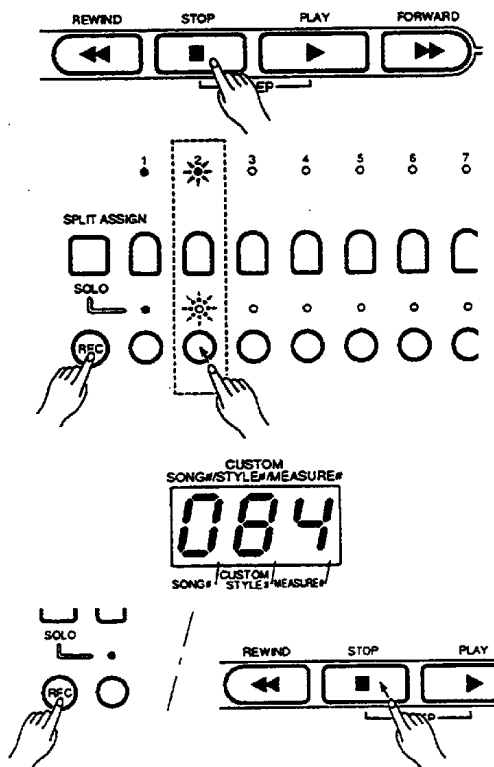


Inspelningen startas när PLAY knappen trycks. SEQUENCERN startar också inspelning i och med första tonen som spelas på klaviaturen. Numret för det aktuella taktens visas i textrutan i mitten. De tre Beat punkterna i vänstra textrutan indikerar taktslagen när man spelar in i SEQUENCER.

OBS: Om Beat Per Measure är 5 eller större, kommer taktslagen i vänster textruta att indikeras enligt följande:

- 5 slag per takt: fjärde och femte taktslagen indikeras av den högra punkten.
- 6 slag per takt: fjärde till sjätte taktslagen indikeras av den högra punkten.
- 7 slag per takt: fjärde till sjunde taktslagen indikeras av den högra punkten.

6. Stoppa inspelningen



Tryck på STOP knappen för att stoppa inspelningen.

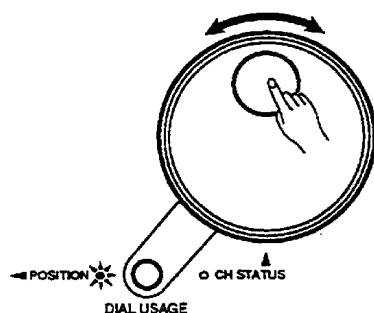
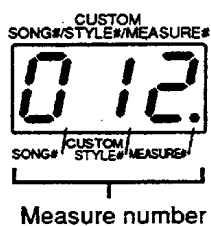
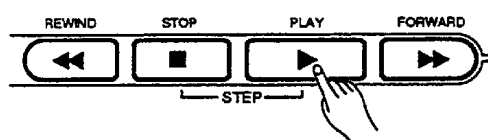
Takträknningen i textrutan i mitten kommer att stoppa och automatiskt återgå till den takt inspelningen startade. Indikatorerna för alla inspelade SEQUENCER spår kommer också att lysa.

* Om indikatorn för det inspelade spåret inte lyser, betyder det att inspelningen inte fungerat. Det kan bero på att SEQUENCER spåret inte matchats mot Keyboard Channel, eller andra orsaker. Gå tillbaka till steg 2 (välj en KEYBOARD CHANNEL) och prova att spela in igen.

Om du vill spela in en annan kanal, välj en KEYBOARD CHANNEL. Håll sedan nere REC knappen och tryck den SEQUENCER knapp som motsvarar den valda KEYBOARD CHANNEL. Sequencern är nu klar att spela in denna kanal. Glöm aldrig att först välja en Keyboard Channel som motsvarar sequencer spåret såsom beskrivits vid steg 2.

* Genom att samtidigt hålla nere REC och STOP knapparna visar textrutan i mitten återstående minne i Sequencern (1 värde = 1 kilobyte minne) så länge knapparna hålls nedtryckta.

UPPSPELNING



För att spela upp Sequencern, tryck SEQUENCER knapparna för de spår Du vill återge, så att dess indikatorer tänds. (Indikatorer för spår som innehåller data kommer också att lysa när inspelningen är avslutad och RESET knappen tryckts.) Tryck på PLAY knappen och uppspelningen av PSR-SQ16 Sequencer startar omedelbart.

Uppspelningen kan när som helst stoppas genom att trycka STOP knappen.

Använd Sequencer FORWARD eller REWIND knapparna för att välja det takt nummer från vilket Du vill att uppspelningen skall börja. Detta kan göras oavsett om Sequencern spelar eller är stoppad. Trycker man FORWARD ökar takt numret med ett och trycker man REWIND minskar det med ett. Håller man en av dessa knappar nedtryckt, ökar respektive minskar takt numren kontinuerligt. Du kan återgå till takt nummer 1 genom att trycka RESET knappen. Om Du trycker DIAL USAGE knappen så att POSITION indikatorn tänds, kan DIAL hjulet användas för att välja takt nummer (se sid 32).

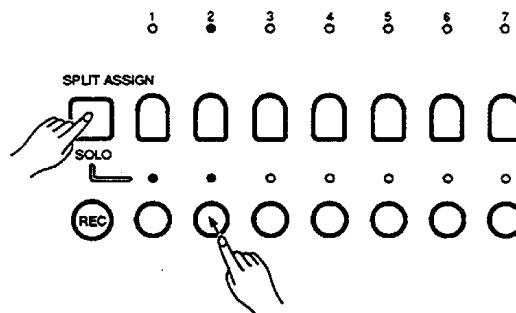
- * Vilka spår som helst kan kopplas till eller från under uppspelning genom att man trycker på motsvarande SEQUENCER knapp.
- * Sequencern's RESET, REWIND, PLAY, STOP och FORWARD funktioner kan styras med fotkontakt (extra tillbehör). För ytterligare information, se PEDAL ASSIGN avsnittet på sid 64.

OBS: Om inga Sequencer indikatorer är tända, kommer en tryckning på PLAY knappen att tända upp indikatorerna för de spår som innehåller inspelad data. Tryck på PLAY knappen en andra gång för att starta uppspelningen av de spår vars indikatorer är tända.

OBS: Om Du startar Auto Accompaniment i samband med sequencer uppspelning, kommer Auto Accompaniment, för att bli synkroniserat med sequencern, att starta i och med nästföljande takt.

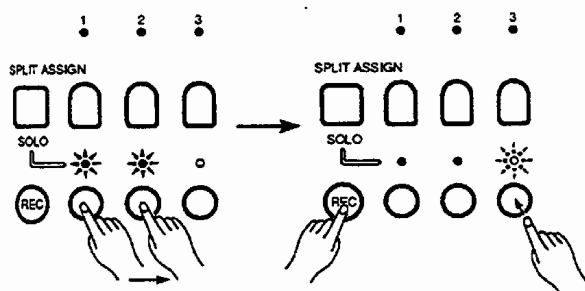
OBS: Channel Status förändringar i sequencern blir inspelade vid den position de göres. Om Du använder REWIND eller DIAL för att gå bakåt och sedan spelar upp, kan det därför hända att channel status inte återges korrekt. Om detta inträffar, håll nere STOP knappen och tryck på RESET knappen. Data kommer att åter läsas av från början av inspelningen (uppdateras), och korrekt channel status blir inställd för den aktuella positionen. Om Du spelar upp under dessa förutsättning, kommer channel status att återges korrekt.

• SOLO



Medan uppspelning är igång, kan du lyssna till enstaka Sequencer spår genom att hålla SPLIT ASSIGN/SOLO knappen nedtryckt tillsammans med en SEQUENCER knapp. Det spår Du väljer kommer att höras ensamt så länge de två knapparna hålls nedtryckta. Denna funktion är användbar när Du vill lyssna till vad som finns inspelat på ett individuellt spår. (Se även sid 27 i "Grundläggande hantering" sektionen.)

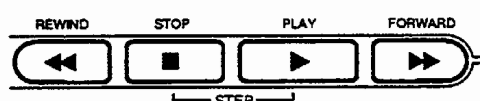
INSPELNING SAMTIDIGT MED UPPSPELNING



Du kan lyssna till tidigare inspelade spår och samtidigt spela in ett nytt.

Tryck de SEQUENCER knappar vars spår Du vill spela upp, så att deras indikatorer tänds. Därefter, håll nere REC knappen och tryck SEQUENCER knappen för det spår Du vill spela in. Dess indikator kommer att blinka för att indikera "standby läge" (klart för inspelning). Du kan nu starta inspelning till detta nya spår, antingen genom att trycka PLAY knappen eller börja spela på klaviaturen, medan Du samtidigt lyssnar redan inspelade avsnitt.

INSPELNING FRÅN OCH MED EN UTVALD TAKT



Det går att starta inspelning från en utvald takt mitt i en melodi. Medan Sequencern är stoppad, använd FORWARD eller REWIND knapparna för att välja den takt Du vill börja i.

INSPELNING AV FLERA SPÅR

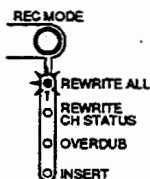
Du kan spela in på flera individuella spår samtidigt. Detta gör man genom att hålla nere REC knappen och sedan trycka på knapparna för de spår Du vill spela in. Här följer en förklaring hur olika typer av framföranden kan spelas in på valda spår.

- 1. Spela in flera spår med klaviaturen**
Välj först de KEYBOARD CHANNELS Du önskar och gör sedan klar Sequencern för inspelning. Genom att samtidigt spela in till flera spår, kommer samma framförande att spelas in till alla valda Sequencer spår, tillsammans med varje kanals individuella Channel Status inställningar.
- 2. Spela in vänster- och högerhands sektioner i Split läge**
Ställ klaviaturen i SPLIT läge (se sid 15) med önskade Keyboard Channels, gör klart Sequencern och börja inspelningen.
- 3. Spela in med Auto Accompaniment**
Keyboard Channel 10 till 16 används för att spela in individuella delar av Auto Accompaniment. Så snart Du valt de Keyboard Channels Du önskar och Sequencern gjorts klar, kan du börja inspelning. Channels 1 till 8 kan samtidigt användas för att spela in framförandet för höger hand.
- 4. Spela in ackordsdata för Auto Accompaniment**
Channel 9 används för att spela in de ackordsdata för Auto Accompaniment Du spelar i vänsterhands sektionen på klaviaturen. Gör klar Channel 9 för inspelning och spela in önskad ackordsföljd (se sid 50).
- 5. Spela in flera spår via MIDI IN uttaget**
Välj med hjälp av MIDI I/O filter inställningar de kanaler Du vill spela in (se sid 84). Så snart Keyboard Channels och Sequencer gjorts klart kan inspelningen börja. Genom att aktivera MIDI IN CLOCK/COMMANDS funktion, kan ett yttre keyboards start och stopp funktioner användas för att kontrollera PSR-SQ16's Sequencer PLAY och STOP knappar.

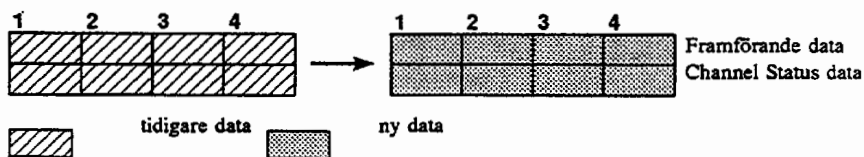
RECORDING MODE (typ av inspelning)

Nedan förklaras de fyra metoder som finns vid inspelning till redan inspelat spår.

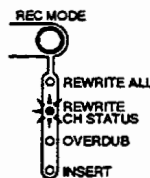
1. REWRITE ALL



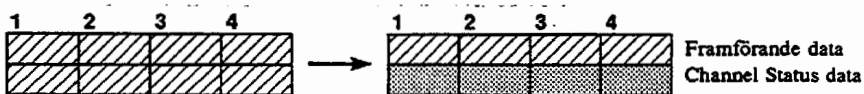
Med början från det takt nummer Du valt, kommer ny data Du spelar in att ersätta tidigare inspelad data på spåret. Denna metod kan också användas för att spela in nytt spår.



2. REWRITE CH.STATUS

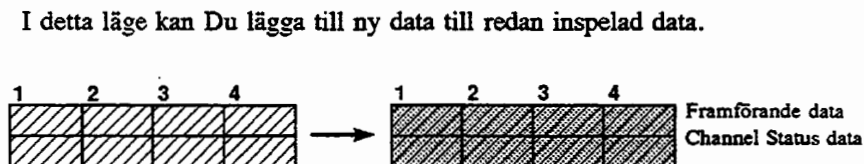
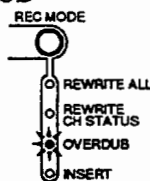


I detta läge kan Du ange nya Channel Status inställningar på data Du redan spelat in. (Endast den Channel Status inställning som för tillfället visas i högra textrutan kan förändras.) Gör först klart sequencer spåret för inspelning och välj sedan dess motsvarande Keyboard Channel (se sid 44). Välj därefter den Channel Status inställning Du vill ändra och använd DIAL, +/- eller sifferknapparna nedanför högra textrutan för att ange det nya värde Du önskar. Slutligen, tryck PLAY och STOP efter varandra och den nya Channel Status inställningen kommer att gälla från och med början av den takt Du valt. Dessutom, om Du t ex spelar in Volume ändring är det möjligt att tona in och ut ljudet.

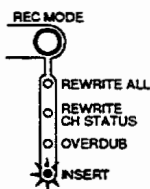


- * För att göra om Channel Status för Pitch Bend, Sustain och Expression, välj först Rewrite Channel Status och vrid sedan Pitch Bend hjulet eller tryck för aktuell PEDAL. Omprogrammering kan sedan börja. Channel Status inställning kommer att göras om till senaste värde erhållit med Pitch Bend hjul eller PEDAL. Pitch Bend visas som "Pbd" i högra textrutan, Sustain som "SUS" och Expression som "EPS".
- * Det går också att ändra Channel Status inställningar efter att inspelning startats. Channel Status inställningar kommer att gälla med sista valda värde.

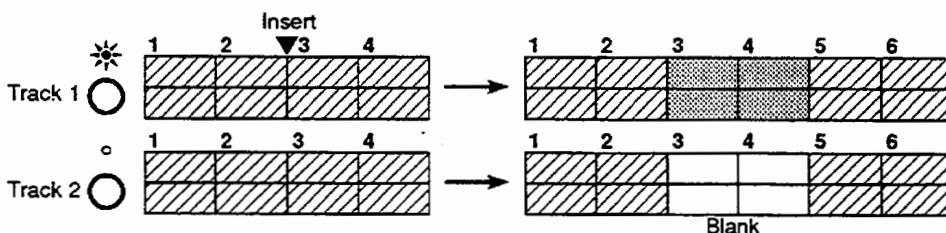
3. OVERDUB



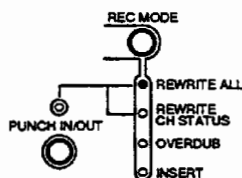
4. INSERT



I detta läge kommer data av framförande och Channel Status inställningar att sättas in på ett spår framför den valda takten. Andra spår som utgör delar av samma Song kommer automatiskt att få blanka takter på motsvarande positioner.

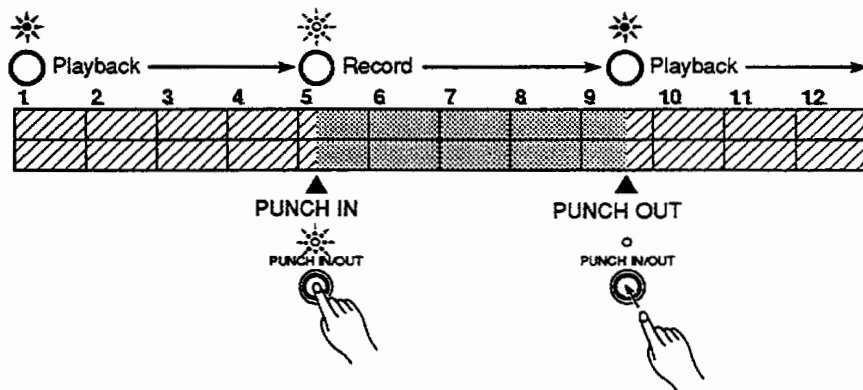


● PUNCH IN/OUT



I samband med REWRITE ALL eller REWRITE CHANNEL STATUS, kan nya data för framförandet eller ny Channel Status data spelas in till ett valt spår medan PUNCH IN/OUT indikatorn blinkar eller PEDAL hålls nedtrampad.

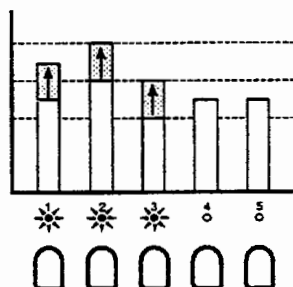
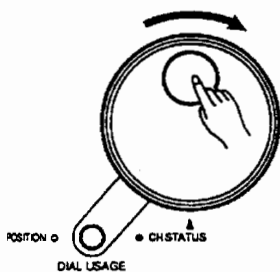
Aktivera först ett Sequencer spår och dess motsvarande Keyboard Channel (se sid 44). Tryck därefter PLAY knappen och Sequencer uppspelningen startar. När Du kommer till den position i melodin där Du vill göra om inspelningen, tryck på PUNCH IN/OUT knappen eller trampa ner PEDAL (se sid 64) och indikatorerna för valda Sequencer spår kommer att blinka, vilket indikerar att Sequencern nu spelar in (PUNCH IN). Ny data kommer att spelas in så länge PUNCH IN/OUT indikatorn blinkar eller så länge PEDAL hålls nedtrampad. Tryck än en gång på PUNCH IN/OUT knappen eller släpp upp PEDAL för att gå ur inspelningsläge (PUNCH OUT). Upprepa denna procedur för att spela in nya data vid andra positioner på spåret. Inspeknin kommer att stoppas när Du trycker STOP knappen eller när uppspelningen når slutet.



PUNCH IN/OUT knappen trycks i mitten av femte takt och data spelas in (REWRITE ALL) till mitten av nionde takt där PUNCH IN/OUT knappen åter trycks (PUNCH OUT).

- * I PUNCH IN/OUT läge kan man samtidigt spela in på flera spår genom att samtidigt aktivera flera KEYBOARD CHANNELS.
- * Punch In/Out för ett spår är möjligt oavsett om inspelningen är avslutad eller ej, eller spåret spelas upp eller ej.
- * PUNCH IN/OUT knappens funktion kan styras med fotkontakt. (För detaljerad information, se PEDAL ASSIGN avsnittet på sid 64.)
- * Ny data för framförandet kommer att ersätta tidigare framförande data när REWRITE ALL är valt och ny Channel Status data kommer att ersätta tidigare Channel Status data när REWRITE CHANNEL STATUS är valt.

- TIPS



Använd DIAL att tona i grupp

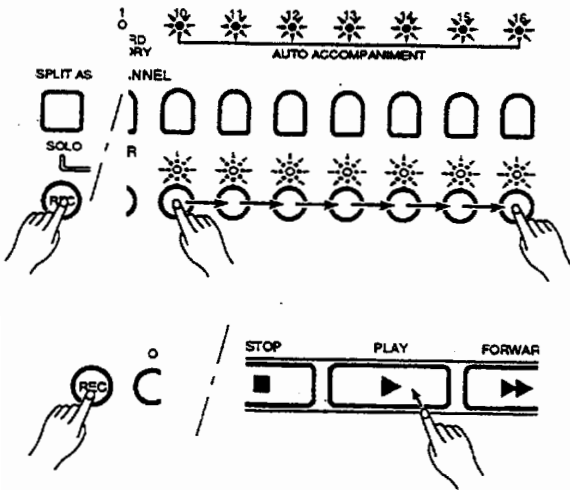
Du kan använda DIAL för att samtidigt justera volymen på flera Keyboard Channels som aktiverats som GRUPP. Medan Sequencern spelar upp, koppla in de Keyboard Channels vars volym Du vill justera. Välj VOLUME Channel Status inställning (se sid 33) och se till att DIAL USAGE CH STATUS indikatorn är tänd (se sid 32). Använd sedan DIAL för att samtidigt variera volymen för valda Keyboard Channels. Utför operationen i Rewrite Channel Status läge för att samtidigt ändra inspelade Channel Status Volume inställningar.

Du kan också använda DIAL för att variera volymen på individuella Keyboard Channels vid Sequencer uppspelning. På så sätt kan Du göra perfekta volymbalanseringar i Din musik.

INSPELNING MED AUTO ACCOMPANIMENT

Tryck på AUTO ACCOMP. ON/OFF knappen så att dess indikator tänds.

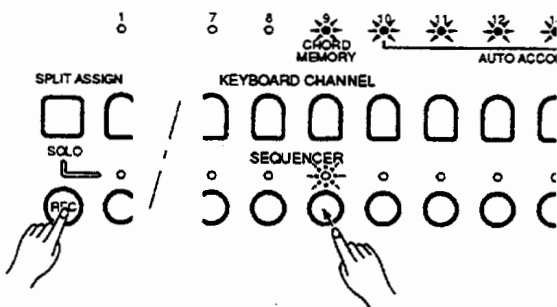
- Spela in Auto Accompaniment data på samma sätt som data för melodistämma (med kanal 10 till 16).



Varje separat del av alla Auto Accompaniment stilar återges på kanal 10 till 16. Du kan spela in alla toner som spelas av en Auto Accompaniment stil enligt samma princip som övriga data som genereras när man spelar på klaviaturen, genom att hålla nere REC knappen och trycka SEQUENCER knapparna 10 till 16 (och därigenom aktivera dessa spår för inspelning). Data för varje separat Keyboard Channel, 10 till 16, blir individuellt inspelade till sitt motsvarande Sequencer spår.

- * Genom att spela in Auto Accompaniment till Keyboard Channels 10 till 16, spelas data för spelade toner in på varje spår. Data för varje enskilt spår kan därför editeras. Denna inspelningsmetod kräver emellertid mycket mer minneskapacitet än inspelning av enbart ackordsdata, vilket beskrivs nedan.
- * Ett snabbt och enkelt sätt att förbereda Sequencer spåren för inspelning med Auto Accompaniment är följande: Håll nere REC knappen och tryck på PLAY knappen. Alla aktuella KEYBOARD CHANNELS som valts, inklusive KEYBOARD CHANNEL 10 till 16 blir samtidigt klara för inspelning.

- Spela in ackordsdata för Auto Accompaniment (med Keyboard Channel 9)

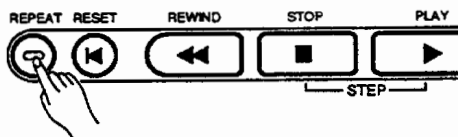


Keyboard Channel 9 används för att spela in ackordsdata för Auto Accompaniment. Ackordsdata inspelade till kanal 9 styr hela framförandet från Auto Accompaniment. Också Auto Accompaniment ON/OFF, byten mellan sektioner (INTRO, FILL, ENDING, etc), till och från för enskilda kanaler och Auto Accompaniments totala volym spelas in till kanal 9 och uppspelningen kommer att bli exakt så som framförandet spelades in.

- * Inspelning av enbart Auto Accompaniments ackordsdata förbrukar bara en liten del av Sequencer minnet i PSR-SQ16. Auto Accompaniment Style nummer, ackordsdata och sektionsdata kan fortfarande ändras. Individuella delar av Auto Accompaniment kan emellertid inte editeras.

OBS: Du kan inte samtidigt spela in på Channel 9 och Channels 10 till 16.

REPETERA INSPELNING OCH UPPSPELNING



I samband med inspelning eller uppspelning (eller bådadera samtidigt), kan man trycka på REPEAT knappen och rytmen kommer att stoppa vid slutet av den aktuella takten. In- eller uppspelningen kommer sedan, efter en taks uppehåll, att repeteras från den takt in- eller uppspelningen började.

OBS: Om det förekommer Channel Status ändringar (t ex ljudbyten) i den data som repeteras, kommer den inte att uppdateras (se sid 46).

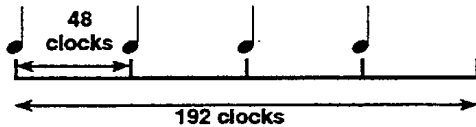
OBS: Repeterad inspelning går ej att göra vid INSERT typ av inspelning.

OBS: En bunden not eller portamento vid repetitionspunkten blir ej inspelad.

STEP MODE

STEP läge i PSR-SQ16 aktiveras genom att hålla nere STOP knappen och trycka på PLAY knappen.

● VAD ÄR STEP MODE? En takt (4/4)

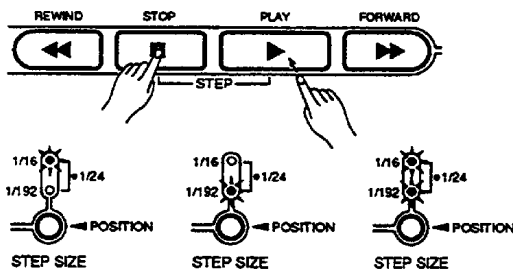


- En takt består av 192 clocks.
- Ett taktslag (fjärdedelsnot) består av 48 clocks.

För inspelning och uppspelning är en takt i PSR-SQ16 uppdelad i 192 lika stora bitar (i 4/4-dels takt). Data för ett framförande spelas in till dessa bitar, vilka benämnes CLOCKS. STEP läget fungerar på samma sätt som Sequencer uppspelning och inspelning med den skillnaden att Du kan gå steg för steg genom sequencer data i bitar av CLOCK enheter. Du kan därför spela in och spela upp "manuellt" och exakt kontrollera eller lägga in data. Med denna metod kan även personer som inte är speciellt bra på att spela, göra perfekta inspelningar.

OBS: För att göra inspelning i Step läge helt från början (data för något framförande finns inte), gå först i färdigläge för inspelning (se sid 44) och därefter i Step läge.

1. Gå i STEP läge och ställ STEP SIZE.



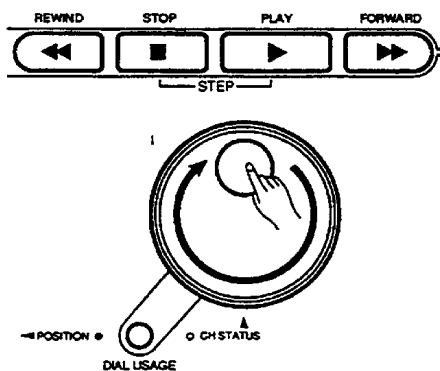
Håll nere STOP knappen och tryck PLAY knappen för att aktivera STEP läge. (MEASURE# punkten i nederkanten av textrutan i mitten kommer att blinka.)

När enbart den övre indikatorn lyser, är STEP formatet i 1/16 läge. När enbart den nedre lyser är STEP formatet 1/192. När båda indikatorerna lyser är STEP formatet i 1/24 läge.

Textrutan i mitten visar taktslag och clock inom takten. Taktslaget är textrutans vänstra siffra (i 4-takt visas 1 - 4), mittersta och vänstra siffran är clock positioner (00 - 47 visas. Ett taktslag är uppdelat i 48 lika stora clocks).

* Trycker man PLAY knappen i STEP läge, visar textrutan i mitten aktuellt taktnummer så länge knappen hålls nedtryckt.

2. Flytta stegvis.



Använd FORWARD och REWIND knapparna för att stega framåt eller bakåt bland framförandets datapositioner (clock) med 12 steg (1/16 läge), 8 steg (1/24 läge) eller 1 steg (1/192 läge). Genom att hålla nere FORWARD eller REWIND knapparna kan man förflytta sig kontinuerligt framåt eller bakåt bland datapositionerna.

Om Du ställer DIAL USAGE (se sid 32) till POSITION kan Du också använda DIAL för att göra förflyttningar i datapositioner.

Det tar tid att ändra taktnummer i STEP läge, och det är därför bättre att först välja den takt Du vill kontrollera eller editera, innan Du går i STEP läge.

* I Step läge kommer ljudet att återges när man kommer till en position där det finns data.

3. Tryck STOP knappen för att komma ur STEP läge.

● Inspelning i STEP läge

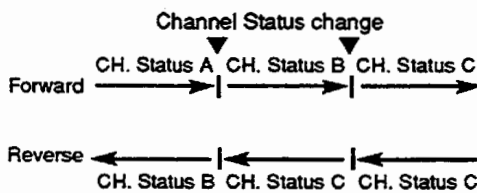
För att spela in i Step läge, använd DIAL eller FORWARD och REWIND knapparna för att välja "tangent till" punkt i textrutan i mitten. Tryck ner önskad tangent så snart Du valt denna punkt. Därefter, medan Du håller tangenten nedtryckt, välj "tangent från" punkt, och släpp sedan upp tangenten. Den spelade tangentens ton kommer att ljuda i utrymmet mellan "tangent till" punkten och "tangent från" punkten Du valt. Det är på detta sätt man spelar in toner.

- TIPS



Använd STEP läge för Rewrite Channel Status data

Du kan använda STEP läge för att göra om tidigare gjorda Channel Status inställningar. Koppla först in Recording mode's REWRITE CH STATUS funktionen och använd STEP läge för att välja den punkt i melodin från vilken Du vill ändra inställning för Channel Status. Ändra därefter till önskat värde och spela slutligen in det med Punch IN/OUT operation.



- OBS: Samtidig inspelning av "tangent TILL" och "tangent FRÅN" data (med FORWARD och REWIND) är inte möjlig.
- OBS: När sequencer data spelas upp baklänges (REWIND), kommer ljudet att återges i enlighet med "tangent TILL" tillfället. Om Du går tillbaka till tidpunkten före "tangent TILL" upphör ljudet. Också Channel Status inställningar ändras annorlunda jämfört med normal uppspelning.
- OBS: När "tangent TILL" spelas in och spelas upp baklänges innan "tangent FRÅN" spelas in, kommer "tangent TILL" data inte att spelas in.
- OBS: PLAY och RESET funktioner hos Sequencern har ingen inverkan i STEP läge.
- OBS: I 1/16 läge kommer alla framförda data inlagda till varje 12-steps bit att framföras samtidigt. Dessa data kan tyckas vara kvantiserade (se sid 55) men så är icke fallet. 1/192 läge och normalt uppspelningsläge återger framförda data såsom den spelades in (clock för clock).
- * Sequencers FORWARD och REWIND funktioner kan styras med fotkontakt. (För ytterligare information, se PEDAL ASSIGN avsnittet på sid 64).
- OBS: I Step läge kan inte uppspelning av Auto Accompaniment styras av ackord inspelade till kanal 9 (endast de toner som verkligen spelats in till kanal 9 kommer att återges).

Tempo inspelning och uppspelning

Ändringar av tempo spelas in i relation till det tempo (i procent) som gällde i början av melodin. Om Du ändrar tempo vid starten av en melodi, kommer tempot för resten av melodin att också ändras i samma relation. Om Du vill ändra enbart tempot från början av melodin, visa först tempo i vänstra textrutan, håll sedan REC knappen nedtryckt och tryck på Tempo knappen.

OM EDIT

Använd EDIT läge för att förändra eller göra om data för framförandet i Sequencern (Song data och Custom Style data). I EDIT läge kan data i en specificerad takt i ett utvalt spår ändras. De EDIT funktioner som finns tillgängliga är QUANTIZE, VELOCITY OFFSET, TRANSPOSE, CLEAR, COPY, CUT, PASTE och INSERT.

* Använd inte STEP läge i samband med EDIT.

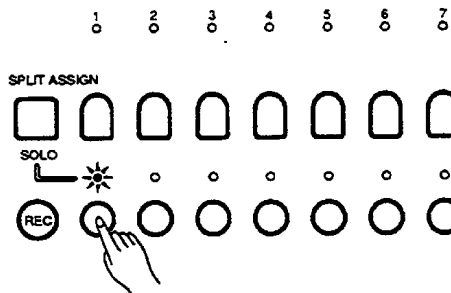
■ EDIT funktioner

- **QUANTIZE** Justerar tidsförhållandet mellan inspelade tillfällen hos specificerade takter på utvalt spår.
- **VELOCITY OFFSET** Ändrar det totala Velocity värdet i specificerade takter på utvalt spår.
- **TRANSPOSE** Transponerar data i specificerade takter på utvalt spår.
- **CLEAR** Ersätter data i specificerade takter på utvalt spår med blanka takter.
- **COPY** Kopierar data från specificerade takter på utvalt spår och placerar dessa data i editbufferten hos PSR-SQ16.
- **CUT** Skär bort data i specificerade takter på utvalt spår och placerar dessa data i editbufferten hos PSR-SQ16. De takter som återstår dras ihop för att fylla ut gapet, för alla spår.
- **PASTE** Placerar data i editbufferten på specificerad position. (Data som redan finns vid denna position kommer att slås ihop med data från bufferten.)
- **INSERT** Tar data i editbufferten och placerar den i specificerad takt på det valda spåret.

■ Den grundläggande hanteringen av varje Edit funktion

- **Ställ ett spår för EDIT**

Tryck SEQUENCER knapparna för de spår Du vill editera så att deras indikatorer lyser.



● Specificera avsnitt för EDIT

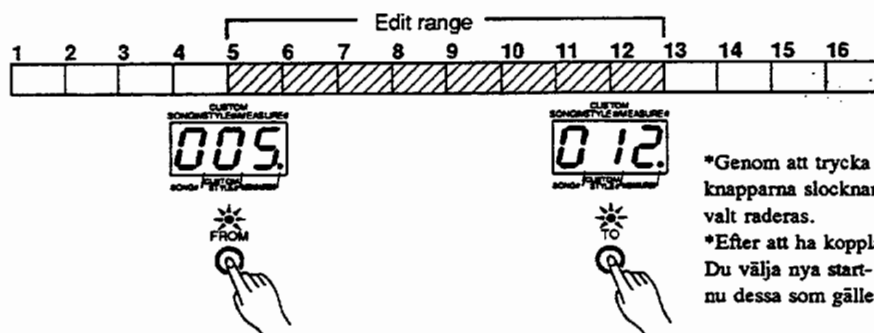
Specificera EDIT startpunkt...FROM

Numret för den aktuella takt som för tillfället är vald visas i textrutan i mitten. Använd Sequencer FORWARD eller REWIND knapparna för att välja den takt Du vill editera. Varje tryckning på FORWARD ökar taktnumret med ett och varje tryckning på REWIND minskar det med ett. Håller man en av dessa knappar nedtryckt, ökar respektive minskar taktnumren kontinuerligt. Taktnummer kan också ändras med DIAL genom att Du sätter DIAL USAGE till POSITION läge. När det taktnummer Du önskar visas i textrutan i mitten, tryck Sequencer FROM knappen så att dess indikator tänds. Detta indikerar att EDIT startpunkten (den takt Du valde) har fastställts.

* Om den EDIT startpunkt Du valt inte är den rätta, tryck FROM knappen igen så att dess indikator slocknar. Du kan nu välja en ny startpunkt för EDIT.

Specificera EDIT slutpunkt...TO

Efter att ha valt EDIT startpunkt (d v s taktnummer), välj EDIT slutpunkt enligt samma princip som beskrivits ovan. När detta är gjort, tryck Sequencer TO knappen så att dess indikator tänds, vilket indikerar att den EDIT slutpunkt Du valt är fastställd.



*Genom att trycka ännu en gång på FROM och TO knapparna slocknar dess indikatorer och de taktnummer Du valt raderas.

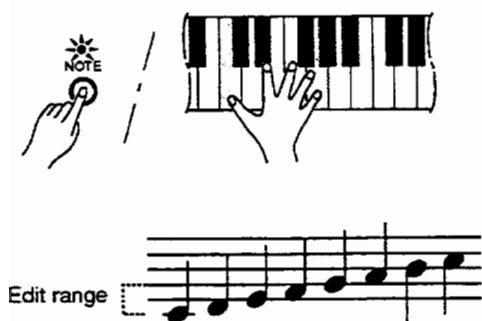
*Efter att ha kopplat bort FROM och TO knapparna kan Du välja nya start- och slutpunkter för EDIT och det blir nu dessa som gäller.

OBS: Om endast FROM punkt väljs, kommer alla data från den specificerade startpunkten till melodins slut att bli editerad. Om endast TO punkten väljs, kommer alla data från denna och till melodins början att editeras. Om varken FROM eller TO punkt väljs kommer hela raden av data att påverkas av Edit.

OBS: Om Du väljer TO före FROM, blir FROM inställningen raderad. Samma gäller om Du väljer FROM efter TO.

Specificera de toner som skall editeras...NOTE

Du kan editera en specifik ton eller grupp av toner inom de specificerade takterna i det valda spåret. En enstaka ton (t ex C3) eller alla toner inom ett omfång Du väljer (t ex C3 till G3) kan editeras. Fastställ vilken ton eller toner som skall editeras genom att hålla nere önskad ton, eller lägsta och högsta ton inom det omfång Du vill editera, och tryck sedan NOTE knappen. Trycker Du ner en ton blir endast denna editerad. Trycker Du ner två toner blir dessa och alla toner däremellan editerade. Efter att ton eller toner specificerats kommer NOTE indikatorn att lysa, vilket indikerar att dessa toner är klara för EDIT. Genom att trycka på NOTE knappen ännu en gång (så att dess indikator slocknar) kommer den valda tonen eller tonerna att upphävas. Om inga toner specificeras, kommer alla toner att påverkas av Edit.



■ EDITERING

• QUANTIZE

QUANTIZE justerar tidsförhållandet mellan inspelade tillfällen hos specificerade takter. Använd denna funktion för att få spelade toner att inträffa exakt på taktslagen.

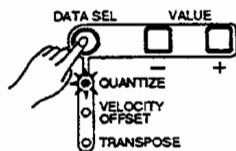
En tacts 1/8-dels toner före kvantisering.



En tacts 1/8-dels toner efter kvantisering.



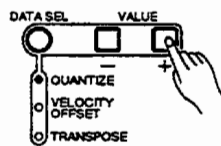
1. Specificera de takter Du vill kvantisera och gå sedan i QUANTIZE läge.



Specificera de takter Du vill kvantisera med hjälp av EDIT startpunkt/slutpunkt metoden som beskrivits på sid 54. Tryck sedan DATA SEL knappen och tänd upp QUANTIZE indikatorn.

* Läget ändras för varje tryckning på DATA SEL knappen.

2. Välj QUANTIZE värde.



Använd VALUE +/- knapparna för att ställa ett QUANTIZE värde mellan 4 och 192 i textrutan i mitten. (Det finns 10 QUANTIZE värden: se tabellen nedan.)

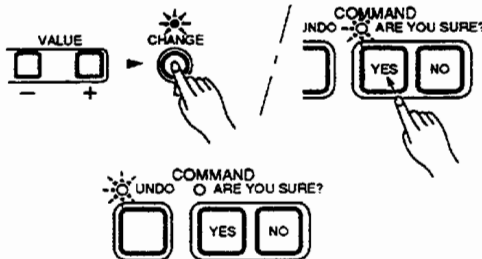
OBS: QUANTIZE värdet justerar indelningen för alla toner mellan de valda taktnumren till närmast indelning enligt valt värde. Om det t ex förekommer både 1/8 och 1/16 skall QUANTIZE värdet ställas till 16 (kvantisering till 8 kommer att flytta 1/16-dels toner till närmaste 1/8-dels värde).

Tabell över QUANTIZE VALUE

4(1/4) 1/4 not	32(1/32) 1/32 not
8(1/8) 1/8 not	48(1/48) 1/32 not triol
12(1/12) 1/8 not triol	64(1/64) 1/64 not
16(1/16) 1/16 not	96(1/96) 1/64 not triol
24(1/24) 1/16 not triol	192(1/192) . . 1/128 not triol

* Det går inte att ställa QUANTIZE till värden som ligger mellan de som anges i tabellen.

3. QUANTIZE



Efter att QUANTIZE värde valts, tryck på CHANGE knappen som finns till höger om VALUE +/- knapparna, varpå ARE YOU SURE? indikatorn blinkar. Tryck på YES knappen och QUANTIZE operationen genomföres. (Tryck NO eller CHANGE knappen ännu en gång för att avbryta QUANTIZE operationen.) CHANGE indikatorn blinkar medan operationen genomföres och lyser sedan fast när den är klar. (Också FROM, TO och NOTE indikatorerna slocknar.)

* Du kan ångra QUANTIZE operationens genomförande genom att trycka UNDO knappen så länge UNDO indikatorn blinkar.

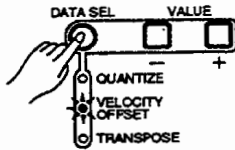
OBS: Om Du slutgiltigt kvantiserar (med stort QUANTIZE värde) grovt kvantiserad (med litet QUANTIZE värde) data, kan inte dessa data återfå sin originalform.

OBS: Eftersom både Key On och Key Off blir kvantiserat, förekommer Key On och Key Off samtidigt. Detta kan ibland orsaka en komprimering av ljudet. Korrigera detta genom att ändra Key Off bakåt något.

● VELOCITY OFFSET

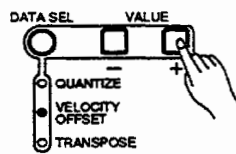
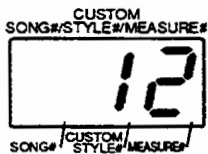
Denna operation modifierar Velocity värdet för alla toner inom specificerade takter.

1. Specificera de takter Du vill justera VELOCITY OFFSET för och gå sedan i VELOCITY OFFSET läge.



Med hjälp av EDIT startpunkt/slutpunkt metoden som beskrivits på sid 54 specificerar Du vilka takter Du vill modifiera för VELOCITY OFFSET. Tryck på DATA SEL knappen och tänd upp VELOCITY OFFSET indikatorn.

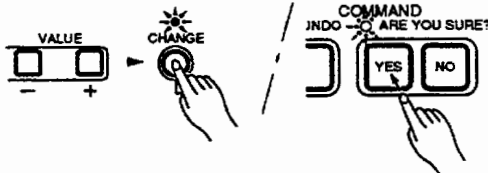
2. Välj VELOCITY OFFSET värde.



Använd VALUE +/- knapparna för att ställa ett VELOCITY OFFSET värde mellan -127 och 127 (MIDI data värde) i mitttexttrutan. Detta VELOCITY OFFSET värde gäller för alla Key ON data inom Edit omfånget.

* Genom att samtidigt trycka VALUE + och - knapparna återställs VELOCITY OFFSET värdet till 000.

3. Genomför VELOCITY OFFSET



Efter att VELOCITY OFFSET värde valts, tryck på CHANGE knappen som finns till höger om VALUE +/- knapparna, varpå ARE YOU SURE? indikatorn blinkar. Tryck på YES knappen och VELOCITY OFFSET operationen genomföres. (Tryck NO eller CHANGE knappen ännu en gång för att avbryta VELOCITY OFFSET operationen.) CHANGE indikatorn blinkar medan operationen genomföres och lyser sedan fast när den är klar. (Också FROM, TO och NOTE indikatorerna slocknar.)

* Du kan ångra VELOCITY OFFSET operationens genomförande genom att trycka UNDO knappen så länge UNDO indikatorn blinkar.

OBS: Använd VELOCITY OFFSET värdena -127 till 127 för att justera anslagskänsligheten mellan sin minimum och maximum nivå. Efter att VELOCITY OFFSET applicerats kommer emellertid varje datavärde som överstiger 0 eller 127 att automatiskt ställas på 0 eller 127.

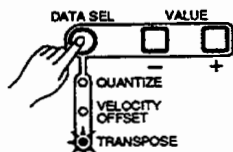
• TRANSPOSE

Denna operation transponerar alla toner inom specificerade takter.



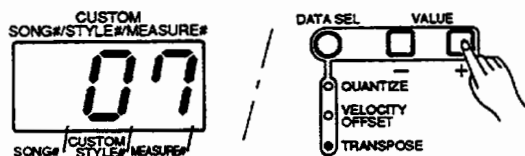
1. Specificera de takter Du vill transponera och gå sedan i TRANSPOSE läge.

Med hjälp av metoden som beskrivits på sid 54 specificerar Du vilka takter Du vill utföra TRANSPOSE för. Tryck sedan på DATA SEL knappen så att TRANSPOSE indikatorn tänds.



2. Välj TRANSPOSE värde.

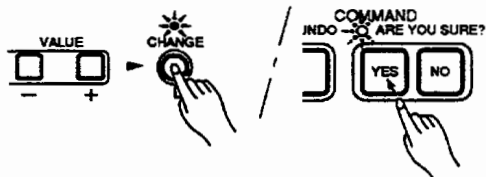
Använd VALUE +/- knapparna för att ställa TRANSPOSE värde mellan -36 till 36 (+/- 3 oktaver, ett steg = en halvton) i mitttexttrutan.



* Genom att samtidigt trycka VALUE + och - knapparna återställs TRANSPOSE värdet till 00.

3. Genomför TRANSPOSE.

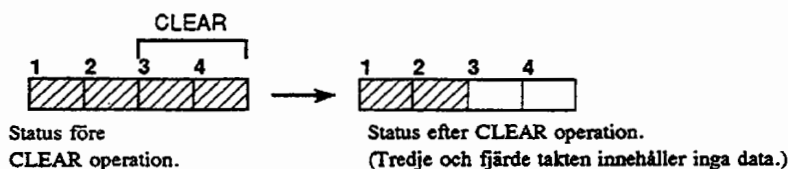
Efter att TRANSPOSE värde valts, tryck på CHANGE knappen som finns till höger om VALUE +/- knapparna, varpå ARE YOU SURE? indikatorn blinkar. Tryck på YES knappen och TRANSPOSE operationen genomföres. (Tryck NO eller CHANGE knappen ännu en gång för att avbryta VELOCITY OFFSET operationen.) CHANGE indikatorn blinkar medan operationen genomföres och lyser sedan fast när den är klar. (Också FROM, TO och NOTE indikatorerna slocknar.)



* TRANSPOSE funktionen påverkar även percussion, eftersom transponeringen skriver om data för tonnummer. Denna funktion kan därför användas för att ändra rytminstrument.
* Du kan ångra TRANSPOSE operationens genomförande genom att trycka UNDO knappen så länge UNDO indikatorn blinkar.

● CLEAR

Denna operation ersätter all data inom specificerade takter med blanka takter.



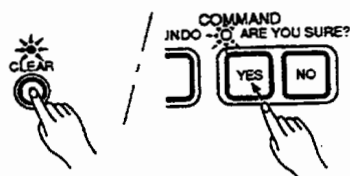
1. Specificera de takt nummer för vilka Du vill göra CLEAR.

Använd EDIT startpunkt/slutpunkt metoden beskriven på sid 54 för att bestämma vilka takter Du vill CLEAR:a

OBS: Tänk på att om flera spår är valda för CLEAR, kommer alla data inom de specificerade takterna för alla valda spår att raderas.

OBS: Om takt nummer inte specificerats, kommer alla data för de aktuella spår som valts att raderas när CLEAR knappen trycks.

2. Genomför CLEAR.

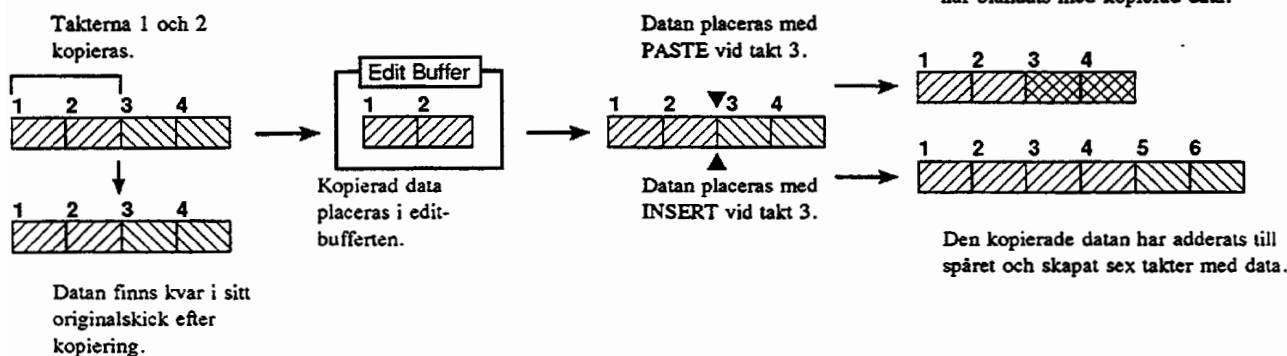


Efter att takt nummer har specificerats, tryck på CLEAR knappen varpå ARE YOU SURE? indikatorn blinkar. Tryck på YES knappen och CLEAR operationen genomföres. (Tryck NO eller CHANGE knapp för att avbryta CLEAR operationen.) CHANGE indikatorn blinkar medan operationen genomföres och lyser sedan fast när den är klar. Också FROM, TO och NOTE indikatorerna slocknar.

- * Genom att hålla nere CLEAR knappen och trycka på STOP knappen raderas alla data på alla spår.
- * Data för ett specifikt spår kan raderas genom att hålla nere CLEAR knappen och trycka på SEQUENCER knappen för önskat spår.

● COPY

Denna operation kopierar ett specificerat omfång av takter och placerar dessa data i editbufferten hos PSR-SQ16. Data i editbufferten kan sedan läggas in i vilket spår som helst med hjälp av INSERT eller PASTE funktionen (blandar editbuffert-data med data som redan finns på spåret).



1. Specificera de takter Du vill kopiera

Använd EDIT startpunkt/slutpunkt metoden beskriven på sid 54 för att bestämma vilka takter Du vill kopiera.

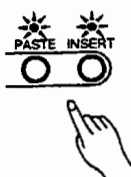
OBS: Om takt nummer inte specificerats, kommer alla data för de aktuella spår som valts att kopieras när COPY knappen trycks.

2. Genomför COPY



Efter att taktnummer har specificerats, tryck på COPY knappen varpå ARE YOU SURE? indikatorn blinkar. Tryck på YES knappen och den specificerade datan kopieras och placeras i editbufferten. COPY indikatorn blinkar medan operationen genomföres och slocknar sedan när det är klart. Också FROM, TO och NOTE indikatorerna slocknar när operationen är klar och istället tänds PASTE och INSERT indikatorerna.

3. Genomför PASTE eller INSERT operation



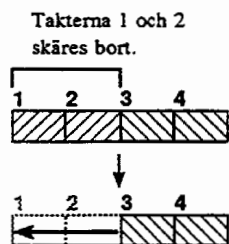
Medan PASTE och INSERT indikatorerna lyser kan Du göra PASTE (blanda datan från editbufferten med redan befintlig data) eller INSERT för datan från editbufferten till Sequencer spår. Använd PLAY, FORWARD eller REWIND knapparna för att specificera (i mittentextrutan) vid vilket taktnummer Du vill göra PASTE eller INSERT. Tryck därefter PASTE eller INSERT knappen och ARE YOU SURE? indikatorn kommer att blinka. Tryck YES knappen för att genomföra PASTE eller INSERT operationen.

OBS: Editbufferten har bara en minnesplats. Befintlig data i editbufferten raderas av ny data.

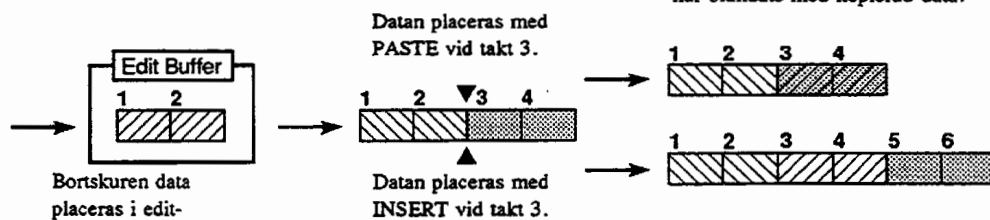
OBS: Vid PASTE måste antalet spår för operationen överensstämma med antalet kopierade spår. Om de inte överensstämmer och PASTE genomföres, visas felmeddelandet "SEO" i mittentextrutan. Vid INSERT sätts de kopierade spåren in på specificerat spår och övriga spår får vid samma position blank data.

• CUT

Denna operation skär bort data i specificerade takter på utvalt spår och placerar dessa data i editbufferten hos PSR-SQ16. De takter som återstår dras ihop för att fylla ut gapet, för alla spår. Data i editbufferten kan sedan läggas in på vilket spår som helst med INSERT eller PASTE funktionen.



Efter CUT flyttas återstående data samman för att fylla ut gapet.



Den bortskurna datan har adderats till spåret och skapat sex takter med data.

1. Specificera de takter Du vill skära bort

Använd EDIT startpunkt/slutpunkt metoden beskriven på sid 54 för att bestämma vilka takter Du vill skära bort.

OBS: Om taktnummer inte specificerats, kommer alla data för de aktuella spår som valts att skäras bort när COPY knappen trycks.

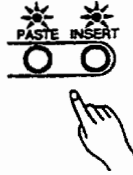
OBS: Vid CUT kommer alla data mellan FROM och TO att skäras bort och placeras i editbufferten oavsett specificerat spår eller toner.

2. Genomför CUT



Efter att taktnummer har specificerats, tryck på CUT knappen varpå ARE YOU SURE? indikatorn blinkar. Tryck på YES knappen och den specificerade datan skäres bort och placeras i editbufferten. CUT indikatorn blinkar medan operationen genomföres och slocknar sedan när det är klart. Också FROM, TO och NOTE indikatorerna slocknar när operationen är klar och istället tänds PASTE och INSERT indikatorerna.

3. Genomför PASTE eller INSERT operation



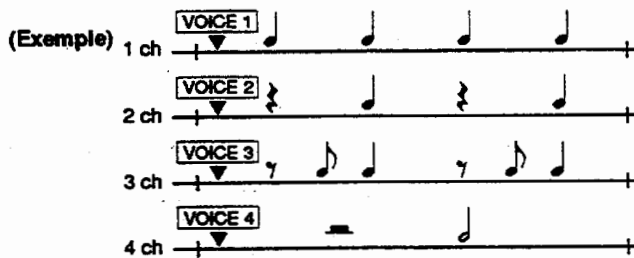
Medan PASTE och INSERT indikatorerna lyser kan Du göra PASTE (blanda datan från editbufferten med redan befintlig data) eller INSERT för datan från editbufferten till Sequencer spår. Använd PLAY, FORWARD eller REWIND knapparna för att specificera (i mitttextrutan) vid vilket taktnummer Du vill göra PASTE eller INSERT. Tryck därefter PASTE eller INSERT knappen och ARE YOU SURE? indikatorn kommer att blinka. Tryck YES knappen för att genomföra PASTE eller INSERT operationen.

OBS: Editbufferten har bara en minnesplats. Ny CUT eller COPY data ersätter tidigare editbuffert data.

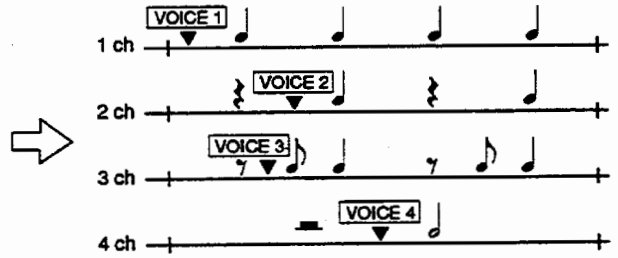


OBS: Medan UNDO lampan blinkar kan man ångra CUT och INSERT operationer (datan kan återgå till sin tidigare form).

OBS: I samband med sequencer, om en stor mängd data måste behandlas samtidigt, kan detta resultera i en fördröjning i ljudgenereringen. Om detta inträffar, flytta datapositionerna något för att göra ljudgenereringen smidig.



Ljudgenereringen för Channel 1 är fördröjd p gr av att ljudbyte sker samtidigt.



Byt tidpunkten för ljudbyte enligt ovan för att göra ljudgenereringen smidig.

• Sequencer felmeddelanden



Felaktig operation
En felaktig operation har genomförts.



Bufferten full
För mycket data för editbufferten har bearbetats samband med CUT eller COPY.



För mycket data
För mycket data för att kunna spelas upp samtidigt.

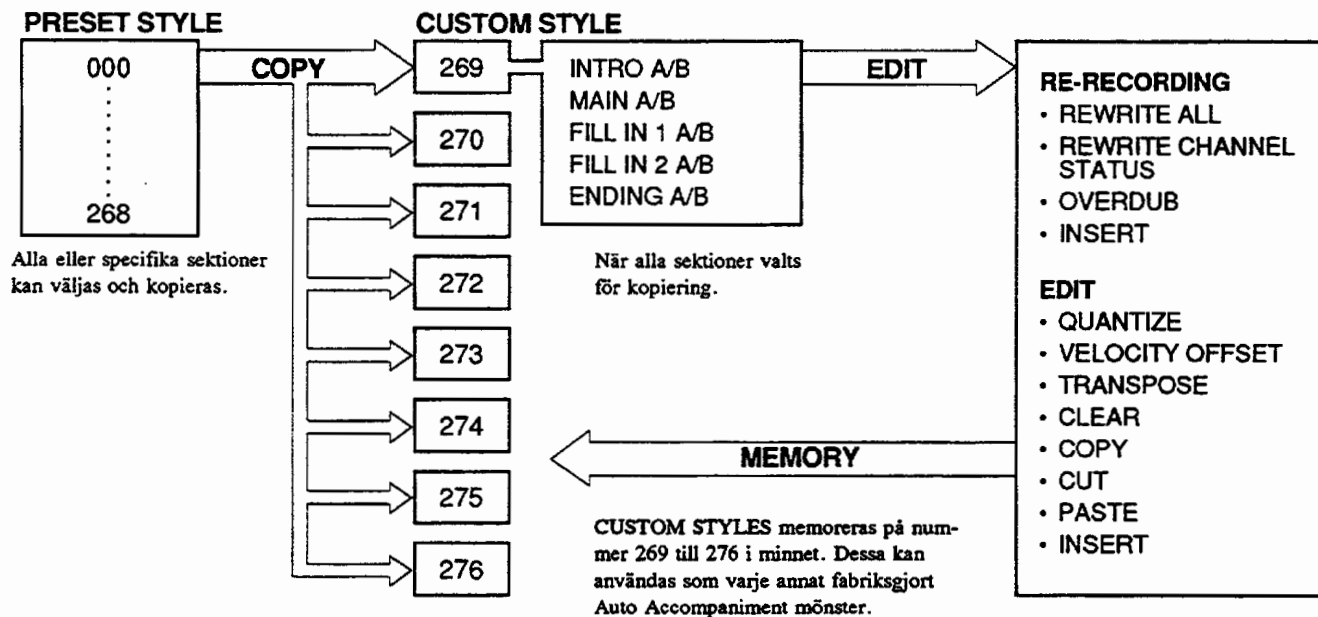


Minnet fullt
Detta visas när tillgängligt i Sequencer minne är mindre än den datamängd som skall laddas.

EGNA ACKOMPANJEMANG

Med CUSTOM STYLE funktionen kan Du skapa Dina helt egna ackompanjmentsstilar. Du kan skapa totalt egna mönster eller förändra de fabriksgjorda. Du kan ha 8 CUSTOM STYLE mönster lagrade samtidigt och de erhålles via CUSTOM STYLE numren 269 till 276. Dessa CUSTOM STYLES kan också sparas på floppy disk. Använd följande grundläggande tillvägagångssätt för att skapa en CUSTOM STYLE från ett fabriksmönster.

■ Skapa en CUSTOM STYLE av ett fabriksgjort mönster.

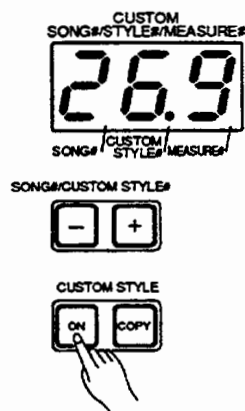


* Part Accompaniment och Rhythm Style innehåller enbart MAIN A sektion data. Till dessa kan Du själv skapa övriga sektioner.

Låt oss som ett exempel kopiera Auto Accompaniment stil 033 till CUSTOM STYLE 269 och av detta skapa ett eget originalmönster.

1. Gå i CUSTOM STYLE läge.

Tryck på CUSTOM STYLE ON för att komma i Custom Style läge. Textrutan i mitten kommer att visa Custom Style nummer.



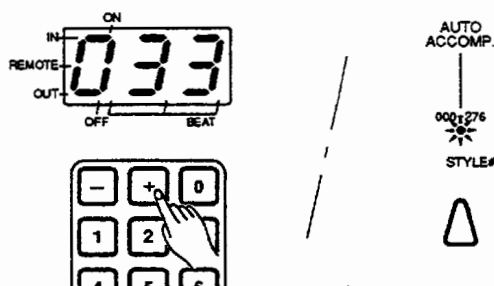
2. Välj Custom Style nummer.



Använd SONG#/CUSTOM STYLE# +/- knapparna nedanför mittentextrutan för att välja ett CUSTOM STYLE nummer mellan 269 och 276. ARE YOU SURE? indikatorn kommer att blinka. Tryck på YES för att bekräfta CUSTOM STYLE numret. Välj stil nummer 269 för vårt exempel.

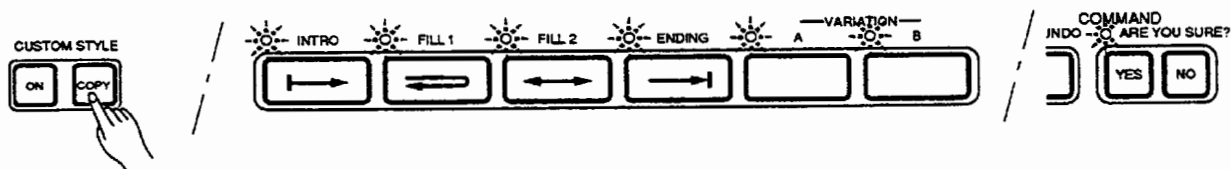
Om ett CUSTOM STYLE nummer redan innehåller data, kommer "F" och numret att blinka alternerande. Om det inte finns någon data blinkar "-" alternerande med numret.

3. Välj den stil som skall kopieras.



Använd Auto Accompaniments "Välj en Style" operation som beskrivs på sid 18 i avsnittet "Grundläggande hantering" för att välja den stil som skall utgöra grunden för CUSTOM STYLE. För vårt exempel, välj 033 Heavy Metal.

4. Kopiera stilen.



Tryck på COPY knappen för att göra klart för kopiering av Auto Accompaniment stilen.

För att kopiera alla sektionerna, tryck på ARE YOU SURE? och YES knapparna. För att kopiera en specifik sektion, tryck på knappen för önskad sektion så att dess indikator lyser fast. (Till exempel, tryck på VARIATION A för att kopiera MAIN A sektionen. Eller, tryck ENDING och Variation B knapparna för att kopiera ENDING B sektionen.) Tryck därefter ARE YOU SURE? och YES för att kopiera in ackompanjemangsstilen till det valda CUSTOM STYLE numret. (Kopierar man alla sektioner tar det ca 5 sekunder efter att man tryckt på YES.)

OBS: Enbart alla eller en sektion kan kopieras vid ett tillfälle. Vill Du kopiera annat antal sektioner, måste varje sektion kopieras separat.

OBS: Det är fullt möjligt att kopiera olika sektioner från olika stilar.

OBS: När man valt en Part Accompaniment eller Rhythm Style och COPY trycks, blinkar endast VARIATION A och ARE YOU SURE? indikatorerna. Detta beror på att Part Accompaniment och Rhythm Style endast består av data för MAIN A sektion (se Grundläggande hantering, sid 16). Full Accompaniment stilar, som t ex Accompaniment 033, innehåller data för samtliga Accompaniment sektioner.

5. Editera den kopierade stilen.

Kopierad Custom Style data hanteras på samma sätt som Sequencer data. Inspelnings operationer (se sid 48) och Edit operationer (se sid 53) kan därför utföras. Din fantasi och skicklighet i att hantera editeringsfunktioner är de enda begränsningarna för att skapa Dina egna CUSTOM STYLES.

OBS: När man är i CUSTOM STYLE läge, kan Sequencer spår 1 till 9 inte användas för in- eller uppspelning.

● Grunderna för editerings tekniken (Exempel: Full Accompaniment)

1. Välj SEKTION

När en Full Accompaniment stil kopierats till ett CUSTOM STYLE nummer, blir data för alla sektioner (INTRO, MAIN, FILL 1, 2 och ENDING för både A och B) tillgängliga. Genom att trycka på en sektionknapp sänds dess data till panelen. (Den valda sektionknappens indikator lyser tillsammans med indikatorerna för de Sequencer spår som innehåller data.)

2. Välj spår

När Du lyssnar till en komplett uppspelning, eller uppspelning av individuella spår, så lyssna noga på vad som finns på varje spår. Lägg också märke till hur många takter sekvensen består utav. Eftersom PSR-SQ16 inte ställer upp några begränsningar måste Du se till att stoppa i sekvensens sista takt vid inspelning. (Tryck manuellt på STOP knappen, styr med fotkontakt eller utnyttja REPEAT funktionen enl nedan.)

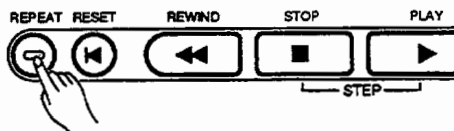
När Du skall göra EDIT är det en rekommendation att börja med rytmspåret, därefter basen och slutligen spåren för ackordet. Tänd därför upp indikatorn för rytmspåret och dess motsvarande KEYBOARD CHANNEL först.

3. Editera

Editera rytmspåret. Se Sequencer avsnitten INSPELNING eller OM EDIT (sid 48 resp 53) och prova att ändra i rytm delen (se även OVERDUB, sid 48). Prova sedan att ändra Volume, Pan och andra Channel Status parametrar (se REWRITE CH. STATUS, sid 48). COPY och PASTE/INSERT funktioner kan också utnyttjas. Använd dessa funktioner för att först göra ändringar i rytmen, sedan för basspåret och ackordsspåren. Kom ihåg att aktivera respektive KEYBOARD CHANNEL knappar. REPEAT funktionen, som förklaras nedan, kan i vissa fall göra editeringsarbetet enklare.

Använda procedurerna 1 till 3 tillsammans med Din fantasi för att skapa egna CUSTOM STYLE mönster.

● REPEAT inspelning



Efter att ha påbörjat inspelning av CUSTOM STYLE kan Du låta sekvensen spela och trycka på REPEAT knappen vid det takt nummer från vilket Du vill erhålla repetering. Efter mellanliggande metronomeklick repeteras sekvensen kontinuerligt tills STOP knappen trycks (vilket också häver REPEAT funktionen). Funktionen är speciellt användbar när Du skapar rytm mönster i samband med OVERDUB läge.

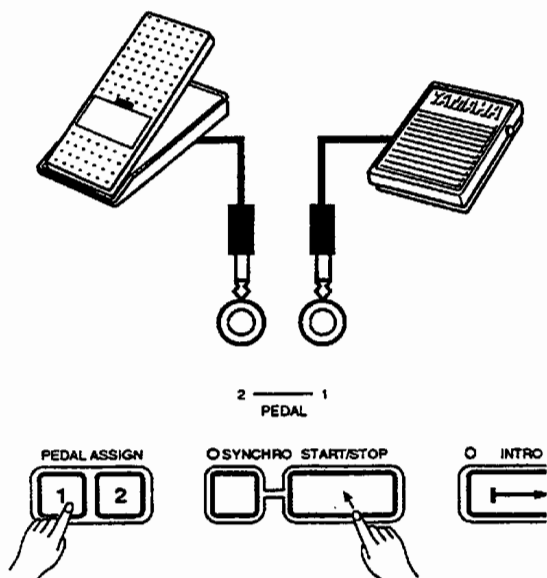
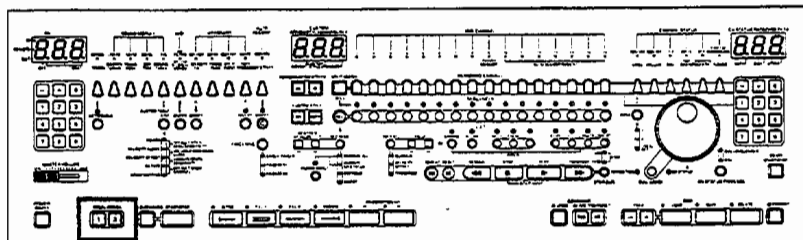
6. Använd en CUSTOM STYLE

När Du är klar med Din egen ackompanjemangsstil lämnar Du programmeringsläget för CUSTOM STYLE genom att trycka ännu en gång på dess ON knapp. På samma sätt som med Sequencer data, kan 8 CUSTOM STYLES lagras internt i PSR-SQ16. Efter att ha gått ur CUSTOM STYLE läget kan Accompaniment Style numren 269 till 276 användas på samma sätt som de fabriksgjorda Auto Accompaniment mönstren.

OBS: För att skapa en helt ny CUSTOM STYLE från grunden, välj en Accompaniment sektion. Istället för att förändra befintliga mönster används inspelningsfunktionerna i Sequencern (se sid 44) för att tömma och göra helt egna mönster.

6 PEDAL ASSIGN

En lång rad funktioner i PSR-SQ16 kan kontrolleras med en ansluten fotpedal.



Ger START/STOP funktion till en pedal.

PEDAL 1 och PEDAL 2 uttagen på baksidan av PSR-SQ16 är avsedda för anslutning av en fotkontakt (YAMAHA FC4 eller FC5) och fotkontroll (YAMAHA FC7) (pedalerna är extra tillbehör). Efter att ha anslutit pedaler till dessa uttag, håller man helt enkelt PEDAL ASSIGN 1 alternativt PEDAL ASSIGN 2 nedtryckt och trycker för den funktion man vill kunna göra med fotpedalen. Fotpedalen utför därefter samma funktion som den valda knappen. PEDAL ASSIGN 1 knappen motsvarar PEDAL 1 uttaget och dess anslutna pedal och PEDAL ASSIGN 2 knappen på samma sätt PEDAL 2 uttaget.

• Funktioner som kan kontrolleras med fotpedal.

Omkopplingsbara funktioner som kan styras med FOTKONTAKT (använd FC4 eller FC5).

- | | |
|-------------------------|--------------------|
| • VOICE | • RESET |
| • METRONOME | • REWIND |
| • NOTE PROCESSOR ON/OFF | • PLAY |
| • AUTO ACCOMP. ON/OFF | • PUNCH IN |
| • INTRO | • STOP |
| • FILL 1 | • FORWARD |
| • FILL 2 | • REPEAT |
| • VARIATION A/B | • KEYBOARD CHANNEL |
| • ENDING | • FINGERED 2 |
| • START/STOP | • STEP SIZE |
| • SYNCHRO | |

Funktioner som kan styras med FOTKONTROLL (använd FC7).

- | | | |
|----------|-------------|-----------------|
| • TEMPO | • PAN | • VIBRATO DEPTH |
| • VOLUME | • DSP DEPTH | • TUNING |

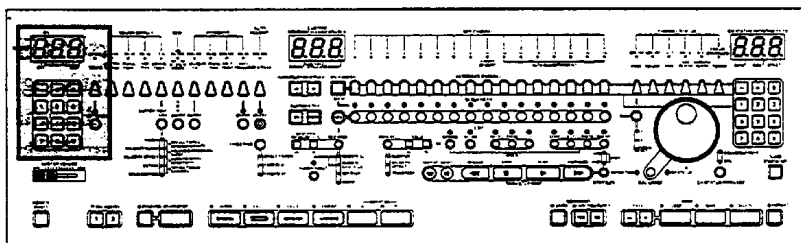
* Om fotpedaler är anslutna men någon specifik funktion inte valts, fungerar Pedal 1 som Sustain och Pedal 2 som Expression (volym). Om fotpedalen har valts för annan funktion återfås Sustain eller Expression funktion genom att med respektive PEDAL ASSIGN knappen nedtryck trampa på aktuell pedal.

* Fotkontaktens till/från funktion kan kastas om genom att trycka två gånger i snabb följd på PEDAL ASSIGN knappen. Nedtrampningsvinkeln och till/från funktionen för fotkontrollen (FC-7) kan bytas enligt samma procedur.

- * När en fotkontakt används för att kontrollera Channel Status funktioner, ändras Channel Status värdet från minimum till maximum. Du kan även använda fotkontroll till att styra TILL/FRÅN funktioner hos PSR-SQ16.
- * För att välja KEYBOARD CHANNELS med fotkontakt, håll antingen PEDAL ASSIGN 1 eller PEDAL ASSIGN 2 nedtryckt och tryck sedan på vilken KEYBOARD CHANNEL knapp som helst. När funktionen valts via PEDAL 1 byts KEYBOARD CHANNEL från höger till vänster vid varje tilltramp på pedalen. När funktionen valts via PEDAL 2 sker bytet istället från vänster till höger.
- * För att styra VOICE byte med fotkontakt, håll antingen PEDAL ASSIGN 1 eller PEDAL ASSIGN 2 nedtryckt och tryck sedan på VOICE knappen. Via PEDAL 1 minskar ljudnumret med ett för varje tilltramp och via PEDAL 2 ökar det med ett för varje tilltramp.
- * För att styra FINGERED 2 läge med fotkontakt, håll antingen PEDAL ASSIGN 1 eller PEDAL ASSIGN 2 nedtryckt och tryck på FINGERED knappen. Om Du sedan med FINGERED 1 som utgångsläge trampar på fotkontakten sker byte till FINGERED 2 så länge pedalen hålls nedtrampad.
- * När fotkontrollen används för volym eller Expression, kan ett stegvis förekommande brus märkas på en del ljud. Detta beror på begränsningar i upplösningen av volymkontrollen.
- * Pedal Assign inställningar memoreras i varje Song. När ett nytt Song nummer väljs, återkallas också dess Pedal Assign inställning.

7 TEMPO

Detta är en övergripande tempokontroll för PSR-SQ16. Auto Accompaniment, Note Processor och Sequencer kontrolleras med detta TEMPO.



• Ändra Tempo

40-240
•
TEMPO



• Återge Metronome



Tryck på TEMPO knappen så att dess indikator tänds. Använd +/- knapparna eller sifferknapparna nedanför den vänstra textrutan för att ställa ett TEMPO värde mellan 40 och 240.

OBS: Om Du ändrar Auto Accompaniment stil medan rytmen är stoppad, kommer den nya stilens förprogrammerade tempo att automatiskt ställas in. Om Du emellertid ändrar stil medan rytmen är igång, ändras inte tempot.

OBS: Genom att trycka Sequencer PLAY eller RESET, eller ändra Song nummer eller Custom Style nummer kommer det tempo som spelats in i Sequencer att ställas in.

Tryck på METRONOME knappen så att dess indikator tänds. Metronomeljudet återges under förutsättning att den grönmärkta Auto Accomp ON/OFF knappen är aktiverad.

OBS: Metronomeljudet blir inte inspelat, och sänds ej heller från MIDI OUT.

* Tempo och Metronome ON/OFF kan kontrolleras med pedal. För detaljer, se "Pedal Assign" på sid 64.

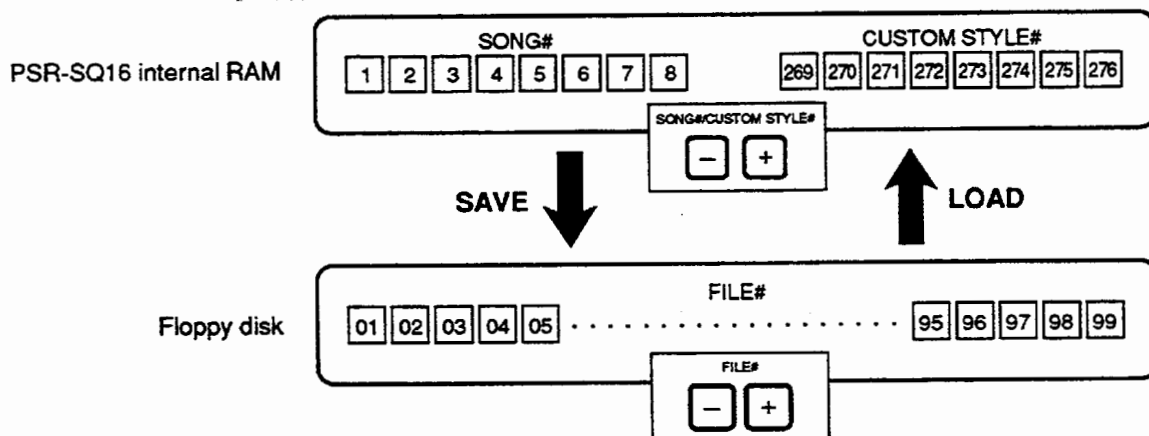
8 DISK

■ Om Floppy disketter

För att spela upp Sequencer och Custom Style data, måste PSR-SQ16 först ladda inspelad Sequencer och Custom Style data till sitt interna minne (RAM). Kapaciteten hos det interna minnet är emellertid begränsat och därmed blir mängden information (Songs eller Custom Style data) som kan lagras internt också begränsat. Dessutom, drar man ur nätsladden till PSR-SQ16, medan den är tillslagen, resulterar detta i att data lagrad i det interna RAM minnet går förlorad. På grund av dessa orsaker används floppy disketter som media för att spara data. En floppydisk kan emellertid inte jämföras med kassetband eftersom det rör sig om digital information, inte ljud eller spelade toner. Diskettens funktion är att lagra information om vilka toner som spelats med vilka ljud, etc på PSR-SQ16 och denna information kan sedan laddas tillbaka i PSR-SQ16 och spelas upp.

■ Om PSR-SQ16 filer

Data för varje enskild Song och Custom Style memorerad i PSR-SQ16 sparas som en enskild enhet kallad File. PSR-SQ16 har kapacitet att skapa och spara maximalt 99 filer till en diskett. Antalet filer som verkligen lagras beror emellertid på mängden information för varje File. PSR-SQ16's interna RAM minne kan innehålla totalt 120 kilobyte med data. En 3,5" floppy disk kan innehålla totalt 720 kilobyte. Med andra ord, en diskett kan innehålla 6 gånger den mängd data som det interna minnet i PSR-SQ16 kan innehålla. När PSR-SQ16 sparar en File till en floppydisk erhåller denna File automatiskt ett filnummer.



* FILE namn sparade till en diskett ges automatiskt ett tillägg av PSR-SQ16 enligt följande: "PSR_XYY.MID". X avser typ av File. Om X = S betyder det Song nummer och om X = A betyder det Custom Style fil (Accompaniment). YY avser filnumret, 01 till 99.

● PSR-SQ16's hantering av diskdata

- Song data och Configuration Table (se sid 77) inspelade i Sequencer kombineras och lagras på samma File nummer (Song File).
- Data för varje enskild Custom Style inspelad i sequencern sparas som ett File nummer (Custom Style File).

■ Om Floppy disk kompatibilitet

När disketter för PSR-SQ16 används i samband med datorer eller annan utrustning, måste hänsyn tas till följande två faktorer.

1. Disk format

Om disk formatet är detsamma för båda apparaterna, kan data användas direkt utan någon modifiering. PSR-SQ16 använder MS-DOS format, vilket gör den kompatibel med följande system. (Floppy disketter måste vara av 3,5" 2DD typ).

IBM-PC, NEC-PC9801 serie, Apple-Macintosh, Atari 1040STF och Atari 1040STE.

OBS: Apple-Macintosh formaterade disketter är kompatibla med PSR-SQ16 enbart om de formaterats som IBM-PC disketter med hjälp av en Macintosh med en Super Drive och "Apple File Exchange", eller motsvarande extra mjukvara.

OBS: Endast Atari formatversioner 1040STF TOS 1.4 eller större och 1040STE TOS 1.6 eller större, kan läsa PSR-SQ16 data. Data skriven av Atari kan emellertid inte läsas av PSR-SQ16.

2. File format

PSR-SQ16 stödjer också filformat enligt nedan.

		SAVE	LOAD
STANDARD MIDI FILE (ver. 1.0)	FORMAT 0	○	○
	FORMAT 1	X	○
ESEQ FILE FORMAT		X	○

OBS: Tillägget för PSR-SQ16 filer med "Standard MIDI File" filnamn skall vara .MID. Använd en dator för att ändra filer vars tillägg är något annat än .MID.

OBS: För att använda data sparad av PSR-SQ16 i en Apple-Macintosh, anpassa filattributet i Type och Creator funktion till Din mjukvara genom att använda "ResEdit" eller motsvarande extra mjukvara.

OBS: PSR-SQ16 kan ladda ESEQ filformat, oberoende av filnamnet, men sparar filen som PSR_XYY.MID i Standard MIDI File format.

- MS-DOS är registrerat varumärke för Microsoft Corporation.
- IBM-PC är registrerat varumärke för International Business Machines corporation.
- NEC-PC9801 serie är registrerat varumärke för NEC corporation.
- Apple-Macintosh är registrerat varumärke för Apple Computer Inc.
- Macintosh, Apple File Exchange och ResEdit är registrerade varumärken för Apple Computer Inc.
- Atari är registrerat varumärke för Atari Computers.

● Om Standard MIDI File format

Standard MIDI File format är en standard som nyligen lanserats av en rad mjuk- och hårdvarutillverkare. Den gör det möjligt att enkelt överföra musikdata mellan Sequencers från olika tillverkare.

Det finns tre typer av Standard MIDI File. PSR-SQ16 stöder format 0 och 1.

Format 0: Sequencer data är inspelad på ett enstaka spår som kan hantera upp till 16 MIDI kanaler.

Format 1: Sequencer data är inspelad på ett obegränsat antal spår, där vart och ett kan hantera upp till 16 MIDI kanaler.

- **Om laddning av format 1 Standard MIDI Files**

Format 0 filer kan laddas och användas som de är. Eftersom format 1 filer emellertid innehåller flera spår, där var och ett kan hantera upp till 16 kanaler, kan inte data användas som den är. PSR-SQ16 kombinerar data för varje spår som destinerats till samma kanal och konverterar format 1 filer till format 0 filer.

- **Om ESEQ filer**

ESEQ File format är Yamaha's original filformat som gör PSR-SQ16 kompatibel med många andra Yamaha produkter.

- Följande Yamaha produkter använder ESEQ filformat:
 - QX3
 - DOC mjukvara (Disk Orchestra Collection) för Clavinova.
 - Disklavier System.

OBS: Data såsom Key on, Key off, anslagskänslighet, programnummer, etc, blir alla kompatibla mellan systemen. Detta innebär emellertid inte 100% exakt återgivning i ett annat system. För att återge originaldata mera exakt, använd Configuration Table (se sid 77) för att göra detaljerade justeringar som inte täcks av MIDI standarden. Dessutom, eftersom det kan förekomma nyanskillnader mellan ljud från olika tillverkare, kan en uppspelning låta annorlunda jämfört med originalet. Lyssna och gör de ljudjusteringar Du tycker behövs.

- **Katalog, filnamn**

- PSR-SQ16 kan endast använda de filer som finns i MS-DOS rotkatalog.
- Även om det är möjligt för PSR-SQ16 att läsa icke-PSR-SQ16 formaterad data (PSR_XYY.MID), skall .MID användas som Standard MIDI file tillägg. PSR-SQ16 bestämmer ordningsföljden före flera filnummer enligt den turordning de sparats under MS-DOS.

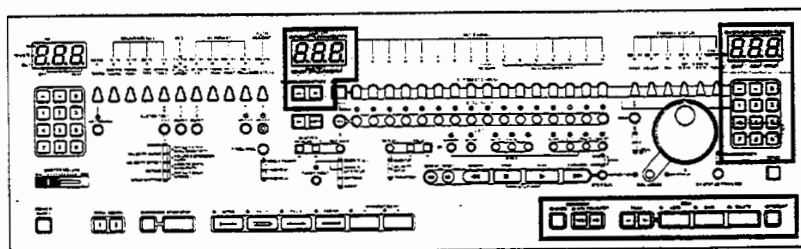
- **Filer för configurationstabell och önskade inställningar**

För att korrekt spela upp Song fildata som skapats med configurationstabell (med undantag för 1, Default läge), behövs en fil för configurationstabell. Om Du i samband med uppspelning vill spela upp med samma panelinställning som vid inspelningstillfället, behövs en fil också för detta. När Du sparar Song data som skapats med PSR-SQ16, blir en fil för configurationstabell (se sid 77) automatiskt skapad och lagrad i slutet av standard MIDI filen som exclusive data. När dessa song data laddas, blir all data återkallad tillsammans. För att skapa data med en extern sequencer eller dator, skapa först en fil för configuration och panelinställning genom att spara en Song som inte innehåller data, och skapa sedan data genom att använda denna Song Du sparar. En annan metod kan vara att ladda in de data Du skapat med en separat apparat in till PSR-SQ16. Anpassa configurationsinställning och andra panelinställningar och spara denna data. Därigenom skapas en fil för configuration och panelinställning.

OBS: Om Du laddar en Song fil som inte innehåller någon Configuration fil, kommer föregående Configuration tabell att nyttjas.

OBS: Om Du laddar en Song fil som inte innehåller någon fil för panelinställning, kommer föregående panelinställning att nyttjas.

OBS: Filer för configuration och panelinställning fungerar endast när man laddar från disk. Om data sänds till PSR-SQ16 från en extern datafil eller sequencer, kommer det inte att accepteras.



FORMATERING

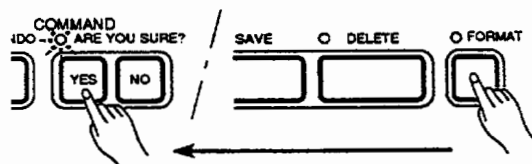
Innan en ny diskett kan acceptera PSR-SQ16 data, måste den formateras enligt den procedur som förklaras nedan.

1. Sätt i en diskett i diskettstationen. (Se till att diskettens metallskydd är vänt mot diskettstationens öppning och med etikettsidan vänd uppåt.)

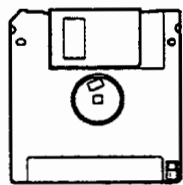
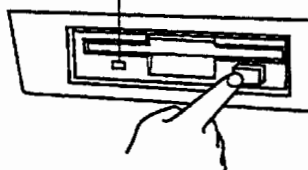


* Om Du är osäker huruvida disketten redan blivit formaterad, sätt i disketten och tryck på FILE# +/- knapp. Om disketten inte är formaterad, visas "dE1" i högra textrutan.

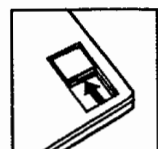
2. Formatera disketten.



Disk In Use Indicator



Write Protect Tab



Write Protect OFF

Tryck på FORMAT knappen och ARE YOU SURE? indikatorn blinkar. Tryck på YES knappen och PSR-SQ16 startar formatering av disketten. (Trycker man NO knappen avbryts formaterings operationen.) Under formaterings operationen lyser indikatorn för FORMAT knappen, och "disk in use" indikatorn nedanför insticket för disketten blinkar. Den högra textrutan anger hur formateringen framskrider genom att räkna ner från dF8 till dF0.

När formateringen är avslutad slocknar båda indikatorerna och den högra textrutan återgår att visa CHANNEL STATUS läge.

Tag ut disketten ur diskettstationen genom att trycka på utkastarknappen lugnt men bestämt så att den hoppar ut en bit. Tag därefter bort disketten för hand.

OBS: Tag aldrig ur disketten medan "disk in use" lampan blinkar.

OBS: För att skydda data har till/från slagning av strömmen för PSR-SQ16 ingen inverkan i samband med formatering eller load/save operationer.

OBS: En floppydisk som är säkrad mot programmering med skyddstappen kan inte formateras. Se till att skyddstappen står i skrivbart läge innan Du formaterar.

OBS: Felmeddelanden finns förklarade i avsnittet FELMEDDELANDEN (se sid 74).

OBS: Alla eventuella data lagrade på diskett raderas vid formatering.

SAVE

Hur man sparar data inspelade i PSR-SQ16.

1. Sätt i en formaterad diskett i diskettstationen.

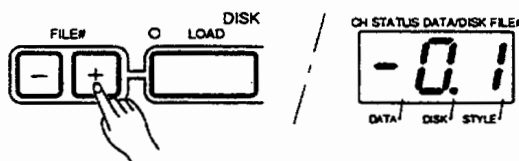


2. Välj den information (Song/Custom Style) som skall sparas.



Välj med hjälp av SONG#/CUSTOM STYLE# +/- knapparna numret för den information som skall sparas. När ARE YOU SURE? indikatorn blinkar, tryck YES för att bekräfta Ditt val. Välj ett Custom Style nummer genom att först tryck CUSTOM STYLE ON knappen och välj därefter önskat nummer med SONG#/CUSTOM STYLE# +/- knapparna. När ARE YOU SURE? indikatorn blinkar, tryck YES för att bekräfta Ditt val. (Om Song eller Custom Style nummer visas indikeras av "punkterna" på nedre raden i mitttexttrutan.)

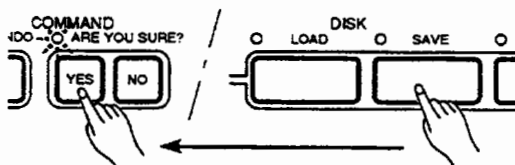
3. Välj filnummer för disketten.



Tryck en gång på en FILE# +/- knapp och diskettens filnummer visas i den högra texttrutan. Använd FILE# +/- knapparna för att välja en fil till vilken den aktuella datan skall sparas.

- * Filnummer som innehåller data föregås av ett "F". Lediga filnummer utan data föregås av "-".
- * Genom att trycka på vilken Channel Status knapp som helst, återfås Channel Status läge för höger textruta.

4. Spara.



Tryck på SAVE knappen så att dess indikator tänds. ARE YOU SURE? indikatorn, siffran i mitttexttrutan samt disk filnumret i höger textruta blinkar samtidigt. Tryck på YES knappen och spar-operationen startar. Genom att trycka NO knappen återgår PSR-SQ16 till läget vid punkt 2 ovan.

OBS: "Disk in use" och SAVE indikatorerna blinkar under SAVE operationen och den högra texttrutan räknar ner från dS9 till dS0. Siffran för nedräkning varierar beroende på mängden information. Tag aldrig ur disketten i samband med detta, då data kan bli förstörd eller gå förlorad.

OBS: Felmeddelandet "dE7" visas i högra texttrutan när disketten inte har tillräcklig kapacitet för att spara datan. Lös problemet antingen genom att radera någon eller några filer eller använd en ny oanvänd diskett.

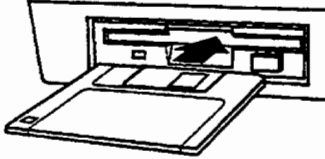
OBS: Felmeddelanden finns förklarade i avsnittet FELMEDDELANDEN (se sid 74).

LOAD

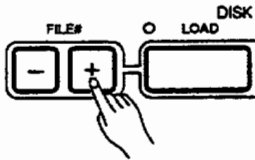
Att ladda informationsdata från en floppy disk till PSR-SQ16.

1. Sätt i en floppy disk i diskettstationen.

Sätt i en diskett som innehåller data i diskettstationen.



2. Välj diskens filnummer



Tryck en gång på en FILE# +/- knapp och diskettens filnummer visas i den högra textrutan. Använd FILE# +/- knapparna för att välja en fil från vilken den aktuella datan skall hämtas.

- * Filnummer som innehåller data föregås av ett "F". Lediga filnummer utan data föregås av "-".
- * Genom att trycka på vilken Channel Status knapp som helst, återfås Channel Status läge för höger textruta.

3. Välj det SONG# eller CUSTOM STYLE# till vilket Du vill hämta data.



Song# nummer

Med hjälp av SONG#/CUSTOM STYLE# +/- knapparna väljer Du till vilket nummer Du vill hämta datan. När ARE YOU SURE? indikatorn blinkar, tryck YES för att bekräfta Ditt val.

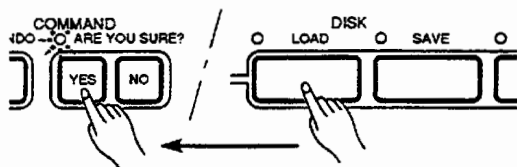
Custom Style# nummer

Välj till vilket Custom Style# nummer Du vill hämta datan. För att göra detta, tryck först på CUSTOM STYLE ON knappen och välj sedan nummer med SONG#/CUSTOM STYLE# +/- knapparna. När ARE YOU SURE? indikatorn blinkar, tryck YES för att bekräfta Ditt val av CUSTOM STYLE# nummer.



OBS: Tänk på att ladda "song"-data till SONG# och egna ackompanjemang till CUSTOM STYLE#. Laddar Du Song# data till CUSTOM STYLE# laddas data enbart till Channel 10 till 16 i VARIATION A sektion. Laddar Du Custom Style data till SONG#, har Du inget nummer från 269 till 276 att hämta informationen till. "Punkterna" i högra textrutan ger indikation om vilken typ av information som finns på den aktuella diskettfilen.

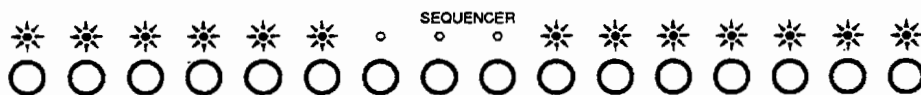
4. Ladda



Tryck på LOAD knappen så att dess indikator tänds. ARE YOU SURE? indikatorn, siffran i mitttexttrutan samt disk filnumret i höger textruta blinkar samtidigt. Tryck på YES knappen och laddningsoperationen startar. Genom att trycka NO knappen återgår PSR-SQ16 till läget vid punkt 2 ovan.

Medan filen laddas kommer den högra texttrutan att räkna ner från dL9 till dL0, vilket indikerar hur operationen framskrider. (Siffrorna för nedräkningen varierar beroende på hur "stor" filen är. MAX 9.) Laddningen är klar när dL0 visas.

När laddningen är avslutad kommer indikatorerna för de Sequencer spår som innehåller information att tändas.



OBS: Om en fil inte innehåller någon information som kan laddas, visar högra texttrutan felmeddelandet "dE2".

OBS: Laddar man data från en disk till SONG# eller CUSTOM STYLE# som redan innehåller data raderas tidigare data och ersätts med den från disken. Om Du vill behålla denna tidigare data, spara den först på disk eller ladda den nya diskdata till ett ledigt SONG# eller CUSTOM STYLE# nummer.

OBS: "Disk in use" och LOAD indikatorerna blinkar under LOAD operationen. Tag aldrig ur disketten i samband med detta, då data kan bli förstörd eller gå förlorad.

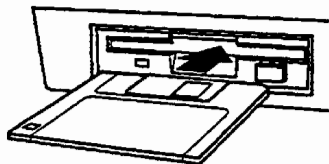
OBS: Upplösningen för sequencern i PSR-SQ16 är fjärdedelsnot = 48. Song eller Custom Style data som laddas från disk konverteras till denna upplösning vid laddningen. Detta kan ibland resultera i att upplösningen för laddad Song eller Custom Style data skiljer sig från ursprunget.

OBS: Custom Style mönster som laddas hamnar först i sequencern. Tryck CUSTOM STYLE ON knappen för att komma ur sequencern för att därefter kunna kalla fram mönstret till det tre-siffriga Custom Style nummer Du valt.

DELETE

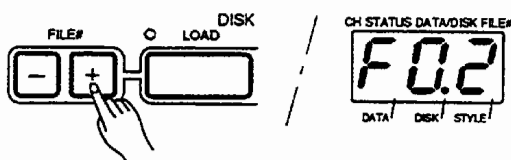
Raderar information på diskettfiler. Data som raderas med denna funktion kan aldrig återfås.

1. Sätt i en floppy disk i diskettstationen.



Sätt i en diskett som innehåller data i diskettstationen.

2. Välj diskens filnummer

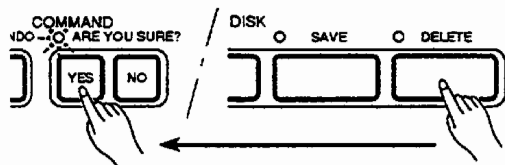


Tryck en gång på en FILE# +/- knapp och diskettens filnummer visas i den högra textrutan. Använd FILE# +/- knapparna för att välja den fil från vilken den aktuella datan skall raderas.

* Filnummer som innehåller data föregås av ett "F". Lediga filnummer utan data föregås av "-".

* Genom att trycka på vilken Channel Status knapp som helst, återfås Channel Status läge för höger textruta.

3. Radera.



Tryck på DELETE knappen så att dess indikator tänds. ARE YOU SURE? indikatorn och disk filnumret i höger textruta blinkar samtidigt. Tryck på YES knappen och raderingsoperationen startar. Genom att trycka NO knappen återgår PSR-SQ16 till läget vid punkt 2 ovan.

OBS: Om filen inte innehåller några data, visar den högra textrutan felmeddelandet "dE2".

OBS: "Disk in use" och DELETE indikatorerna blinkar under DELETE operationen. Tag aldrig ur disketten i samband med detta, då all data på disketten kan bli förstörd eller förloras.

FELMEDDELANDEN

Om ett fel uppstår i samband med diskhantering, kommer ett av följande felmeddelanden att visas i den högra textrutan. Se listan nedan för att finna lösningen på dessa fel.

Disk Error meddelande 0...Ingen disk.



Detta meddelande visas om Du trycker på LOAD eller SAVE när det inte finns någon diskett i diskettstationen. Om Du trycker ut en diskett i samband med LOAD, SAVE eller FORMAT operation visas också detta meddelande.

- Sätt i en diskett och gör om operationen.

Disk Error meddelande 1...Oformaterad diskett.



Detta meddelande visas om Du sätter i en oformaterad diskett och trycker FILE# +/-, LOAD, SAVE, etc.

- Du kan antingen formatera disketten genom att trycka FORMAT knappen (se FORMATERING, sid 69), eller trycka ut disketten och sätta i en redan formaterad diskett.

Disk Error meddelande 2...Ingen data på filen.



Detta meddelande visas om Du trycker LOAD eller DELETE och filen inte innehåller data.

- Välj en fil som innehåller data.

Disk Error meddelande 3...Minnet fullt.



Detta meddelande visas om datamängden på den fil som skall laddas in i är för stor i förhållande till återstående minneskapacitet i PSR-SQ16.

- Radera data Du kan undvara ur PSR-SQ16's interna minne eller skriv in den nya datan över denna. Om detta felmeddelande kvarstår även om all tidigare data raderats är filen för stor för minnet i PSR-SQ16.

Disk Error meddelande 4...Laddningsfel.



Om Du försöker ladda data från en trasig diskett (den kan t ex vara deformerad eller repad) till PSR-SQ16 visas detta meddelande. Data fram till den punkt felet uppträdde blir förstörd och tidigare data lagrad i den valda SONG# eller CUSTOM STYLE# är också förlorad.

- Försök ladda data från disketten ännu en gång. Om samma fel uppträder igen, ligger felet hos disketten. Kasta bort disketten och ersätt den med en ny.

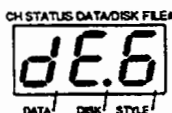
Disk Error meddelande 5...Datafel.



Detta meddelande visas om Du försöker ladda data som inte är kompatibel med PSR-SQ16. Data fram till den punkt felet uppträdde blir förstörd och tidigare data lagrad i den valda SONG# eller CUSTOM STYLE# är också förlorad.

- Försök ladda data från disketten ännu en gång. Om samma fel uppträder igen, ligger felet hos disketten. Gör ett nytt försök med en annan diskett.

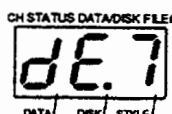
Disk Error meddelande 6...Fil finns.



Om Du försöker ladda data till en fil som redan innehåller data visas detta felmeddelande.

- Om Du vill byta ut den gamla filens data med ny data, tryck COMMAND (ARE YOU SURE?) YES knappen. Vill Du behålla den gamla och istället lagra den nya på en annan fil, tryck NO för att komma tillbaka till det läge där Du kan välja nytt filnummer.

Disk Error meddelande 7...Disk full.



Om datamängden som skall sparas till diskett är för stor för resterande minneskapacitet hos disketten visas detta meddelande.

- Skriv över på en fil Du kan undvara på disketten, eller radera en fil och försök spara igen, eller använd en annan diskett.

Disk Error meddelande 8...Skrivfel.



Om ett fel uppstår i samband med SAVE operation visas detta meddelande.

- Försök ladda data till disketten ännu en gång. Om samma fel uppträder igen, ligger felet hos disketten. Gör ett nytt försök med en annan diskett.

Disk Error meddelande 9...Skrivskyddad.



Om skyddstappen på disketten står i "låst" läge visas detta meddelande.

- Ställ skyddstappen i skrivbart läge och gör om operationen.

Disk Error meddelande F...Skyddad fil.



Om Du försöker göra SAVE eller DELETE för en "Read Only" (i en sådan fil är MS-DOS filattributet "Read Only") eller systemfil visas detta meddelande.

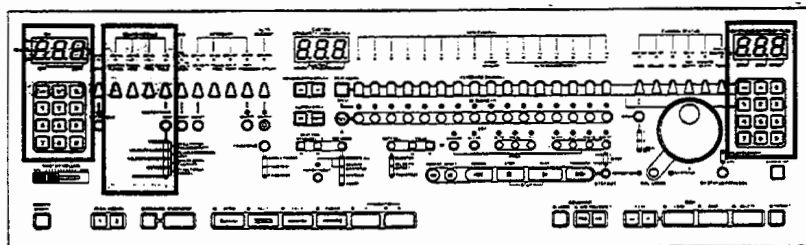
- Dessa filer är skyddade och kan inte förändras. PSR-SQ16 kan inte genomföra SAVE eller DELETE operationer till dessa filer.

*MS-DOS är registrerat varumärke för Microsoft Corporation.

- * När ett felmeddelande visas i högra textrutan, kan man komma tillbaka till normalt läge för PSR-SQ16 genom att trycka på vilken knapp som helst.

9 SOUND MODULE

Detta avsnitt beskriver olika inställningar för ljudmodulen i PSR-SQ16. Dessa inställningar har övergripande påverkan på det totala ljudet i PSR-SQ16.



• MASTER TUNING

-16~16
•
MASTER
TUNING



MASTER TUNING funktionen justerar den totala tonhöjden för PSR-SQ16. Använd +/- knapparna under den vänstra textrutan för att finstämna instrumentet till ett värde mellan -16 (-50 cent) och 16 (50 cent). Varje steg i justeringen motsvarar ca 3 cent (100 cent = 1 halvton).

• TRANSPOSE

-12~12
•
TRANS
POSE



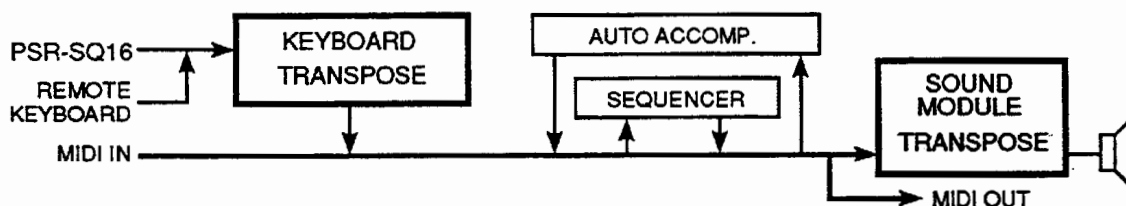
Med denna funktion kan man transponera den totala tonhöjden upp och ner för PSR-SQ16. Använd +/- knapparna under den vänstra textrutan för att ställa ett TRANSPOSE värde mellan -12 (-1200 cent/-1 oktav) och 12 (1200 cent/1 oktav). Genom att trycka + och - knapparna samtidigt erhålles normal tonhöjd, indikerat med 00. Varje steg i justeringen motsvarar en halvton (1 halvton = 100 cent).

OBS: TRANSPOSE funktionen har ingen effekt på Drum Kit, Drum Kit w/Gate eller Percussion Voices (Bank 2, ljud 065 till 087).

OBS: Transpose förändring återges inte så länge man spelar på klaviaturen, utan vid första anslaget efter gjord ändring.

Skillnaden mellan Keyboard TRANSPOSE och Sound Module TRANSPOSE.

Keyboard TRANSPOSE påverkar endast data för det som spelas på klaviaturen på PSR-SQ16 eller på ett yttre keyboard. Sound Module TRANSPOSE påverkar alla funktioner.



* Använd Keyboard TRANSPOSE funktionen för att matcha tonhöjden från klaviaturen med tonhöjden från Sequencer data, eller data mottagen via MIDI IN.

OBS: När Keyboard och Sound Module TRANSPOSE används samtidigt, kommer inställningar från båda funktionerna att påverka data producerad från klaviaturen. (Exempel: Ställer man Keyboard TRANSPOSE på 12 och Sound Module TRANSPOSE på 12, återges två oktavers transponering från klaviaturen.)

• DSP TYPE inställning

00-15
 ●
 DSP
 TYPE



Val av DSP TYPE bestämmer vilken typ av effekt som kommer att gälla för samtliga kanaler i PSR-SQ16. Använd +/- knapparna nedanför vänstra textrutan för att ställa ett värde mellan 00 och 15. Värdena 01 till 06 motsvarar Reverb inställningar, värdena 07 till 15 är digitala effekter och 00 innebär FRÅN. Numren ligger i sekvens enligt följande: 14-15-00-01 eller 01-00-15-14.

* Man kan bara använda en DSP effekt i taget. Olika kanaler kan alltså inte ställas in med separata DSP effekter. Channel Status DSP DEPTH funktionen kan emellertid användas för att kontrollera individuellt inflytande från DSP på separata kanaler (se sid 33).

00 DRY (OFF)	08 DELAY L, R
01 ROOM	09 STEREO ECHO
02 HALL	10 PAN REFLECTION
03 PLATE	11 EARLY REFLECTION
04 CHURCH	12 GATE REVERB
05 STAGE	13 REVERSE GATE
06 METAL	14 FEEDBACK REVERSE
07 SINGLE DELAY	15 DISTORTION

• CONFIG. TABLE inställningar (Configuration Table)

Vad är en Configuration Table?

De olika typer av MIDI ljudmoduler, keyboards och andra MIDI apparater som finns på marknaden, använder olika nummer på ljud, tangentdestinationer (drum mapping), oktavinställningar, kurvor för anslagskänslighet, etc. Detta innebär att musikdata och mjukvara producerad av olika tillverkare skapad på ett MIDI system inte kommer att återges på samma sätt på ett annat MIDI system utan manuella justeringar av dessa olika parametrar.

PSR-SQ16 är utrustad med en konfigurationstabell för att underlätta anpassningen för ljudmodulen till andra typer av mjukvarudata. Configuration Table ändrar inställningar för PSR-SQ16's tongenerator vilket påverkar data spelad i verklig tid, Auto Accompaniment data, data mottagen via MIDI IN och Sequencer data från disk.

- * PSR-SQ16 har 5 typer av Configuration, 4 fabriksgjorda och en Custom Configuration vars inställningar Du själv bestämmer. Vilken som helst av dessa Configuration typer kan när som helst väljas från panelen.
- * Ett valt fabriksgjort Table nummer eller Custom Table inställning, använd för Song data i Sequencer, lagras i RAM minnet. När man väljer Song återkallas automatiskt denna Song's Configuration Table. Alla 8 Song minnen kan därför lagras med var sin specifik Configuration Table.
- * När man sparar Song data till en diskett kommer Song data och Configuration Table data att sparas tillsammans. Ett fabriks-Table nummer eller Custom Table nummer blir automatiskt inställt för en Song som laddas.
- * Alla de 269 fabriksgjord Auto Accompaniment mönstren är gjorda med Default Configuration Table. Det går inte att återge samma ljud med annan Configuration Table.
- * Den interna Demo melodin och Sample Disk Demo melodier är alla gjorda med Default Configuration Table. Det går inte att återge samma ljud med annan Configuration Table.

Configuration Table påverkar följande parametrar i PSR-SQ16.

1	Voice Number	Anpassar MIDI program nummer till PSR-SQ16's interna nummer
2	Velocity Curve	Väljer anslagskurva för varje programnummer.
3	Velocity Offset	Ställer Velocity offset för varje programnummer.
4	Octave	Ställer oktavbyte för varje programnummer.
5	Drum Mapping	Gör om vilken tangent som skall återge vilket rytminstrument.
6	Default Pitch Bend Sensitivity	Ställer utgångsläge för känsligheten för pitch bend.
7	Volume/Expression Curve	Ställer kurvan för volymändring i relation till anslag på klaviaturen och Expression.
8	Vibrato Depth Sensitivity	Ställer känsligheten för vibrato i relation till kontrollfunktionen för vibratovärde
9	Default Drum Channel	Ställer den kanal som kommer att vara rytmkanal som utgångsläge.

• Välj Configuration Table

1-5
CONFIG.
TABLE



De fem olika Configuration Tables som finns angivna nedan, kan väljas på kontrollpanelen på PSR-SQ16.

Tryck på CONFIG. TABLE knappen och den vänstra textrutan kommer att visa aktuellt CONFIG. TABLE nummer. Använd +/- eller sifferknapparna under vänstra textrutan för att välja önskat tabell nummer.

* Se "Configuration Table" i "List Book" för detaljerad förteckning.

1	DEFAULT	Den normala Configuration Table inställningen för PSR-SQ16. Alla inställningar som finns angivna på panelen (lista över ljudnummer och rytmer) använder denna Configuration Table. Fabriksgjorda Auto Accompaniment stilar och interna demomelodier använder denna tabell.
2	GENERAL MIDI (General MIDI Level 1 System)	Denna Configuration Table gör MIDI apparater mera anpassade till varandra. OBS: Eftersom PSR-SQ16 inte har Sound Effect (SE) ljud, blir programnummer 120 till 127 i General MIDI Level 1 system inte kompatibla.
3	YAMAHA PORTABLE KEYBOARD	Denna konfigurationstabell motsvarar standard ljuduppställning hos andra Yamaha keyboards som t ex PSS-790, etc.
4	YAMAHA DOC (Disk Orchestra Collection)	Denna konfigurationstabell används för Yamaha DOM-30 och andra kompatibla apparater som stöder Disk Orchestra Collection.

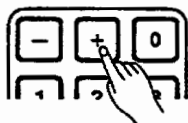
5 CUSTOM	<p>Du kan skapa en egen Configuration Table. Varje Song nummer kan ha olika Custom Configuration Table som sedan lagras tillsammans med Song data. Vid val av Song nummer återkallas automatiskt dess Custom Configuration Table. En Custom Configuration Table sparas tillsammans med Song data till diskett och återkallas tillsammans med denna från diskett. När data laddas från disk till ett Song nummer raderas de data och Custom Configuration Table som tidigare fanns vid detta Song nummer.</p>
-----------------	--

OBS: Om minnet för ett Song nummer återställes (t ex "clear operation"), blir aktuell Configuration Table återställd till fabriksgjord tabell nr 1 (Default).

■ Hur man gör en CUSTOM TABLE



1. Tryck på CONFIG. TABLE knappen så att dess indikator tänds.



2. Använd +/- eller sifferknapparna nedanför vänster textruta för att välja en Table mellan 1 och 5. En fabriksgjord Table utgör grunden utifrån vilken en Custom Table byggs upp.

CUSTOM TABLE EDIT



3. Tryck på CUSTOM TABLE EDIT knappen.

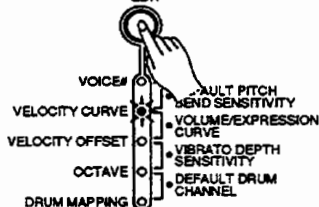
Om Du väljer en fabriksgjord Table mellan 1 och 4:

ARE YOU SURE? indikatorn blinkar för att be Dig bekräfta utbyte av aktuell Custom Table för att ersättas med fabriksgjord Table. Tryck YES knappen för att möjliggöra Custom Table Edit.

Om Du väljer Custom Table 5:

Custom Table Edit blir automatiskt möjlig.

CUSTOM TABLE EDIT



4. Tryck på CUSTOM TABLE EDIT knappen för att välja parameter.

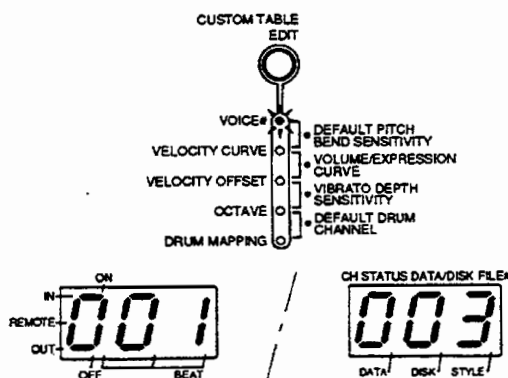
När Custom Table Edit är klar lyser VOICE# indikatorn. Varje tryckning på CUSTOM TABLE EDIT knappen utifrån detta läge byter parameter i sekvens.

5. Gå ur CUSTOM TABLE EDIT läge genom att trycka ännu en gång på CONFIG.TABLE knappen.

■ Hur man ställer in varje parameter

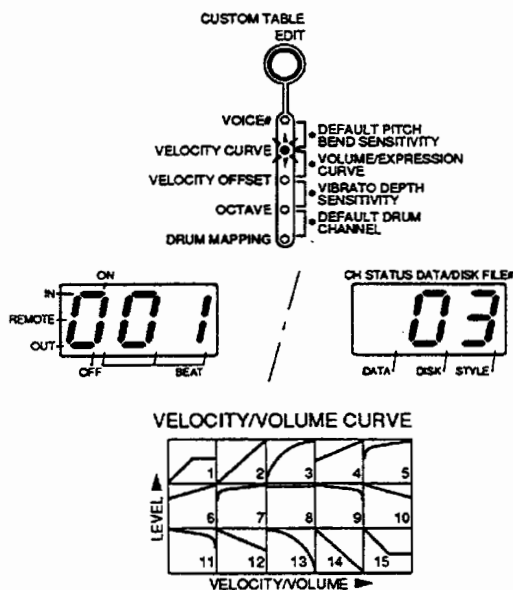
● VOICE#

Denna parameter anpassar MIDI program nummer som mottages till ljudnummer i PSR-SQ16's Sound Module. Om så erfordras, tryck upprepade gånger på CUSTOM TABLE EDIT knappen tills VOICE# indikatorn lyser. MIDI program nummer som mottages anges i vänster textruta och PSR-SQ16 Voice nummer anges i höger textruta. Använd först sifferknapparna nedanför vänster textruta för att ange MIDI program nummer, och använd sedan DIAL eller sifferknapparna under höger textruta för att ställa PSR-SQ16's Voice nummer. Flera MIDI program nummer kan anges till samma PSR-SQ16 Voice.



OBS: Program nummer som mottages motsvaras enligt följande: Program nummer 000 till 127 motsvarar Program Changes 0 till 127 i Bank 1 och 128 till 255 motsvarar Program Changes 0 till 127 i Bank 2.

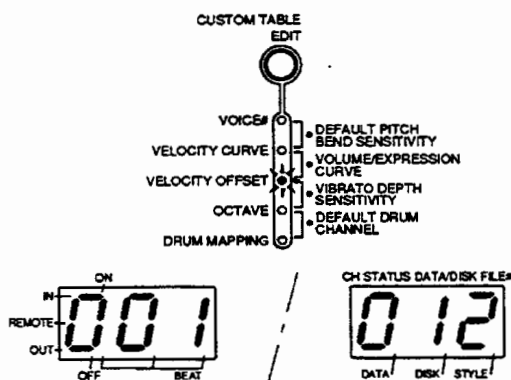
● VELOCITY CURVE



Gör upprepade tryckningar på CUSTOM TABLE EDIT knappen tills VELOCITY CURVE indikatorn tänds. MIDI program nummer som mottages anges i vänster textruta och aktuell VELOCITY CURVE som gäller för detta program nummer visas i höger textruta. Använd först sifferknapparna nedanför vänster textruta för att ange Program nummer, och använd sedan sifferknapparna under höger textruta för att välja önskad VELOCITY CURVE. VELOCITY CURVE nummer 1 till 15 finns definierade nedan och även på panelen på PSR-SQ16.

1	48dB Linear + Flat	9	Reverse of 7
2	48dB Curve 2 (Linear)	10	Reverse of 6
3	48dB Curve 3	11	Reverse of 5
4	24dB Curve 1 (Linear)	12	Reverse of 4
5	24dB Curve 2	13	Reverse of 3
6	12dB Curve 1 (Linear)	14	Reverse of 2
7	12dB Curve 2	15	Reverse of 1
8	Flat		

● VELOCITY OFFSET

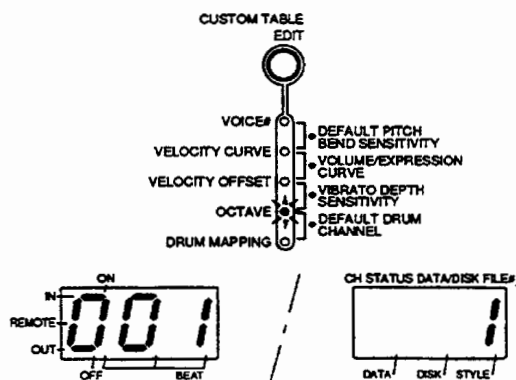


VELOCITY OFFSET värdet utgör skillnaden mellan det mottagna värdet för anslagskänsligheten och den anslagskänslighet som verkligen produceras. Ett VELOCITY OFFSET värde kan ställas för varje program nummer som PSR-SQ16 mottar från yttre apparater.

Gör upprepade tryckningar på CUSTOM TABLE EDIT knappen tills VELOCITY OFFSET indikatorn tänds. MIDI program nummer som mottages anges i vänster textruta och aktuell VELOCITY OFFSET som gäller för detta program nummer visas i höger textruta. Använd först sifferknapparna nedanför vänster textruta för att ange Program nummer, och använd sedan sifferknapparna under höger textruta för att välja ett VELOCITY OFFSET värde mellan -127 och 127.

* Om VELOCITY OFFSET data utgör mer än 128 eller mindre än 0 kommer maximalt anslagsvärde att utgöra 127 och minimum kommer att bli 1.

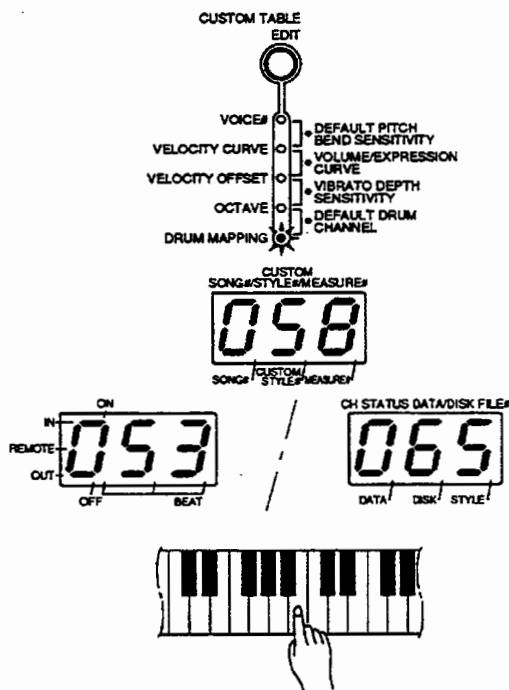
● OCTAVE



Denna funktion för OCTAVE byte anpassar Octave data mottagen från en yttre källa till PSR-SQ16's Sound Module. Gör upprepade tryckningar på CUSTOM TABLE EDIT knappen tills OCTAVE indikatorn tänds. MIDI program nummer som mottages anges i vänster textruta och aktuell OCTAVE som gäller för detta program nummer visas i höger textruta. Använd först sifferknapparna nedanför vänster textruta för att ange Program nummer, och använd sedan sifferknapparna under höger textruta för att välja ett OCTAVE värde mellan -3 och 3 (Default värde är 0).

* Bank 2, Voice nummer 065 till 087 kan inte justeras med OCTAVE funktion. Om Du försöker göra detta, kommer "--" att visas i höger textruta.

• DRUM MAPPING



Tangentnumren för rytminstrument i andra apparater kan skilja sig från vilka rytminstrument som ligger på respektive tangenter i PSR-SQ16. Med denna funktion kan man anpassa detta. Tryck på CUSTOM TABLE EDIT knappen tills DRUM MAPPING indikatorn tänds. Tonnummer för rytminstrument som mottages anges i vänster textruta och PSR-SQ16's Percussion (trum) tonnummer visas i textrutan i mitten. Medan sifferknapparna nedanför vänster textruta används för att ändra tonnummer som skall mottagas, spela önskat rytminstrument på klaviaturen på PSR-SQ16 eller använd +/- knapparna nedanför mitttextrutan för att välja ett internt ljud som skall återges på ljudnumret (om mer än en ton spelas, blir det den sist spelade som ställs in för Drum Map).

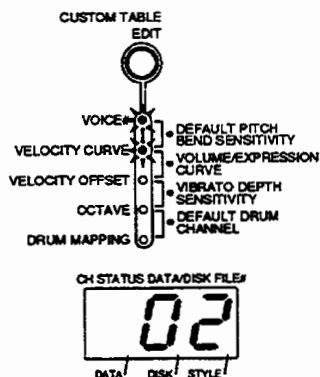
Under denna procedur är Channel Status Voice Bank 2 indikatorn tänd och aktuellt Voice nummer (det trumljud för vilket tangentvalen görs om) anges i höger textruta. Använd DIAL, sifferknappar eller +/- knappar nedanför höger textruta för att välja önskad Drum Voice (065 till 087).

OBS: Bank 2 Voice nummer 065 till 087 kan samtliga läggas om, men det kan bara ske med en Voice i taget.

OBS: Om Voice numret i höger textruta ändras, kommer alla ändringar gjorda fram till detta tillfälle att förbli intakta.

OBS: DRUM MAPPING kan ställas in enbart med hjälp av DEFAULT DRUM CHANNEL (se sid 82).

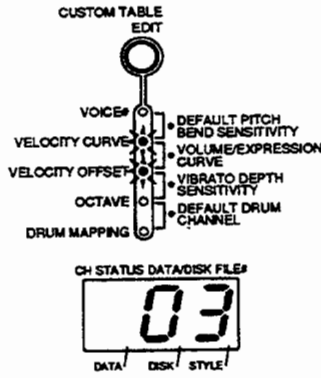
• DEFAULT PITCH BEND SENSITIVITY



DEFAULT PITCH BEND SENSITIVITY ställer in ett Pitch Bend Sensitivity värde före det att tongeneratorm tar emot Pitch Bend Sensitivity.

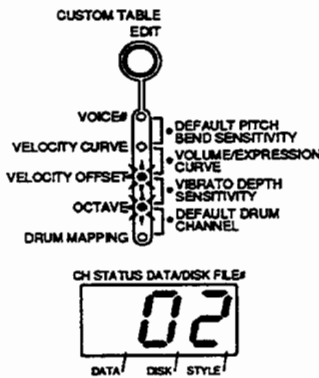
Aktivera DEFAULT PITCH BEND SENSITIVITY genom att trycka på CUSTOM TABLE EDIT knappen tills de två översta indikatorerna lyser samtidigt. Den aktuella pitch bend sensitivity inställningen anges i den högra textrutan. Använd sifferknapparna eller +/- knapparna nedanför högra textrutan för att ställa ett omfång mellan 1 och 12. Endast ett DEFAULT PITCH BEND SENSITIVITY värde kan ställas per Configuration Table.

● VOLUME/EXPRESSION CURVE



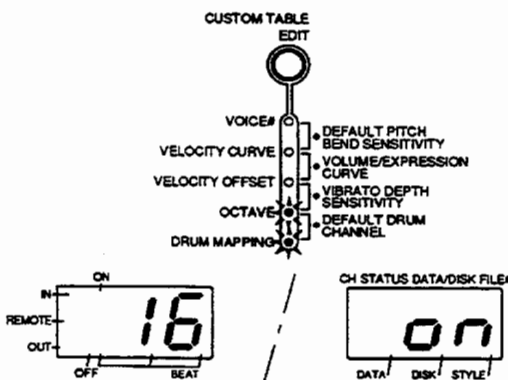
Aktivera VOLUME/EXPRESSION CURVE parametern genom att trycka på CUSTOM TABLE EDIT knappen tills den andra och tredje indikatorn lyser samtidigt. Använd Velocity/Volume Curve listan (som finns tryckt på panelen på PSR-SQ16) som referens för att justera MIDI volume/expression data till volymmivån för PSR-SQ16. Aktuell VOLUME/EXPRESSION CURVE anges i höger textruta. Använd siffer- eller +/- knapparna nedanför höger textruta för att välja en VOLUME/EXPRESSION CURVE mellan 1 och 15. Endast en VOLUME/EXPRESSION CURVE kan väljas per Configuration Table.

● VIBRATO DEPTH SENSITIVITY



Denna funktion ställer förhållandet mellan värdet för Vibrato djupet och det verkliga vibrato djupet. Aktivera VIBRATO DEPTH SENSITIVITY genom att trycka på CUSTOM TABLE EDIT knappen tills den tredje och fjärde indikatorn lyser samtidigt. Aktuell inställning för VIBRATO DEPTH SENSITIVITY anges i högra textrutorna. Använd siffer- eller +/- knapparna nedanför för att ställa ett värde mellan 0 (off) och 7. Endast ett VIBRATO DEPTH SENSITIVITY värde kan väljas per Configuration Table.

● DEFAULT DRUM CHANNEL



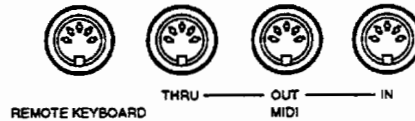
Aktivera DEFAULT DRUM CHANNEL genom att trycka CUSTOM TABLE EDIT knappen tills fjärde och femte indikatorn lyser. Detta läge destinerar ett Drum Voice till en specifik MIDI kanal som inte tar emot MIDI Program Changes. Kanalnummer anges i vänstra textrutorna och högra textrutorna indikerar huruvida den valda kanalen är inkopplad (ON) eller ej (OFF) som Default Drum Channel. Använd sifferknapparna nedanför vänster textruta för att välja kanal och sedan +/- knapparna nedanför höger textruta för att välja ON eller OFF. I detta läge kommer mottagna MIDI Program Changes att ignoreras och tidigare gjord Drum Mapping kan användas via Default Drum Channel.

OBS: Drum Mapping fungerar inte när Drum Kit eller Drum Kit with Gate ljuden ställs till en kanal som inte avdelats som Default Drum Channel.

10 MIDI

PSR-SQ16 är ett MIDI instrument och kan därför anslutas till andra MIDI instrument. MIDI, förkortning för Musical Instrument Digital Interface, är ett internationellt kommunikationssystem som gör det möjligt för MIDI-kompatibla instrument och apparater att utbyta musikalisk information och styra varandra. Denna världsomfattande MIDI standard reglerar detaljer kring allt, från data till hårdvara, vilket gör det möjligt att utbyta information mellan olika fabrikanter produkter. Man kan skapa "system" av MIDI instrument och apparater som ger oändligt mycket större flexibilitet och kontroll än vad som är möjligt med enstaka instrument.

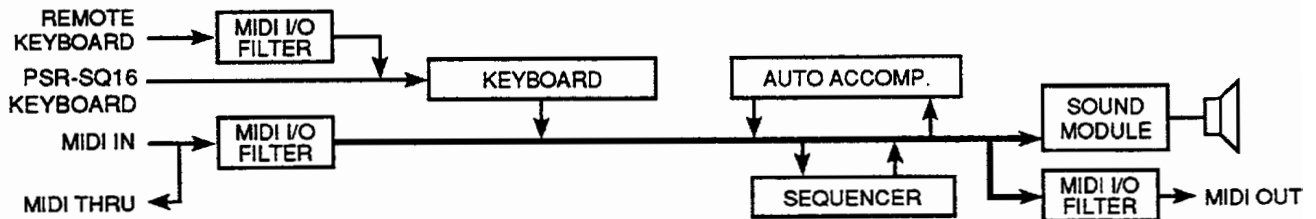
* För lista över vilka MIDI meddelanden som sänds och mottages, se "MIDI Implementation Chart" i "List Book".



■ MIDI anslutningar

1. REMOTE KEYBOARD uttag och MIDI IN uttag.

PSR-SQ16 har två MIDI ingångar: REMOTE KEYBOARD och MIDI IN. Båda dessa uttag accepterar MIDI data men har olika syften.



REMOTE KEYBOARD

Detta uttag används för anslutning av en annan yttre klaviatur för att styra PSR-SQ16. MIDI data som tas emot genom detta uttag har samma effekt som data producerade på PSR-SQ16's egen klaviatur, oavsett MIDI kanal. Därigenom kan en yttre klaviatur kontrollera alla de funktioner som PSR-SQ16's klaviatur kan kontrollera. Klaviaturer med 88 tangenter och/eller klaviaturer med vägda tangenter av pianotyp kan också anslutas till detta uttag. Dessutom, START/STOP kommandon i verklig tid som kommer in via detta uttag kan kontrollera Auto Accompaniment Start/Stop och Sequencer Play/Stop (när indikatorer för Sequencer spår är tända).

MIDI IN

Data som kommer in via detta uttag kommer in till PSR-SQ16's interna MIDI BUS och sänds till sequencer och tongenerator. Du kan använda denna ingång för att kontrollera tongeneratorn i PSR-SQ16 eller för att spela in en yttre sequencers data i sequencern i PSR-SQ16. Dessutom, START/STOP kommandon i verklig tid som kommer in via detta uttag kan kontrollera Auto Accompaniment Start/Stop och Sequencer Play/Stop (när indikatorer för Sequencer spår är tända).

2. MIDI OUT

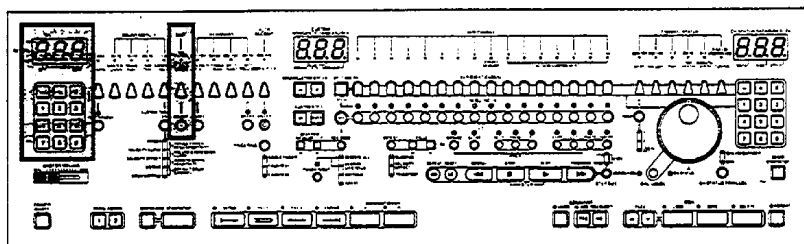
Alla MIDI BUS data genererade på PSR-SQ16's klaviatur, Note Processor, Sequencer eller Auto Accompaniment, etc sänds till yttre MIDI apparater via MIDI OUT uttaget.

Om Echo Back

- MIDI data mottagna via MIDI IN uttaget sänds inte ut via MIDI OUT uttaget.
- MIDI data mottagna av REMOTE KEYBOARD uttaget sänds på samma sätt som MIDI data producerade av PSR-SQ16; via MIDI OUT uttaget.

3. MIDI THRU

MIDI data mottagna via MIDI IN uttaget sänds direkt vidare via MIDI THRU uttaget utan förändring.



● I/O FILTER (Input/Output Filter)

I/O
FILTER
●
CH1-16
B1,2 CLK/CMDS



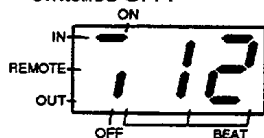
Med I/O FILTER bestämmer man om data mottagen via MIDI IN eller REMOTE KEYBOARD uttag skall accepteras eller ignoreras. Det bestämmer också om och hur Channel meddelanden och data från kanal 1 till 16 skall sändas (via MIDI OUT uttaget). Dessutom bestämmer man om tongeneratorns BANK# (se sid 33) skall sändas via MIDI OUT och om Clock eller Commands (start, stopp, fortsätt, Song position, Song val) skall accepteras eller ignoreras.

1. Tryck I/O FILTER knappen så att dess indikator tänds. Därefter kan IN/REMOTE/OUT, CLOCK och COMMAND funktioner för Keyboard Channel 1 till 16 ändras med hjälp av +/- knapparna nedanför vänster textruta. Funktionerna anges i följande ordning: IN 1 till 16, IN CLOCK (indikeras i textrutan som CL), IN COMMAND (indikeras i textrutan som Cd), REMOTE 1 till 16, REMOTE CLOCK, REMOTE COMMAND, OUT 1 till 16, BANK 1 och BANK 2 (indikeras i textrutan som b1 och b2), OUTCLOCK och OUT COMMAND.

2. Använd ON/OFF knappen nedanför I/O FILTER knappen för att välja om en funktion skall vara aktiverad eller ej. Tryck ON för att aktivera en funktion och OFF för att stänga av. Kanaler 1 till 16, Clock, Command och Bank (endast för OUT) kan ändras för varje IN/REMOTE/OUT.

- * MIDI IN filter inställningar påverkar inte data sända via MIDI THRU uttaget.
- * Utgångsläget för alla inställningar (default) är ON.
- * Clock signaler kan tas emot antingen via MIDI IN uttaget eller REMOTE KEYBOARD uttaget. Om båda filtren står i ON, blir det clockdata mottagen via MIDI IN uttaget som gäller. Mottages ingen signal via MIDI IN, blir det signalen via REMOTE KEYBOARD uttaget som gäller. Mottages ingen signal via något uttag, blir det intern clock som gäller.
- * När extern clock används, visas "EC" i vänstra textrutan och tempoinställningar från PSR-SQ16 har ingen effekt.
- * När Auto Accompaniment är ON, används tondata som mottages vid Channel 9 via MIDI IN som data för de ackord som spelas och tongeneratorn producerar inget ljud.

● MIDI IN of Channel 12 is switched OFF.



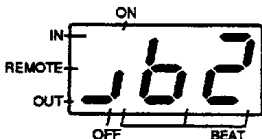
● BANK 1 is ON



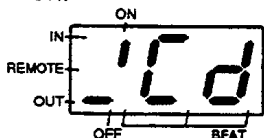
● REMOTE CLOCK is switched OFF.



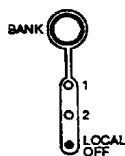
● BANK 2 is OFF



● MIDI OUT COMMAND is ON.



- TIPS



Inspelning av BANK byten.

När både BANK 1 och BANK 2 är ställda i OFF (med proceduren beskriven ovan), ställ BANK knappen i LOCAL OFF för att sända Channel data via MIDI OUT. BANK ändringar kan spelas in i Sequencer som Control Changes. Det blir därigenom möjligt att skapa en Song som utnyttjar en kombination av interna och externa tongeneratorer, genom att växla mellan intern och extern tongenerator för varje kanal.

Felsökning

Symptom	Orsak	Lösning
När strömmen slås på hörs ett kort "brum"	Strömflödet går igenom instrumentet.	Detta är inget fel.
Inget ljud från högtalarna.	Volymen är nerdragen.	Dra upp volymen.
	Hörlurar är inkopplade i hörlursuttaget.	Koppla ur hörlurarna
	Bank väljaren står i LOCAL OFF.	Välj Voice BANK 1 eller BANK 2.
	Det valda VOICE numret har inget ljud. (T ex nr 104 till 127 i BANK 1 Default Configuration.)	Välj ett VOICE nummer som har ljud.
Ett ljudnummer visas som "---" och kan ej ändras.	Keyboard Channel är ställd som Default Drum Channel.	Ändra konfigurationen.
I samband med Auto Accompaniment spelas ett nytt ackord men det återges inte.	Det nya ackordet spelas innan tangenterna för föregående ackord helt släppts upp.	Släpp upp tangenterna helt innan nästa ackord spelas.
	Du spelar Fingered ackord i Single Finger läge eller tvärtom.	Single Finger och Fingered lägen är konstruerade för olika spelteknik. Kontrollera att Du använder rätt läge.
Ljuden från Auto Accompaniment eller demomelodier är inte de rätta.	Configuration Table är inte ställd i Default.	Ställ in Configuration Table nr 1 (Default).

Extra tillbehör

- Hörlurar HPE-5/HPE-3
- Fotkontakt FC5/FC4
- Fotkontroll FC7
- MIDI kabel MIDI 03/MIDI 15
- Floppy disk YFD-2DD
- Stativ L-5
- Bänk BC-6

REGISTER

A

ANSLAGSKÄNSLIGHET 36,80
ANSLUTNINGAR 8
ARE YOU SURE? 26,44,55,62,69
AUTO ACCOMPANIMENT 16,39

B

BANK 10,33

C

CHANGE knapp 55-57
CHANNEL STATUS 31
CHANNELS STATUS PRIVILIGE 35
CLEAR 58
CLOCK (MIDI) 84
CLOCK (STEP MODE) 51
COARSE (TUNING) 34
COMMAND 26,44,55,69
CONFIGURATION TABLE 77
COPY 58
CUSTOM TABLE EDIT 79
CUSTOM STYLE NUMMER 61
CUT 59

D

DATA SEL 55-57
DATA FÖR AUTO
ACCOMPANIMENT 50
DEFAULT PITCH BEND
SENSITIVITY 81
DEFAULT DRUM CHANNEL 82
DELETE 73
DEMO knapp 24
DEMONSTRATION DISK 25
DISK FORMAT 69
"DISK IN USE" indikator 26,69
DISKETTFORMATERING 69
DRUM MAPPING 81
DSP TYPE 77
DSP DEPTH 33

E

EDIT 53
EGNA ACKOMPANJEMANG 61
ENDING 16,23

F

FELMEDDELANDEN 60,74
FIL FORMAT 69
FIL NUMBER 25,70,71,73
FILL 1 16,23
FILL 2 16,23
FINE (TUNING) 34
FINGERED 2 21

FINGERED 1 20
FINGERING 19
FINSTÄMNING 34,76
FORMATERING 69
FORWARD 46,51
FÖTKONTAKT/PEDAL 64
FROM 54
FULL ACCOMPANIMENT 16

G

GENERAL MIDI 78

H

HARMONY 37
HÖRLURSUTTAG 8

I

I/O FILTER 84
INSERT (REC MODE) 48
INSERT (EDIT) 59,60
INSPELNING 44
INTRO 16,22

K

KEYBOARD CHANNEL 12,30

L

LOAD 26,72
LOCAL OFF 33

M

MASTER TUNING 76
MASTER VOLUME 10
METRONOME 65
MIDI KANALER 83
MIDI anslutningar 83
MIDI 83

N

NO knapp 26,44,55,62,69
NOTE 54
NOTE PROCESSOR 37
NOTSTÄLL 9
NÄTANSLUTNING 8

O

OCTAVE 80
OVERDUB 48

P

PAN 33
PART ACCOMPANIMENT 16
PASTE 59,60
PEDAL ASSIGN 64

PITCH BEND KÄNSLIGHET	35
PITCH BEND hjul	14,35,38
PITCH BEND OMFÄNG	38
PLAY knapp	27,45,46
POSITION	46
POWER knapp	10
PUNCH IN/OUT	49,52

Q

QUANTIZE	55
----------	----

R

REC MODE	48
REMOTE KEYBOARD	83
REPEAT	50,63
RESET	46
REWIND	46,51
REWRITE ALL	48
REWRITE CHANNEL STATUS	48
RHYTHM STYLE	16
RYTMINSTRUMENT LJUD	11

S

SAVE	70
SEQUENCER	42
SINGLE FINGER	20,40
SOLO	27,46
SONG nummer	27,44,70,71
SOUND MODULE	76
SPLIT POINT, ändra	37
SPLIT ASSIGN knapp	15,30
SPLIT	15
STANDARD MIDI FILE	67
START/STOP	22
STEP SIZE knapp	51
STEP	51
STRÖMBRYTARE	10
STYLE# knapp	18,39
SYNCHRO	22
SYSTEMPLAN	28-29

T

TAKTSLAGINDIKERING	22
TEMPO	18,65
TEXTRUTA, MITTEN	26,44,61
TEXTRUTA, HÖGER	11,25,31,70,71
TEXTRUTA, VÄNSTER	18,36,84
TO	54
TRANSPOSE (EDIT)	57
TRANSPOSE (KEYBOARD)	36
TRANSPOSE (SOUND MODULE)	76

U

UNDO	55
UPPSPELNING	27,46

V

VARIATION A/B	16,22
VELOCITY FIX	36

VELOCITY OFFSET	80
VIBRATO DEPTH SENSITIVITY	82
VIBRATO DEPTH	33
VOICE	10,33
VOICE# (CUSTOM TABLE EDIT)	79
VOLUME	33
VÄLJA ACKOMPANJEMANG	18
VÄLJA LJUD	10

Y

YES knapp	26,44,55,62,69
-----------	----------------

