



MUSIC SYNTHESIZER

SS90

Podręcznik
użytkownika



MODULAR SYNTHESIS
PLUG-IN SYSTEM

ZALECENIA EKSPLOATACYJNE

PRZECZYTAJ ZANIM ZACZNIESZ PRACOWAĆ Z INSTRUMENTEM



OSTRZEŻENIE

Proszę przestrzegać poniższych zaleceń aby uniknąć poważnych obrażeń ciała, a nawet śmierci spowodowanych przez porażenie prądem elektrycznym, spięcia, uszkodzenia, ogień i inne niebezpieczeństwa.

Zasilanie/przewód zasilający

- Instrument proszę zasilac z sieci o napięciu zgodnym z tabliczką znamionową.
- Przewód sieciowy proszę sprawdzać okresowo i usuwać zabrudzenia jakie mogą się na nim pojawić.
- Proszę używać zasilacza podanego w specyfikacji technicznej (PA-5C lub innego, zalecanego przez firmę YAMAHA). W Polsce są to odpowiednie produkty firmy TATAREK.
- Przewodu zasilającego nie wolno umieszczać w pobliżu grzejników i innych źródeł ciepła. Należy również unikać ekstremalnego wyginania, umieszczania na nim ciężkich przedmiotów lub podłączania na traktach komunikacyjnych.

Nie otwierać

- Instrument nie zawiera części przeznaczonych do naprawy we własnym zakresie przez użytkownika. Otwieranie obudowy i manipulowanie wewnętrznymi obwodami może doprowadzić do porażenia prądem i/lub uszkodzenia obwodów wewnętrznych. Wszelkie naprawy i regulacje należy powierzać wyłącznie wykwalifikowanemu personelowi firmy YAMAHA.

Ostrzeżenie przed wilgocią

- Proszę unikać ekspozycji instrumentu na bezpośrednie działanie wody i wilgoci. Nie należy stawiać na nim pojemników z cieczami, które w najmniej spodziewanym momencie mogą się po prostu wylać.
- Przewodów pod napięciem nie należy dotykać mokrymi rękami.

Ostrzeżenie przed ogniem

- Proszę nie ustawiać na instrumencie żadnych płonących przedmiotów, w szczególności świec. W jednej chwili mogą one spowodować pożar.

Gdy zauważysz jakąkolwiek nieprawidłowość

- Jeżeli przewód zasilający ulegnie uszkodzeniu, występują niespodziewane przerwy w działaniu instrumentu, pojawi się zapach spalenizny lub dym proszę natychmiast wyłączyć zasilanie instrumentu i powierzyć urządzenie wykwalifikowanemu personelowi firmy YAMAHA.



OSTRZEŻENIE

Proszę przestrzegać poniższych zaleceń aby uniknąć poważnych uszkodzeń instrumentu lub innych urządzeń.

Zasilanie/Przewód zasilający

- W czasie odłączania przewodu zasilającego od gniazdka proszę zawsze ciągnąć za wtyczkę, nie za przewód.
- W przypadku dłuższej przerwy w eksploatacji, a także w czasie burz należy odłączyć zasilacz od sieci.
- Proszę unikać podłączania instrumentu do sieci za pośrednictwem wielogniazdowych listew zasilających. Może to doprowadzić do obniżenia jakości dźwięku lub być przyczyną przegrzewania się głównego gniazdka sieciowego.

Miejsce użytkowania

- Należy unikać ekspozycji instrumentu na bezpośrednie działanie światła słonecznego lub innych źródeł ciepła. Czynniki te mogą spowodować odkształcenia i odbarwienia obudowy, a także uszkodzenia wewnętrzne. Wibracje, nadmierne zapylenie, zimno, zbyt niska lub wysoka wilgotność powietrza, mogą być również przyczyną zakłóceń w funkcjonowaniu instrumentu i uszkodzeń układów wewnętrznych.
- Proszę nie używać instrumentu w bezpośrednim sąsiedztwie odbiorników radiowych, telewizyjnych, jak również głośników, ponieważ może on powodować zakłócenia w ich funkcjonowaniu.
- Instrument należy użytkować na pewnym i stabilnym podłożu.
- Przed przeniesieniem instrumentu w inne miejsce proszę odłączyć wszystkie przewody.
- W przypadku korzystania ze statywu należy używać konstrukcji zgodnej z niniejszym modelem, mocując instrument za pomocą dostarczonych wkrętów. Błędny montaż może być przyczyną uszkodzeń układów wewnętrznych, jak również obudowy, w wyniku upadku i uderzenia instrumentu o podłoże.

Podłączenia

- Przed podłączeniem instrumentu do innych urządzeń, proszę wyłączyć ich zasilanie. Zanim włączone zostanie zasilanie wszystkich elementów systemu proszę skrócić do minimum wszystkie potencjometry głośności. Po włączeniu zasilania proszę stopniowo zwiększać głośność, aż do osiągnięciażądanego poziomu.

Dbłość i konserwacja

- Stosowanie środków chemicznych lub rozpuszczalników organicznych może spowodować zniszczenie wystroju instrumentu. Do usuwania brudu zaleca się użycie suchej lub lekko wilgotnej, miękkiej ściereczki.
- W przypadku silnych zabrudzeń można wykorzystać lekko wilgotną ściereczkę nasączoną delikatnym detergentem. Po usunięciu zabrudzeń należy osuszyć czyszczone powierzchnie.

Ogólne uwagi eksploatacyjne

- W szczelinach obudowy nie należy umieszczać żadnych przedmiotów, ani tym, bardziej wkładać w nie palce. Gdy do wnętrza przypadkiem dostaną się ciała obce proszę natychmiast odłączyć zasilanie, a instrument przekazać w ręce wykwalifikowanego serwisu.
- Szkodliwe jest również pozostawianie na instrumencie przedmiotów wykonanych z PCV; po dłuższym czasie przeważnie przywierają one do powierzchni i mogą spowodować jej odbarwienie.
- Proszę nie umieszczać na obudowie instrumentu ciężkich przedmiotów. Również zbyt duży nacisk na przyciski sterujące może powodować zakłócenia w ich funkcjonowaniu. Przy wkładaniu wtyków do gniazd znajdujących się w instrumencie nie należy używać zbyt dużej siły – może to spowodować uszkodzenia zakończeń układów wewnętrznych.
- Proszę nie pracować przez długi czas z wysokimi poziomami głośności. Długotrwały hałas może doprowadzić do uszkodzenia narządu słuchu. W przypadku wystąpienia jakichkolwiek ubytków słuchu lub efektu „dzwonienia” w uszach proszę zgłosić się do lekarza.

Bateria podtrzymująca pamięć wewnętrzną

- Instrument wyposażony jest w litową baterię podtrzymującą jego wewnętrzną pamięć. Jednakże, gdy ulegnie ona wyczerpaniu wszelkie dane i ustawienia wprowadzone przez użytkownika są bezpowrotnie tracone. Gdy zasoby baterii ulegną znacznemu wyczerpaniu, na wyświetlaczu pojawia się komunikat: „!BatteryLo.”. W takim przypadku radzimy jak najszybciej przenieść najistotniejsze dane z pamięci instrumentu na kartę SmartMedia, a następnie wezwać wykwalifikowany personel, aby dokonał wymiany baterii.

Zapisywanie danych

Zapisywanie i archiwizacja danych

- Należy pamiętać, iż jakiegokolwiek edytowane dane (por. str. 33 i 40) nie zapisane w pamięci są tracone natychmiast po wyłączeniu zasilania. Proszę zapisywać ważne w pamięci użytkownika (User, por. str. 50).
- Dane zapisane w pamięci użytkownika mogą zostać utraczone wskutek niewłaściwego użytkowania lub błędu funkcjonowania systemu. Aby uchronić się przed utratą istotnych danych należy co jakiś czas wykonywać kopię całej wewnętrznej pamięci instrumentu na kartach SmartMedia.

Kopia zapasowa kart SmartMedia

- Aby zabezpieczyć się przed utratą danych zgromadzonych na karcie SmartMedia wskutek uszkodzenia nośnika, zalecamy wykonywanie przynajmniej dwóch kopii najważniejszych danych i przechowywanie ich w różnych miejscach.

Firma YAMAHA nie bierze odpowiedzialności za uszkodzenia powstałe w wyniku niewłaściwej eksploatacji instrumentu, ani za utratę jakichkolwiek danych.

Jeśli instrument nie jest używany proszę zawsze wyłączać zasilanie.

Wprowadzenie

Dziękujemy Państwu za zakup syntezatora Yamaha S90! Jeśli chcą Państwo w pełni wykorzystać jego ogromne możliwości, sugerujemy zapoznać się z zawartością niniejszego podręcznika. Proszę przechowywać go niedaleko instrumentu, aby móc korzystać z niego w razie potrzeby.

Zawartość pakietu

- Przewód zasilający
- Dwie płyty CD-ROM
- Dodatek Installation Guide
- Podręcznik użytkownika
- Dodatek Data List

Dołączone płyty CD-ROM

Do syntezatora S-90 dołączono zestaw oprogramowania, zawarty na płycie CD-ROM. Voice Editor umożliwi Państwu edycję brzmień przy pomocy intuicyjnego interfejsu graficznego, zaś aplikacja File Utility pozwoli na łatwe przenoszenie danych pomiędzy kartą pamięci a komputerem. Dzięki dołączonemu oprogramowaniu sekwencerowemu (tylko dla systemu Windows), mogą Państwo przy pomocy komputera tworzyć i edytować własne utwory. Więcej szczegółów, dotyczących oprogramowania znajduje się w dodatku Installation Guide lub plikach pomocy programów, zawartych na płycie.



Proszę nie próbować odczytywać tej płyty CD-ROM w standardowym odtwarzaczu CD audio. Może to spowodować uszkodzenie słuchu, jak również awarię odtwarzacza lub głośników.

Główne cechy

- Szeroka paleta dynamicznych i naturalnych brzmień – ogółem ponad 512 brzmień i 49 zestawów perkusyjnych (strona 25). Dzięki funkcji Category Search mogą Państwo łatwo – w oparciu o typy brzmień – odnaleźć potrzebne brzmienie (strona 38).
- Tryb Performance pozwala na połączenie czterech różnych brzmień – poprzez nakładanie warstw lub podział klawiatury na strefy (strona 25).
- Ogromne możliwości stosowania efektów: Reverb (12 typów), Chorus (25 typów), dwie oddzielne sekcje Insertion (łącznie 104 typy), sekcja Variation (25 typów) oraz pięciopasmowy korektor graficzny (strona 67).
- Łatwa kontrola parametrów podczas gry, możliwa dzięki czterem wygodnym suwakom, pozwalającym kontrolować filtry, poziomy głośności, efekty, generatory obwiedni i inne parametry (strona 53).
- Wbudowany arpeggiator, który pozwala zastosować nie tylko typowe przebiegi rytmiczne, ale także specjalne, realistycznie brzmiące „zagrywki” – takie jak akordy gitarowe albo tryle fletu (strona 45).
- Tryb Master pozwala wykorzystać S90 jako typową klawiaturę sterującą (z niezależnymi strefami), a także umożliwia łatwe przełączanie między trybami Voice/Performance oraz Sequence Play podczas gry na żywo (strona 48).
- Wyjątkowo prosty oraz intuicyjny interfejs z dwoma rzędami przycisków: [F1]-[F6] oraz [SF1]-[SF5] (strona 32).
- Funkcja Remote Control, pozwalająca na sterowanie sekwencerem programowym z poziomu panelu S90. Wyłączanie śladów, kontrola odtwarzania (Play, Stop, itd.), miksowanie zarówno śladów audio, jak i MIDI (do 16 śladów) za pomocą suwaków S90, kontrola panoramy i korekcji, sterowanie efektami – wszystko to można wykonać, nie dotykając myszki komputera (strona 57).
- Trzy złącza Modular Synthesis Plug-in System pozwalają rozszerzyć możliwości dzięki zastosowaniu zupełnie nowego sposobu syntezy lub przetwarzania dźwięku. Karty rozszerzeń rozszerzają polifonię, dodają nowe algorytmy efektowe i nowe brzmienia, a także zwiększają liczbę kanałów MIDI, obsługiwanych przez instrument. Ponadto S90 posiada zaprogramowane wcześniej specjalne brzmienia, pozwalające korzystać z nowych możliwości natychmiast po zainstalowaniu odpowiedniego rozszerzenia (strona 25).
- Duża liczba wejść i wyjść – w tym definiowalne wyjścia, wejścia audio, gniazda MIDI, złącze USB do wieloportowego połączenia z komputerem oraz czytnik kart SmartMedia, pozwalający na wygodne zarządzanie danymi.
- Miejsce na opcjonalne złącze mLAN – nowy interfejs cyfrowy firmy YAMAHA, utworzony w technologii, pozwalającej na przesyłanie danych audio i MIDI za pomocą jednego szerokopasmowego połączenia.
- Naturalna, 88-klawiszowa ważona klawiatura typu Balanced Hammer Effect Keyboard (wyposażona w funkcję Aftertouch), stworzona w oparciu o wieloletnie doświadczenie firmy YAMAHA w budowaniu fortepianów.

O podręczniku

Niniejszy podręcznik składa się z następujących rozdziałów:

■ Podstawy (strona 12)

Rozdział ten jest przeglądem głównych cech i funkcji S90; służy także wprowadzeniu Państwa w podstawowe sposoby wykorzystywania instrumentu.

■ Krótki przewodnik (strona 36)

Rozdział ten opisuje wszystkie podstawowe funkcje.

■ Słownik (strona 98)

Encyklopedia wiedzy o S90. Tutaj wyjaśnione są wszystkie parametry i funkcje.

■ Dodatek (strona 114)

W tym rozdziale zawarte są szczegółowe informacje dotyczące S90 – MIDI, instrukcja instalacji dodatkowego wyposażenia, komunikaty pojawiające się na wyświetlaczu, sposoby rozwiązywania problemów oraz specyfikacja parametrów instrumentu.

■ Installation Guide (oddzielna książka)

W dodatku tym znajdują się opisy instalacji oprogramowania, zawartego na dołączonej płycie CD-ROM.

■ Data List (oddzielna książka)

Tutaj zawarte są listy wszystkich potrzebnych danych i parametrów, takie jak lista brzmień, lista elementów, lista brzmień Performance oraz implementacja MIDI.

Numerы Odnośników

Oprócz zwykłych odniesień do numerów stron w instrukcji znajdują się specjalne numerowane Odnośniki (np. Ref. #15). Pozwalają one na szybkie dotarcie do informacji na temat odpowiednich parametrów, znajdujących się w Tabeli Parametrów na stronie 93. Więcej informacji na ten temat znajduje się na stronie 96.

UWAGA Nazwy dźwięków w niniejszej instrukcji zaczerpnięte są z terminologii angielskiej. Dlatego też litera „B” oznacza dźwięk „H”. Polskie „B” jest zawsze jednoznacznie określane jako „A#” (Ais). Oznaczenia oktav należy interpretować w stosunku do oktawy razkresłnej oznaczanej cyfrą „3” (C3 = c razkresłne).

- Kopiowanie fragmentów dostępnych na rynku utworów muzycznych lub/oraz plików audio jest prawnie zabronione za wyjątkiem użytku domowego.
- Razem z instrumentem zawarte jest oprogramowanie i dane, do których prawa autorskie posiada firma YAMAHA, bądź też posiada na nie odpowiednią licencję. Do przedmiotów tych praw należą wszystkie bez wyjątku programy, pliki stylów, pliki MIDI, pliki WAV oraz nagrania dźwiękowe. Jakiegokolwiek użycie ich bez upoważnienia do innych celów, niż osobisty użytek, jest niezgodne z prawem. PROSZĘ NIE WYKONYWAĆ, NIE ROZPOWSZECZKAĆ ANI NIE UŻYWAĆ NIELEGALNYCH KOPII.
- Ilustracje i przykłady komunikatów wyświetlacza przedstawione w niniejszej instrukcji mają charakter instruktażowy i mogą w pewnym stopniu odbiegać od komunikatów wyświetlanych w rzeczywistości przez instrument.
- Nazwa „mLAN” i jej logo są znakami zastrzeżonymi Yamaha Corporation.
- Nazwy firm i produktów wymienione w niniejszej instrukcji są zastrzeżoną własnością odpowiednich podmiotów prawnych.

Spis operacji

Dzięki temu wygodnemu i przejrzystemu spisowi szybko dotrą Państwo do informacji dotyczących interesujących Państwa funkcji lub zagadnień. W celu ułatwienia korzystania ze spisu zastosowano podział na główne kategorie.

■ Słuchanie/Granie

- Słuchanie utworów demonstracyjnych Odtwarzanie utworów demonstracyjnych (strona 19)
- Granie przy użyciu brzmień (strona 36)
- Wybieranie brzmień z określonej grupy instrumentów Korzystanie z funkcji Voice Category (strona 38)
- Odtwarzanie utworów z karty pamięci (strona 75)
- Konwersja plików MIDI z formatu SMF 1 na SMF 0 Dodatek Installation Guide oraz plik PDF File Utility Owner's Manual
- Wykorzystywanie instrumentu jako klawiatury sterującej (strona 48)
- Podział klawiatury – Przypisywanie brzmieniom stref klawiatury
 - w trybie Master (strona 51)
 - w trybie Performance (strona 42)
 - w trybie Voice parametr Note Limit (strona 62)
- Nakładanie na siebie dwóch brzmień (łączenie partii)
 - w trybie Master (strona 51)
 - w trybie Performance (strona 42)
- Zmiana partii przypisanej do klawiatury
 - w trybie Master parametr TransCh
 - w trybie Sequence Play wybór ścieżki utworu (strona 76)
- Regulacja czułości na siłę uderzenia (ustawienie globalne) (strona 87)
- Zmiana zależności między siłą uderzenia a dynamiką – uzyskiwanie dużej dynamiki przy delikatnej grze lub niewielkiej dynamiki przy dużej sile uderzenia (dla każdego z brzmień Voice/Performance) parametry Velocity Depth i Velocity Offset
- Granie przy użyciu arpeggiatora (strona 45)
- Włączanie i wyłączanie parametru Arpeggio MIDI OUT
 - Ustawienia trybu Voice parametr Output Switch
 - Ustawienia trybów Performance i Mixing parametr Output Switch
- Zmiana tempa Arpeggiatora (w odniesieniu do tempa utworu Song) Unit Multiply

■ Korzystanie z kontrolerów

- Podłączanie kontrolerów (strona 18)
- Ustawianie zakresu Pitch Bend parametr PB Upper/Lower
- Używanie kontrolera/przełącznika nożnego do zmiany wartości parametrów (strona 54)
- Używanie przełącznika nożnego do uruchamiania/zatrzymywania sekwencera parametr FS
- Używanie przełącznika nożnego do przechodzenia między programami Voice/Performance/Master parametr FS
- Używanie przełącznika nożnego do uruchamiania/zatrzymywania arpeggiatora parametr FS
- Kontrolowanie zewnętrznego sekwencera za pomocą funkcji Remote Control (strona 57)
- Utrzymywanie stanu/położenia kontrolerów podczas przełączania się między brzmieniami Controller Reset
- Ustawianie kontrolerów (strona 55)
- Korzystanie z suwaków (strona 53)

■ Kopiowanie

- Kopiowanie ustawień Voice Effect/Arpeggio do trybu Performance Korzystanie z funkcji kopiowania (strona 71)
- Kopiowanie parametrów partii Performance do partii w trybie Mixing Funkcja Performance Copy (strona 72)
- Kopiowanie parametrów Element/Key między brzmieniami Voice (strona 71)
- Kopiowanie parametrów partii ustawienia Performance/Mixing do innej partii (strona 71)

■ Zmiana brzmień

- Edycja brzmienia funkcja Voice Edit (strona 60)
- Struktura efektów i przepływ sygnału Korzystanie z efektów (strona 67)
- Edycja ustawień efektu Przykładowe ustawienia efektów (strona 67)
- Dostosowanie parametru podtrzymania brzmienia (Voice sustain) Parametr AEG REL TIME (strona 66)

- Rozjaśnianie brzmienia parametr Cutoff (strona 63)
- Otrzymywanie wyrazistego brzmienia parametr Resonance (strona 63)
- Symulacja brzmień monofonicznych parametr Mono/Poly
- Ustawienie w przestrzeni stereofonicznej parametr Pan
- Przypisanie Elementowi/Partii zakresu dynamiki parametr Velocity Limit
 - w trybie Voice (strona 62)
 - w trybie Performance/Mixing
- Uzyskiwanie płynnych przejść pomiędzy wysokością kolejnych dźwięków parametry PORTA Switch/Time
- Synchronizowanie LFO do tempa Arpeggiatora lub sekwencera parametr Tempo Sync
- Modulowanie rezonansu za pomocą LFO parametr LFO Dest
- Edytowanie brzmień za pomocą komputera Dodatek Installation Guide oraz instrukcja do programu Voice Editor for S90 w formacie PDF
- Ustawienia User LFO parametr COMMON LFO (Dodatek Installation Guide oraz instrukcja do programu Voice Editor for S90 w formacie PDF)

■ Zmiana położenia w przestrzeni stereofonicznej

- Naprzemienne zmiany położenia za każdym razem, kiedy naciskany jest klawisz parametr Alternate Pan
- Losowe zmiany położenia za każdym razem, kiedy naciskany jest klawisz parametr Random Pan
- Zmiany położenia uzależnione od wysokości dźwięku parametr Scaling Pan
- Modulowanie położenia w panoramie za pomocą LFO parametr LFO Dest

■ Zmiana wysokości dźwięku

- Transponowanie dźwięku/dostosowywanie wysokości dźwięku (ustawienia generatora brzmień)
 - Ustawienia brzmień Voice (Elementów) parametry Coarse/Fine
 - brzmienia Plug-in Voice, ustawienia partii Performance/Mixing
 - Ustawienia globalne parametr Note Shift
- Transponowanie klawiatury
 - Ustawienia globalne parametr Transpose
 - ustawienia trybu Master parametr Transpose
- Dostrajanie do innych instrumentów parametr Tune
- Ustawianie wszystkich klawiszy (nut) na tę samą wysokość parametr PitchSens
- Wybór systemu strojenia dla brzmienia funkcja MicroTuning

■ Ustawienia głośności/poziomu

- Regulowanie głośności całkowitej suwak MASTER VOLUME (strona 14)
- Regulowanie globalnej głośności parametr Volume
- Regulowanie głośności ustawienia Performance (dotyczy wszystkich partii) parametr Volume
- Regulowanie głośności każdej z partii parametr Volume
- Regulowanie głośności brzmienia Voice (dotyczy wszystkich Elementów) parametr Volume
- Regulowanie głośności każdego elementu/instrumentu parametr Level
- Regulowanie głośności za pomocą suwaków Control (strona 53)
- Regulowanie głośności na wyjściach OUTPUT parametry L&R Gain, Assign L/R Gain

■ Ustawianie brzmień perkusyjnych

- Ustawianie niezależnych instrumentów dla otwartego i zamkniętego hi-hatu Alternate Group
- Ustawianie wybrzmiewania reagującego na zwolnienie klawisza: pozwala na naturalne wybrzmienie dźwięku lub na ucięcie go po zwolnieniu klawisza.

■ Wybiórcze wyłączanie brzmień

- Tymczasowe wyłączanie pewnych elementów na czas edycji funkcja Mute (strony 30, 61)
- Wyłączanie wybranych elementów/partii parametr Element Sw/Part Sw
- Tymczasowe wyłączanie wybranych partii ustawienia Performance parametr Performance Part on/off (strony 30, 42)
- Tymczasowe wyłączanie wybranych partii utworu Song parametr RcvCh (strona 80)

■ Wygodne funkcje edycyjne

- Tworzenie od zera nowego brzmienia Voice/ustawienia Performance funkcja Initialize (strona 70)
- Porównywanie różnic pomiędzy poprzednim brzmieniem Voice/ustawieniem Performance, a obecnie edytowanym funkcja Compare (strona 61)
- Przywracanie brzmienia Voice/ustawienia Performance z zachowaniem ostatnich zmian funkcja Recall (strona 71)

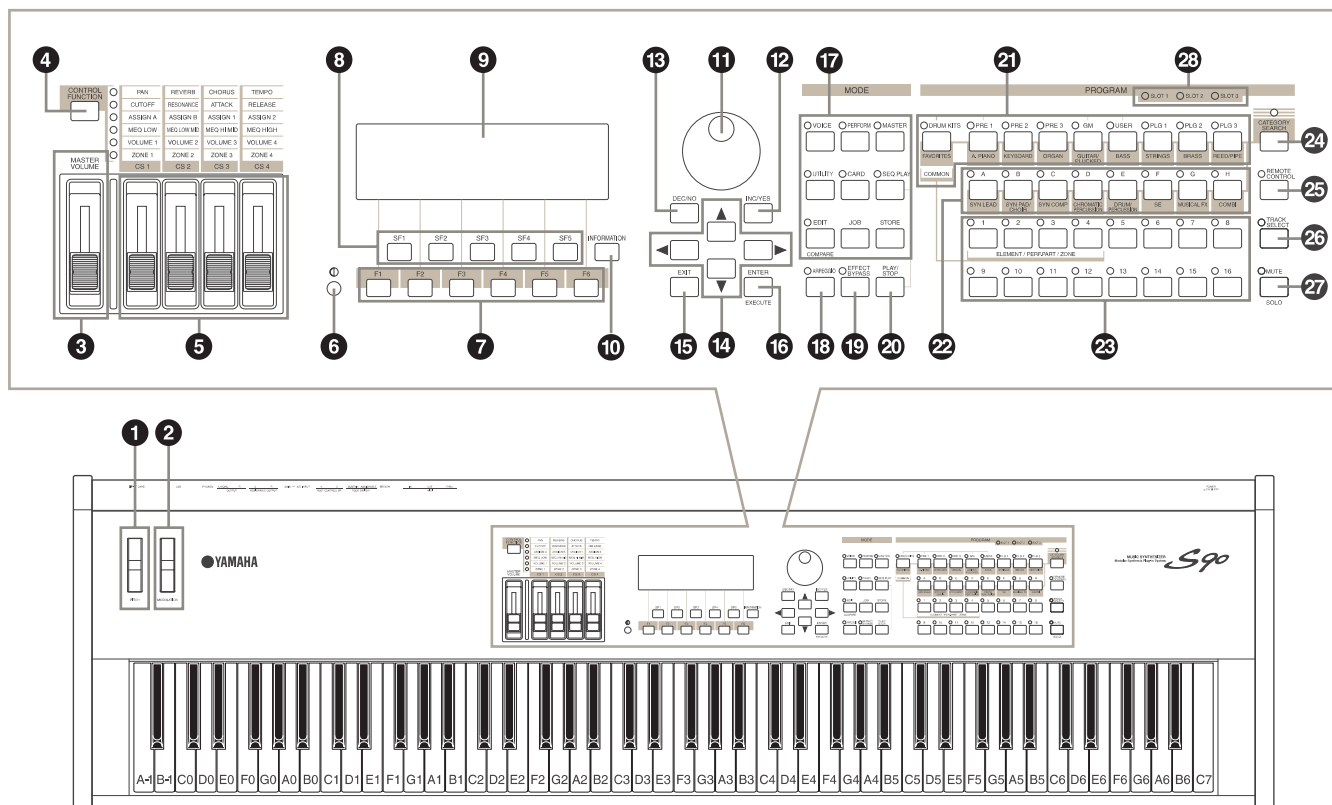
■ Wprowadzanie danych	
• Wpisywanie znaków (nazwy brzmień/ustawień/plików)	(strony 34, 84)
■ Zapisywanie danych	
• Zapisywanie edytowanych danych do wewnętrznej pamięci (USER) S90	(strona 73)
• Zapisywanie ustawień S90 do karty pamięci	(strona 82)
• Zapisywanie ustawień S90 do urządzenia zewnętrznego, np. komputera funkcja BulkDump	(strona 72)
• Zapisywanie brzmień Board	(strona 73)
■ Podłączanie S90 do innych urządzeń	
• Podłączanie do komputera	Podłączanie do komputera osobistego (strona 17)
• Ustawianie parametru Local On/Off	Parametr Local (strona 18)
• Wykorzystywanie S90 jako wielobrzmiennego modułu	(strona 80)
• Edytowanie brzmień Voice przy pomocy komputera	Dodatek Installation Guide oraz instrukcja do programu Voice Editor for S90 w formacie PDF
• Korzystanie z dołączonego oprogramowania (tylko system Windows)	Dodatek Installation Guide oraz wewnętrzna pomoc programów
• Ustawianie S90 na akceptowanie/ignorowanie zewnętrznych komunikatów Program Change	
• ustawienia brzmienia Voice	parametry PgmChange/Bank Sel
• ustawienia Performance i Mixing	parametr RCV SW
• Określanie, kiedy S90 powinien wysyłać komunikaty Program Change do urządzeń zewnętrznych	
• ustawienia brzmienia Voice	parametry PgmChange/Bank Sel
• ustawienia Master	parametr TX SW
• Określanie, kiedy uruchamianie/zatrzymywanie wewnętrznego sekwencera S90 ma powodować uruchamianie/zatrzymywanie sekwencera zewnętrznego	parametr SeqCtrl
• Określanie, kiedy uruchamianie/zatrzymywanie sekwencera zewnętrznego ma powodować uruchamianie/zatrzymywanie wewnętrznego sekwencera S90	parametr SeqCtrl
■ Resetowanie parametrów (inicjalizacja)	
• Inicjalizacja parametrów Voice/Performance/Mixing/Master	funkcja Initialize (strona 70)
• Formatowanie kart pamięci	(strona 82)
• Przywracanie S90 ustawień domyślnych	funkcja Factory Set (przywracanie ustawień fabrycznych) (strona 72)
■ Instalowanie i korzystanie z dodatkowego wyposażenia	
• Instalowanie kart rozszerzeń Plug-in	(strona 124)
• Korzystanie z dwóch lub trzech identycznych kart Plug-in w celu zwiększenia polifonii	funkcja Poly Expand
• Instalowanie złącza mLAN8E	(strona 126)
■ Szybkie rozwiązania i dodatkowe informacje	
• Główne funkcje spośród dostępnych na liście	(strony 88 i 98)
• Struktura parametrów S90 i numery Odnośników	Tabela parametrów (strona 92)
• Numery odnośników i strony z ich objaśnieniami	(strona 96)
• Diagram funkcji	(strona 88)
• Objaśnienia wyświetlacza	(strona 30)
• Funkcje przycisków numerycznych (NUMBER)	(strona 30)
• Struktura pamięci – gdzie przechowywane są ustawienia	(strona 25 i 27)
• Struktura brzmień Voice/Performance	(strona 26)
• Typy filtrów	(strona 63)
• Lista kategorii	
• Brzmienia Voice/Performance	(strona 35)
• przebiegi Arpeggio	(strona 45)
• Lista brzmień Voice i Performance, próbek Waves, przebiegów Arpeggio, typów efektów itp.	Dodatek Data List
• Obsługiwane typy plików	(strona 83)
• Ogólne wiadomości na temat MIDI	Informacje o MIDI (strona 118)
• Komunikaty informacyjne	(strona 114)
• Objaśnienie komunikatów	Komunikaty (strona 116)
• Rozwiązywanie problemów	(strona 128)

Spis treści

Podstawy	12	Korzystanie z kontrolerów	53
Kontrolery i złącza	12	Pokrętła Pitch Bend i Modulation	53
Panel przedni	12	Suwaki	53
Tylne płyta instrumentu	13	Sterownik nożny	54
Podłączanie instrumentu	14	Przełącznik nożny (definiowalny)	54
Zasilanie	14	Przełącznik nożny (pedał podtrzymania)	54
Procedura włączania	14	Kontroler zadęcia	54
Włączanie S90	14	Docisk	54
Połączenia	15	Kontrolowanie zewnętrznego sekwencera	57
Odtwarzanie utworów demonstracyjnych	19	Ustawienia	57
Rzut oka na S90	20	Korzystanie z funkcji Remote Control	58
Sekcja kontrolera	20	Edycja brzmień	60
Sekcja modułu brzmieniowego	20	Korzystanie z procesora efektów	67
Procesory efektów	24	Struktura efektów	67
Czytnik kart/Sekwencer	24	Konfiguracja efektów	68
Brzmienia Voice oraz Performance	25	Wykonywanie operacji	70
Struktura Banku (Pamięci)	25	Zapisywanie ustawień (funkcja Store)	73
Elementy, brzmienia Voice i ustawienia Performance	26	Odtwarzanie utworów	75
Brzmienia instrumentalne i perkusyjne	27	Tryb Mixing	77
Brzmienia GM	27	Korzystanie z kart pamięci	82
Pamięć wewnętrzna i zarządzanie plikami	27	Czułość na siłę uderzenia	87
Podstawowe operacje	29	Drzewo funkcji	88
Tryby pracy	29	Tabela parametrów	92
Tabela trybów	29	Lista parametrów/funkcji	97
Wybór trybu	30	Słownik	98
Objaśnienia do wyświetlacza	30	Słownik (Lista funkcji)	98
Dostęp do funkcji i parametrów	32	Dodatek	114
Wokół wyświetlacza	33	Ekrany informacyjne	114
Krótki przewodnik	36	Komunikaty informacyjne	116
Gra przy użyciu brzmień Voice	36	Informacje na temat MIDI	118
Wybór brzmienia Voice	36	Instalacja dodatkowego wyposażenia	123
Korzystanie z funkcji Category Search	38	Urządzenia, które mogą zostać zamontowane	
Edytowanie brzmień w trybie Voice Play (Quick Edit)	39	w S90.	123
Gra przy użyciu ustawień Performance	41	Miejsce instalacji	123
Wybór ustawienia Performance	41	Uwagi dotyczące instalacji	123
Nakładanie na siebie brzmień (partii) – Layer	42	Instalacja kart Plug-in	124
Podział klawiatury – Split	42	Instalacja interfejsu mLAN8E	126
Edytowanie ustawień Performance w trybie		Kłopoty eksploatacyjne	128
Performance Play (Quick Edit)	44	Oprogramowanie do S90	131
Korzystanie z arpeggiatora	45	Dla użytkowników Windows	132
Czym jest arpeggiator?	45	Dla użytkowników komputerów Macintosh	137
Odtwarzanie fraz arpeggiatora	46	Do użytkowników Windows/Macintosh	139
Parametry Type, Tempo i Limit	46	Rozwiązywanie problemów	140
S90 jako Master Keyboard	48		
Co to jest tryb Master?	48		
Odtwarzanie utworu demonstracyjnego Master			
(wybór ustawień Master)	49		
Zapisywanie programu Master	50		
Korzystanie ze stref – tworzenie nakładek, podziałów,			
z wykorzystaniem zewnętrznego modułu			
brzmieniowego	51		

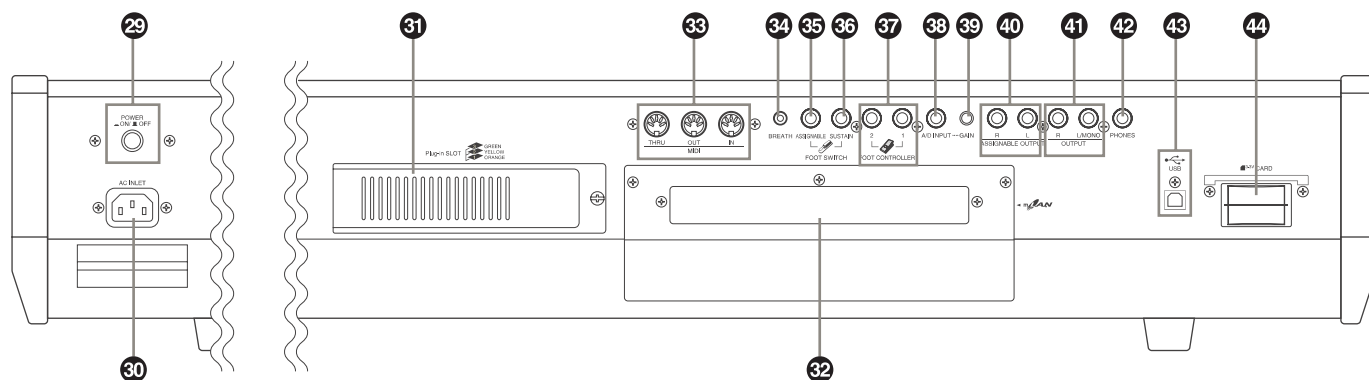
Kontrolery i złącza

Panel przedni



- | | |
|--|--|
| ❶ Pitchbender (strona 53) | ❶❶ Przycisk [EXIT] (strona 32) |
| ❷ Kontroler modulacji (strona 53) | ❶❷ Przycisk [ENTER] (strona 32) |
| ❸ Suwak [MASTER VOLUME] (strona 14) | ❶❸ Przyciski trybu (MODE) (strona 29) |
| ❹ Przycisk [CONTROL FUNCTION] (strony 53, 59) | ❶❹ Przycisk [ARPEGGIO] (strona 45) |
| ❺ Suwaki [CS1]-[CS4] (strony 53, 56) | ❶❺ Przycisk [EFFECT BYPASS] (strona 67) |
| ❻ Pokrętko regulacji kontrastu wyświetlacza (strona 14) | ❶❻ Przycisk [PLAY/STOP] (strona 75) |
| ❼ Przyciski funkcyjne [F1]-[F6] (strona 32) | ❶❼ Przyciski BANK (strony 36, 38 i 41) |
| ❽ Pomocnicze przyciski funkcyjne [SF1]-[SF5] (strona 32) | ❶❷ Przyciski GROUP [A]-[H] (strony 37 i 41) |
| ❾ Wyświetlacz ciekłokrystaliczny (strony 30, 114) | ❶❸ Przyciski numeryczne NUMBER [1]-[16] (strony 30, 37, 42, 49, 58, 61, 76 i 80) |
| ❿ Przycisk [INFORMATION] (strony 33, 34 i 35) | ❶❹ Przycisk [CATEGORY SEARCH] (strona 38) |
| ❶❶ Pokrętko [DATA] (strony 33, 76) | ❶❺ Przycisk [REMOTE CONTROL] ON/OFF (strona 38) |
| ❶❷ Przycisk [INC/YES] (strona 33) | ❶❻ Przycisk [TRACK SELECT] (strony 30, 37 i 76) |
| ❶❸ Przycisk [DEC/NO] (strona 33) | ❶❼ Przycisk [MUTE] (strony 30, 42, 61 i 76) |
| ❶❹ Przyciski kursora (strona 33) | ❶❸ Diody kontrolne SLOT 1-3 (strona 125) |

Tylna płyta instrumentu



- 29 Przełącznik zasilania POWER (strona 14)
- 30 Złącze przewodu zasilającego AC INLET (strona 14)
- 31 Pokrywa złącz kart rozszerzeń Plug-in (strona 126)
- 32 Pokrywa złącza rozszerzenia mLAN8E (strona 126)
- 33 Gniazda MIDI: IN, OUT, oraz THRU (strona 16)
- 34 Gniazdo kontrolera Breath (strona 18)
- 35 Gniazdo definiowalnego przełącznika nożnego FOOT SWITCH (strony 18, 54)
- 36 Gniazdo przełącznika nożnego Sustain FOOT SWITCH (strony 18, 54)
- 37 Gniazda kontrolerów nożnych FOOT VOLUME 1, 2 (strony 18, 54)
- 38 Gniazda wejściowe A/D INPUT (strona 15)
- 39 Pokrętło [GAIN] (strona 15)
- 40 Gniazda wyjściowe ASSIGNABLE OUT L&R (strona 15)
- 41 Gniazda wyjściowe OUTPUT L/MONO&R (strona 15)
- 42 Gniazdo słuchawkowe (strona 15)
- 43 Złącze USB (strona 17)
- 44 Gniazdo kart pamięci CARD (strona 82)



Proszę nigdy nie wyłączać zasilania podczas zapisywania danych do pamięci Flash ROM (kiedy na wyświetlaczu pokazywany jest komunikat „Executing...” lub „Please keep power on”). Utrata zasilania podczas zapisu danych może spowodować utratę wszystkich danych użytkownika, a nawet niemożność uruchomienia instrumentu (na skutek uszkodzenia danych w pamięci Flash ROM).



USB

Nazwa USB to skrót oznaczenia Universal Serial Bus (uniwersalna szyna szeregową), określającego standard złącza, służącego do komunikacji między komputerem i urządzeniami zewnętrznymi. Korzystanie z USB pozwala na podłączanie urządzeń „w locie” (podczas pracy komputera i bez konieczności restartu).

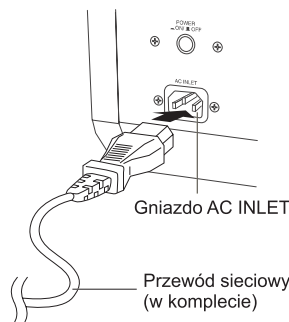


mLAN

Jest to nazwa cyfrowego protokołu sieciowego przeznaczonego do zastosowań muzycznych. Protokół mLAN opiera się na standardzie przemysłowym IEEE 1394, rozszerzając jednak jego możliwości w zakresie wydajnej komunikacji szeregowej. Więcej informacji na temat protokołu mLAN i jego zastosowań znajduje się w Przewodniku, dołączonym do rozszerzenia mLAN8E.

Podłączanie instrumentu

Zasilanie



- 1 Proszę sprawdzić, czy przełącznik POWER znajduje się w pozycji OFF.
- 2 Proszę podłączyć załączony do instrumentu przewód zasilający do gniazda AC INLET na tylnej płycie S90.
- 3 Proszę umieścić drugi koniec przewodu zasilającego w gnieździe sieciowym. Proszę upewnić się, że napięcie sieciowe gniazda odpowiada wymogom technicznym instrumentu.

⚠ Proszę porównać wykaz napięć, do jakich przystosowany jest S90 (lista umieszczona jest na tylnej płycie instrumentu) z wielkością napięcia dostępnego w gniazdach w miejscu użytkowania. Niewłaściwe napięcie prądu zasilającego instrument może spowodować jego uszkodzenie lub być przyczyną porażenia.

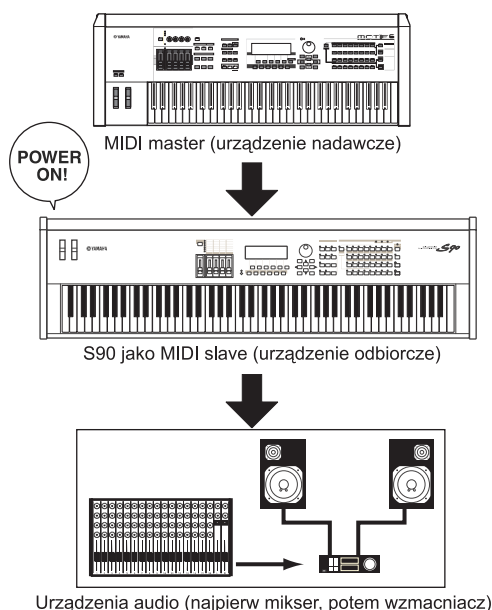
⚠ Tylko przewód załączony oryginalnie do instrumentu może być wykorzystywany do zasilania. Jeżeli został on zagubiony lub uszkodzony, wówczas należy skonsultować się ze sprzedawcą sprzętu firmy Yamaha. Użycie nieodpowiedniego przewodu zasilającego może spowodować pożar lub porażenie prądem.

⚠ Typ przewodu zasilającego załączanego oryginalnie do S90 zależy od kraju, w którym instrument jest sprzedawany (dodana może zostać trzecia żyła doprowadzająca uziemienie). Niewłaściwe połączenie żyły uziemiającej może być przyczyną porażenia prądem. Pod żadnym pozorem nie należy modyfikować połączeń przewodu zasilającego załączanego oryginalnie do instrumentu. Jeżeli wtyczka przewodu nie pasuje do gniazdka, wówczas należy wykorzystać reduktor zainstalowany przez wykwalifikowaną obsługę techniczną. Nie należy wykorzystywać reduktorów eliminujących uziemienie.

Procedura włączania

Po dokonaniu wszelkich niezbędnych połączeń (strona 15) między S90 i innymi urządzeniami proszę się upewnić, że wszystkie potencjometry głośności ustawione są w pozycji minimalnej. Następnie proszę włączyć wszystkie urządzenia w następującej kolejności: nadajniki MIDI, odbiorniki MIDI, sprzęt audio (miksery, wzmacniacze, głośniki itp.). Włączanie urządzeń w podanej kolejności pozwala zapewnić optymalny przepływ sygnału od pierwszego do ostatniego urządzenia (najpierw MIDI, potem audio). Podczas wyłączania urządzeń proszę najpierw ustawić potencjometry głośności urządzeń audio w położeniu minimalnym, a następnie wyłączać urządzenia w kolejności odwrotnej do obowiązującej przy włączaniu (najpierw audio, potem MIDI).

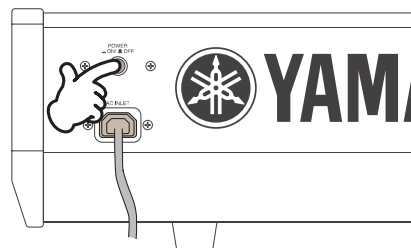
Używając S90 jako odbiornika MIDI:



Włączanie S90

⚠ Przed włączeniem lub wyłączeniem S90 proszę najpierw ustawić w położeniu minimalnym wszystkie potencjometry głośności podłączonego sprzętu audio.

- 1 Proszę nacisnąć przycisk POWER.



Po chwili na wyświetlaczu pojawi się domyślny komunikat (wybrany w trybie Utility, parametr Power On Mode Display).

UWAGA Jeśli obraz na wyświetlaczu jest niewyraźny, proszę wyregulować kontrast wyświetlacza za pomocą pokrętła (strona 12).

- 2 Proszę ustawić potencjometry głośności sprzętu audio w odpowiednim ustawieniu.
- 3 Proszę – grając na klawiaturze – stopniowo zwiększać głośność za pomocą suwaka MASTER VOLUME, aż do osiągnięcia wymaganego poziomu głośności.

Połączenia



Przed podłączeniem S90 do innych urządzeń elektronicznych proszę wyłączyć ich zasilanie. Przed włączeniem lub wyłączeniem proszę zawsze ustawiać potencjometry głośności w położeniu minimalnym (0). W przeciwnym razie może dojść do uszkodzenia urządzeń.

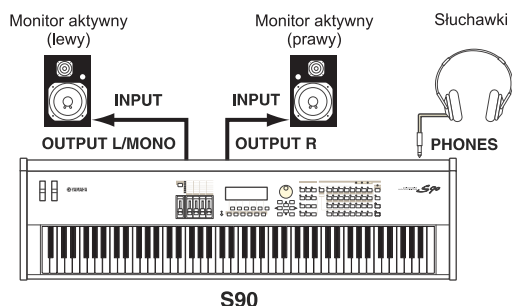
Podłączenie do zewnętrznych urządzeń audio

Ponieważ S90 nie posiada wewnętrznego systemu głośników, należy go podłączyć do zewnętrznych urządzeń audio – wzmacniacza i głośników lub pary stereofonicznych słuchawek.

Istnieje kilka sposobów takiego połączenia, opisanych poniżej.

Podłączenie do stereofonicznej pary aktywnych głośników

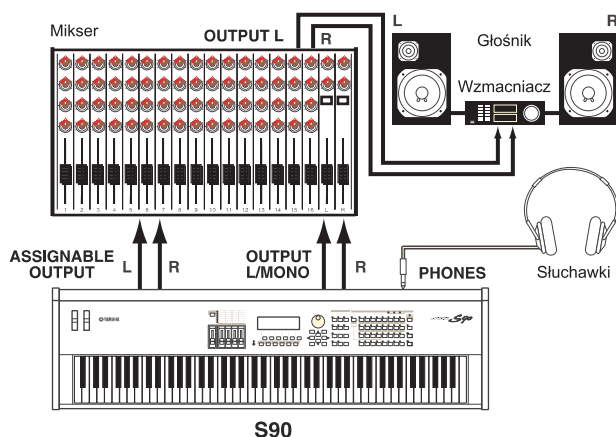
Para aktywnych głośników w doskonały sposób zapewni wierne odtworzenie bogatego brzmienia instrumentu wraz z prawidłową panoramą i działaniem efektów. Głośniki powinny zostać połączone z wyjściami OUTPUT L/MONO i R znajdującymi się na tylnej płycie S90.



UWAGA Wykorzystując tylko jeden głośnik aktywny należy połączyć go z wyjściem OUTPUT L/MONO tylnej płyty instrumentu.

Podłączenie do miksera (stołu mikserskiego)

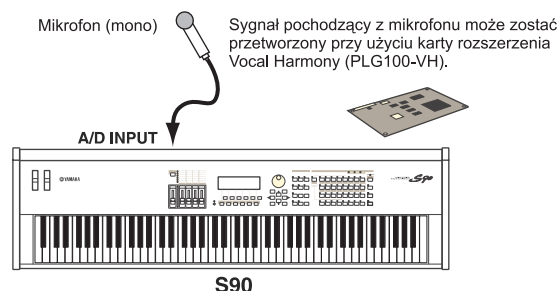
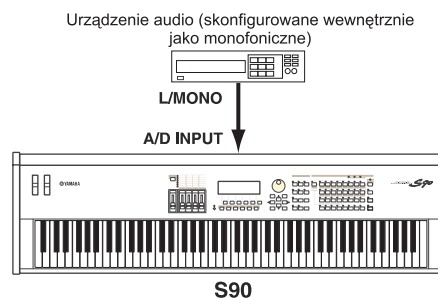
Obok wyjścia głównego OUTPUT (MONO/L i R) istnieją dwa dodatkowe wyjścia monofoniczne. Wszystkie cztery wyjścia instrumentu mogą zostać podłączone do niezależnych wejść stołu mikserskiego umożliwiając w ten sposób kontrolę nad czterema niezależnymi elementami brzmienia w trybie pracy Performance (por. strony 29 i 41).



Wejście A/D

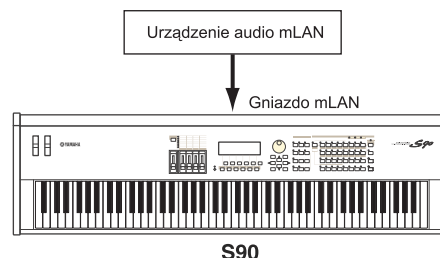
■ Podłączenie mikrofonu lub innego źródłowego sprzętu audio (sygnał analogowy)

Do S90 mogą Państwo zaimportować dźwięki z zewnątrz. W tym celu należy podłączyć mikrofon (lub inne zewnętrzne źródło dźwięku) do gniazda A/D INPUT.



UWAGA Po wykonaniu powyższych połączeń mogą Państwo rozpocząć procedurę importowania. Aby otrzymać odpowiednią dynamikę i jakość importowanych dźwięków może być konieczne dostosowanie czułości wejściowej przy pomocy pokrętła GAIN.

■ Podłączanie sprzętu audio zgodnego ze standardem mLAN (po instalacji rozszerzenia mLAN8E).



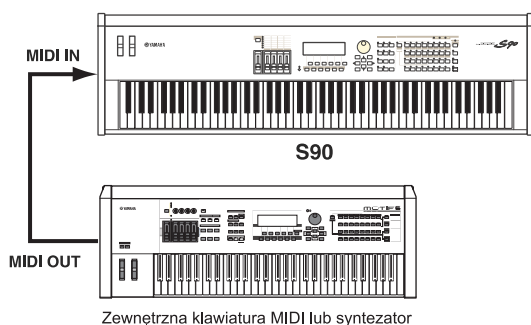
UWAGA Sygnał może być pobierany przez gniazda mLAN lub gniazdo A/D INPUT. Wyboru źródła sygnału można dokonać w trybie Utility ([F2] → [SF1], parametr A/DSource, Ref.#53).

Podłączenie zewnętrznych urządzeń MIDI

Do syntezatora podłączyć można zewnętrzne urządzenia MIDI za pomocą przewodu MIDI (nie załączony w oryginalnym zestawie). Urządzenia te mogą być następnie kontrolowane z poziomu syntezatora. Istnieje również możliwość sterowania syntezatorem z poziomu zewnętrznych urządzeń MIDI: klawiatury, sekwencera etc. Niniejszy rozdział opisuje różne konfiguracje i sposoby wykorzystania systemu MIDI.

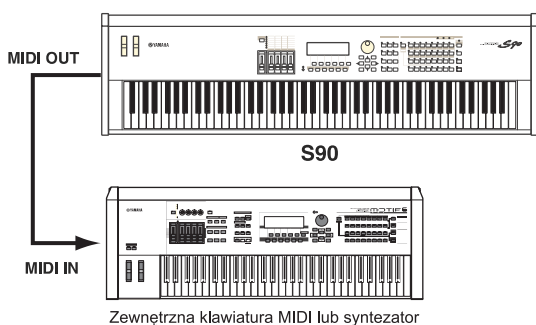
Sterowanie syntezatorem z zewnętrznej klawiatury MIDI

UTILITY [F5]→[SF4] MIDI IN/OUT=MIDI



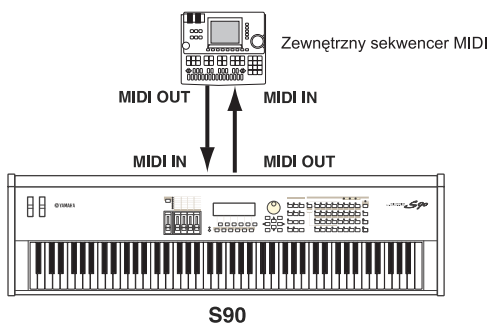
Sterowanie zewnętrznym urządzeniem MIDI

UTILITY [F5]→[SF4] MIDI IN/OUT=MIDI



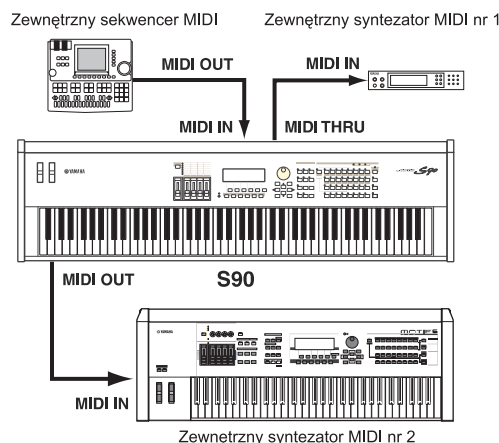
Nagrywanie i odtwarzanie utworów z użyciem zewnętrznego sekwencera MIDI

UTILITY [F5]→[SF4] MIDI IN/OUT=MIDI



Sterowanie zewnętrznym urządzeniem MIDI przez złącze MIDI THRU

UTILITY [F5]→[SF4] MIDI IN/OUT=MIDI

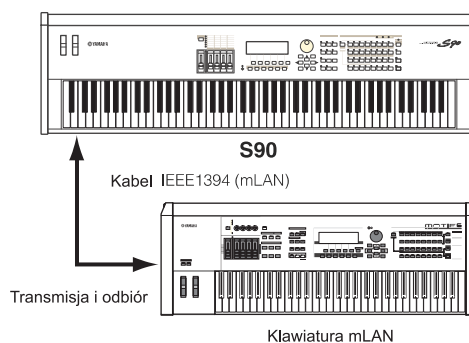


W powyższym przykładzie drugi syntezator może być kontrolowany za pomocą S90 przez port MIDI OUT, podczas gdy komunikaty otrzymywane z sekwencera na wejściu MIDI IN są jednocześnie przekazywane do pierwszego syntezatora za pośrednictwem złącza MIDI THRU.

UWAGA Przewód MIDI nie powinien przekraczać długości 15 metrów. Chcąc łączyć szeregowo kilka urządzeń za pośrednictwem portu MIDI THRU nie powinno się przekraczać liczby trzech instrumentów. Aby połączyć w ten sposób więcej urządzeń należy wykorzystać specjalne urządzenie, tzw. „MIDI Thru Box” zapewniające połączenie równoległe. Przekroczenie zalecanej długości przewodów lub ilości połączonych szeregowo urządzeń może spowodować powstawanie błędów w czasie przesyłania danych.

Korzystanie ze złącza mLAN (po instalacji rozszerzenia mLAN8E)

UTILITY [F5]→[SF4] MIDI IN/OUT=mLAN



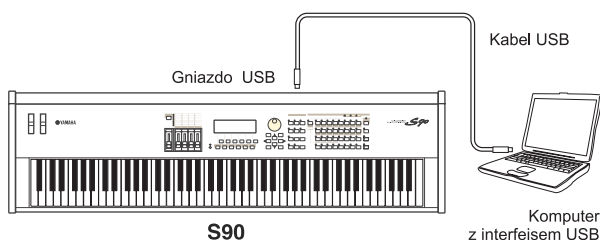
UWAGA Do wysyłania i odbierania danych MIDI można wykorzystywać zarówno gniazda MIDI, jak i złącza mLAN oraz USB. Jednak w danym momencie można wykorzystywać tylko jedno z nich. Wyboru rodzaju złącza wykorzystywanego do transmisji danych MIDI można dokonać w trybie Utility ([F2] → [SF1], parametr A/DSource Ref.#53).

Połączenie z komputerem osobistym

Połączenie syntezatora z komputerem osobistym daje możliwość sterowania instrumentem z poziomu komputera oraz przesyłu danych pomiędzy tymi urządzeniami. Załączony do instrumentu program „Voice Editor” pozwala na edytowanie brzmień syntezatora. Inny program – „File Utility” – umożliwia transfer danych pomiędzy komputerem, a umieszczoną w złączu syntezatora CARD, kartą pamięci.

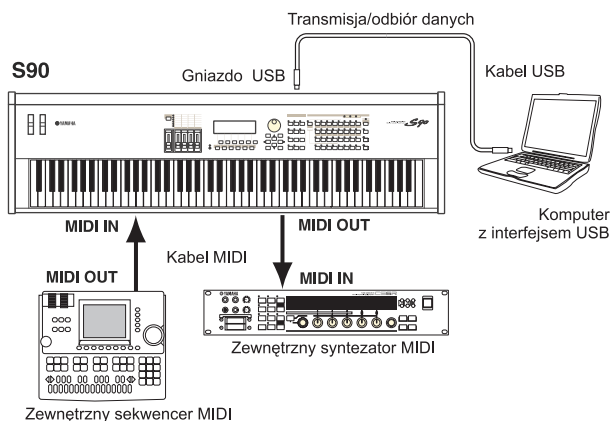
Korzystanie ze złącza USB

UTILITY [F5]→[SF4] MIDI IN/OUT=USB



UWAGA Do sterowania pracą programu sekwencerowego na komputerze przy pomocy funkcji Remote Control zalecane jest połączenie przez USB.

UWAGA Połączenie USB może być wykorzystywane tylko do przesyłania danych MIDI. Przez połączenie USB nie można przysyłać danych audio.



UWAGA Więcej szczegółów na temat przepływu danych na rysunku pokazanym powyżej znajduje się na stronie 113 (punkt 67).

Więcej o złączu USB

Kable USB mają dwa różne złącza na każdym końcu: typu A i typu B. Przy korzystaniu z połączenia USB proszę podłączyć końcówkę typu A do komputera, zaś końcówkę B do S90.



Podłączanie i rozłączanie kabla USB lub włączanie i wyłączanie zasilania może spowodować zawieszenie się komputera lub spowodować niewłaściwe działanie S90. Proszę pamiętać, aby NIE rozłączać kabli USB i nie włączać/wyłączać zasilania w poniższych sytuacjach:

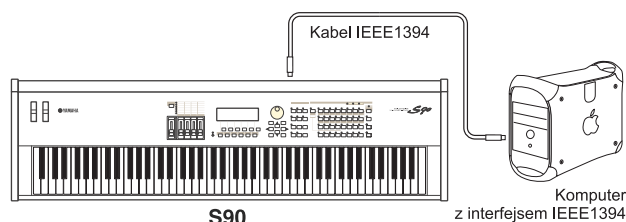
- podczas rozpoznawania urządzenia przez S90 lub podczas ładowania sterowników,
- podczas uruchamiania lub zamykania systemu operacyjnego,
- podczas zawieszenia działania komputera przez system zarządzania energią (uśpienie lub hibernacja),
- podczas uruchamiania oprogramowania MIDI.

Komputer może się zawiesić i/lub S90 może przestać prawidłowo funkcjonować również w następujących przypadkach:

- zbyt częste włączanie/wyłączanie lub podłączanie/rozłączanie kabli USB,
- wejście w stan uśpienia podczas przesyłania danych MIDI, a następnie kontynuowanie transmisji,
- rozłączenie/podłączenie kabli podczas gdy S90 jest włączony,
- włączenie/wyłączenie S90, uruchamianie komputera lub instalacja sterowników podczas transmitowania dużej ilości danych.

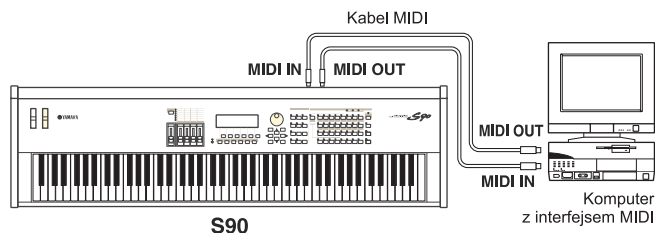
Korzystanie ze złącza mLAN (po instalacji rozszerzenia mLAN8E)

UTILITY [F5]→[SF4] MIDI IN/OUT=mLAN

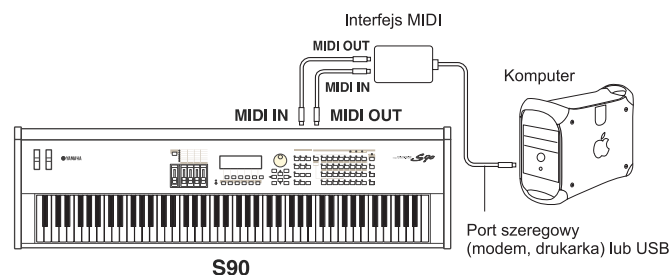


■ Korzystanie z interfejsu MIDI

Z wykorzystaniem wewnętrznego interfejsu MIDI



Z wykorzystaniem zewnętrznego interfejsu MIDI



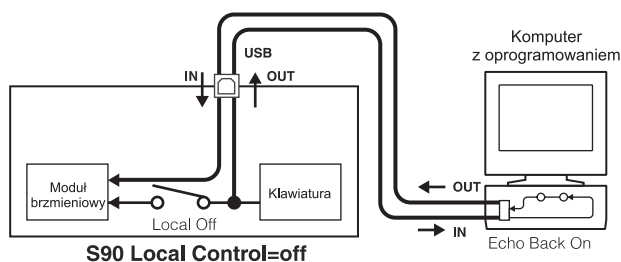
UWAGA Proszę się upewnić, że korzystają Państwo z interfejsu MIDI odpowiedniego dla Państwa komputera.

UWAGA Jeśli Państwa komputer posiada złącze USB zalecane jest podłączanie S90 właśnie przy pomocy tego złącza (transfer danych przez USB jest znacznie wyższy niż w przypadku MIDI, a ponadto USB pozwala korzystać z wielu portów MIDI).

Parametr Local On/Off – przy podłączeniu do komputera

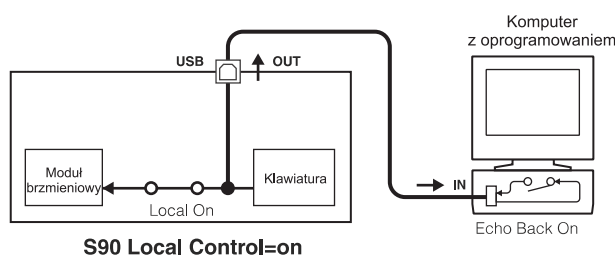
Jeśli S90 jest podłączony do komputera, to dane wysyłane z klawiatury do komputera są następnie przesyłane z powrotem do wewnętrznego modułu brzmieniowego S90. Jeśli zatem parametr Local ma wartość „On”, może wystąpić zjawisko „podwajania” nut. Wynika to z faktu, iż moduł otrzymuje dane bezpośrednio z klawiatury, jak również z komputera. Aby uniknąć takich sytuacji, proszę zapoznać się z poniższymi propozycjami ustawień. Są one jedynie ogólnymi wskazówkami, ponieważ nie uwzględniają typu komputera i możliwości używanego przez Państwa oprogramowania.

Jeśli komputer/oprogramowanie ma włączoną funkcję MIDI Echo, proszę ustawić parametr Local S90 na wartość „Off”.



UWAGA Podczas wysyłania lub odbierania danych System Exclusive (takich, jak związane z funkcją Bulk Dump) proszę wykorzystać powyższe ustawienie, jednocześnie zwracając uwagę na wyłączenie funkcji MIDI Echo w komputerze.

Jeśli komputer/oprogramowanie ma wyłączoną funkcję MIDI Echo, proszę ustawić parametr Local S90 na wartość „On”.



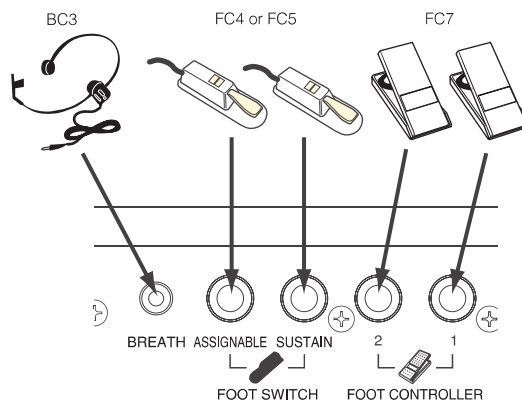
UWAGA Chociaż nie pokazano tego na powyższym rysunku, to w rzeczywistości S90 jest w stanie odbierać dane z komputera (oprogramowania sekwencerowego) niezależnie od ustawienia parametru Local Sw.

* „Echo” MIDI to funkcja sekwencera, pozwalająca na wysyłanie na port MIDI OUT wszystkich danych otrzymywanych na porcie MIDI IN w niezmienionej postaci. W niektórych programach funkcja ta nosi nazwę „MIDI Thru”.

UWAGA Więcej informacji na ten temat znajdziecie Państwo w materiałach dostępnych z używanym przez Państwa oprogramowaniem.

Podłączenie zewnętrznych kontrolerów MIDI

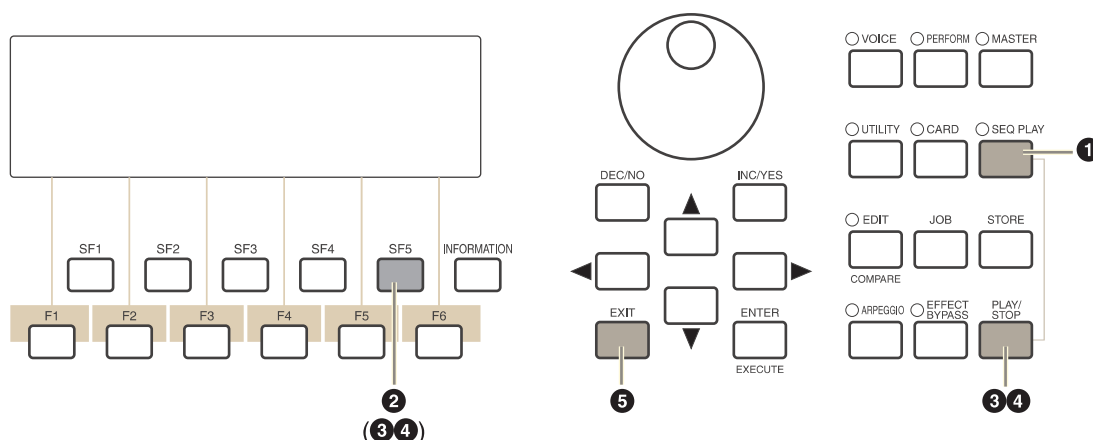
Na tylnej płycie S90 znajduje się kilka wejść umożliwiających podłączenie zewnętrznych kontrolerów – pozwala to na niezależne kontrolowanie rozmaitych aspektów brzmienia, a także sterowanie funkcjami instrumentu.



Odtwarzanie utworów demonstracyjnych

Dzięki utworom demonstracyjnym mogą Państwo poznać wspaniałe brzmienie i ogromne możliwości S90.

UWAGA Przed rozpoczęciem odtwarzania proszę się upewnić, że instrument jest gotów do gry. Więcej szczegółów na ten temat znajduje się w rozdziale „Podłączanie instrumentu” na stronie 14.

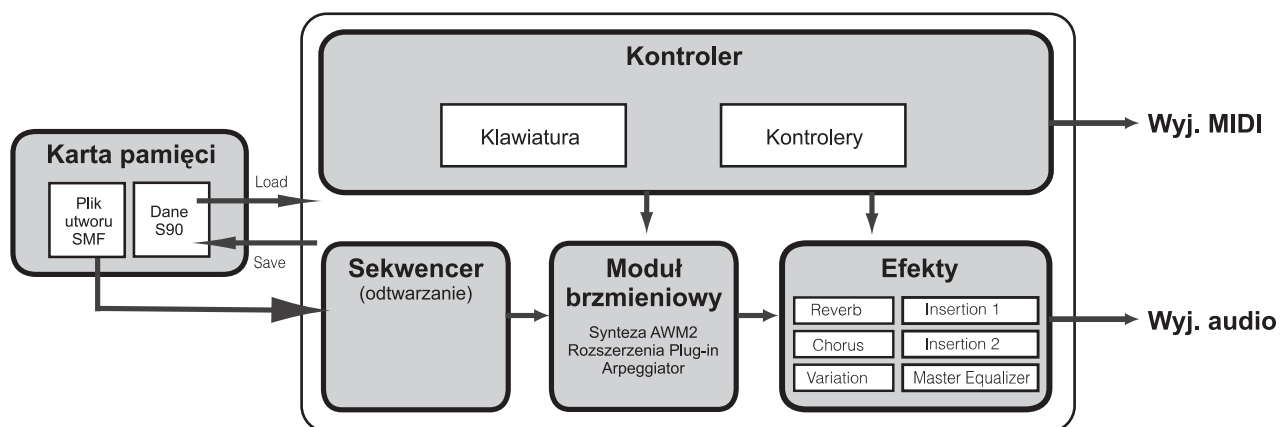


- ❶ Proszę nacisnąć przycisk [SEQ PLAY] aby przywołać ekran CHAIN.
 - ❷ Proszę nacisnąć przycisk [SF5] (DEMO) aby wywołać dane Demo.
 - ❸ Proszę nacisnąć przycisk [PLAY/STOP] (lub [SF5]) aby uruchomić odtwarzanie utworu demonstracyjnego.

UWAGA Mogą Państwo ustalić tempo utworu i miejsce rozpoczęcia odtwarzania. W tym celu należy wykonać działania identyczne jak w przypadku trybu SEQ PLAY (strona 76).
 - ❹ Przycisk [PLAY/STOP] (lub [SF5]) pozwala zatrzymać odtwarzanie, a następnie kontynuować je od tego samego momentu.
 - ❺ Aby wyjść z trybu odtwarzania utworu demonstracyjnego proszę zatrzymać odtwarzanie, a następnie nacisnąć przycisk [EXIT] lub jeden z przycisków MODE.
- UWAGA** Utwór demonstracyjny będzie odtwarzany w pętli dopóki nie zostanie zatrzymany.

Rzut oka na S90

Synteza S90 został wyposażony w wiele zaawansowanych i wygodnych funkcji. W tym rozdziale dowiedzą się Państwo jak je wykorzystać. Poniższy rysunek przedstawia strukturę S90, złożoną z kilku „bloków”.

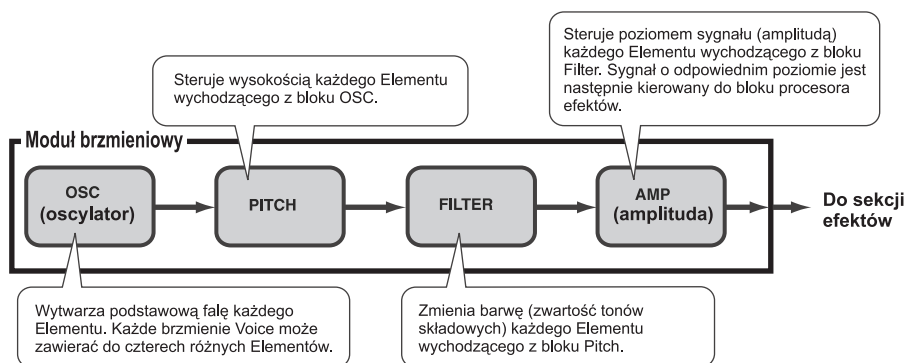


Sekcja kontrolera

Na ten blok składa się klawiatura, pitchbender, kontroler modulacji, cztery kontrolery suwakowe i inne (strona 53). Sama klawiatura nie generuje dźwięków, lecz wysyła komunikaty nutowe, wartości dynamiki i inne informacje opisujące dźwięki grane na klawiaturze do wewnętrznego modułu brzmieniowego S90. Ponadto kontrolery wysyłają inne informacje o wykonaniu, niezwiązane z nutami. Dane z klawiatury i kontrolerów mogą być wysyłane do innych urządzeń MIDI przez złącze MIDI OUT.

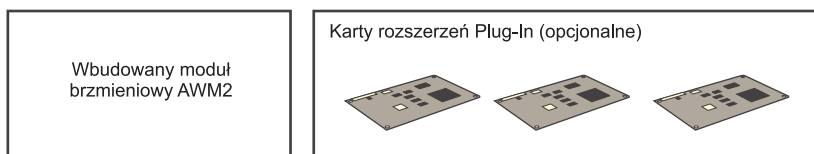
Sekcja modułu brzmieniowego

W tym bloku wytwarzane są dźwięki odpowiednie do informacji, otrzymywanych z sekcji kontrolera (klawiatury i kontrolerów). Poniższy rysunek przedstawia przykładową trasę sygnału, wytwarzanego przez jeden z Elementów brzmienia Voice (strona 26).



Wewnętrzny moduł brzmieniowy AWM2 i karty rozszerzeń Plug-in

Sekcja modułu brzmieniowego S90 składa się z wbudowanego modułu realizującego syntezę AWM2 oraz opcjonalnych rozszerzeń typu Plug-in.



● AWM2 (Advanced Wave Memory 2) i próbki

Synteza AWM2 (Advanced Wave Memory 2) opiera się na spróbkowanych kształtach fal (materiale dźwiękowym) i jest szeroko wykorzystywana w wielu syntezatorach firmy YAMAHA. Aby uzyskać niespotykany poziom realizmu, każde brzmienie AWM2 wykorzystuje wiele spróbkowanych fal, wytwarzanych przez istniejące instrumenty. Ponadto podstawowe kształty fal mogą być poddane przetwarzaniu przez generatory obwiedni lub filtry, a także modulowane i zmieniane na inne sposoby.

UWAGA Synteza AWM2 nie dotyczy tylko melodycznych instrumentów (Normal Voices). Można z niej również skorzystać tworząc brzmienia perkusyjne (Drum Voices). Więcej szczegółów na temat brzmień Normal i Drum znajduje się na stronie 27.

● Karty rozszerzeń Plug-in

Karty rozszerzeń Plug-in są narzędziem, pozwalającym Państwu poszerzać i kształtować możliwości brzmieniowe na niespotykaną dotychczas skalę. Po zainstalowaniu samoczynnie integrują się w strukturze S90 – co pozwala Państwu korzystać z ich brzmień i dodatkowych możliwości tak, jakby były fabrycznie wbudowane w instrument.

W syntezatorze S90 można docelowo zainstalować trzy karty Plug-in (dostępne modele przedstawione zostały w tabeli poniżej). Proszę pamiętać, że karty rozszerzenia nie są jedynie źródłem nowych brzmień Voices; są to również samodzielne moduły brzmieniowe, po których zainstalowaniu rozszerzeniu ulega potencjał brzmieniowy instrumentu (np. zwiększenie polifonii). Ponadto pozwalają na korzystanie z innych modeli syntezy poza AWM2. Mogą Państwo używać brzmień z karty Plug-in tak, jak zwykłych wewnętrznych brzmień Voices, a także wykorzystywać je jako partie ustawień Performance (strona 25). Dzięki temu, że S90 wykorzystuje architekturę Modular Synthesis Plug-in System (system modularnych rozszerzeń syntezy), mogą Państwo wykorzystywać wszystkie trzy rodzaje rozszerzeń zgodnych z MSPS: Single Part (pojedyncza partia), Multi Part (wielobrzmienny moduł) oraz Effect (procesor efektów). W ten sposób mogą Państwo stworzyć własny system tworzenia brzmień, dostosowany do Państwa potrzeb i oczekiwań.

Dostępne karty rozszerzenia Plug-in

● Karty typu Single Part

Karty rozszerzeń typu Single Part pozwalają Państwu dodać zupełnie nowy syntezator lub moduł brzmieniowy, a następnie wykorzystywać jego brzmienia przy pomocy jednej partii S90.

• Analog Physical Modeling (PLG150-AN)

Przy pomocy syntezy Analog Physical Modeling (AN) możliwe jest wierne odtworzenie syntezatorów analogowych w oparciu o nowoczesną technologię cyfrową. Po zainstalowaniu tej karty otrzymają Państwo do dyspozycji możliwość kreowania i kontrolowania na żywo znakomitych legendarnych brzmień, a także rasowych dźwięków słyszanych w nowoczesnej muzyce tanecznej.

• Piano (PLG150-PF)

Dzięki znacznej ilości pamięci, przeznaczonej na zmagazynowanie typowych dźwięków fortepianów, karta ta zawiera 136 znakomitych stereofonicznych brzmień akustycznych i elektrycznych fortepianów, oferując przy tym 64-głosową polifonię. Możliwe jest zainstalowanie trzech takich kart, co w efekcie pozwala otrzymać cyfrowy fortepian o niespotykanej dotychczas 192-głosowej polifonii.

• Advanced DX/TX (PLG150-DX)

Ta karta to powrót „żywej legendy” – YAMAHA DX7. Dzięki temu rozszerzeniu otrzymają Państwo dostęp do wszechstronnej syntezy FM, dającej nowe możliwości kształtowania brzmień, nieporównywalne z klasyczną syntezą PCM. Ponadto struktura brzmień jest wstecznie zgodna z DX7, dzięki czemu możliwy jest odczyt danych przeznaczonych dla tego syntezatora za pomocą funkcji BulkDump.

• Virtual Acoustic (PLG150-VL)

Dzięki zastosowaniu syntezy Virtual Acoustic (VA) nie musicie Państwo polegać na próbkach, bowiem brzmienia instrumentów są modelowane matematycznie w czasie rzeczywistym. Pozwala to na uzyskanie realnego, żywego brzmienia, nieporównywalnego z syntezą PCM lub samplingiem. Dodatkowe wykorzystanie kontrolera dętego MIDI (np. WX5) pozwala na uzyskanie realistycznych efektów, typowych dla instrumentów dętych.

• Drums/Perkussion (PLG150-DR/PLG150-PC)

W tym przypadku uznany model syntezy AWM2 posłużył do wiernego odtworzenia brzmień zestawów i instrumentów perkusyjnych. Ponadto karta ta posiada dedykowany procesor efektów, co pozwala na stosowanie efektów Reverb oraz Insertion bez konieczności obciążania wbudowanego procesora efektów, obsługującego pozostałe partie.

● Karty rozszerzeń typu Effect

• Vocal Harmony (PLG100-VH)

Dzięki tej karcie mogą Państwo łatwo wzbogacać wybrane partie o harmonie, tworzone przy użyciu czterech typów efektów. Dodatkowe partie wokalne („chórki”) mogą zostać stworzone automatycznie w oparciu o akordy, zapisane jako dane MIDI. Mogą Państwo także wykorzystać S90 jako wokoder, podłączając mikrofon i modulując głosem dźwięki grane na klawiaturze.

● Karty rozszerzeń typu Multi Part

Karty rozszerzeń typu Multi Part pozwalają Państwu rozszerzyć polifonię S90 poprzez dodanie 16 niezależnych partii instrumentalnych. Karty tego typu można wykorzystać do odtwarzania utworów z sekwencera, podczas gdy pełna polifonia S90 może zostać wykorzystana do grania na żywo partii solowych.

• XG (PLG100-XG)

Ta karta jest samodzielnym modulem brzmieniowym XG, posiadającym 16 partii instrumentalnych. Pozwala to na odtwarzanie utworów w standardach GM i XG w oparciu o znakomite brzmienia i efekty, zawarte na karcie.

MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

O architekturze Modular Synthesis Plug-in System

Firma YAMAHA stworzyła architekturę Modular Synthesis Plug-in System, dzięki której możliwa jest łatwa rozbudowa i dodawanie opcjonalnych rozszerzeń do każdego syntezytora, modułu brzmieniowego lub karty dźwiękowej zgodnej z systemem Modular Synthesis Plug-in. Pozwala to w prosty sposób wykorzystywać najnowsze technologie syntezy i przetwarzania sygnału bez konieczności zmiany platformy sprzętowej.

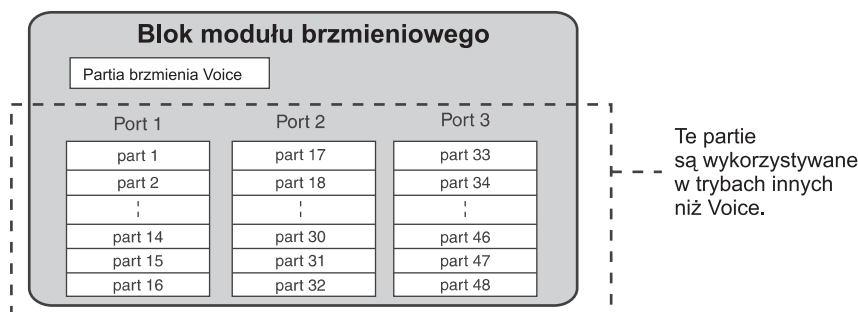
Maksymalna polifonia

Maksymalna polifonia wewnętrznego modułu brzmieniowego AWM2 wynosi 64 głosy i może ulec zwiększeniu po zainstalowaniu kart Plug-in. Ostatecznie polifonia jest uzależniona od typu wykorzystywanego modułu brzmieniowego, liczby Elementów, składających się na brzmienie oraz polifonii zainstalowanych kart rozszerzeń.

W przypadku brzmień AWM2 64 nuty polifonii są dzielone przez liczbę Elementów brzmienia Voice.

Struktura partii w bloku modułu brzmieniowego

W bloku modułu brzmieniowego S90 generuje dźwięki w odpowiedzi na dane MIDI, otrzymywane z bloku Kontrolera lub Sekwencera. Dane MIDI są przypisywane do jednego z 16 kanałów, zaś S90 jest w stanie odtwarzać jednocześnie 16 oddzielnych partii na 16 kanałach MIDI. Ograniczenie to może być jednak pominięte dzięki wykorzystaniu oddzielnych portów MIDI, przy czym każdy z nich ma możliwość korzystania z oddzielnych 16 kanałów. Ponieważ S90 jest wyposażony w trzy pory MIDI, jest w stanie w pełni wykorzystywać wiele źródeł dźwięku (wbudowany moduł brzmieniowy oraz karty rozszerzeń).



Jak widać na powyższym rysunku, każdy tryb poza trybem Voice może wykorzystywać do 48 partii.

Jednak największa liczba jednocześnie wykorzystywanych partii wynosi 34 i jest dostępna tylko w trybie Sequence Play. Odpowiednie przykłady zostaną przedstawione w dalszych częściach niniejszej instrukcji.

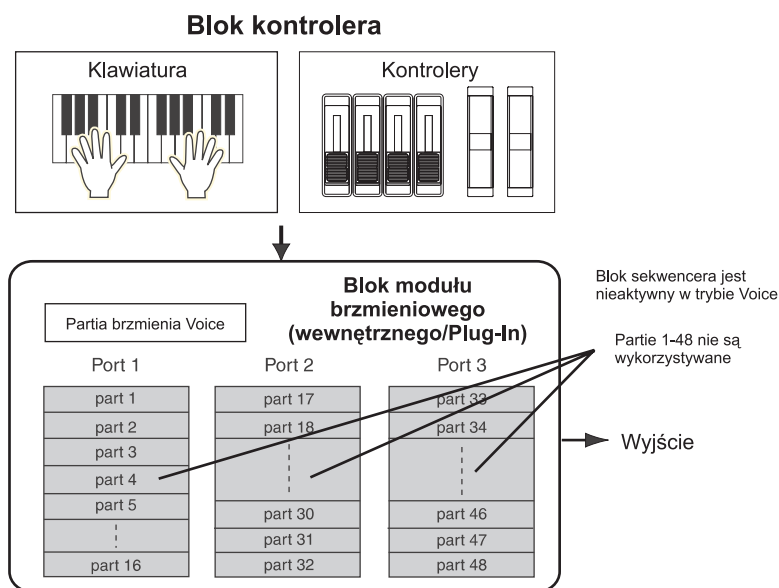
UWAGA Więcej informacji na temat trybów pracy znajduje się na stronie 29.

UWAGA Przy użyciu kabla USB możliwe jest użycie do ośmiu oddzielnych portów MIDI. Blok modułu brzmieniowego S90 pozwala wykorzystać trzy oddzielne porty MIDI (jak widać na powyższym rysunku), podczas gdy funkcja MIDI Thru może działać dla ośmiu oddzielnych portów MIDI.

UWAGA Przewody MIDI oraz IEEE (stosowane po zainstalowaniu rozszerzenia mLAN8E) nie pozwalają na przesyłanie danych, przeznaczonych dla niezależnych portów MIDI.

Struktura partii – tryby Voice/Performance/Sequence Play

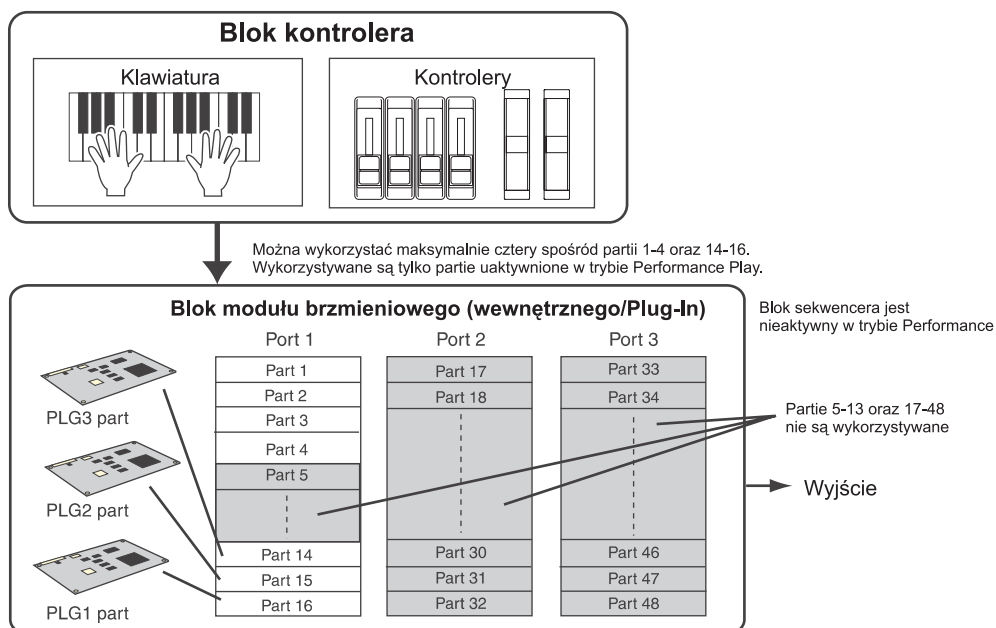
● Tryb Voice



UWAGA W trybie Voice wykorzystywany jest port MIDI nr 1.

UWAGA W trybie Voice nie można wykorzystywać kart rozszerzeń typu Multi Part, można natomiast wykorzystywać karty pozostałych typów.

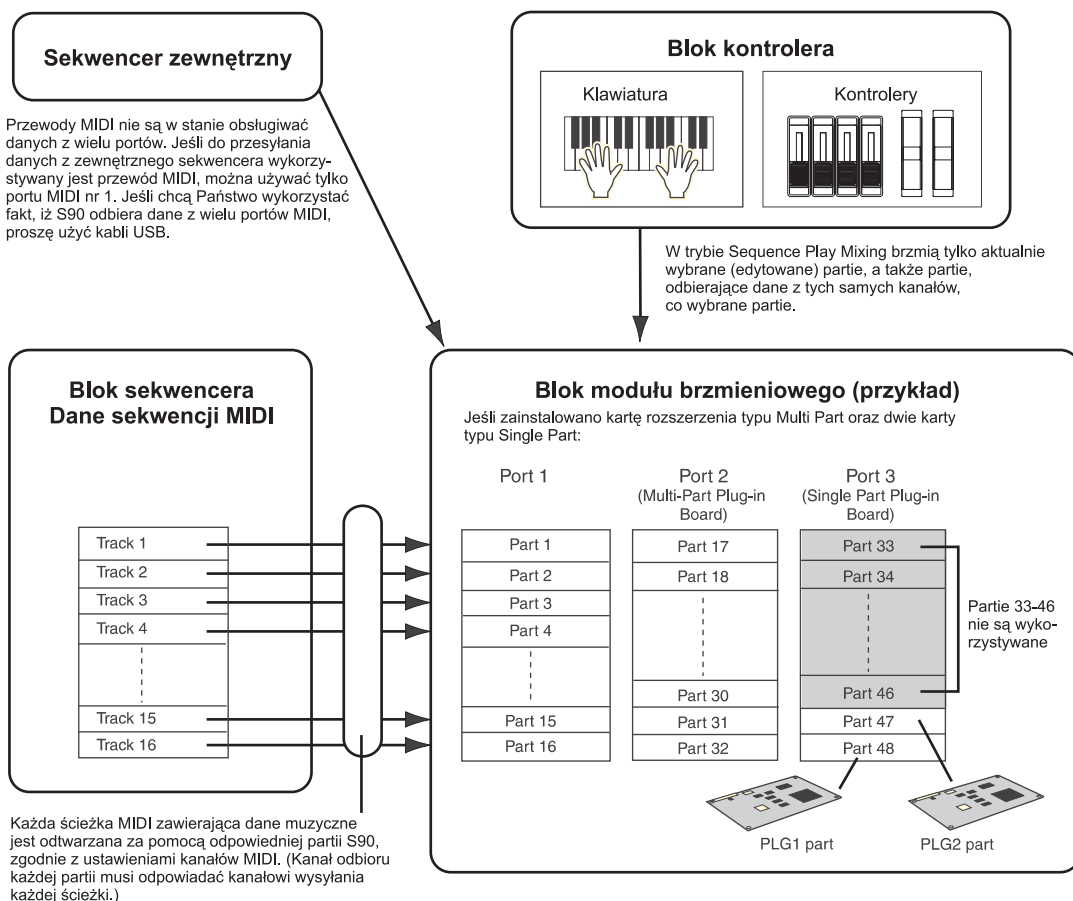
● Tryb Performance



UWAGA W trybie Performance wykorzystywany jest port MIDI nr 1.

UWAGA W trybie Performance nie można wykorzystywać kart rozszerzeń typu Multi Part, można natomiast wykorzystywać karty pozostałych typów.

● Tryb Sequence Play



Procesory efektów

Dzięki zastosowaniu zaawansowanych technologii DSP (cyfrowego przetwarzania sygnału) procesory efektów, w jakie wyposażono S90 mogą zostać wykorzystane do zmiany lub wzbogacenia brzmienia.

UWAGA Więcej szczegółów na temat procesorów efektów znajduje się na stronie 67.

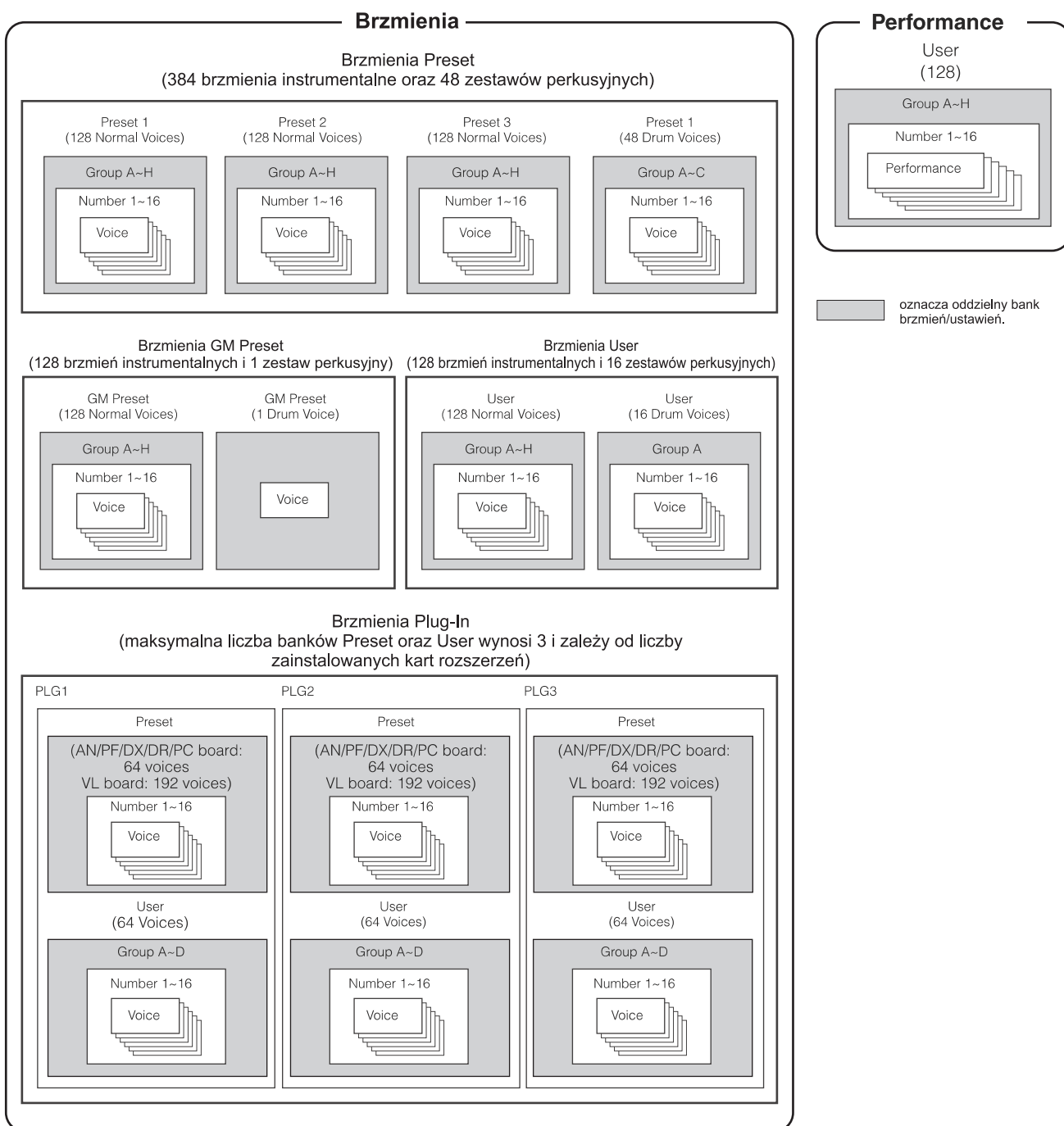
Czytnik kart/Sekwencer

Blok czytnika kart pozwala Państwu zapisywać lub odczytywać dane przy użyciu kart pamięci SmartMedia (strona 82). Blok sekwencera może zostać użyty do odtwarzania plików SMF (Standard MIDI File), znajdujących się na karcie pamięci (strona 75).

Brzmienia Voice oraz Performance

Struktura Banku (Pamięci)

Brzmienie Voice jest pojedynczym brzmieniem instrumentalnym, składającym się z Elementów oraz ustawień rozmaitych parametrów. W trybie Voice Play (strona 36) mogą Państwo wybrać każde z tych brzmień i grać przy jego użyciu. Z kolei ustawienia Performance łączą brzmienia Voice na różne sposoby. W trybie Performance Play (strona 41) mogą Państwo wybrać dowolne z takich ustawień i grać przy jego użyciu.



Elementy, brzmienia Voice i ustawienia Performance

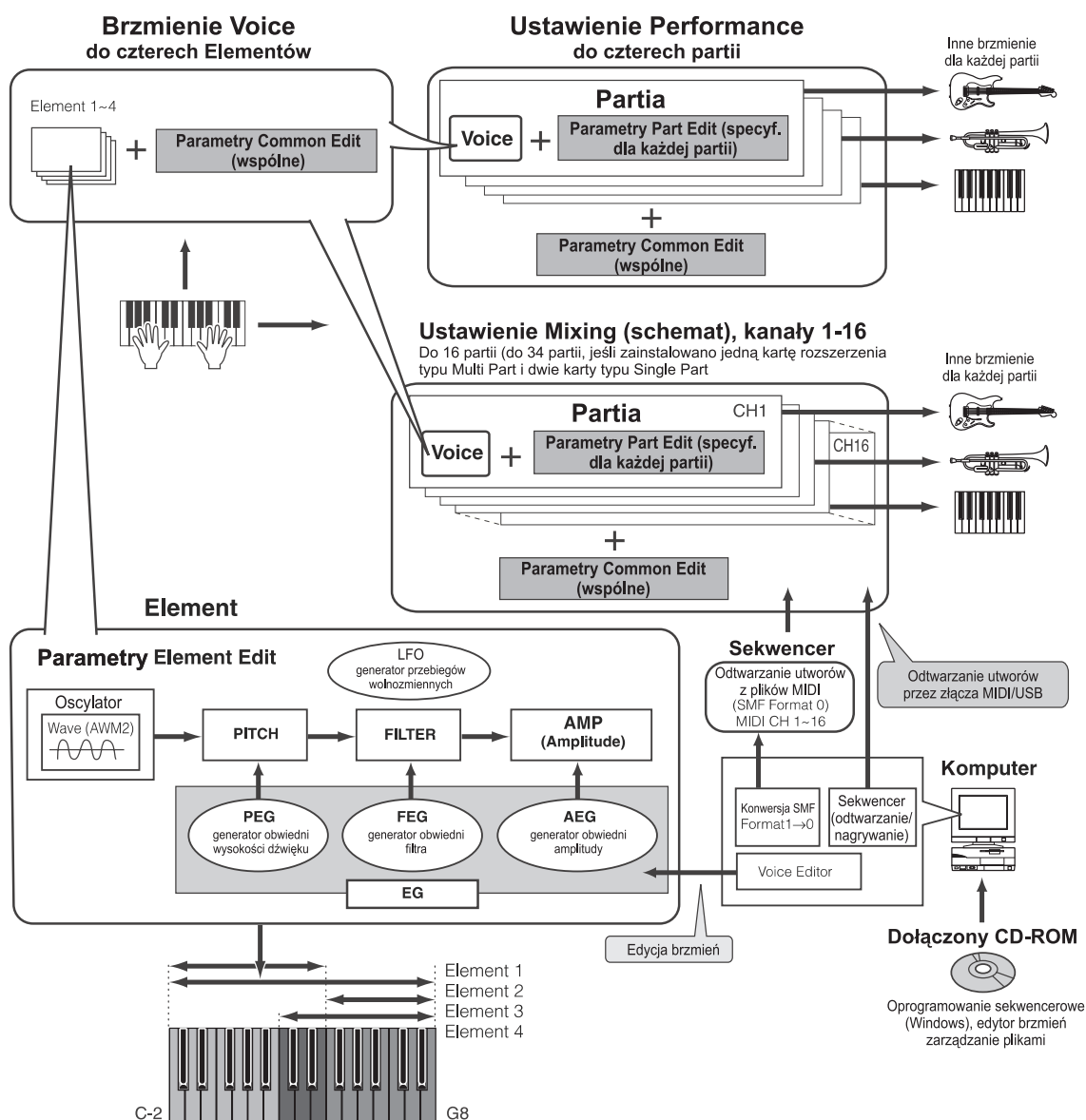
Każde brzmienie Voice może wykorzystywać do czterech Elementów. Elementy są starannie przygotowanymi próbkami lub wysokiej jakości kształtami fal.

Brzmienia i Elementy

Każde brzmienie Voice może zawierać w sobie do czterech Elementów. Elementy składają się z kształtów fal, zaś ich wysoka jakość sprawia, że nawet pojedyncze Elementy mogą stanowić brzmienie. Jeśli jednak weźmą Państwo pod uwagę możliwość łączenia czterech Elementów, możliwe staje się tworzenie ekspresyjnych i bogatych, wielowarstwowych brzmień. Nie stanowi problemu także rozmieszczenie odpowiednich brzmień w oddzielnych strefach klawiatury, co pozwala na grę różnymi brzmieniami lewą i prawą ręką – a wszystko to bez konieczności tworzenia specjalnego ustawienia Performance (Voice Element Edit [F1] → [SF3] Note Limit, nr Ref.#32).

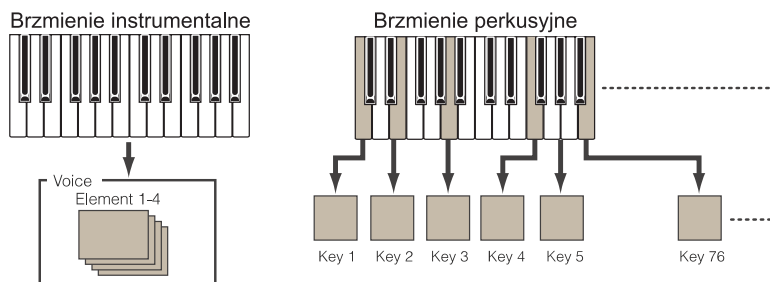
Ustawienia Performance

Ustawienie Performance może zawierać w sobie do czterech partii, z których każda może używać brzmienia instrumentalnego (Normal Voice) lub perkusyjnego (Drum Voice). Dzięki możliwości przyporządkowania każdej partii innego brzmienia mogą Państwo jednocześnie grać kilkoma brzmieniami – zarówno łącząc brzmienia w warstwy, jak i rozdzielając je pomiędzy strefy klawiatury (strona 42).



Brzmienia instrumentalne i perkusyjne

Moduł brzmieniowy S90 posiada wewnętrzne rozróżnienie brzmień pomiędzy: instrumentalne (Normal) i perkusyjne (Drum). Brzmienia instrumentalne przeważnie posiadają określoną wysokość dźwięku i odpowiadają określonemu zakresowi klawiatury. Brzmienia perkusyjne są w głównej mierze dźwiękami instrumentów perkusyjnych, przypisanymi poszczególnym nutom (i odpowiadającym im klawiszom). Zbiór przypisanych klawiszom dźwięków perkusyjnych lub instrumentalnych nazywany jest zestawem perkusyjnym (Drum Kit).

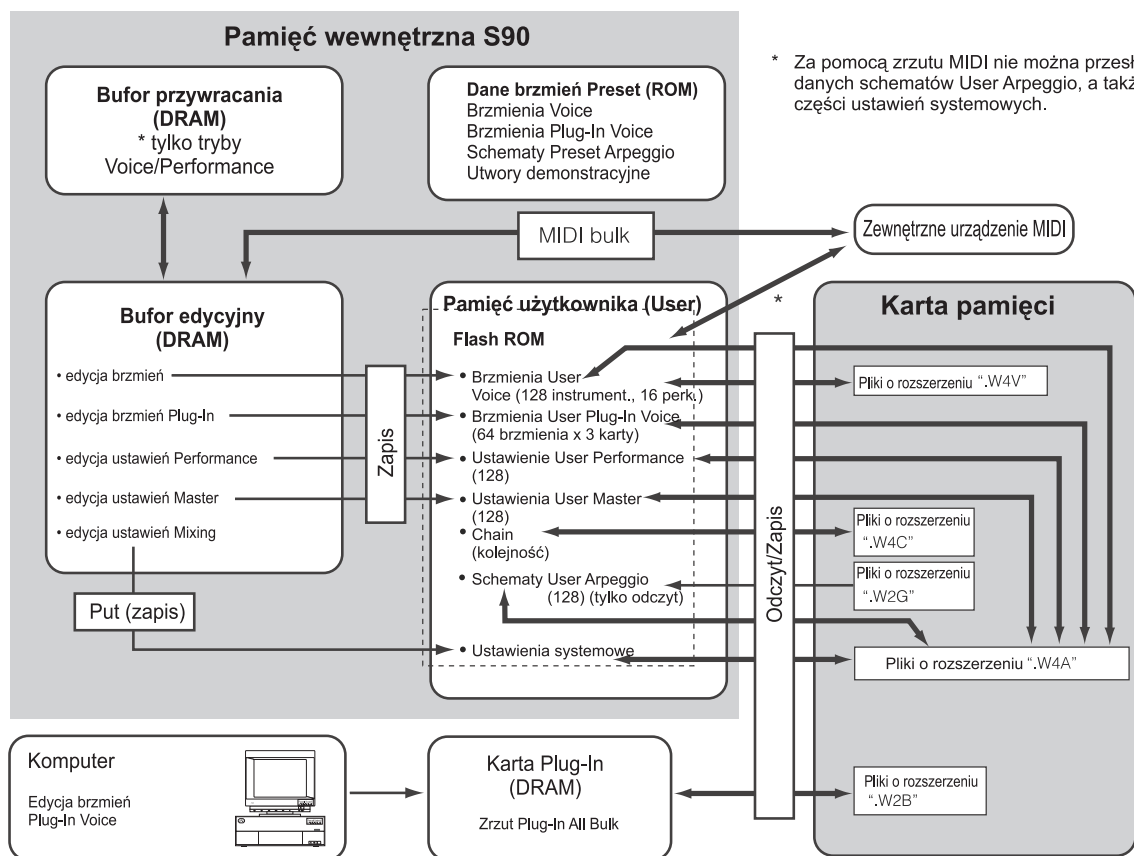


Brzmienia GM

General MIDI (GM) jest ogólnościowym standardem organizowania brzmień oraz funkcji MIDI w syntezatorach i modułach brzmieniowych. Najważniejszą przyczyną powstania standardu GM była możliwość zapewnienia, że każdy utwór stworzony przy pomocy urządzenia zgodnego z GM będzie brzmiał praktycznie tak samo na każdym innym urządzeniu, akceptującym standard GM – niezależnie od producenta i modelu. Bank brzmień GM w S90 został zaprojektowany pod kątem odtwarzania utworów w standardzie GM. Proszę jednak pamiętać, że pomiędzy urządzeniem, na którym stworzono utwór, a modułem S90 mogą występować pewne różnice.

Pamięć wewnętrzna i zarządzanie plikami

Ten rozdział opisuje różne typy danych i sposoby zapisywania ich za pomocą odpowiednich urządzeń i nośników. Poniższy rysunek przedstawia powiązania między funkcjami S90 oraz pamięcią wewnętrzną i kartami pamięci.



* Za pomocą zrzutu MIDI nie można przesłać danych schematów User Arpeggio, a także części ustawień systemowych.

Pamięć wewnętrzna

● ROM i RAM

Pamięć ROM (Read Only Memory – tylko do odczytu) jest przeznaczona do przechowywania danych, które można jedynie odczytać, nie można ich natomiast modyfikować. W pamięci ROM przechowywane są fabryczne brzmienia instrumentu (Preset Voices).

Z kolei ulotna pamięć RAM (Random Access Memory – pamięć o swobodnym dostępie) pozwala zarówno na odczyt, jak i zapis danych. W pamięci RAM przechowywane są dane bufora edycyjnego.

● Flash ROM i DRAM

Dane zawarte w nieulotnej pamięci Flash ROM mogą być czytane i zapisywane, a następnie przechowywane nawet po wyłączeniu zasilania. W pamięci Flash ROM przechowywane są dane, które użytkownik poddał edycji, a następnie zapisał. Pamięć DRAM jest jednak ulotna (podobnie jak RAM) i dane w niej zapisane zostaną utracone po wyłączeniu zasilania. Z tego powodu powinniście Państwo przed wyłączeniem instrumentu zapisywać dane przechowywane w pamięci DRAM w pamięci Flash ROM lub na karcie pamięci.



Proszę nigdy nie wyłączać zasilania podczas zapisywania danych do pamięci Flash ROM (kiedy na wyświetlaczu pokazywany jest komunikat „Executing...” lub „Please keep power on”). Utrata zasilania podczas zapisu danych może spowodować utratę wszystkich danych użytkownika, a nawet niemożność uruchomienia instrumentu (na skutek uszkodzenia danych w pamięci Flash ROM).

Bufor edycji (DRAM) oraz bufor przywracania (DRAM)

● Bufor edycji i pamięć użytkownika

W buforze edycji przechowywane są edytowane dane następujących typów: Voice, Performance oraz Master. Zmienne w buforze edycji dane zostają zapisane z pamięci użytkownika.

Jeśli rozpoczną Państwo edycję innych ustawień typu Voice, Performance, Master lub Mixing, cała zawartość bufora edycji zostanie zastąpiona danymi wybranego ustawienia. Dlatego przed rozpoczęciem edycji innych ustawień proszę zawsze rozważyć zapisanie wcześniej edytowanych danych.

● Bufor edycji i bufor przywracania

Jeśli rozpoczęli Państwo edycję ustawień Voice lub Performance bez uprzedniego zapisu danych zawartych wcześniej w buforze edycji, mogą Państwo przywołać te dane, ponieważ bufor edycji został zapisany w buforze przywracania. Proszę jednak pamiętać, że bufor przywracania można wykorzystać tylko do odzyskania danych typu Voice lub Performance.

Karta pamięci

Aby zapewnić odpowiednią ochronę cennym danym zawartym w pamięci użytkownika, powinniście Państwo dokonać zapisu danych na karcie pamięci, dzięki czemu mogą one być bezpiecznie przechowywane (strona 82).

Zapis danych S90 na karcie pamięci można zostać wykonany na dwa różne sposoby:

- przez zapisanie wszystkich danych z pamięci użytkownika do jednego pliku (posiadającego rozszerzenie *.W4A).
- przez zapisywanie danych różnych typów do odpowiednich plików (posiadających rozszerzenia odpowiadające zawartości).

Podstawowe operacje

Ten rozdział zawiera opis podstawowych czynności związanych z obsługą synteзаторa.

Tryby pracy

Synteзатор S90 pracować może w kilku różnych trybach – każdy z nich pozwala na wykonywanie innych operacji i wykorzystanie innych funkcji instrumentu.

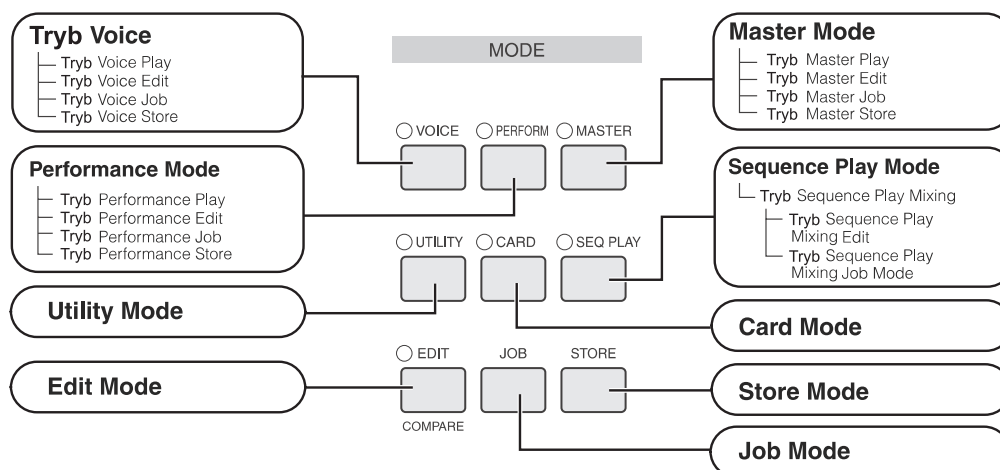


Tabela trybów

Tryb (status)	Play	EDIT (dioda świeci, podczas porównywania pulsuje)	JOB (wyświetlane)	STORE (wyświetlane)	Odpowiadająca funkcja
VOICE (dioda zapalona)	strona 36	strona 60	strona 70	strona 73	Gra/edycja/zapis brzmienia Voice
PERFORMANCE (dioda zapalona)	strona 41	strona 98	strona 70	strona 73	Gra/edycja/zapis ustawienia Performance
MASTER (dioda zapalona)	strona 48	strona 51	strona 70	strona 73	Rejestrowanie/przywołanie często używanych ustawień dla trybów Voice, Performance oraz Sequence Play, umieszczanych w danych User Master. Tworzenie/rejestrowanie ustawień funkcji Master Keyboard.
SEQ PLAY (dioda zapalona)	strona 75				Odtwarzanie utworów (z karty pamięci)
SEQ PLAY MIXING (na wyświetlaczu)		strona 79	strona 70		Ustalanie parametrów modułu brzmieniowego specyficznych dla każdej partii w trybie Sequence Play (strona 77).
UTILITY (dioda zapalona)			strona 72		Globalne ustawienia, dotyczące całego systemu (strona 98).
CARD (dioda zapalona)					Zapis/odczyt danych S90 (strona 82).

UWAGA Przed wejściem w tryb Edit proszę wybrać ustawienie Voice/Performance/Master. Można zmieniać i zapisywać wszystkie parametry ustawień Voice/Performance/Master.

UWAGA Tryb Utility jest trybem podrzędnym w stosunku do trybów Voice/Performance/Sequence Play. Np. jeśli naciśną Państwo przycisk [UTILITY] podczas pracy w trybie Performance, uzyskają Państwo dostęp do trybu Utility w trybie Performance – co pozwala na wybieranie i korzystanie z ustawień Performance podczas pracy w trybie Utility.

Parametry są podzielone na dwie podstawowe grupy: 1) funkcje odpowiadające każdemu z brzmień Voice lub ustawień Performance itd. oraz 2) funkcje, wpływające na wszystkie brzmienia i ustawienia. Parametry z pierwszej grupy są kontrolowane w trybie Edit, zaś parametry z grupy drugiej – w trybie Utility. Ustawienia trybu Utility mogą zostać zapisane na karcie pamięci razem z brzmieniami Voice i ustawieniami Performance.

Wybór trybu

Do gry służą oddzielne tryby dla brzmień Voice oraz ustawień Performance. Jest także dostępny odrębny tryb Sequence Play. Aby uaktywnić jeden z tych trybów, należy użyć odpowiedniego przycisku MODE.

W trybie Sequence Play dostępny jest tryb Mixing, dostępny za pomocą przycisku [F6] w trybie Sequence Play.

Aby przejść w tryb Master, proszę nacisnąć przycisk [MASTER]. W zależności od wybranego trybu Master, aktywna będzie dioda VOICE/PERFORMANCE/SEQ PLAY.

Dostępne są również oddzielne tryby Edit oraz Job, przeznaczone dla ustawień Voice, Performance, Master oraz Mixing. Aby przejść w tryb Edit lub Job, należy nacisnąć przycisk [EDIT] lub [JOB] podczas pracy w odpowiednim trybie.

Podobnie naciśnięcie przycisku [STORE] w trybach Voice, Performance, lub Master pozwala przejść w tryb Store, służący do zapisywania ustawień.

Dodatkowo, poza wyżej wymienionymi trybami dostępny jest tryb Utility, w którym dokonuje się globalnych ustawień dotyczących instrumentu, oraz tryb Card, przeznaczony do obsługi kart pamięci.

UWAGA Proszę pamiętać, że w trybie Utility wyświetlane informacje oraz dostępne parametry zależą od głównego trybu, w którym pracował instrument, zanim wywołano tryb podrzędny.

UWAGA Proszę zauważyć, że ustawienia Mixing są zapamiętywane za pomocą funkcji „Put”, a nie „Store” (strona 79).

Aby przejść w inny tryb, proszę nacisnąć odpowiadający mu przycisk trybu lub przycisk [EXIT].

Funkcje przycisków numerycznych [1]-[16]

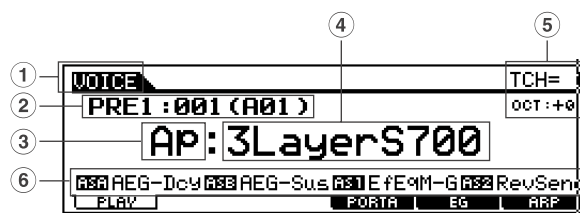
Efekt użycia tych przycisków jest uzależniony od włączenia i wyłączenia przycisków [TRACK SELECT] oraz [MUTE].

	[TRACK SELECT] włączony	[MUTE] jest włączony	[TRACK SELECT] i [MUTE] są wyłączone
Tryb Voice Play	Ustawienia kanału transmisji informacji z klawiatury	—	Wybór brzmień, zgodnie z podziałem na grupy A-H
Tryb Voice Edit	Wybór Elementu (1-4) oraz wyłączenie Elementu (Mute) (9-12)	—	—
Tryb Performance Play	Ustawienia kanału transmisji informacji z klawiatury	Wyłączanie (Mute) partii Performance (1-4)	Wybór Performance lub Voice (jeśli kursor jest ustawiony na nazwie brzmienia), zgodnie z podziałem na grupy A-H
Tryb Performance Edit	Wybór partii Performance (1-4)	Wyłączanie (Mute) partii Performance (1-4)	Wybór Performance lub Voice (jeśli kursor jest ustawiony na nazwie brzmienia), zgodnie z podziałem na grupy A-H
Tryb Master Play	Wybór strefy (1-4)	—	Wybór ustawienia Master, zgodnie z podziałem na grupy A-H
Tryb Master Edit	Wybór strefy (1-4)	Ustawienia wyłączenia (Mute) stref (1-4)	—
Tryb Sequence Play, Tryb Mixing	Wybór partii Mixing	Ustawienia wyłączenia (Mute) partii Mixing (1-4)	—

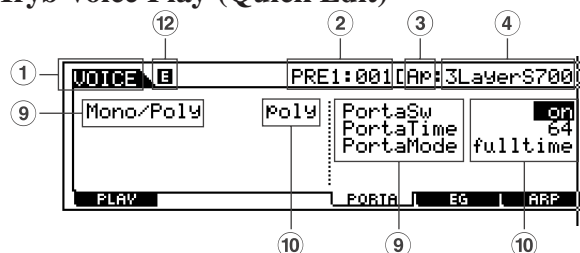
Objaśnienia do wyświetlacza

Poniżej znajdują się objaśnienia ekranów, pojawiających się na wyświetlaczu w zależności od trybu pracy instrumentu.

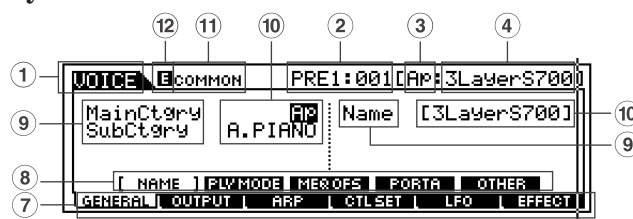
Tryb Voice Play



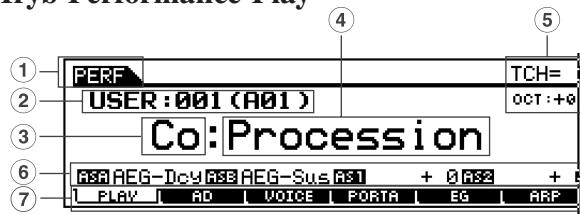
Tryb Voice Play (Quick Edit)



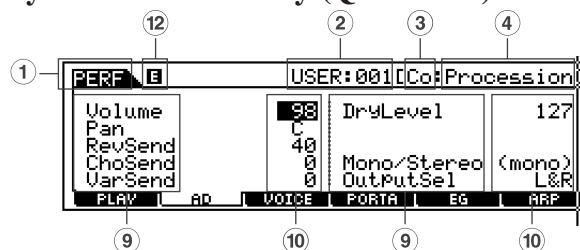
Tryb Voice Edit



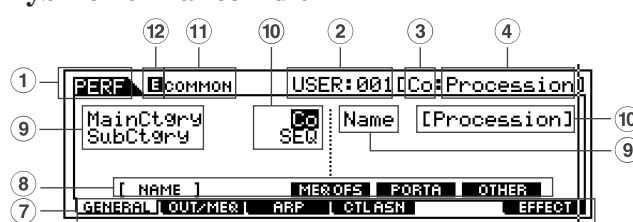
Tryb Performance Play



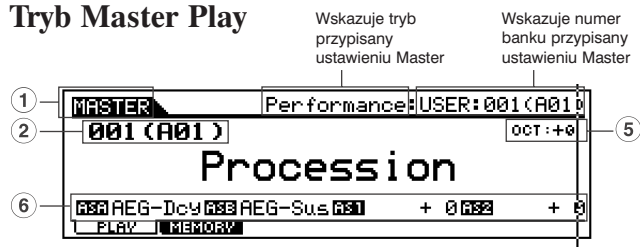
Tryb Performance Play (Quick Edit)



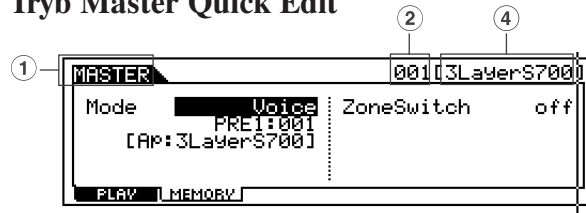
Tryb Performance Edit



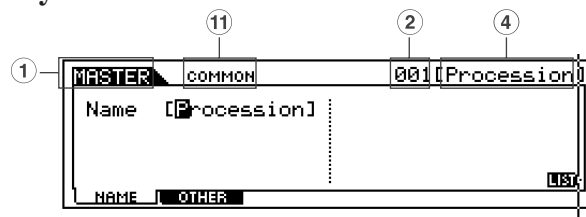
Tryb Master Play



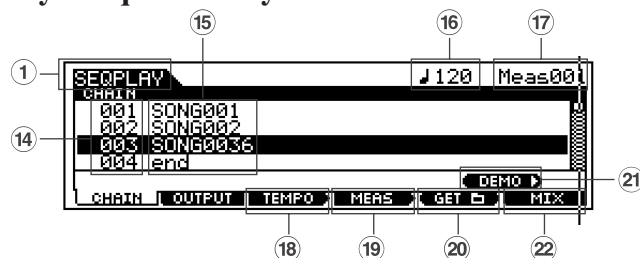
Tryb Master Quick Edit



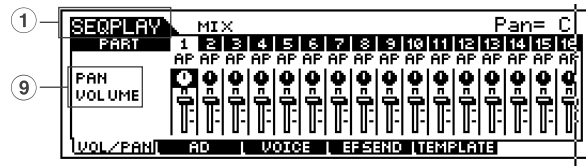
Tryb Master Edit



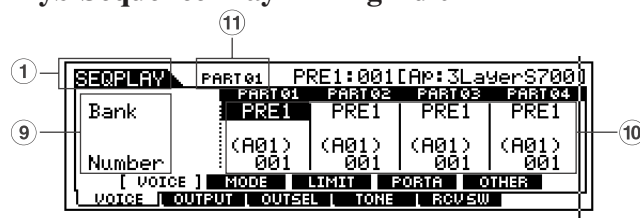
Tryb Sequence Play



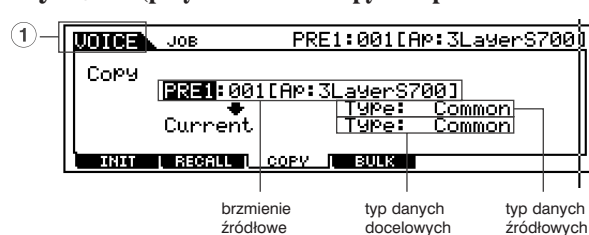
Tryb Sequence Play Mixing



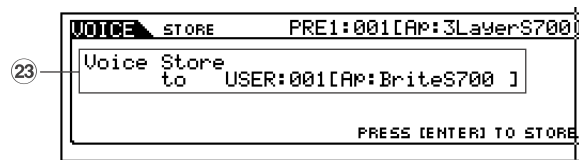
Tryb Sequence Play Mixing Edit



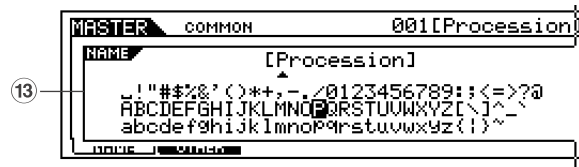
Tryb Job (przykład: Voice Copy – kopiowanie brzmienia)



Tryb Store (przykład: Voice Store – zapis brzmienia)



Lista dostępnych znaków



- ① Tryb (PERF = Performance)
- ② Bank/Numer P1-P3 = PLG1-PLG3
- ③ Kategoria (strona 35)
- ④ Nazwa (oddzielny dodatek Data List)
- ⑤ Kanał MIDI transmisji danych z klawiatury (str. 37)
Ustawienie Keyboard Octave, sterowane parametrem Octave (UTILITY [F1] → [SF1] Octave Ref. #17)
- ⑥ Funkcje przypisane odpowiednim suwakom Control (trzeci rząd). AS = ASSIGN (strona 53)
- ⑦ Funkcja (wybierana za pomocą przycisków [F1]-[F6])
- ⑧ Funkcja podrzędna (wybierana za pomocą [SF1]-[SF5])
- ⑨ Nazwa parametru/funkcji (strona 98)
- ⑩ Ustawienia
- ⑪ Typ edycji
COMMON = parametry wspólne
EL1-EL4 = parametry Elementu
KEY = parametry nuty
PART01-PART16 = parametry partii
- ⑫ Wskaźnik edycji (oznacza, że wybrane brzmienie/ustawienie zostało zmienione, ale nie zostało zapisane – strona 39; w przypadku operacji Compare pojawia się wskaźnik  – strona 61).
- ⑬ Rozwijana lista znaków (strona 35)
- ⑭ Numer elementu w kolejce (strona 75)
- ⑮ Ustawienia (plik Song/wzorzec Mix)
- ⑯ Tempo
- ⑰ Pozycja w utworze
- ⑱ Przycisk tempa (strona 76)
- ⑲ Przycisk taktu (strona 76)
- ⑳ Przycisk ustawień folderu (strona 75)
- ㉑ Proszę nacisnąć przycisk, aby przejść w tryb Demo (str. 19)
- ㉒ Proszę nacisnąć przycisk, aby przejść w tryb Mixing (str. 77)
- ㉓ Miejsce zapisu.

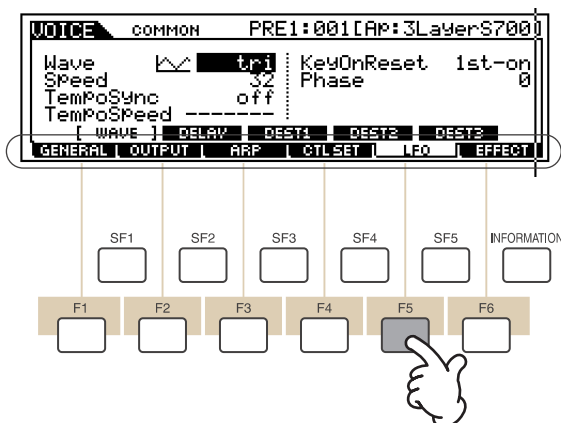
Dostęp do funkcji i parametrów

Każdy z wcześniej opisanych trybów zawiera rozmaite ekrany, związane z różnymi funkcjami oraz parametrami. Aby poruszać się pomiędzy tymi ekranami, proszę używać przycisków [F1]-[F6] oraz [SF1]-[SF5].

Kiedy wybierają Państwo tryb, dostępne ekrany lub możliwości wyboru pojawiają się ponad przyciskami, znajdującymi się pod wyświetlaczem (jak to pokazano poniżej).

Korzystanie z przycisków funkcyjnych [F1]-[F6]

Te funkcje mogą być wybrane za pomocą odpowiednich przycisków ([F1]-[F6]).



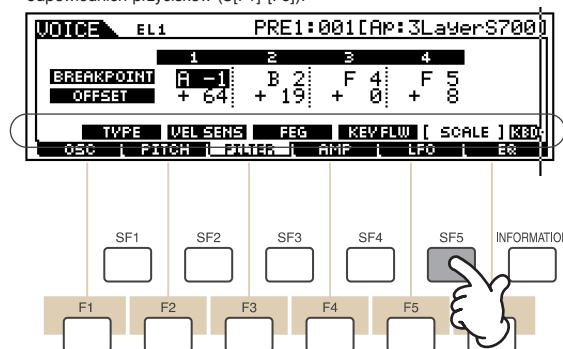
W tym przykładzie proszę nacisnąć przycisk [F5], aby przejść do ekranu LFO.

W zależności od wybranego trybu, dostępnych jest do sześciu funkcji, które można wywołać za pomocą przycisków [F1]-[F6]. Proszę pamiętać, że pewne funkcje mogą być niedostępne w aktualnie wybranym trybie.

UWAGA W niektórych przypadkach przyciski funkcyjne używane są do wykonywania specjalnych operacji, np. w trybie Sequence Play. przy ekranie CHAIN (strona 76).

Korzystanie z przycisków funkcyjnych podrzędnych [SF1]-[SF6]

Te funkcje mogą być wybrane za pomocą odpowiednich przycisków ([SF1]-[SF6]).

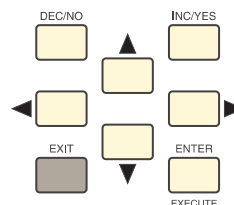


W tym przykładzie proszę nacisnąć przycisk [SF5], aby przejść do ekranu SCALE.

W zależności od wybranego trybu, dostępnych jest do pięciu funkcji (podrzędnych), które można wywołać za pomocą przycisków S[F1]-[F6]. Proszę pamiętać, że pewne funkcje mogą być niedostępne w aktualnie wybranym trybie. Niektóre ekrany mogą nie przypisywać tym przyciskom żadnych funkcji.

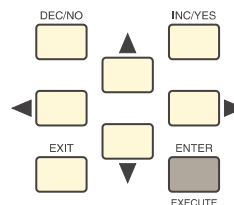
Jak wyjść z aktualnego ekranu?

W przypadku większości operacji (zwłaszcza edycyjnych lub związanych z trybami Job oraz Store) naciśnięcie przycisku [EXIT] pozwoli opuścić aktualny ekran i wrócić na najwyższy poziom menu lub do ekranu normalnego trybu gry.



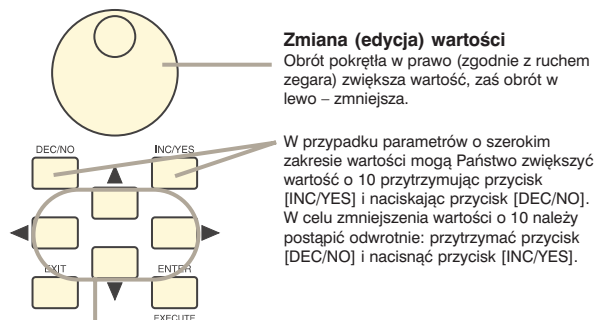
Przycisk [ENTER]

Za pomocą tego przycisku zatwierdzają Państwo operacje Job oraz Store. Służy on także do wprowadzania numeru podczas wybierania banku lub grupy brzmień Voice albo ustawień Performance. W trybie File za pomocą tego przycisku mogą Państwo wejść do zaznaczonego folderu.



Wokół wyświetlacza

Pokrętko DATA



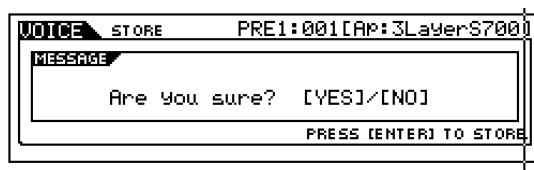
Jeśli wychodzą Państwo z trybu Utility lub funkcji Favorite Category, parametr zmieniony na ekranie jest automatycznie zapisywany. Dane te jednak zostaną utracone po wyłączeniu zasilania, jeśli nie zapiszą Państwo tych danych w normalny sposób.



Proszę nigdy nie wyłączać zasilania podczas zapisywania danych do pamięci Flash ROM (kiedy na wyświetlaczu pokazywany jest komunikat „Executing...” lub „Please keep power on”). Utrata zasilania podczas zapisu danych może spowodować utratę wszystkich danych użytkownika, a nawet niemożność uruchomienia instrumentu (na skutek uszkodzenia danych w pamięci Flash ROM).

Prośba o potwierdzenie

Podczas wykonywania pewnych operacji, m. in. w trybach Jobe, Store lub File, S90 prosi Państwa o potwierdzenie wykonania tej operacji. Zapobiega to wykonaniu tych ważnych operacji przez pomyłkę lub w nieuwadze, ponieważ mają Państwo możliwość odwołania operacji.



Jeśli na wyświetlaczu pojawi się prośba o potwierdzenie (jak na powyższym rysunku), proszę nacisnąć przycisk [INC/YES] aby wykonać operację lub przycisk [DEC/NO] aby ją anulować.

Wyświetlenie informacji

Ta wygodna funkcja pozwala przywołać istotne informacje o wybranym trybie – wystarczy nacisnąć przycisk [INFORMATION]. Jeśli zatem instrument znajduje się np. w trybie Voice, mogą Państwo szybko uzyskać informację o tym, jaki bank jest aktualnie wybrany, jaki tryb gry (poly lub mono) jest wykorzystywany, które efekty są włączone itd.



INFORMATION



W trybie Sequence Play mogą Państwo potwierdzić wybrany (aktualny) folder (katalog).



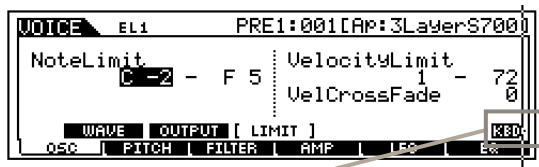
INFORMATION



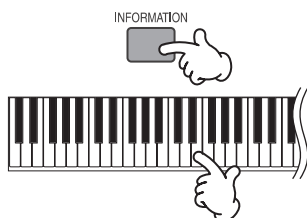
Więcej szczegółów na temat wyświetlania informacji znajduje się na stronie 114.

Ustawienia dotyczące nut (klawiszy)

Wiele parametrów S90 pozwala Państwu ustalić zakres klawiatury, poddany działaniu funkcji – np. podczas ustalania podziału klawiatury – za pomocą określenia konkretnych wysokości dźwięków. Do zmiany wartości tych parametrów mogą Państwo użyć przycisków [INC/YES] oraz [DEC/NO], a także pokrętki DATA; mogą też Państwo wprowadzić te wartości bezpośrednio z klawiatury instrumentu, naciskając odpowiedni klawisz (tak, jak to pokazano poniżej). W poniższym przykładzie na ekranie edytowane są dane Elementu 1.



Jeśli wybrany jest parametr Note Limit, na ekranie pokazuje się oznaczenie [KBD] sygnalizujące, że mogą Państwo użyć klawiatury do ustalenia tej wartości. Proszę przytrzymać przycisk [INFORMATION], a następnie nacisnąć odpowiedni klawisz.



Nazewnictwo (wprowadzanie znaków)

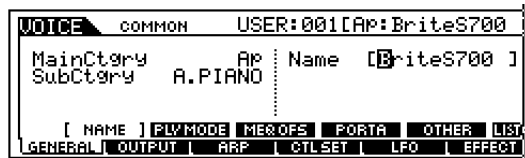
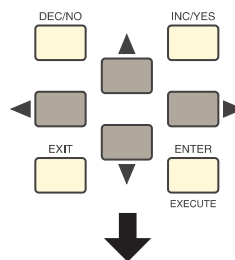
W pamięci S90 mogą Państwo zapisywać brzmienia i rozmaite ustawienia. Mogą też Państwo nadawać im dowolne nazwy.

Nazwy mogą zostać nadane następującym typom danych:

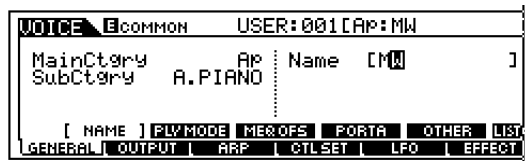
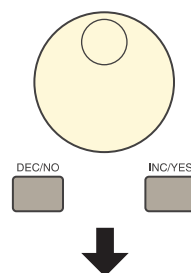
- User Voices..... strona 66
- User Performances strona 43
- User Masters strony 50, 52
- Wzorce Mix strona 79
- Pliki zapisane na kartę pamięci strona 85

Poniższy przykład pokazuje przebieg procedury nadawania nazwy brzmieniu Voice.

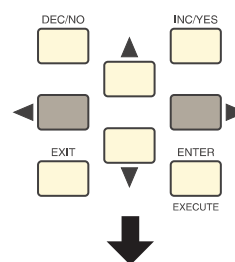
- 1 Za pomocą przycisków kursora proszę ustawić kursor na pierwszym znaku nazwy.



- 2 Proszę wybrać znak za pomocą przycisków [INC/YES] oraz [DEC/NO] lub pokrętki DATA.



- 3 Proszę przesunąć kursor do następnego znaku.

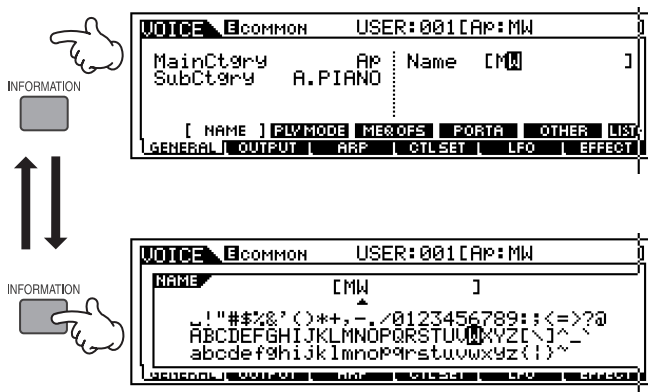


- 4 Proszę wprowadzić pozostałe znaki, powtarzając powyższe kroki.

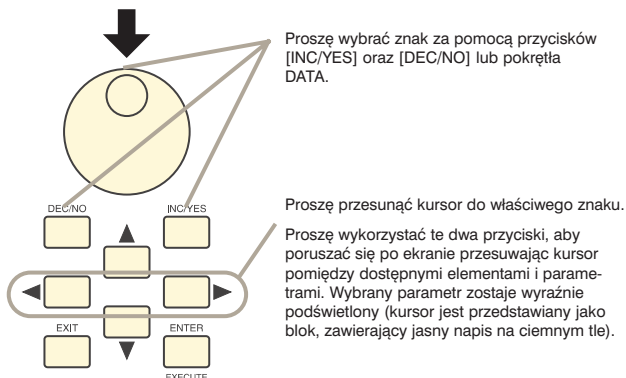
Korzystanie z listy znaków

W opisanych powyżej krokach ❷ oraz ❸ mogą Państwo skorzystać ze specjalnej listy znaków, pokazującej wszystkie dopuszczalne symbole. W ten sposób łatwo można wprowadzać dane tekstowe i nazwy. Aby przywołać listę, proszę nacisnąć i przytrzymać przycisk [INFORMATION]. Aby wybrać symbol, proszę przytrzymać przycisk [INFORMATION] i użyć przycisków [INC/YES] oraz [DEC/NO] lub pokrętką DATA.

Kiedy kursor znajduje się na nazwie, wskaźnik [LIST] oznacza, że mogą Państwo przywołać listę znaków przytrzymując przyciski [INFORMATION]. Aby powrócić do normalnego ekranu proszę puścić przycisk [INFORMATION].



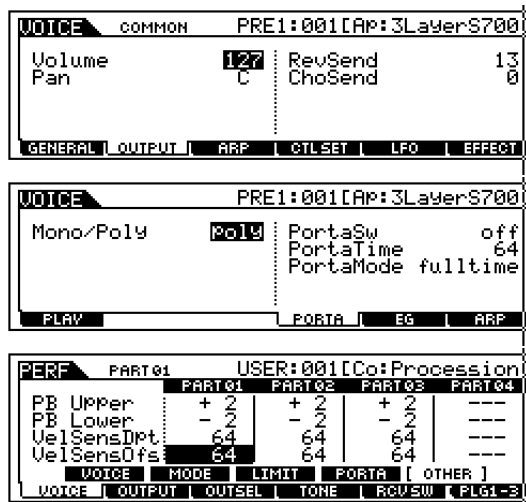
Przytrzymując przycisk [INFORMATION]...



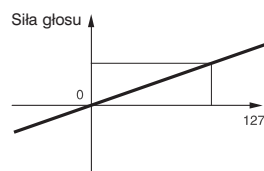
LCD	Kategoria	LCD	Kategoria
--	Unassigned	Ld	Synth Lead
Ap	Acoustic Piano	Pd	Synth Pad
Kb	Keyboard	Sc	Synth Comping
Or	Organ	Cp	Chromatic Percussion
Gt	Guitar	Dr	Drums
Ba	Bass	Se	Sound Effects
St	Strings/Orchestral	Me	Musical Effects
Br	Brass	Co	Combination
Rp	Reed/Pipe		

Typy parametrów (względne i bezwzględne)

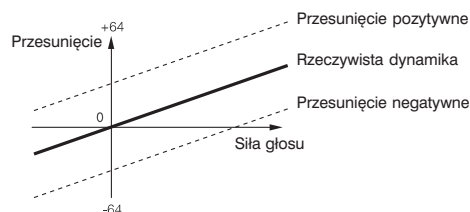
Istnieje kilka sposobów ustawiania wartości parametrów. Niektóre parametry wymagają bezpośredniego wprowadzenia wartości numerycznych lub znakowych. W przypadku innych mogą Państwo wybrać jedno z dostępnych ustawień. Ponadto niektóre parametry są względne a inne bezwzględne. Dla przykładu – bezwzględny parametr na poniższej ilustracji może przybrać wartość „mono” lub „poly”. Inne parametry absolutne takie jak głośność, mogą przybierać wartości z zakresu 0-127. Ustawienie głośności jest proporcjonalnie związane z siłą głosu jak pokazano na wykresie po lewej stronie. W przeciwieństwie do parametrów bezwzględnych, parametry względne w inny sposób wpływają na rzeczywiste wartości. Wykres na dole pokazuje rolę parametru Velocity Offset. Wartość tego parametru traktowanego jako „przesunięcie” jest dodawana lub odejmowana od rzeczywistej wartości. Dzięki parametrowi Velocity Offset podana przez Państwa wartość jest dodawana lub odejmowana od rzeczywistej dynamiki dźwięków granych na klawiaturze. Niekiedy ten typ parametrów względnych jest określany procentowo.



1. Siła głosu (bezwzględna)



2. Velocity Offset (względny)



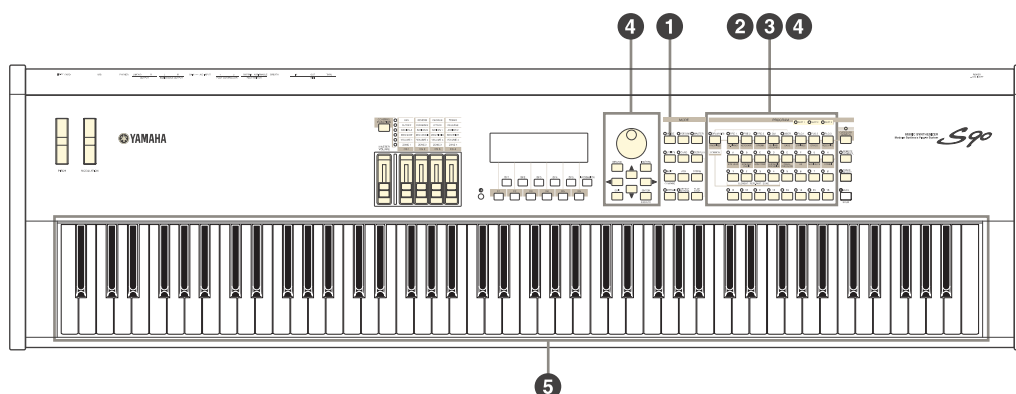
Gra przy użyciu brzmień Voice

Tutaj Państwo nauczą się wybierać i grać przy użyciu brzmień Voice (brzmień instrumentalnych), zawartych w grupach pamięci (bankach) PRESET 1-3, GM, USER i PLG 1-3.

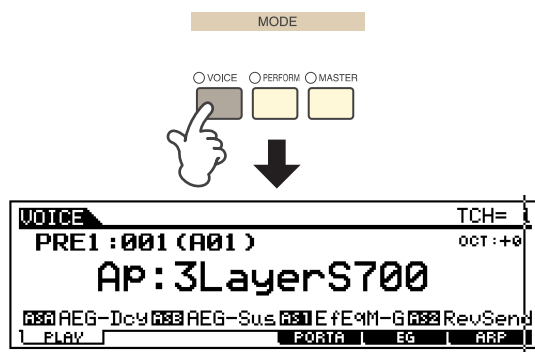
UWAGA Więcej szczegółów na temat brzmień Voice znajduje się na stronie 25 i 26. WSNS listy brzmień Voice znajduje się w dodatku Data List.

UWAGA W pamięci użytkownika można zapisać do 128 brzmień instrumentalnych oraz 16 zestawów perkusyjnych (strona 25, 27, 73). Ustawienia brzmień Voice mogą być zmieniane w trybie Voice Edit (strona 60).

Wybór brzmienia Voice



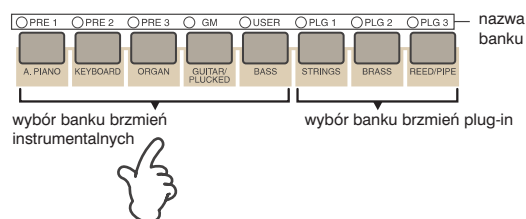
1 Proszę przejść w tryb Voice Play



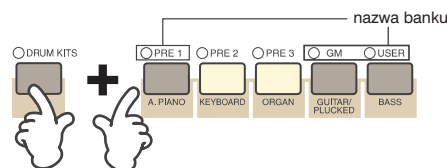
Kiedy aktywny jest tryb Voice Play, aktualnie wybrane brzmienie jest przedstawione na wyświetlaczu dużą czcionką. Dzięki temu mogą Państwo łatwo sprawdzić nazwę brzmienia, którym chcą Państwo grać.

2 Proszę wybrać bank brzmień

● brzmienie instrumentalne



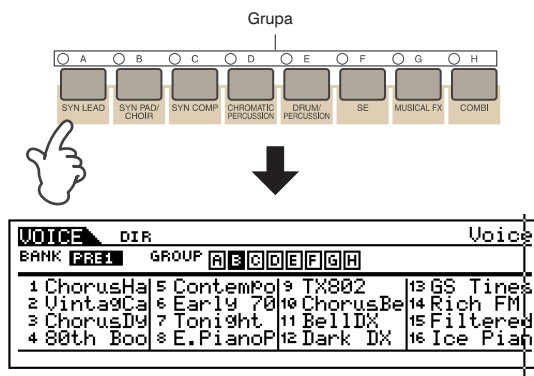
● brzmienie perkusyjne



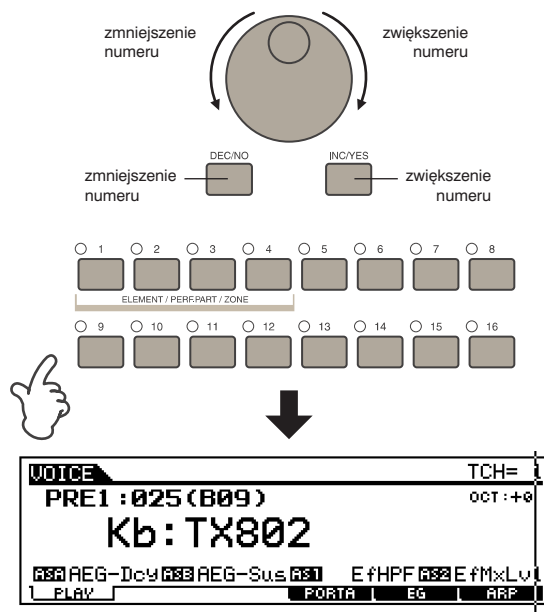
UWAGA Fabrycznie S90 zawiera pełen zestaw specjalnie zaprogramowanych brzmień, znajdujących się w banku User. Oczywiście mogą je Państwo edytować i nadpisywać. Mogą Państwo także odzyskać fabryczny bank User w trybie Utility Job (strona 72). Więcej szczegółów na temat banków i grup brzmień Voice znajduje się na stronie 25.

3. Proszę wybrać grupę brzmień

Brzmienia w każdym banku są podzielone na grupy [A] [H]. Proszę wybrać odpowiednią grupę – wszystkie brzmienia z tej grupy zostaną przedstawione na ekranie.



4. Proszę wybrać numer brzmienia



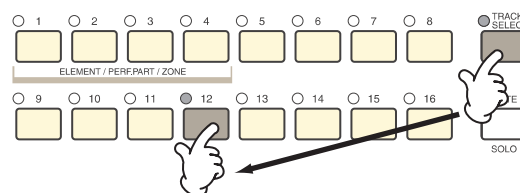
5. Proszę grać na klawiaturze

• Numery brzmień i odpowiadające im grupy oraz numery

numer brzmienia	numer	grupa	numer brzmienia	numer	grupa
001	A	1	065	E	1
002	A	2	066	E	2
003	A	3	067	E	3
004	A	4	068	E	4
005	A	5	069	E	5
006	A	6	070	E	6
007	A	7	071	E	7
008	A	8	072	E	8
009	A	9	073	E	9
010	A	10	074	E	10
011	A	11	075	E	11
012	A	12	076	E	12
013	A	13	077	E	13
014	A	14	078	E	14
015	A	15	079	E	15
016	A	16	080	E	16
017	B	1	081	F	1
018	B	2	082	F	2
019	B	3	083	F	3
020	B	4	084	F	4
021	B	5	085	F	5
022	B	6	086	F	6
023	B	7	087	F	7
024	B	8	088	F	8
025	B	9	089	F	9
026	B	10	090	F	10
027	B	11	091	F	11
028	B	12	092	F	12
029	B	13	093	F	13
030	B	14	094	F	14
031	B	15	095	F	15
032	B	16	096	F	16
033	C	1	097	G	1
034	C	2	098	G	2
035	C	3	099	G	3
036	C	4	100	G	4
037	C	5	101	G	5
038	C	6	102	G	6
039	C	7	103	G	7
040	C	8	104	G	8
041	C	9	105	G	9
042	C	10	106	G	10
043	C	11	107	G	11
044	C	12	108	G	12
045	C	13	109	G	13
046	C	14	110	G	14
047	C	15	111	G	15
048	C	16	112	G	16
049	D	1	113	H	1
050	D	2	114	H	2
051	D	3	115	H	3
052	D	4	116	H	4
053	D	5	117	H	5
054	D	6	118	H	6
055	D	7	119	H	7
056	D	8	120	H	8
057	D	9	121	H	9
058	D	10	122	H	10
059	D	11	123	H	11
060	D	12	124	H	12
061	D	13	125	H	13
062	D	14	126	H	14
063	D	15	127	H	15
064	D	16	128	H	16

Ustawienie kanału MIDI do transmisji danych z klawiatury

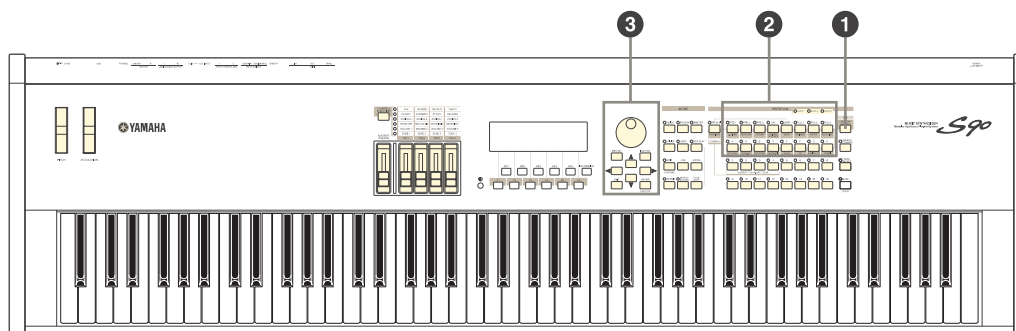
Proszę nacisnąć przycisk [TRACK SELECT] tak, aby była aktywna dioda znajdująca się przy przycisku, a następnie proszę nacisnąć jeden z przycisków NUMBER [1]-[16], aby wybrać kanał MIDI do transmisji danych z klawiatury.



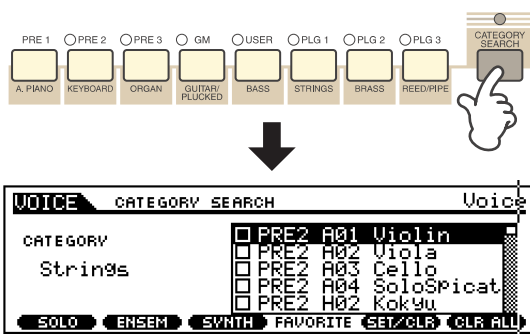
UWAGA Mogą Państwo także ustalić wartość tego parametru w trybie Utility ([F5] → [SF1] KBDTransCh Ref. #177). Ten parametr nie może zostać zapisany w trybie Store.

Korzystanie z funkcji Category Search

Dzięki temu, że S90 jest wyposażony w funkcję Category Search, mogą Państwo w każdej chwili znaleźć właściwe brzmienie niezależnie od tego, w jakim banku się ono znajduje. Wystarczy wybrać kategorię brzmień taką jak A. PIANO lub SYN LEAD, aby mogli Państwo przeglądać wszystkie związane z nią brzmienia – a także grać przy ich użyciu. Ponadto mogą Państwo wykorzystać specjalną kategorię Favorites do zapisania w niej najczęściej używanych brzmień.



❶ Proszę włączyć funkcję Category Search naciskając przycisk [CATEGORY SEARCH].

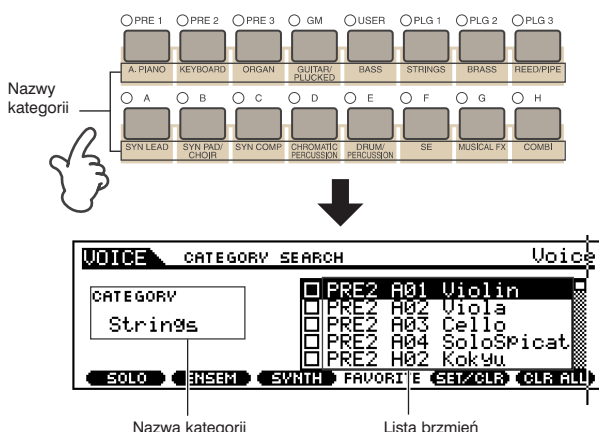


UWAGA Aby wyłączyć funkcję proszę ponownie nacisnąć przycisk [CATEGORY SEARCH].

❷ Proszę wybrać kategorię

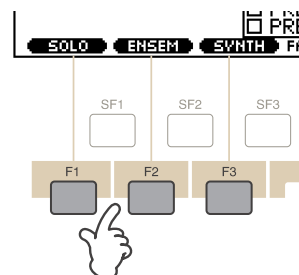
■ wybór kategorii

Proszę nacisnąć jeden z przycisków kategorii, aby wyświetlić nazwę kategorii i listę dostępnych w niej brzmień. Wybrane zostanie pierwsze brzmienie w tej kategorii.



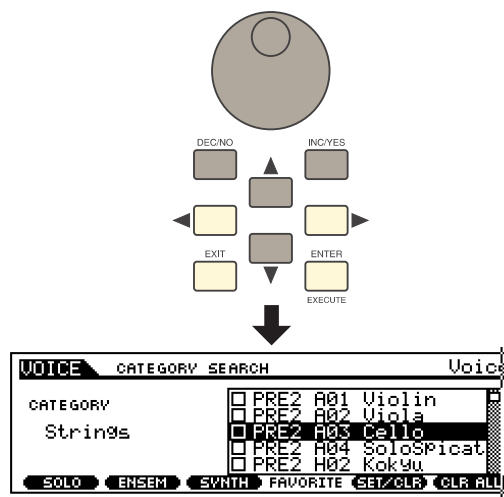
■ wybór podkategorii

W celu dalszego ułatwienia wyboru wszystkie kategorie są podzielone na dwie lub trzy podkategorie. Nazwy podkategorii są wyświetlane na dole ekranu Category Search. Proszę nacisnąć jeden z przycisków [F1]-[F3], aby wybrać pierwsze brzmienie z odpowiadającej mu podkategorii.



❸ Proszę wybrać brzmienie i grać przy jego użyciu

Do przewijania brzmień mogą Państwo użyć przycisków [INC/YES] oraz [DEC/NO] lub pokrętki DATA, a także przycisków kursora [▼]/[▲]. Proszę pamiętać, że mogą Państwo odsłuchać każde brzmienie lub grać przy jego użyciu bez konieczności wyłączania funkcji Category Search.



Aby wybrać brzmienie i powrócić do trybu Voice Play proszę nacisnąć przycisk [ENTER].

Kategoria Favorites

Mogą Państwo użyć tej wygodnej funkcji, aby zapisać w niej swoje ulubione, często używane brzmienia w jednym, łatwym do odnalezienia miejscu – a następnie przywoływać je za pomocą naciśnięcia przycisku [FAVORITES]. Proszę wybrać jakiekolwiek brzmienie z dowolnej kategorii, a następnie wprowadzić je do kategorii Favorites. W ten sposób mogą Państwo mieć łatwy dostęp do najczęściej używanych brzmień, bez konieczności skakania po kategoriach – wielka pomoc w warunkach koncertowych.

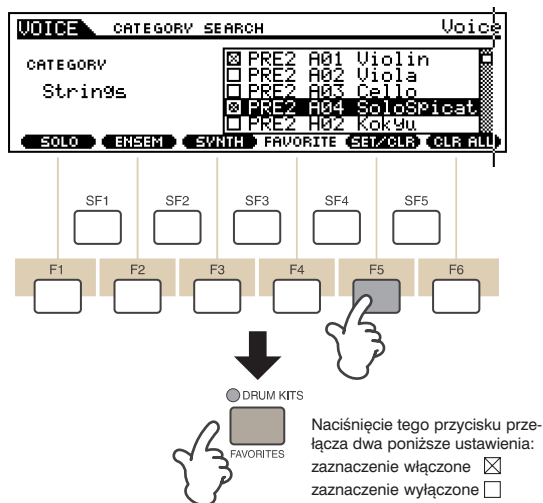
Proszę wybrać właściwą kategorię, ustawić kursor na Państwa ulubionym brzmieniu, a następnie nacisnąć przycisk [F5], aby zaznaczyć opcję obok nazwy brzmienia (mogą Państwo później odwrócić zaznaczenie ponownie naciskając przycisk [F5]). Proszę przejść do innych kategorii, kontynuując zapisywanie swoich ulubionych brzmień. Po zaznaczeniu wybranych przez Państwa brzmień proszę nacisnąć przycisk [FAVORITES], aby zapisać je w kategorii Favorites. Wszystkie zaznaczone przez Państwa brzmienia – i tylko one – będą przedstawione na liście. Aby wyjść z funkcji Favorite Category proszę ponownie nacisnąć przycisk [FAVORITES].



Jeśli wychodzą Państwo z funkcji Favorite Category, parametr zmieniony na ekranie jest automatycznie zapisywany. Dane te jednak zostaną utracone po wyłączeniu zasilania, jeśli nie zapiszą Państwo tych danych w normalny sposób.



Proszę nigdy nie wyłączać zasilania podczas zapisywania danych do pamięci Flash ROM (kiedy na wyświetlaczu pokazywany jest komunikat „Executing...” lub „Please keep power on”). Utrata zasilania podczas zapisu danych może spowodować utratę wszystkich danych użytkownika, a nawet niemożność uruchomienia instrumentu (na skutek uszkodzenia danych w pamięci Flash ROM).



Edytowanie brzmień w trybie Voice Play (Quick Edit)

Tryb Voice Play pozwala Państwu na wykonywanie rozmaitych ogólnych operacji edycyjnych na wybranym brzmieniu. Aby uzyskać dostęp do wszystkich operacji edycyjnych pozwalających na bardziej szczegółową zmianę brzmienia proszę przejść w tryb Voice Edit.

- 1 Proszę wybrać właściwe brzmienie (strona 36).
- 2 Proszę za pomocą przycisków [F4]-[F6] wybrać odpowiednie menu edycyjne, a następnie edytować parametry dostępne na ekranie.

UWAGA Jeśli wybrano brzmienie Plug-in (i zainstalowana jest karta Plug-in typu Single part), to za pomocą przycisku [F2] mogą Państwo przenieść ekran BANK.

- 3 Proszę zapisać brzmienie zmienione w punkcie 2 do pamięci użytkownika (strona 73).
- 4 Proszę nacisnąć przycisk [F1], aby powrócić do normalnego ekranu.

UWAGA W zależności od poszczególnych brzmień plug-in, niektóre parametry mogą nie podlegać edycji.

UWAGA Parametry posiadające tę samą nazwę w trybie Voice Play i Voice Edit, mają to samo znaczenie i ten sam zakres ustawień.

Wskaźnik [E]

Jeśli zmienią Państwo jakikolwiek parametr, w górnym lewym rogu ekranu pojawi się wskaźnik [E]. Sygnalizuje on, że dotychczasowe ustawienia zostały zmienione, ale nie zostały zapisane.

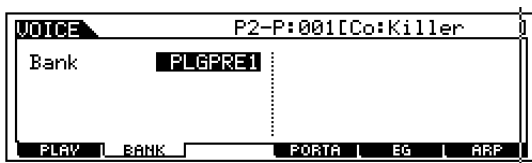


Jeśli wybiorą Państwo inne brzmienie lub przejdą do innego trybu podczas edycji, wskaźnik [E] zniknie, a wprowadzone przez Państwa zmiany zostaną utracone. Jest zatem dobrym pomysłem zapisanie edytowanych danych w trybie Store (strona 73). Nawet jeśli stracą Państwo edytowane dane mogą je Państwo odzyskać korzystając z funkcji Edit Recall (strona 71).

● Tryb Voice Play, przycisk [F2] – bank Plug-in

Przy pomocy tego ekranu mogą Państwo wybrać jeden z dostępnych banków karty Plug-in, a także określić czy będą Państwo korzystać z brzmień Plug-in czy brzmień karty. Różnica między tymi brzmieniami jest następująca:

- brzmienia karty są nieprzetworzonymi, niezmienionymi brzmieniami karty Plug-in – są to „surowe” brzmienia.
- brzmienia Plug-in są przetworzonymi brzmieniami karty – zostały one zaprojektowane w celu optymalnego wykorzystania przy pomocy S90.



- ❑ Ustawienia (karta Plug-in zainstalowana w gnieździe 1) PLG1USR (brzmienie Plug-in użytkownika), PLGPRI1 (fabryczne brzmienie Plug-in), 032/000... (oznacza komunikaty Bank Select MSB/LSB opisujące brzmienie pochodzące z karty. Wartości te są uzależnione od zainstalowanej karty Plug-in).

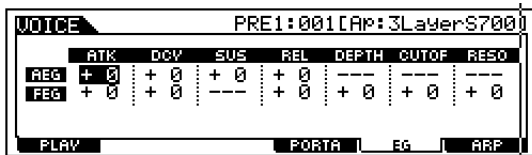
UWAGA Ten ekran jest dostępny tylko wtedy, kiedy w S90 jest zainstalowana karta Plug-in oraz wybrano brzmienie Plug-in.

● Tryb Voice Play, przycisk [F4] – Portamento

Przy pomocy tego ekranu mogą Państwo określić grę monofoniczną lub polifoniczną oraz określić parametry Portamento (Voice Edit Common [F1] → [SF4] Ref. #7, 8, 10, 11).

● Tryb Voice Play, przycisk [F5] – EG (generator obwiedni)

Przy pomocy tego ekranu mogą Państwo zmieniać podstawowe parametry generatora obwiedni, zarówno amplitudy jak i filtra, a także parametry częstotliwości odcięcia i rezonansu filtra – zmiany dotyczą brzmienia jako całości. Zmiany wprowadzane przy pomocy tego ekranu są traktowane jako offset w stosunku do ustawień AEG oraz FEG regulowanych w trybie Edit (strony 65, 66).



Skróty wyświetlane na ekranie oraz odpowiadające im pełne nazwy dostępnych parametrów są przedstawione w poniższej tabeli.

	ATK	DCY	SUS	REL	DEPTH	CUTOFF	RESO
AEG	Attack time	Decay time	Sustain level	Release Time	---	---	---
FEG	Attack time	Decay time	---	Release Time	Depth	Cutoff frequency	Resonance

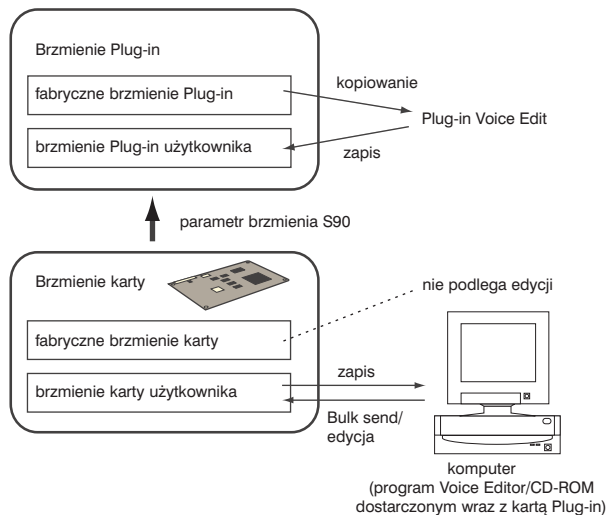
● Tryb Voice Play, przycisk [F6] – Arpeggio

Przy pomocy tego ekranu mogą Państwo zmieniać podstawowe parametry arpeggiatora, m.in. typ oraz tempo (strona 45).

Brzmienia Plug-in i brzmienia Board

Brzmienia kart Plug-in zainstalowanych w S90 mogą być podzielone na dwa typy: brzmienia Board (karty) oraz brzmienia Plug-in. Brzmienia karty są nieprzetworzonymi, niezmienionymi brzmieniami karty Plug-in – są to „surowe” brzmienia. Z kolei brzmienia Plug-in są przetworzonymi brzmieniami karty – zostały one zaprojektowane w celu optymalnego wykorzystania przy pomocy S90.

Wśród brzmień karty znajduje się specjalny zestaw brzmień – tzw. Board Custom – które mogą być edytowane za pomocą komputera połączonego z S90 przy wykorzystaniu specjalnego oprogramowania edycyjnego dołączonego do karty Plug-in (strona 73).



UWAGA W zależności od karty Plug-in zainstalowanej w instrumencie, niektóre parametry mogą być niedostępne. Więcej szczegółów na ten temat znajdą Państwo w instrukcji dołączonej do karty Plug-in.

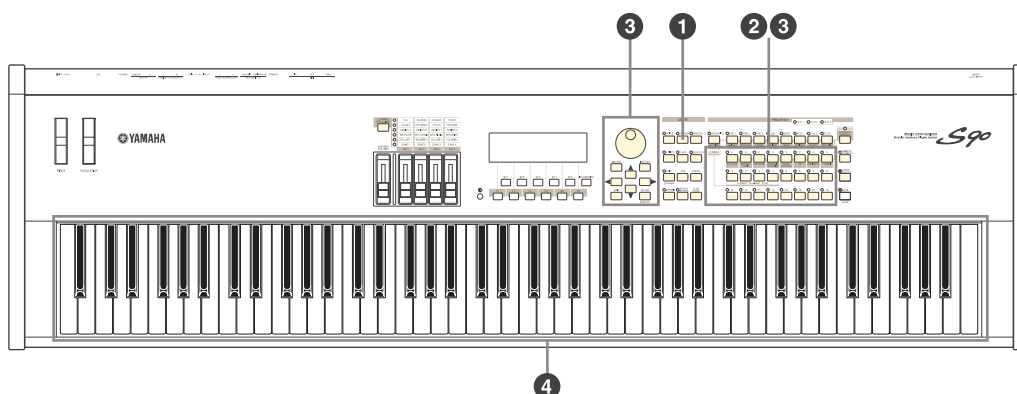
UWAGA Informacje na temat dostępnych kart Plug-in znajdą Państwo na stronie 21.

Gra przy użyciu ustawień Performance

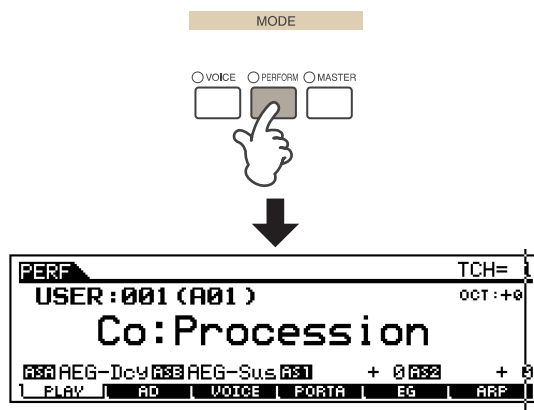
W trybie Performance mogą Państwo wybierać i grać przy użyciu ustawień Performance.

UWAGA Więcej szczegółów na temat ustawień Performance i struktury ich pamięci (banku) znajduje się na stronie 26.

Wybór ustawienia Performance



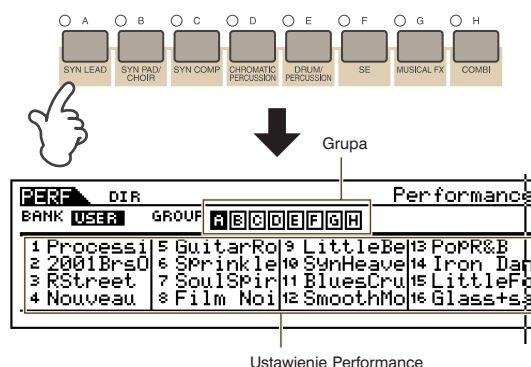
❶ Proszę wejść w tryb Performance Play



Jeśli wybrali Państwo tryb Performance Play aktualnie wybrane ustawienie jest przedstawione na wyświetlaczu dużą czcionką. Dzięki temu mogą Państwo łatwo sprawdzić nazwę ustawienia, przy pomocy którego chcą Państwo grać.

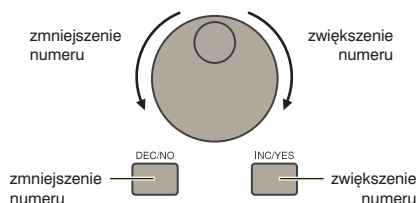
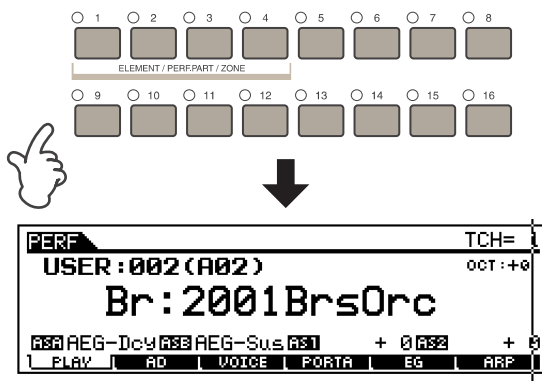
❷ Proszę wybrać grupę ustawień

Ustawienia w każdym banku są podzielone na grupy [A]-[H]. Proszę wybrać odpowiednią grupę – wszystkie ustawienia zostaną wyświetlone na ekranie.



UWAGA Wszystkie ustawienia Performance są przechowywane w jednym banku, więc nie mogą Państwo wybrać banku ustawień.

③ Proszę wybrać numer ustawienia



④ Proszę grać na klawiaturze

UWAGA Funkcja Category Search (strona 38) może być użyta także w trybie Performance Play w ten sam sposób jak w trybie Voice Play.

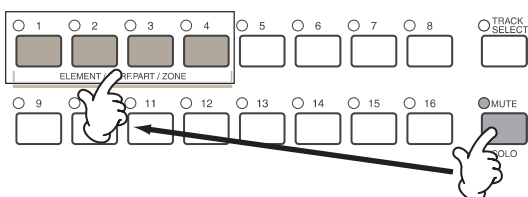
UWAGA Kanał MIDI transmisji danych może być ustawiony w taki sam sposób, jak w trybie Voice Play.

Włączanie i wyłączanie partii Performance

Każde ustawienie Performance może zawierać maksymalnie cztery partie wybrane spośród siedmiu – wewnętrznych partii 1-4 oraz partii Plug-in 1-3.

UWAGA Tę operację można wykonać również w trybie Edit.

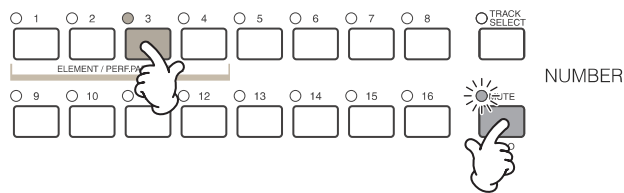
① Proszę nacisnąć przycisk [MUTE], aby zapalił się wskaźnik znajdujący się obok przycisku.



② Proszę nacisnąć jeden z przycisków [1]-[4] odpowiadający partii, którą chcą Państwo wyłączyć. Partie odpowiadające zgaszonym wskaźnikom będą wyłączone.

③ Proszę ponownie nacisnąć przycisk [MUTE], aby zgasić jego wskaźnik.

Włączanie pojedynczej partii



Proszę przytrzymać przycisk [MUTE] i wcisnąć jeden z przycisków [1]-[4], aby włączyć tylko tę wybraną partię.

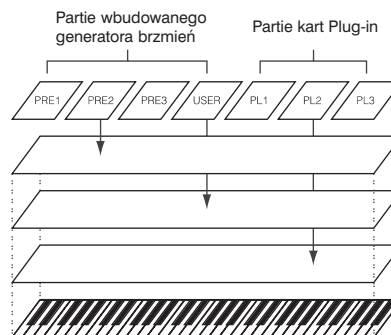
Jeśli włączyli Państwo pojedynczą partię, wskaźnik [MUTE] będzie migotał sygnalizując aktywność funkcji Solo. Jeśli funkcja Solo jest aktywna, mogą Państwo przełączać się między partiami, naciskając odpowiadające im przyciski [1]-[4].

Aby zakończyć działanie funkcji Solo, proszę ponownie nacisnąć przycisk [MUTE].

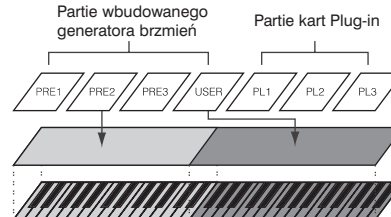
Nakładanie na siebie brzmień (partii) – Layer Podział klawiatury – Split

Ustawienia Performance mogą zawierać maksymalnie cztery partie wybrane spośród siedmiu – wewnętrznych partii 1-4 oraz partii Plug-in 1-3. Mogą Państwo tworzyć ustawienia Performance poprzez nakładanie na siebie kilku brzmień i/lub przypisywanie im oddzielnych stref klawiatury. Mogą Państwo zapisać do 128 swoich własnych, oryginalnych ustawień (strona 73) w wewnętrznej pamięci użytkownika (strona 28).

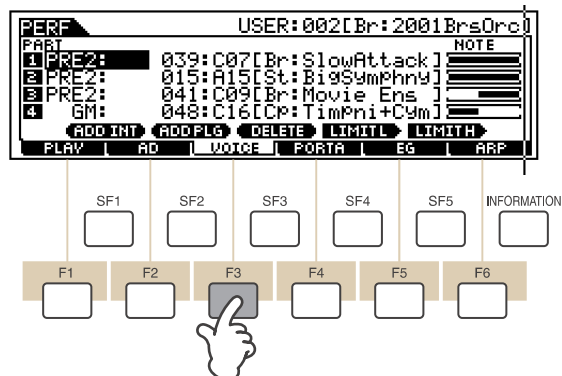
Nakładanie



Podział

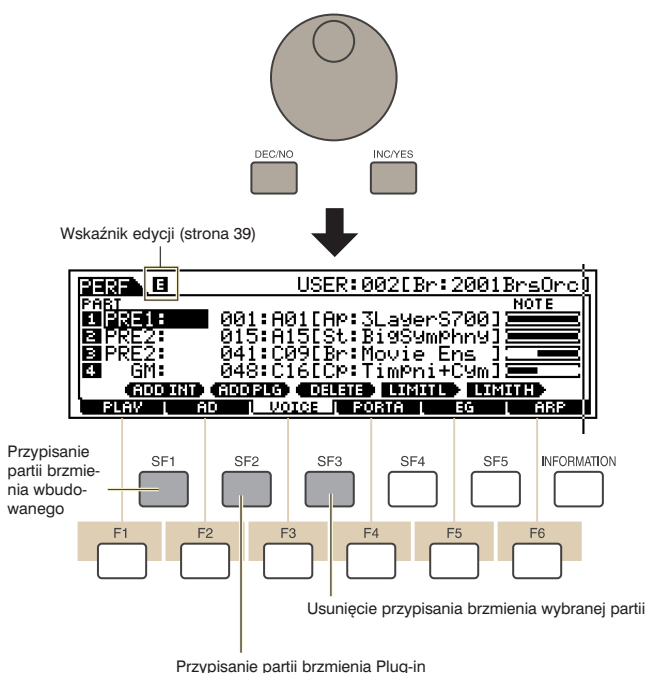


❶ Proszę przywołać ekran VOICE naciskając przycisk [F3] w trybie Performance Play



❷ Proszę przypisać odpowiednie brzmienie każdej partii

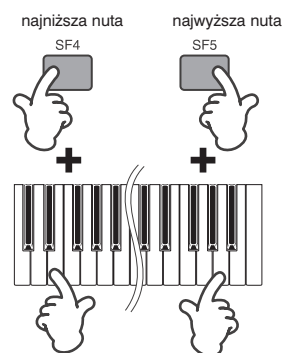
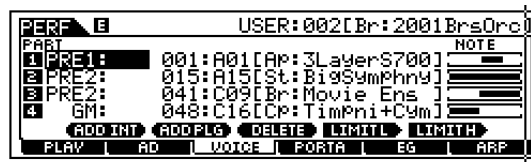
Proszę przesunąć kursor do właściwej partii i wybrać brzmienie naciskając przycisk [F1] lub [F2].



❸ Określanie zakresu dźwięków dla każdej partii, wg uznania

Każdej partii mogą Państwo przypisać pewien zakres nut. Aby określić najniższą nutę tego zakresu proszę przytrzymać przycisk [SF4] i nacisnąć odpowiedni klawisz. Aby określić najwyższą nutę tego zakresu proszę przytrzymać przycisk [SF5] i nacisnąć odpowiedni klawisz.

Pozwala to podzielić klawiaturę na cztery oddzielne zakresy odpowiadające czterem różnym partiom (brzmieniom). Zasięgi poszczególnych partii mogą się pokrywać tworząc „nakładki”, umożliwiające tworzenie intrygujących tekstur brzmieniowych.



❹ Proszę ustalić głośność każdej partii oraz określić względną równowagę pomiędzy czterema partiami

Jeśli parametr CONTROL FUNCTION jest ustawiony na VOLUME mogą Państwo regulować głośność odpowiednich partii za pomocą suwaków

UWAGA Parametry Portamento, EG (generatora obwiedni) oraz arpeggiatora mogą być edytowane przez przywołanie odpowiednich ekranów za pomocą przycisków [F4]-[F6] tak samo jak w trybie Voice Play.

Szeroki wachlarz szczegółowych funkcji edycyjnych jest dostępny w trybie Performance Edit (strona 98).

❺ Proszę zapisać ustawienia

Przed wyjściem z trybu Performance Edit proszę się upewnić, że zapisali Państwo nowe ustawienia Performance (strona 73).

Edytowanie ustawień Performance w trybie Performance Play (Quick Edit)

Tryb Performance Play pozwala Państwu na wykonywanie rozmaitych ogólnych operacji edycyjnych na wybranym ustawieniu. Aby uzyskać dostęp do wszystkich operacji edycyjnych pozwalających na bardziej szczegółową zmianę ustawienia proszę przejść w tryb Performance Edit.

UWAGA Parametry posiadające tę samą nazwę w trybie Performance Play i Performance Edit, mają to samo znaczenie i ten sam zakres ustawień.

● Tryb Performance Play, przycisk [F2] – A/D

Przy pomocy tego ekranu mogą Państwo zmienić ustawienia dotyczące partii A/D. Partia A/D umożliwia Państwu wykorzystanie zewnętrznego sygnału audio (np. z mikrofonu lub gitary), a następnie przetworzenie go i zmiksowanie z innymi dźwiękami pochodzącymi z S90. Sygnał audio może pochodzić z gniazda A/D INPUT lub złącza mLAN (jeśli zainstalowano opcjonalne rozszerzenie mLAN8E).

UWAGA Więcej szczegółów na temat podłączania efektów znajduje się na stronie 67.

UWAGA W trybie Utility mogą Państwo określić czy jako źródło zewnętrznego sygnału audio wykorzystywane jest gniazdo A/D INPUT czy złącze mLAN ([F2] → [SF1] A/DSource Ref #53).

- **Volume**
Określa głośność partii A/D.
- **Pan**
Określa położenie partii A/D w panoramie stereofonicznej.
- **RevSend**
Określa poziom sygnału podawanego na wejście procesora efektu Reverb.
- **ChoSend**
Określa poziom sygnału podawanego na wejście procesora efektu Chorus.
- **VarSend (Variation Send)**
Określa poziom sygnału podawanego na wejście procesora efektu Variation.
- **DryLevel**
Określa poziom nieprzetworzonego sygnału partii A/D – innymi słowy sygnału, który nie został poddany obróbce przez systemowe procesory efektów (Reverb, Chorus, Variation; Utility [F1] → [SF3] Ref #21).

- **Mono/Stereo (wejści mLAN)**
Określa konfigurację sygnału pochodzącego z gniazda mLAN, czyli w jaki sposób traktowany jest sygnał (stereo lub mono). Ten parametr jest aktywny tylko wtedy, gdy złącze mLAN (dostępne po zamontowaniu opcjonalnego rozszerzenia mLAN8E) zostało określone jako źródło sygnału dla partii A/D.

☐ **ustawienia stereo**

Sygnał audio pochodzący ze złącza mLAN jest przetwarzany stereofonicznie.

L mono

Sygnał audio pochodzący z lewego kanału złącza mLAN jest przetwarzany monofonicznie.

R mono

Sygnał audio pochodzący z prawego kanału złącza mLAN jest przetwarzany monofonicznie.

L+R mono

Sygnał audio pochodzący ze złącza mLAN jest miksowany i przetwarzany monofonicznie.

• **OutputSel**

Określa gniazdo wyjściowe przypisane partii A/D.

☐ **ustawienia**

LCD	Output Jack	Stereo/Mono	
L&R	OUTPUT L&R	Stereo	
as L&R	ASSIGNABLE OUTPUT L&R	Stereo	
as1&2	mLAN8E ASSIGNABLE OUTPUT 3&4	Stereo 1 : L 2 : R	*
as3&4	mLAN8E ASSIGNABLE OUTPUT 3&4	Stereo 3 : L 4 : R	*
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono	
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono	
as1	mLAN8E ASSIGNABLE OUTPUT1	Mono	*
as2	mLAN8E ASSIGNABLE OUTPUT2	Mono	*
as3	mLAN8E ASSIGNABLE OUTPUT3	Mono	*
as4	mLAN8E ASSIGNABLE OUTPUT4	Mono	*

* Dostępne tylko po zamontowaniu opcjonalnego rozszerzenia mLAN8E.

● Tryb Performance Play, przycisk [F3] – Voices

Przy pomocy tego ekranu mogą Państwo wybrać brzmienie każdej partii oraz przypisać jej zakres nut (strona 43).

● Tryb Performance Play, przycisk [F4] – Portamento

Przy pomocy tego ekranu mogą Państwo określić parametry Portamento każdej partii ([F1] → [SF4] Ref. #7-10).

● Tryb Performance Play, przycisk [F5] – EG (generator obwiedni)

Taki sam jak w trybie Voice Play – patrz strona 40.

● Tryb Performance Play, przycisk [F6] – Arpeggio

Przy pomocy tego ekranu mogą Państwo zmieniać podstawowe parametry arpeggiatora, m.in. typ oraz tempo (strona 45).

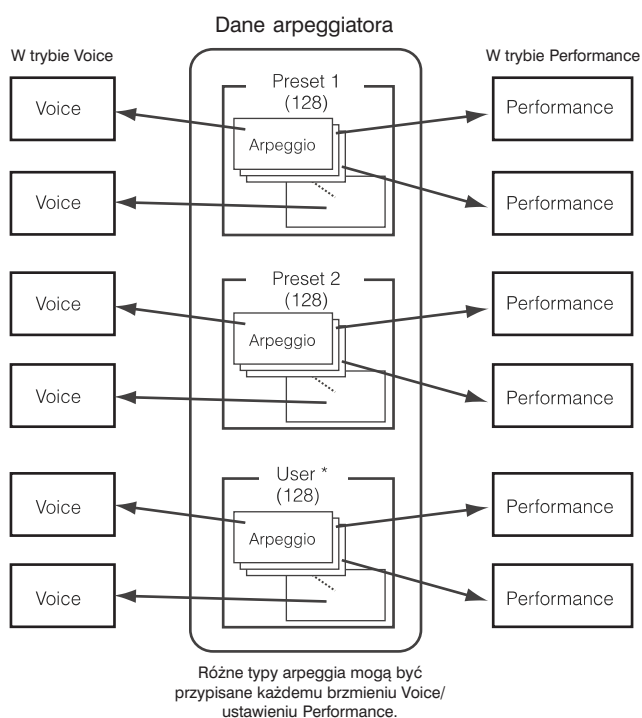
Korzystanie z arpeggiatora

Czym jest arpeggiator?

Funkcja ta pozwala automatycznie wyzwać frazy arpeggio odpowiednio do naciskanych klawiszy. Arpeggiator jest szczególnie przydatny przy tworzeniu muzyki tanecznej.

Mogą Państwo przypisać właściwy typ arpeggia każdemu brzmieniu Voice/ustawieniu Performance, a także regulować jego tempo. Mogą Państwo także określić sposób w jaki będą odtwarzane frazy, zakres dynamiki, a także wykorzystać efekty, tworząc własne niepowtarzalne frazy. Co więcej, frazy arpeggiatora mogą być przesyłane przez złącze MIDI Out (Ref #86), dzięki czemu dane arpeggiatora mogą zostać zarejestrowane przez sekwencer, a następnie odtworzone przy użyciu innego modułu brzmieniowego.

Struktura arpeggiatora



* Istnieje możliwość ładowania fraz użytkownika z syntezyatora MOT[INFORMATION].

Włączanie i wyłączanie arpeggiatora podczas odtwarzania utworów

Arpeggiator może być włączany i wyłączany (poprzez zmianę parametru Arpeggio On/Off) oddzielnie dla każdej partii utworu (tryb Mixing). Podobnie jak w przypadku odtwarzania fraz arpeggia z klawiatury, włączenie arpeggiatora powoduje generowanie fraz w odpowiedzi na dane utworu (strona 79).

Kategorie fraz arpeggiatora

Frazy arpeggiatora są podzielone na następujące kategorie:

Sq: Sequence

Tworzy typową frazę arpeggia – głównie frazy typu oktawa w górę/w dół.

Ph: Phrase

Tworzy frazy bardziej zróżnicowane muzycznie i rytmicznie niż Sequence. Poczynając od „Techno” dostępne są frazy zorientowane na różne gatunki muzyki, przydatne podczas tworzenia akompaniamentu gitary, fortepianu lub innych instrumentów.

Dr: Drum Pattern

Tworzy typowe podziały perkusyjne. Każdy dźwięk uruchamia ten sam wzorzec. Ten typ jest przeznaczony do wykorzystania przez brzmienia perkusyjne.

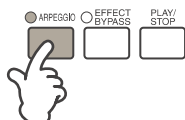
Ct: Control

Tworzy dynamiczne zmiany barwy i głośności korzystając z komunikatów MIDI. Nie są generowane żadne dźwięki – wszystkie zmiany dotyczą już zagranych dźwięków.

Odtwarzanie fraz arpeggiatora

❶ Proszę wybrać brzmienie Voice/ustawienie Performance (strony 36, 41).

❷ Proszę włączyć arpeggiator naciskając przycisk [ARPEGGIO]



UWAGA Jeśli wybierają Państwo brzmienie lub ustawienie, dla którego parametr Arpeggio Switch ma wartość „On”, przycisk [ARPEGGIO] jest włączany automatycznie.

UWAGA Status arpeggiatora może zostać zapisany dla każdego brzmienia i ustawienia (strona 73).

❸ Proszę grać na klawiaturze

Dopóki wciśnięty jest klawisz (klawisze), generowane są frazy arpeggiatora odpowiednio do zagranych dźwięków, frazy arpeggiatora, tempa, ustawień zakresu dźwięków, itd.

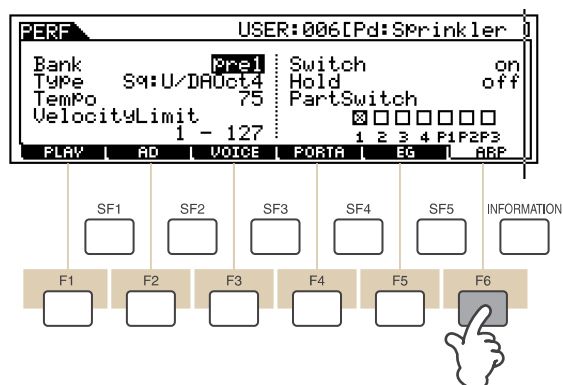
UWAGA W trybie Voice Play frazy arpeggia są odtwarzane za pomocą wybranego brzmienia.

UWAGA W trybach Performance/Mixing frazy arpeggiatora są odtwarzane za pomocą brzmienia przypisanego wybranej partii, jeśli parametr Arpeggio Switch (Part Edit [F1] → [SF2] Ref. #77) wybranej partii ma wartość „On” (strona 47).

Parametry Type, Tempo i Limit

Arpeggiator S90 wyposażony jest we frazy rozmaitych typów. Ponadto tempo arpeggiatora może być regulowane w szerokim zakresie. Funkcja arpeggio dostępna jest we wszystkich trybach. Poniższe przykłady dotyczą trybu Performance Play.

❶ Proszę przywołać ekran ARP (arpeggio) naciskając przycisk [F6] w trybie Performance Play



❷ Proszę wybrać bank fraz

Proszę przesunąć kursor na parametr Bank i dokonać wyboru.

❸ Proszę wybrać typ frazy

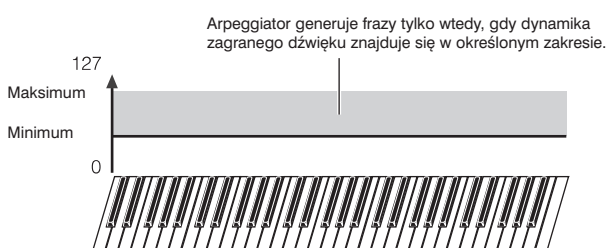
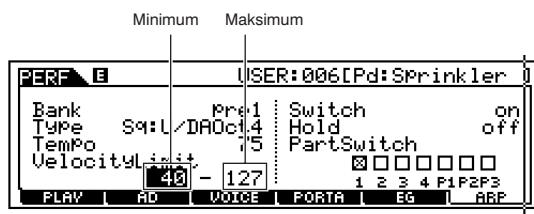
Proszę przesunąć kursor na parametr Type i dokonać wyboru.

④ Proszę ustawić tempo odtwarzania frazy

Proszę przesunąć kursor na parametr Tempo i dokonać ustawienia.

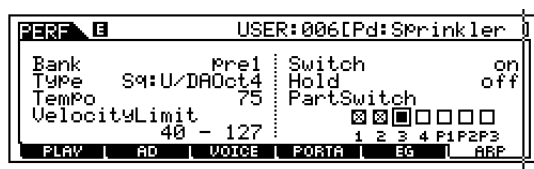
⑤ Proszę ustawić limit dynamiki

Proszę przesunąć kursor na parametr Velocity Limit i dokonać odpowiednich ustawień.



⑥ Proszę ustawić parametr Arpeggio Switch (tylko Performance)

Mogą Państwo włączyć lub wyłączyć generowanie fraz arpeggio indywidualnie dla każdej partii. Proszę przesunąć kursor na pole odpowiadające wybranej partii i zaznaczyć pole, aby włączyć arpeggiator.

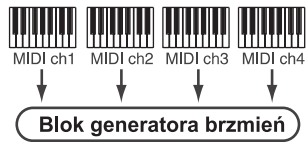
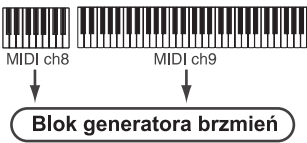


⑦ Proszę zapisać ustawienia arpeggiatora do odpowiedniego ustawienia User Performance (strona 73)

S90 jako Master Keyboard

Co to jest tryb Master?

Ponieważ S90 posiada tak wiele różnych możliwości, funkcji i opcji, mogą Państwo mieć trudności ze zlokalizowaniem i wywoływaniem potrzebnych parametrów i operacji. W tej sytuacji przydatny staje się tryb Master. Mogą go Państwo użyć do zapamiętania najczęściej wykonywanych operacji w każdym trybie, a następnie do błyskawicznego wywoływania ich poprzez naciśnięcie jednego przycisku. W pamięci S90 mogą Państwo zapisać do 128 własnych ustawień Master.

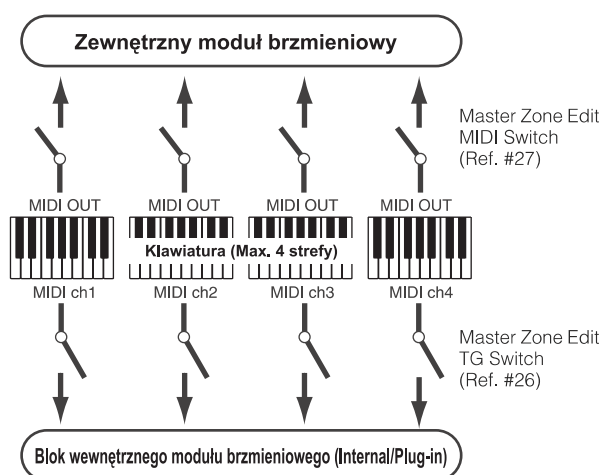
Numer Master	Przykładowe ustawienia
Master 001	Voice mode Voice number 102
Master 002	Voice mode Voice number 88
Master 003	Performance mode Performance number 043 *Zone Switch Off
Master 004	Performance mode Performance number 059 *Zone Switch Off
Master 005	Performance mode Performance number 077 *Zone Switch On 
Master 006	Performance mode Performance number 093 *Zone Switch On 
Master 007	Sequence Play mode Mix template number 7
⋮	⋮
Master 128	Sequence Play mode Mix template number 24

* Można zapisywać również parametry inne od przedstawionych powyżej, np. ustawienia suwaków (Master Common Edit [F2] Ref #58).

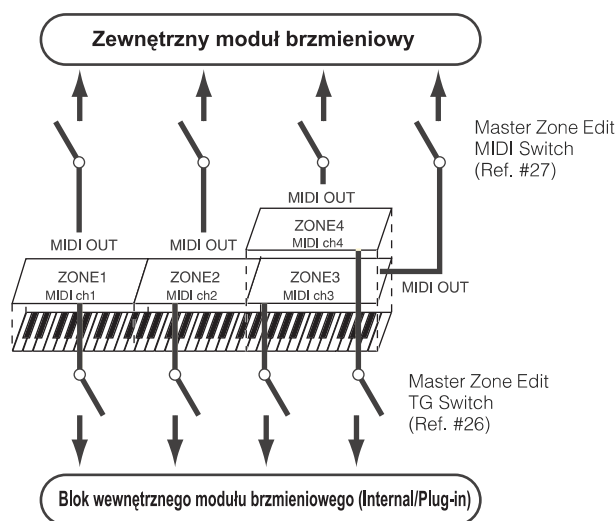
Cztery strefy

W trybie Master z klawiatury można wydzielić do czterech oddzielnych stref (tak jak to pokazano poniżej) – z których każda posiada własne ustawienia kanału MIDI. W ten sposób mogą Państwo wykorzystać jedną klawiaturę do sterowania kilkoma oddzielnymi i niezależnymi partiami instrumentalnymi. Ponadto mogą Państwo kontrolować kilka różnych urządzeń MIDI, wykorzystując w tym celu różne kanały transmisji dla każdej strefy. Wszystkie te ustawienia mogą zostać zapisane w pamięci użytkownika.

UWAGA Kanał MIDI każdej strefy w przypadku wewnętrznego modułu brzmieniowego (włączając w to karty Plug-in) może być określony tylko wtedy, kiedy na ekranie MEMORY wybrano tryb Sequence Play.



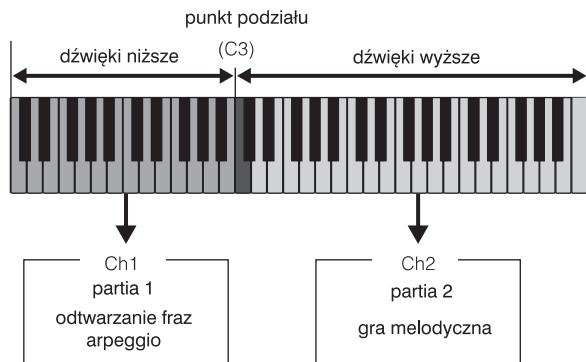
Cztery strefy mogą być również skonfigurowane jako „nałładki” brzmieniowe, pozwalając na używanie więcej niż jednego brzmienia jednocześnie podczas gry w jednej ze stref (patrz przykład poniżej).



■ Split

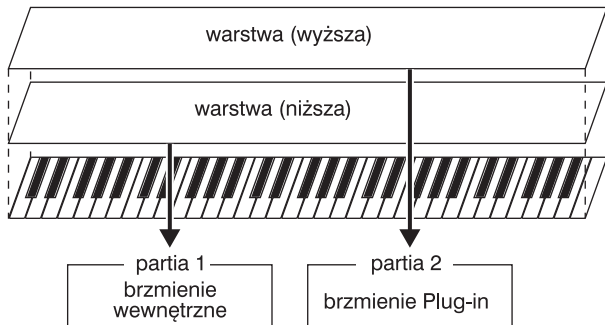
Mogą Państwo wykorzystać ustawienia stref do podzielenia klawiatury w wyznaczonym punkcie (split point) na dwa odrębne zakresy.

W poniższym przykładzie punktem podziału jest klawisz C3; dźwięki znajdujące się poniżej punktu podziału wyzwalają frazę arpeggiatora, podczas gdy dźwięki znajdujące się powyżej są używane do normalnego grania przy pomocy wybranego brzmienia.



■ Layer

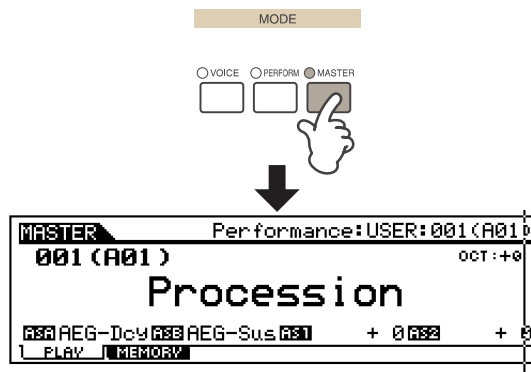
Mogą Państwo wykorzystać ustawienia stref do stworzenia „nakładek” – w takim przypadku klawiatura kontroluje jednocześnie dwie oddzielne partie brzmiące w unisonie. W poniższym przykładzie klawiatura kontroluje dwa brzmienia w unisonie – jedno wewnętrzne i jedno z karty Plug-in.



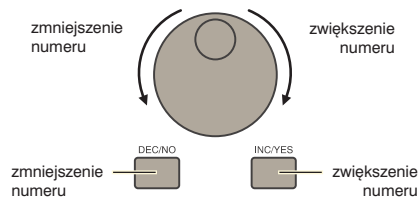
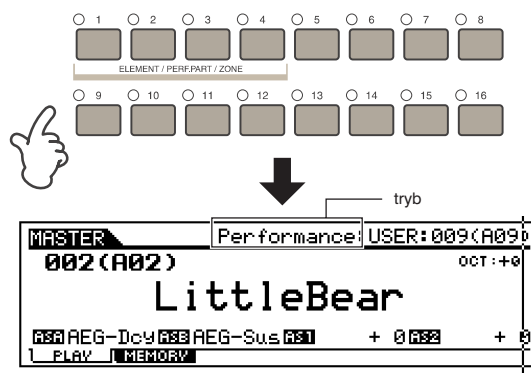
Odtwarzanie utworu demonstracyjnego Master (wybór ustawień Master)

Ponieważ S90 posiada tak wiele różnych możliwości, funkcji i opcji, mogą Państwo mieć trudności z wyobrażeniem sobie zależności pomiędzy nimi i sposobów w jakie mogą być wykorzystane. Właśnie tryb Master jest dobrym punktem wyjścia do rozwiązywania tej „zagadki” S90. Pamięć instrumentu posiada fabrycznie zaprogramowane programy Master, mające na celu pokazanie jak wykorzystać wszechstronny potencjał tej funkcji S90. Proszę wypróbować niektóre z nich (na następnych stronach nauczą się Państwo również tworzyć własne ustawienia Master).

① Proszę przejść w tryb Master



② Proszę wybrać program Master

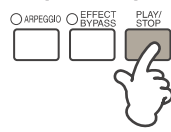


③ Proszę grać przy użyciu wybranego programu Master

Po wybraniu trybu Voice lub Performance proszę grać na klawiaturze.



Po wybraniu trybu Sequence Play proszę nacisnąć przycisk [PLAY/STOP].

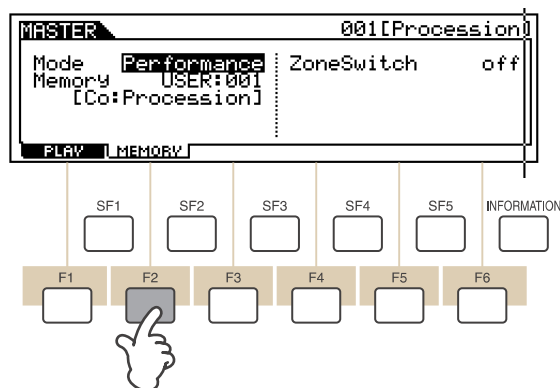


Zapisywanie programu Master

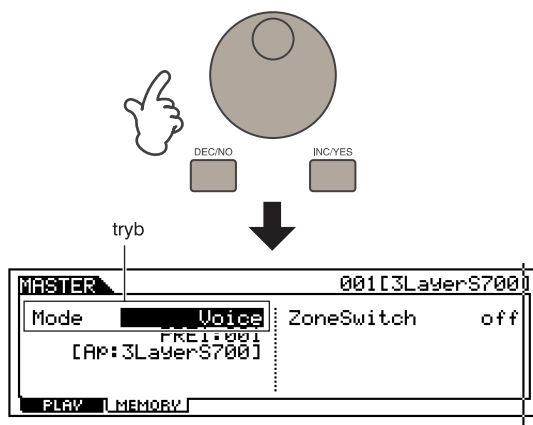
Wybrany tryb oraz program są zapamiętywane w banku User Master w trybie Master Play.

❶ Proszę przejść w tryb Master i wybrać program Master (strona 49)

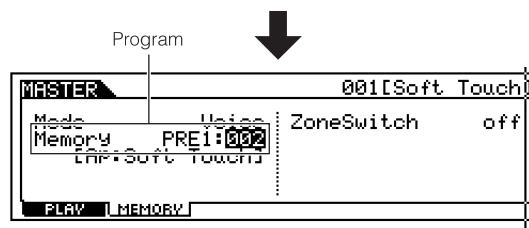
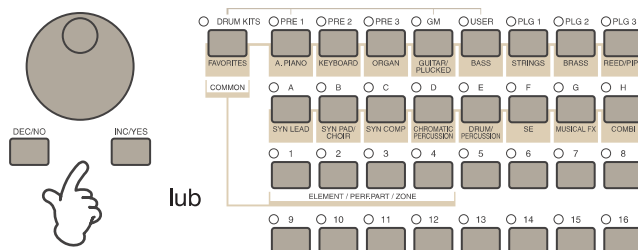
❷ Proszę przywołać ekran MEMORY naciskając przycisk [F2]



❸ Proszę wybrać tryb, który ma być zapamiętany



❹ Proszę wybrać program/szablon, który ma zostać zapamiętany (strony 36-36-8)



❺ Proszę nazwać program Master

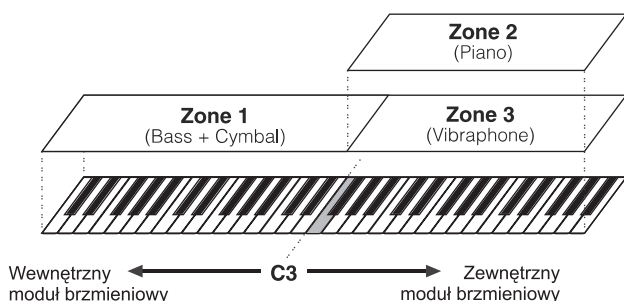
Mogą Państwo nazwać program Master w trybie Master Edit (strona 34). Mogą Państwo również określić funkcje przypisane suwakom (Common [F2] Ref. #58, Zone [F5] Ref. #134).

❻ Proszę zapisać ustawienia jako program User Master (strona 73)

Korzystanie ze stref – tworzenie nakładek, podziałów, z wykorzystaniem zewnętrznego modułu brzmieniowego

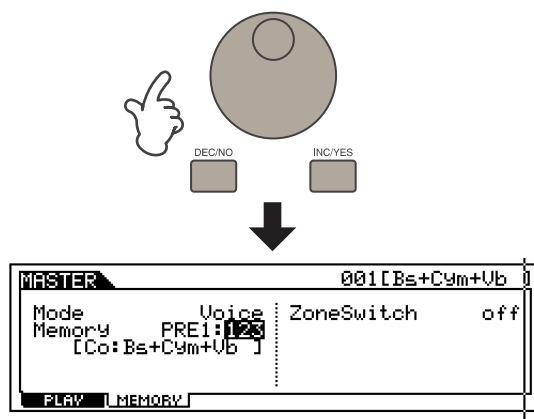
W poniższym przykładzie zostaną stworzone trzy strefy. Punkt podziału klawiatury będzie odpowiadał dźwiękowi C3. Zakres niższych dźwięków (B2 i niższe) będzie odpowiadał brzmieniu kontrabas i talerza. W wyższym zakresie dźwięków zostaną nałożone brzmienia fortepianu i wibrafonu – odtwarzane z zewnętrznego modułu brzmieniowego. Przy pomocy tego złożonego ustawienia łatwo będzie uzyskać brzmienie małego zespołu jazzowego, używając w tym celu tylko dwóch rąk.

W przykładowych wskazówkach zostanie wykorzystany tryb Voice dla ustawień Master.

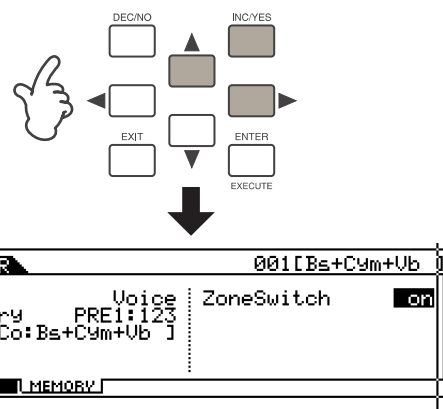


❶ Proszę wybrać tryb Voice w trybie Master Play

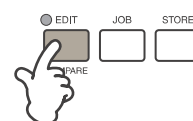
Proszę wybrać tryb Voice, a następnie wybrać bank PRE1 i brzmienie 123.



❷ Proszę włączyć Zone Switch



❸ Proszę wejść w tryb Master Edit

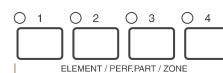


Edycja parametrów wspólnych oraz indywidualnych dla każdej strefy

Aby dokonać edycji parametrów wspólnych dla wszystkich stref, proszę nacisnąć przycisk [DRUM KITS] (odgrywający tutaj rolę przycisku „COMMON”).



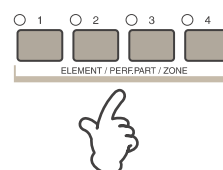
Aby dokonać edycji parametrów wybranej strefy proszę wybrać strefę za pomocą odpowiedniego przycisku [1]-[4].



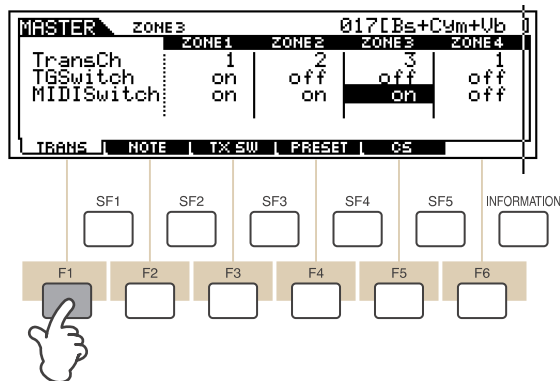
UWAGA Tę operację można wykonać tylko wtedy, gdy zostanie włączony przełącznik Zone Switch, dostępny w trybie Master Play przez wywołanie ekranu MEMORY przyciskiem [F2].

❹ Proszę przywołać ekran edycji strefy

Proszę wybrać jeden z przycisków.

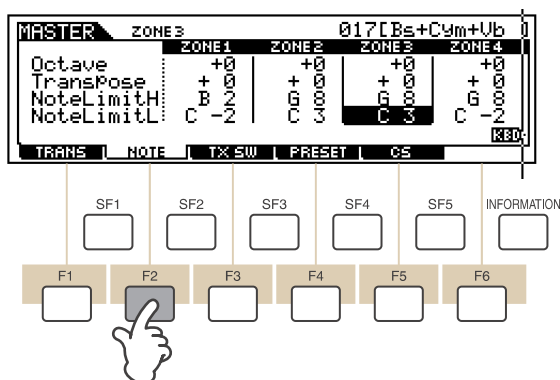


5 Proszę wywołać ekran TRANS



- Proszę włączyć parametr TG Switch strefy 1 i wyłączyć go w pozostałych strefach. W ten sposób S90 będzie reagował tylko na dźwięki grane w strefie 1 ignorując komunikaty z pozostałych stref.
- Proszę włączyć parametr MIDI Switch stref 2 i 3 i wyłączyć go w pozostałych strefach. W ten sposób komunikaty ze stref 2 i 3 będą wysyłane do zewnętrznego modułu brzmieniowego.
- Proszę wybrać kanał MIDI 1 do transmisji danych ze strefy 1. Proszę wybrać kanały MIDI transmisji danych dla stref 2 i 3 tak, aby odpowiadały one kanałom odbioru (Receive) zewnętrznego modułu brzmieniowego (Slave).
- Proszę się upewnić, że zewnętrzny moduł brzmieniowy pracuje w trybie wielobrzmieniowym (multi-timbral) – oznacza to możliwość przyporządkowania innego brzmienia każdemu z 16 kanałów MIDI – a następnie wybrać żądane brzmienia modułu brzmieniowego odpowiednio do ustawień kanału MIDI dokonanych w punkcie 3.

6 Proszę przywołać ekran NOTE



- Proszę ustawić parametr Note Limit H strefy 1 na dźwięk B2. Proszę ustawić parametr Note Limit L strefy 1 na dźwięk C-2.
- Proszę ustawić parametr Note Limit H strefy 2 i 3 na dźwięk G8. Proszę ustawić parametr Note Limit L strefy 2 i 3 na dźwięk C3.

Każda strefa będzie korzystać z wcześniej wybranych brzmień tylko w zakresach ustawionych powyżej.

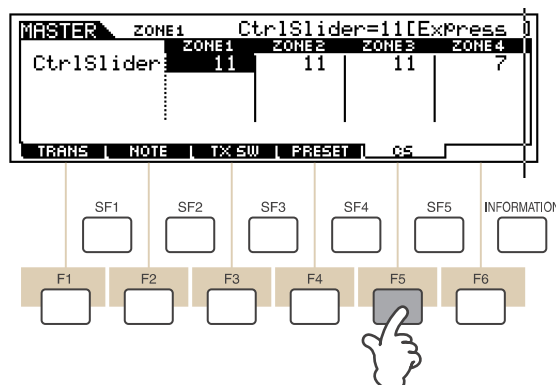
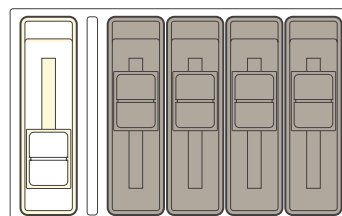
UWAGA Mogą Państwo również dokonać edycji innych parametrów.

7 Proszę zapisać ustawienia jako program Master (strona 73)

Ustawienia komunikatów kontrolerów (dotyczące stref)

Na ekranie CS dostępnym w trybie Master Edit mogą Państwo określić w jaki sposób położenie suwaków będzie wpływało na każdą ze stref. Jest to możliwe dzięki przypisaniu komunikatu kontrolera MIDI każdemu z suwaków. W poniższym przykładzie suwakom przypisano komunikat numer 11 (Espression). W ten sposób mogą Państwo używać suwaków do względnej regulacji głośności poszczególnych stref.

Tych ustawień można dokonać tylko wtedy, gdy zostanie włączony przełącznik Zone Switch, dostępny w trybie Master Play przez wywołanie ekranu MEMORY przyciskiem [F2].

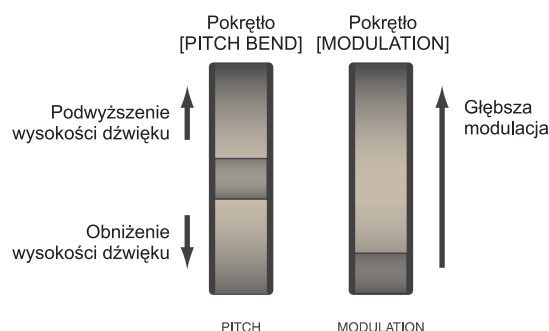


Korzystanie z kontrolerów

Dzięki S90 mają Państwo możliwość kontrolowania dźwięku na wiele różnych sposobów. Pomijając typowe wyposażenie, takie jak pokręta Pitch Bend i Modulation, instrument posiada również cztery specjalne suwaki – a także dodatkowy zestaw gniazd znajdujący się na tylnej płycie instrumentu, które mogą służyć do podłączenia kontrolerów nożnych i przełączników. Dzięki podłączeniu kontrolerów nożnych poprzez gniazda na tylnej płycie, mogą Państwo sterować rozmaitymi parametrami zarówno przy użyciu rąk, jak i nóg. W tym rozdziale przedstawiono podstawowe funkcje każdego kontrolera.

Pokręta Pitch Bend i Modulation

Podstawową funkcją pokręta Pitch Bend jest regulacja wysokości dźwięku. Proszę obrócić pokrętkę w górę lub w dół, aby podwyższyć lub obniżyć wysokość dźwięku. Pokręta Modulation używa się głównie do wprowadzania do dźwięku efektów modulacyjnych (tremolo, vibrato, modulacja filtra, itd.). Im wyższe jest położenie pokręta Modulation, tym większy jest zakres zastosowanej modulacji.



UWAGA Zakres działania pokręta Pitch Band może być ustalony oddzielnie dla każdego brzmienia Voice/ustawienia Performance (Ref. #14). Pokrętko może zostać również wykorzystane do regulacji innych parametrów (strona 55).

UWAGA Nawet jeśli pokrętko Pitch Band zostanie użyte do regulacji innych parametrów, nadal będzie generowało komunikaty Pitch Band wysyłane przez gniazdo MIDI OUT.

UWAGA Głębokość modulacji również może zostać ustawiona wcześniej. Ponadto pokrętko Modulation może służyć do regulacji innych parametrów, takich jak głośność lub panorama (strona 55).

Suwaki

Suwaki pozwalają Państwu sterować rozmaitymi parametrami brzmienia w czasie rzeczywistym – podczas gry. Naciskając przycisk [CONTROL FUNCTION] mogą Państwo określić jaka grupa funkcji lub parametrów będzie przypisana suwakom. Wybór jednej z grup AS-SIGN (A, B, 1, 2) pozwala Państwu kontrolować grupę funkcji określanych przez użytkownika.

UWAGA Mogą Państwo również określić, który rząd suwaków jest uaktywniany automatycznie po wybraniu programu (Ref. #12, 58).

UWAGA Wspólne parametry systemowe są przypisane suwakom [A] i [B] ([F4] → [SF2] Ref #128). Parametry specyficzne dla brzmienia są przypisane suwakom [1] i [2] (strona 55). Suwaki [1] i [2] mogą być definiowane jako źródła w zestawach kontrolerów (strona 55).

UWAGA Każdemu brzmieniu jest przypisany zestaw odpowiednich ustawień parametrów. Korzystając z suwaków [1] i [2] wprowadzają Państwo pewne zmiany w tych ustawieniach. Jeśli jednak ustawienia parametrów w zestawach są ustawieniami krańcowymi, niektóre zmiany mogą nie dawać efektów (nie można obniżyć wartości minimalnych i podwyższyć maksymalnych).

Suwaki i ścieżki

(korzystanie z parametru VOLUME)

W trybie Voice za pomocą suwaków można kontrolować głośność każdego z Elementów (strona 26). W trybie Performance za pomocą suwaków można kontrolować głośność każdej z czterech partii. W trybie Sequence Play suwaki pozwalają kontrolować głośność wybranych ścieżek (partii), w zależności od tego, która grupa ścieżek jest aktualnie wybrana.

	CS1	CS2	CS3	CS4
Jeśli wybrano partie (ścieżki) 1-4	1	2	3	4
Jeśli wybrano partie (ścieżki) 5-8	5	6	7	8
Jeśli wybrano partie (ścieżki) 9-12	9	10	11	12
Jeśli wybrano partie (ścieżki) 13-16	13	14	15	16

Jeśli w trybie Maters Play włączono parametr Zone Switch, suwakom mogą zostać przyporządkowane rozmaite funkcje – komunikaty kontrolerów MIDI (Master Zone Edit [F5] Ref. #134).

Przykładowe ustawienia suwaków

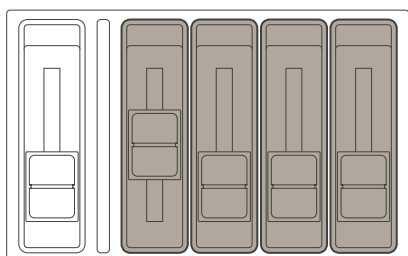
Proszę za pomocą przycisku [CONTROL FUNCTION] wybrać zestaw funkcji, które chcą Państwo kontrolować. Świecenie odpowiedniego wskaźnika będzie sygnalizować aktywny zestaw funkcji. Dla przykładu, jeśli chcą Państwo przy pomocy suwaków kontrolować parametry Pan, Reverb, Chorus oraz Tempo, proszę nacisnąć przycisk [CONTROL FUNCTION] (jeśli zajdzie taka potrzeba – kilkakrotnie) tak, aby zaświecił się najwyższy wskaźnik.

- ① Pan, Effect Send and Tempo
- ② Filter and EG
- ③ Assign
- ④ Master EQ
- ⑤ Volume
- ⑥ Zone

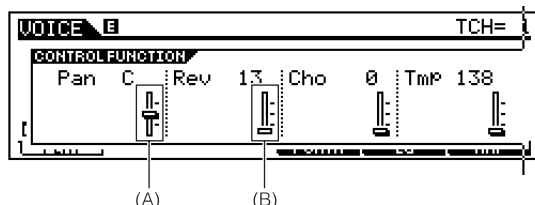
Proszę nacisnąć, aż do wybrania odpowiedniego rzędu

CONTROL FUNCTION	①	PAN	REVERB	CHORUS	TEMPO
②	CUTOFF	RESONANCE	ATTACK	RELEASE	
③	ASSIGN A	ASSIGN B	ASSIGN 1	ASSIGN 2	
④	MEQ LOW	MEQ LOW MID	MEQ HI MID	MEQ HIGH	
⑤	VOLUME 1	VOLUME 2	VOLUME 3	VOLUME 4	
⑥	ZONE 1	ZONE 2	ZONE 3	ZONE 4	
	CS 1	CS 2	CS 3	CS 4	

Proszę za pomocą odpowiedniego suwaka ([CS1]-[CS4]) dokonać regulacji wybranej funkcji.



Dostępne funkcje są przedstawione w górnej części ekranu, zaś zmiany wartości parametrów następują zgodnie z ruchami suwaków. Dla przykładu, aby zmienić wartość parametru Reverb (w górnym rzędzie) proszę poruszyć suwak 2 ([CS2]). Aby zmienić parametr Pan proszę poruszyć suwak 1 ([CS1]).



Jeśli suwak „Pan” na ekranie jest przyciemniony (A), każda zmiana położenia suwaka będzie miała natychmiastowy wpływ na brzmienie. Jeśli jednak suwak na ekranie jest jasny (B), zmiany położenia suwaka nie wpłyną na brzmienie, dopóki nie znajdzie się on w położeniu, odpowiadającym aktualnemu ustawieniu przypisanego mu parametru. Suwaki mogą być wykorzystane do kontrolowania stref (strona 52) lub też do zdalnego sterowania zewnętrznym sekwencerem (strona 57).

Sterownik nożny

Jeśli do gniazda FOOT CONTROLLER (strona 13) znajdującego się na tylnej płycie zostanie podłączony opcjonalny kontroler nożny (np. Yamaha FC7), może on kontrolować rozmaite parametry. Dzięki użyciu parametru nożnego do sterowania wartością parametrów Państwa ręce pozostają swobodne i mogą być wykorzystane do gry na klawiaturze (lub do korzystania z innych kontrolerów) – jest to szczególnie przydatne w warunkach koncertowych.

UWAGA Parametry kontrolera nożnego mogą być ustalone oddzielnie do każdego brzmienia (strona 55).

Przełącznik nożny (definiowalny)

Jeśli do gniazda FOOT SWITCH ASSIGNABLE (strona 13) znajdującego się na tylnej płycie zostanie podłączony opcjonalny przełącznik nożny (np. Yamaha FC4 lub FC5), może on kontrolować rozmaite parametry. Jest on przystosowany do sterowania parametrami dwustanowymi (włączony/wyłączony), takimi jak przełącznik Portamento, następne/poprzednie brzmienie Voice/ustawienie Performance, włączenie/wyłączenie sekwencera lub arpeggiatora.

UWAGA Parametr przypisany przełącznikowi nożnemu jest ustawiany w trybie Utility ([F4] → [SF3] Ref. #130)

Przełącznik nożny (pedał podtrzymania)

Jeśli do gniazda SUSTAIN (strona 13) znajdującego się na tylnej płycie zostanie podłączony opcjonalny przełącznik nożny (np. Yamaha FC4 lub FC5), może on kontrolować podtrzymanie dźwięku – szczególnie przydatne podczas gry brzmieniami fortepianu lub smyczków.

UWAGA Przełącznikowi nożnemu podłączonemu do gniazda Sustain nie można przypisać żadnej innej funkcji.

Kontroler zadęcia

Do gniazda BREATH (strona 13) znajdującego się na tylnej płycie może zostać podłączony opcjonalny kontroler zadęcia (Yamaha BC3). Można go wtedy wykorzystać do kontrolowania wielu dostępnych parametrów, szczególnie tych związanych z zadęciem: dynamiki, barwy, wysokości i innych. Kontroler zadęcia idealnie podkreśla realistyczną ekspresję brzmień instrumentów dętych S90.

UWAGA Parametry kontrolera zadęcia mogą zostać ustalone oddzielnie do każdego brzmienia.

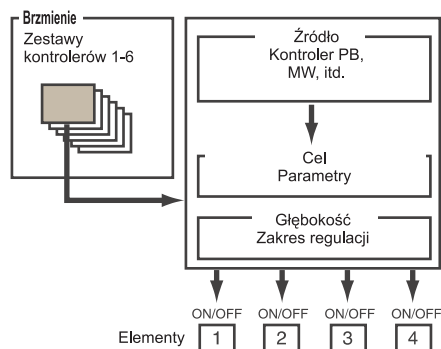
Docisk

Docisk pozwala zmieniać brzmienie (np. przez dodanie efektu vibrato) przy pomocy dalszego nacisku wywieranego na już wciśnięte klawisze. W ten sposób zwiększają Państwo możliwości ekspresji i kontroli brzmienia. Za pomocą docisku można kontrolować rozmaite parametry (strona 55).

Zestawy kontrolerów (Voice Common Edit [F4])

Docisk klawiatury, komunikaty kontrolerów oraz niektóre z suwaków znajdujących się na przednim panelu, mogą zostać przeznaczone do regulowania rozmaitych parametrów, innych niż ustawione domyślnie tak, jak to opisano na stronie 53. Dla przykładu, pokrętko Modulation może zostać przeznaczone do sterowania rezonansem filtra, podczas gdy docisk będzie kontrolował efekt vibrato. Pozwala to w łatwy i wszechstronny sposób dostosowywać możliwości kontroli parametrów do Państwa potrzeb i brzmienia używanego do gry.

Takie przypisanie kontrolerów jest określane mianem zestawów kontrolerów (Control Sets). Jak wynika z poniższej ilustracji, każdemu brzmieniu Voice mogą Państwo przypisać do sześciu różnych zestawów kontrolerów.



W każdym zestawie kontrolery są określane jako źródła (Src), zaś parametry kontrolowane za pomocą źródeł są nazywane celami (Dest). Jako cele mogą zostać użyte rozmaite parametry; niektóre odnoszą się do brzmienia jako do całości, natomiast inne odnoszą się do poszczególnych elementów. Więcej szczegółów na ten temat znajdują Państwo w tabeli Controls List, znajdującej się w oddzielnym dodatku Data List.

UWAGA Szczegóły na temat parametrów dostępnych jako cele, znajdują Państwo w tabeli Destination Parameter List, znajdującej się w oddzielnym dodatku Data List.

UWAGA Parametry Element Switches (Voice Common Edit [F4] Ref. #117) nie będą dostępne jeśli ustawienie parametru nie jest określone dla elementów (np. dla ustawień 00-33).

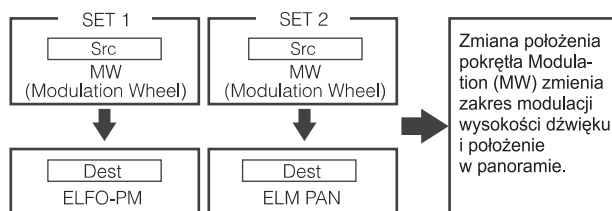
UWAGA Przełącznik Elements ON/OFF jest dostępny tylko wtedy, kiedy wybrano brzmienie melodyczne.

Kontrolowanie kilku celów za pomocą jednego źródła

Dzięki zestawom kontrolerów mogą Państwo zmieniać brzmienie na wiele sposobów.

Przykładowo, proszę parametrowi źródła (Src) zestawu kontrolerów 1 przypisać wartość MW (pokrętko Modulation), zaś parametr celu (Dest) ustawić na wartość ELFO-PM (Element LFO Pitch Modulation Depth). Następnie proszę parametrowi źródła (Src) zestawu kontrolerów 2 również przypisać wartość MW (pokrętko Modulation), zaś parametr celu (Dest) ustawić na wartość ELM-PAN (Element Pan). Proszę także określić element, który będzie podlegał kontroli oraz głębokość (zakres) kontroli.

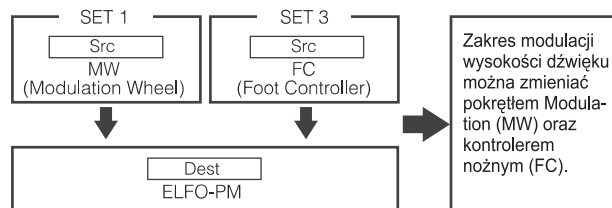
W tym przykładzie zmiana położenia pokrętła Modulation w górę spowoduje odpowiedni wzrost zakresu modulacji wysokości dźwięku, a także zmianę położenia elementu w panoramie stereofonicznej z lewa na prawo. W ten sposób mogą Państwo zmieniać brzmienie na wiele różnych sposobów używając tylko jednego kontrolera.



Kontrolowanie jednego celu za pomocą kilku źródeł.

Kontynuując powyższy przykład proszę stworzyć kolejny zestaw kontrolerów, w którym źródło ma wartość FC (Foot Controller), zaś celem jest ELFO-PM (Element LFO Pitch Modulation Depth). Ponownie proszę także określić element, który będzie podlegał kontroli oraz głębokość (zakres) kontroli.

Takie ustawienia spowodują, że zakres modulacji wysokości dźwięku będzie kontrolowany zarówno przez pokrętko Modulation (MW) jak i kontroler nożny. W ten sposób mogą Państwo przypisać kilka kontrolerów źródłowych do jednego celu.

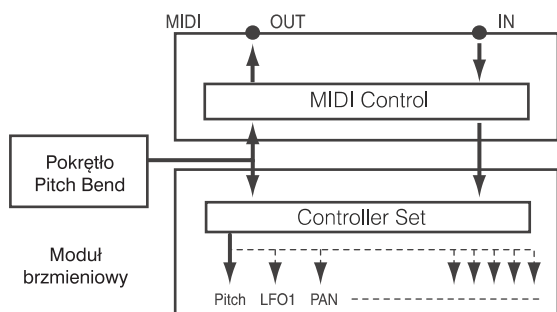


Przez definiowanie wszystkich sześciu zestawów kontrolerów uzyskują Państwo dostęp do niespotykanych możliwości kontrolowania brzmienia syntezatora w czasie rzeczywistym.

■ Zestawy kontrolerów i zewnętrzne urządzenia MIDI

Kontrolery w zestawach są przypisywane wewnętrznym parametrom syntezy. Jednak niektóre kontrolery posiadają pewne oryginalne przeznaczenie, w związku z czym ich użycie powoduje generowanie i wysyłanie predefiniowanych komunikatów kontrolerów MIDI – niezależnie od ich wewnętrznego przypisania w zestawach kontrolerów. Przykładowo, przeznaczeniem pokręteł Pitch Bend i Modulation a także docisku jest kontrolowanie odpowiednio wysokości dźwięku (odstrojenia), modulacji i docisku (ekspresji). W związku z tym każde użycie tych kontrolerów spowoduje wysłanie do gniazda MIDI OUT odpowiednich komunikatów MIDI.

Załóżmy, że w zestawie kontrolerów pokrętkę Pitch Bend przypisano parametr Pan. W ten sposób na każde poruszenie pokrętki Pitch Bend wewnętrzny moduł brzmieniowy zareaguje odpowiednią zmianą położenia dźwięku w przestrzeni stereofonicznej; jednocześnie w tym samym czasie do gniazda MIDI OUT zostaną wysłane oryginalne, predefiniowane komunikaty Pitch Bend.



Kontrolery mogą być także wykorzystane do generowania komunikatów kontrolerów MIDI, dzięki czemu mogą sterować zewnętrznymi urządzeniami MIDI. Tego typu przypisania wykonuje się w trybie Utility.

UWAGA Ponieważ pokrętki Pitch Bend i Modulation oraz docisk klawiatury są z założenia powiązane z pewnymi komunikatami kontrolerów, nie można im przypisać innych numerów kontrolerów MIDI.

Mogą Państwo także dokonać takiego ustawienia kontrolera, aby wysyłał inny komunikat do wewnętrznego modułu brzmieniowego syntezy, a inny do gniazda MIDI OUT.

Przykładowo, w zestawie kontrolerów mogą Państwo przypisać rezonans filtra suwakowi Assignable 1. Następnie w trybie Utility mogą Państwo przypisać komunikat kontrolera MIDI nr 1 (modulacja) temu samemu suwakowi. W ten sposób na każde użycie suwaka wewnętrzny moduł brzmieniowy zareaguje zmianą rezonansu filtra; w tym samym czasie zewnętrzne urządzenie MIDI podłączone do gniazda MIDI Out otrzyma odpowiedni komunikat kontrolera MIDI nr 1 (modulacja).

Numery kontrolerów i odpowiadające im funkcje

MW/AC1/FC (Variable control)	FS (on/off switch)
7 Volume	64 Hold 1 (Sustain)
10 Pan	65 Portamento Switch
11 Expression	66 Sostenuto
71 Harmonic Contents (Resonance)	96 Arpeggio Switch
72 Release Time	97 Arpeggio Hold
73 Attack Time	98 PLAY/STOP
74 Brightness	99 Program Change INC
75 Decay Time	100 Program Change DEC
91 Reverb Send Level	101 Octave Reset
93 Chorus Send Level	

patrz strona 119

Kontrolowanie zewnętrznego sekwencera

Funkcja Remote Control pozwala Państwu wykorzystywać sprzętowe kontrolery S90 do sterowania podstawowymi funkcjami sekwencera programowego działającego na Państwa komputerze. Mogą Państwo wyłączać ścieżki, zmieniać pozycje w utworze (PLAY/STOP), miksować ścieżki MIDI oraz audio (do 16) za pomocą suwaków S90, ustalać położenie ścieżek w przestrzeni stereofonicznej, kontrolować korekcję oraz wysyłki efektowe – wszystko bez używania myszki. Pozwala to nie tylko na wygodniejszą i wydajniejszą pracę – pozwalając sterować najczęściej używanymi funkcjami – ale również na precyzyjną kontrolę wartości kluczowych parametrów. Jeśli kiedykolwiek używali Państwo konsoli mikserskiej lub sekwencera sprzętowego, z pewnością docenią Państwo możliwość kontroli oprogramowania sekwencerowego przy pomocy sprzętowych przycisków i suwaków.

Ustawienia

Zanim rozpoczną Państwo korzystanie z funkcji Remote Control, konieczne jest ustawienie systemu w sposób opisany poniżej.

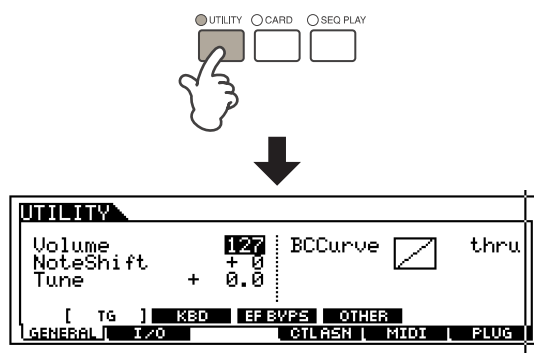
❶ Proszę połączyć S90 z komputerem za pomocą kabla USB – patrz strona 17

❷ Proszę zainstalować sterowniki

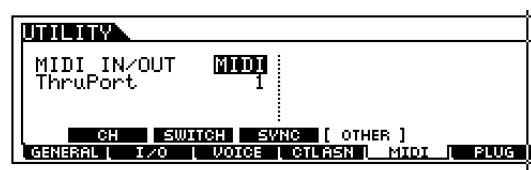
Proszę zainstalować na Państwa komputerze sterownik MIDI USB oraz plik konfiguracyjny przeznaczony dla sekwencera programowego (zawarty na dołączonej płycie CD-ROM). Szczegóły dotyczące instalacji znajdują się w oddzielnym dodatku Installation Guide.

❸ Proszę w trybie Utility S90 wybrać szablon odpowiadający Państwa programowi sekwencerowemu

❶ Proszę przejść w tryb Utility.

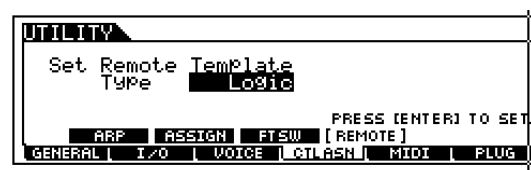


❷ Proszę przywołać ekran OTHER z menu MIDI ([F5] → [SF4]).

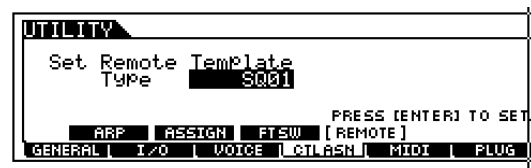


❸ Proszę przesunąć kursor na parametr MIDI IN/OUT i wybrać wartość USB.

❹ Proszę przywołać ekran REMOTE z menu CTLASN ([F4] → [SF4]).



❺ Proszę wybrać typ szablonu.



Korzystanie z funkcji Remote Control

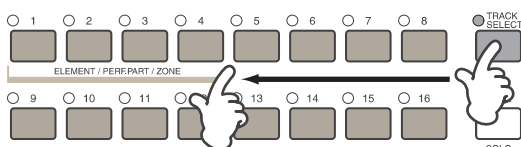
❶ Proszę włączyć funkcję Remote Control naciskając przycisk [REMOTE CONTROL] tak, aby zaświecił się wskaźnik obok przycisku



❷ Proszę użyć przycisków i suwaków S90 do kontroli sekwencera

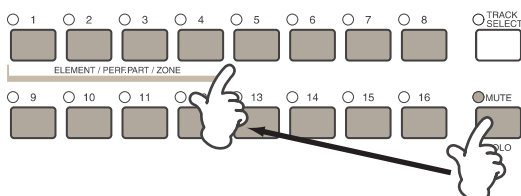
❶ Proszę wybrać z poziomu S90 ścieżkę w sekwencerze programowym ([TRACK SELECT]).

Przyciski [1]-[16] są powiązane ze ścieżkami o odpowiednich numerach w sekwencerze programowym.

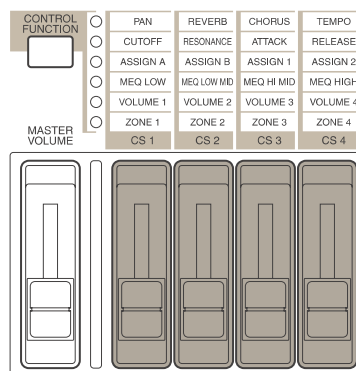


❷ Proszę włączyć lub wyłączyć ścieżkę sekwencera ([MUTE]).

Przyciski [1]-[16] są powiązane ze ścieżkami o odpowiednich numerach w sekwencerze programowym.



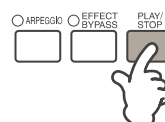
❸ Proszę ustawić poziom głośności wybranych ścieżek sekwencera przy pomocy suwaków (strona 59).



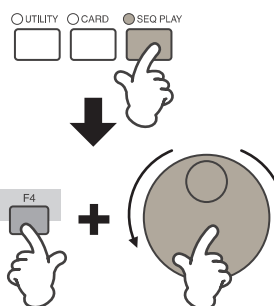
❹ Proszę zmienić pozycję w utworze.

Poniższe operacje mogą zostać użyte do sterowania odtwarzaniem i przewijaniem w sekwencerze programowym.

PLAY/STOP



PRZEWIŃ W PRZÓD/W TYŁ
(ekran CHAIN w trybie Sequence Play)



Ustawienia funkcji Remote Control

Zakres funkcji, które można kontrolować za pomocą S90 jest zależny od programu sekwencerowego, którego państwo używają. Po wybraniu odpowiedniego szablonu mogą Państwo kontrolować przedstawione poniżej funkcje odpowiedniego programu.

UWAGA W przypadku niektórych programów może być konieczne zainstalowanie pliku konfiguracyjnego znajdującego się na załączonej płycie CD-ROM.

Logic Audio Platinum wersja 5

Jeśli wybrano szablon „Logic”, za pomocą S90 można kontrolować następujące funkcje.

Wszystkie parametry	Służy do kontroli ścieżki wybranej przyciskami [1]-[16].				
	Set via [CONTROL FUNCTION]	CS1	CS2	CS2	CS4
	1st row	PAN	SEND1	SEND2	SEND3
	2nd row	PAN	EQ1 Freq	EQ1 Gain	EQ1 Q
	3rd row	PAN	EQ2 Freq	EQ2 Gain	EQ2 Q
	4th row	PAN	EQ3 Freq	EQ3 Gain	EQ3 Q
VOLUME (5th row)	Służy do kontroli czterech ścieżek wybranych przyciskami [1]-[16].				
	Selected tracks	CS1	CS2	CS3	CS4
	1 ~ 4	VOLUME 1	VOLUME 2	VOLUME 3	VOLUME 4
	5 ~ 8	VOLUME 5	VOLUME 6	VOLUME 7	VOLUME 8
	9 ~ 12	VOLUME 9	VOLUME 10	VOLUME 11	VOLUME 12
SEQ TRANS-PORT	13 ~ 16	VOLUME 13	VOLUME 14	VOLUME 15	VOLUME 16
	Sterowanie sekwencerem				
	Jeśli wciśnięto przycisk [MUTE], przyciski [1]-[16] włączają i wyłączają ścieżki sekwencera.				
	Jeśli wciśnięto przycisk [TRACK SELECT], przyciski [1]-[16] służą do wyboru ścieżki sekwencera.				

Cubase VST/32, Cubase VST 5.1r1, SQ01

Jeśli wybrano szablon „Cubase/SQ01”, za pomocą S90 można kontrolować następujące funkcje.

Wszystkie parametry	Służy do kontroli ścieżki wybranej przyciskami [1]-[16].				
	Set via [CONTROL FUNCTION]	CS1	CS2	CS2	CS4
	1st row	PAN	SEND1	SEND2	SEND3
	2nd row	PAN	EQLo Freq	EQLo Gain	EQLo Q
	3rd row	PAN	EQMidLo Fre	EQMidLo Gai	EQMidLo Q
	4th row	PAN	EQHi Freq	EQ3Hi Gain	EQ3Hi Q
VOLUME (5th row)	Służy do kontroli czterech ścieżek wybranych przyciskami [1]-[16].				
	Selected tracks	CS1	CS2	CS3	CS4
	1 ~ 4	VOLUME 1	VOLUME 2	VOLUME 3	VOLUME 4
	5 ~ 8	VOLUME 5	VOLUME 6	VOLUME 7	VOLUME 8
	9 ~ 12	VOLUME 9	VOLUME 10	VOLUME 11	VOLUME 12
SEQ TRANS-PORT	13 ~ 16	VOLUME 13	VOLUME 14	VOLUME 15	VOLUME 16
	Sterowanie sekwencerem				
	Jeśli wciśnięto przycisk [MUTE], przyciski [1]-[16] włączają i wyłączają ścieżki sekwencera.				
	Jeśli wciśnięto przycisk [TRACK SELECT], przyciski [1]-[16] służą do wyboru ścieżki sekwencera.				

SONAR2/Cakewalk ProAudio wersja 9.0

Jeśli wybrano szablon „SONAR”, za pomocą S90 można kontrolować następujące funkcje.

Wszystkie parametry	Służy do kontroli ścieżki wybranej przyciskami [1]-[16].				
	Set via [CONTROL FUNCTION]	CS1	CS2	CS2	CS4
	1st row	PAN	SEND1	SEND2	SEND3
	2nd row	---	---	---	---
	3rd row	---	---	---	---
	4th row	---	---	---	---
VOLUME (5th row)	Służy do kontroli czterech ścieżek wybranych przyciskami [1]-[16].				
	Selected tracks	CS1	CS2	CS3	CS4
	1 ~ 4	VOLUME 1	VOLUME 2	VOLUME 3	VOLUME 4
	5 ~ 8	VOLUME 5	VOLUME 6	VOLUME 7	VOLUME 8
	9 ~ 12	VOLUME 9	VOLUME 10	VOLUME 11	VOLUME 12
SEQ TRANS-PORT	13 ~ 16	VOLUME 13	VOLUME 14	VOLUME 15	VOLUME 16
	Sterowanie sekwencerem				
	Jeśli wciśnięto przycisk [MUTE], przyciski [1]-[16] włączają i wyłączają ścieżki sekwencera.				
	Jeśli wciśnięto przycisk [TRACK SELECT], przyciski [1]-[16] służą do wyboru ścieżki sekwencera.				

Pro Tools wersja 5.0

Jeśli wybrano szablon „ProTools”, za pomocą S90 można kontrolować następujące funkcje.

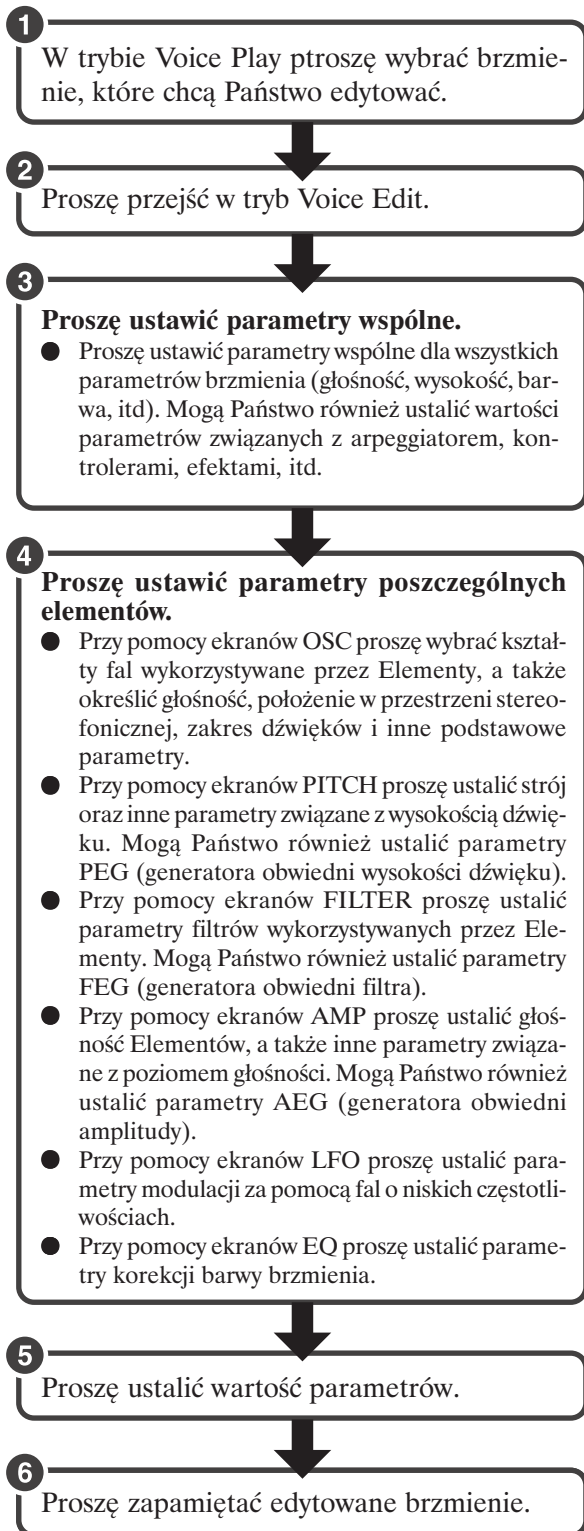
Wszystkie parametry	Niedostępne				
VOLUME (5th row)	Służy do kontroli czterech ścieżek wybranych przyciskami [1]-[16].				
	Selected tracks	CS1	CS2	CS3	CS4
	1 ~ 4	VOLUME 1	VOLUME 2	VOLUME 3	VOLUME 4
	5 ~ 8	VOLUME 5	VOLUME 6	VOLUME 7	VOLUME 8
	9 ~ 12	VOLUME 9	VOLUME 10	VOLUME 11	VOLUME 12
SEQ TRANS-PORT	13 ~ 16	VOLUME 13	VOLUME 14	VOLUME 15	VOLUME 16
	Sterowanie sekwencerem				
	Jeśli wciśnięto przycisk [MUTE], przyciski [1]-[16] włączają i wyłączają ścieżki sekwencera.				
	Jeśli wciśnięto przycisk [TRACK SELECT], przyciski [1]-[16] służą do wyboru ścieżki sekwencera.				

Edycja brzmień

Poniższa procedura pokazuje podstawy tworzenia i edytowania brzmień.

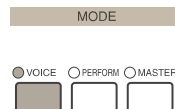
Jest to oczywiście tylko jeden z przykładów; mogą Państwo dowolnie dobierać wartości parametrów. Więcej szczegółów na temat każdego parametru znajduje się w rozdziale „Słownik” niniejszej instrukcji (strona 98).

UWAGA Wszystkie ustawienia parametrów są zapisane wewnątrz brzmienia.



1 Proszę wybrać brzmienie do edycji

Proszę przejść w tryb Voice Play naciskając przycisk [VOICE].



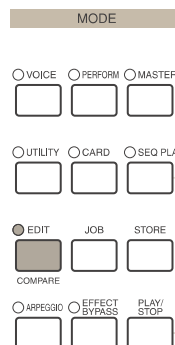
Proszę wybrać numer brzmienia, które chcą Państwo edytować (strona 36).

UWAGA Kiedy tworzą Państwo brzmienie poprzez edycję już istniejącego materiału, pomocny może okazać się wybór brzmienia, które choć częściowo spełnia Państwa oczekiwania. W ten sposób mogą Państwo uniknąć konieczności wprowadzania znaczących zmian i edycji znacznej liczby parametrów – tworząc pożądane brzmienie szybko i łatwo. Jeśli jednak chcą Państwo stworzyć własne brzmienie od podstaw, proszę skorzystać z wygodnej funkcji Initialize (w trybie Voice Job), aby zainicjalizować parametry brzmienia w wewnętrznej pamięci użytkownika. Więcej szczegółów na temat inicjalizacji znajduje się na stronie 70.

2 Proszę przejść w tryb Voice Edit

Do tworzenia i edycji brzmień przeznaczony jest tryb Voice Edit.

Aby przejść w tryb Voice Edit proszę w trybie Voice Play nacisnąć przycisk [EDIT].



Edycja parametrów brzmienia i poszczególnych Elementów

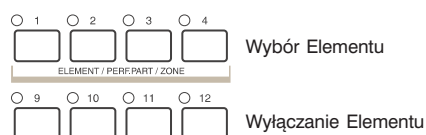
Włączanie i wyłączanie Elementów (klawiszy)

Brzmienie może zawierać do czterech Elementów (strona 26). Do edycji parametrów wspólnych dla wszystkich Elementów służą ekrany Common Edit.

Aby rozpocząć edycję wspólnych parametrów proszę nacisnąć przycisk [DRUM KITS] (odgrywający tutaj rolę przycisku „COMMON”).

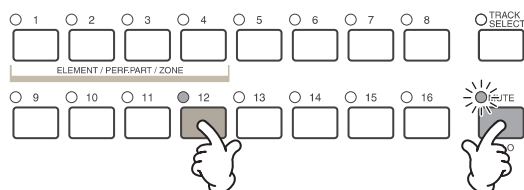


Aby rozpocząć edycję parametrów poszczególnych Elementów proszę wybrać odpowiedni Element za pomocą przycisków [1]-[4].



Mogą Państwo wyłączyć pozostałe Elementy (te, których Państwo nie edytują i nie chcą ich słyszeć) przy pomocy przycisków [9]-[12] (tylko brzmienia melodyczne). Wyłączonym Elementom odpowiada świecący wskaźnik.

Włączanie pojedynczego Elementu



Aby włączyć pojedynczy element proszę przytrzymać przycisk [MUTE] i wcisnąć odpowiedni przycisk [9]-[12].

Jeśli włączyli Państwo pojedynczy Element, wskaźnik [MUTE] będzie migotał sygnalizując aktywność funkcji Solo. Jeśli funkcja Solo jest aktywna, mogą Państwo przełączać się między Elementami naciskając odpowiadające im przyciski [9]-[12].

Aby zakończyć działanie funkcji Solo, proszę ponownie nacisnąć przycisk [MUTE].

Przełączanie się między ekranami i wprowadzanie ustawień

- 1 Proszę za pomocą przycisków [F1]-[F6] oraz S[F1]-[F6] wybrać menu, które chcą Państwo edytować.
- 2 Proszę przy pomocy przycisków kursora wybrać parametr, który chcą Państwo edytować.
- 3 Proszę przy pomocy przycisków [INC/YES] i [DEC/NO] wprowadzić nową wartość parametru.

UWAGA Więcej szczegółów na temat wskaźnika edycji znajduje się na stronie 39.

Funkcja Compare

Przy pomocy tej funkcji mogą Państwo usłyszeć różnice, powstałe po wprowadzeniu zmian do aktualnie edytowanego brzmienia Voice/ustawienia Performance.

- 1 W trybie Edit proszę nacisnąć przycisk [COMPARE (EDIT)]. Spowoduje to świecenie diody EDIT i przywrócenie brzmieniu ustawień sprzed edycji w celu porównania (wskaźnik **E** w górnej części ekranu zostanie zastąpiony wskaźnikiem **C**).

UWAGA Jeśli włączona jest funkcja Compare, przyciski [DEC/NO] i [INC/YES] nie mogą być używane w celu edycji.

- 2 Proszę ponownie nacisnąć przycisk [EDIT], aby wyłączyć funkcję Compare i wrócić do ustawień powstałych w wyniku edycji.

UWAGA Funkcja Compare jest dostępna także w trybie Performance Edit.

③ Proszę ustawić parametry wspólne

Każde brzmienie zawiera w sobie do czterech Elementów. Poniżej opisano parametry wspólne dla wszystkich Elementów.

● GENERAL [F1]

Ustawienia głównych parametrów, takich jak na przykład nazwa brzmienia.

● OUTPUT [F2]

Ustawienia związane z sygnałem wyjściowym, np. poziom głośności i położenie w przestrzeni stereofonicznej.

● ARP [F3]

Ustawienia te określają w jaki sposób brzmienie korzysta z arpeggiatora (strona 45).

● CTL SET [F4]

Tutaj można dokonać ustawień związanych z kontrolerami na przedniej i tylnej płycie instrumentu. Przykładowo mogą Państwo przypisać własne parametry pokrętki Pitch Band i kontrolerowi nożnemu tak, aby móc zmieniać barwę brzmienia w czasie rzeczywistym (strona 55).

● LFO [F5]

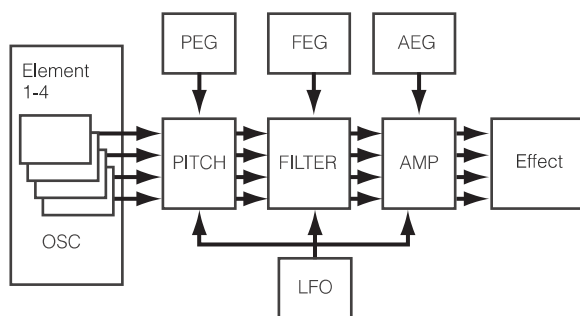
Parametry związane z LFO, czyli generatorem wytwarzającym fale o niskich częstotliwościach. Mogą one służyć do modulowania wysokości dźwięku filtra lub amplitudy dając efekt vibrato, wah-wah, tremolo i inne.

● EFFECT [F6]

Określa parametry procesora efektów. Do dyspozycji są dwa procesory Insertion oraz dwa procesory System (Reverb i Chorus).

④ Proszę ustawić parametry poszczególnych Elementów

Proces edycji Elementów



● OSC [F1]

Mogą Państwo dokonać ustawień rozmaitych parametrów określających na jakich próbkach będzie oparte brzmienie: kształt fali, głośność, zakres dźwięków, itp.

ElementSw

Określa czy dany Element jest włączony, czy wyłączony.

WaveNo.

Określa numer próbki wykorzystywanej przez Element.

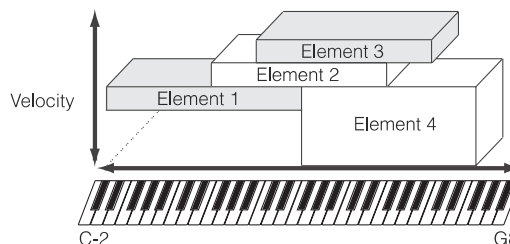
NoteLimit (Low/High)

VelocityLimit (Low/High)

Określa zakres dźwięków każdego Elementu (zakres na klawiaturze, w którym będzie brzmiał dany Element) oraz przedział dynamiki (zakres wartości parametru Velocity nut, w którym będzie brzmiał dany Element). Możliwe jest określenie odmiennych wartości parametrów dla każdego Elementu. Przy pomocy tych parametrów mogą Państwo spowodować nakładanie się Elementów i kontrolować ich głośność.

Przykładowo można przypisać jeden Element wyższemu zakresowi klawiatury, a drugi – niższemu. Dzięki temu mimo korzystania z jednego brzmienia Voice, będą Państwo mogli używać dwóch różnych brzmień w dwóch zakresach klawiatury. Zakresy klawiatury poszczególnych elementów mogą się pokrywać, dzięki czemu możliwe jest nakładanie na siebie poszczególnych Elementów.

Ponadto każdy element może brzmieć w różnym zakresie dynamiki, co pozwala przypisać jeden Element dźwiękom cichszym, a drugi Element dźwiękom głośniejszym.



UWAGA W trybie Performance podobne ustawienia mogą być przypisane każdej partii (Ref. #42, 43).

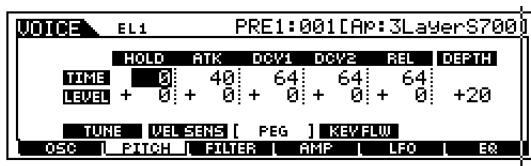
● PITCH [F2]

Tutaj mogą Państwo określić podstawowe parametry związane z wysokością dźwięku, indywidualnie dla każdego Elementu. Możliwe jest odstrajanie Elementów, stosowanie skalowania wysokości dźwięku, itd. Ponadto dzięki ustawieniom parametrów PEG (generatora obwiedni wysokości dźwięku) mogą Państwo kontrolować zmianę wysokości dźwięku w czasie.

PEG (generator obwiedni wysokości dźwięku)

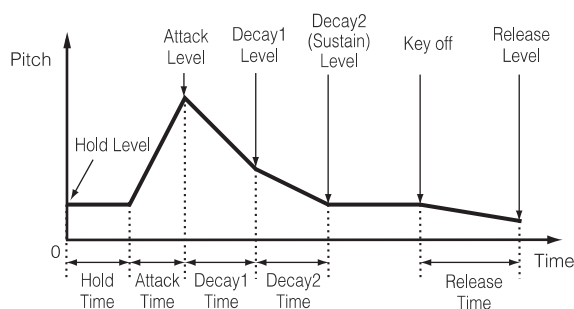
[F2] → [SF3]

Poprzez parametry PEG kontrolują Państwo zmiany wysokości dźwięku zachodzące od momentu naciśnięcia klawisza do chwili jego zwolnienia. Poniższa ilustracja przedstawia obwiednię wysokości dźwięku składającą się z pięciu parametrów typu Time (prędkość zmian) oraz pięciu parametrów typu Level (wysokość dźwięku). Pozwala to na stworzenie automatycznych zmian wysokości dźwięku. Ponadto każdy Element może posiadać inne ustawienia parametrów PEG.



Skróty pojawiające się na ekranie oraz odpowiadające im pełne nazwy wszystkich dostępnych parametrów są przedstawione w tabeli poniżej.

	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	Hold time	Attack time	Decay 1 time	Decay 2 time	Release time	---
LEVEL	Hold level	Attack level	Decay 1 level	Decay 2 (Sustain) level	Release level	Depth

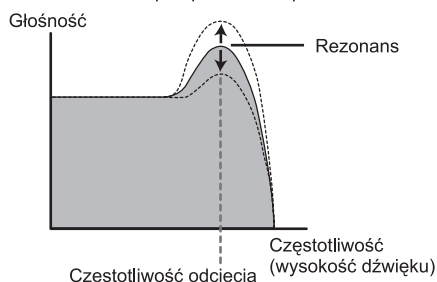
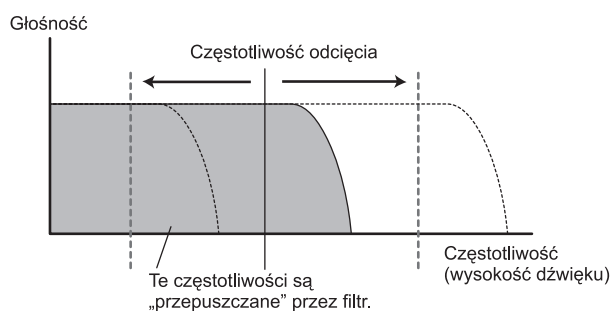


● FILTER [F3]

Filtr może zostać wykorzystany do zmiany charakterystyki częstotliwościowej każdego Elementu poprzez regulowanie ilości składowych (tonów harmoniczych), zawartych w fali wykorzystywanej przez Element.

Częstotliwość odcięcia i rezonans

Działanie filtra polega na przepuszczaniu części sygnału o częstotliwości niższej niż podana częstotliwość oraz wycinaniu części sygnału o częstotliwości wyższej od podanej. Taka częstotliwość nazywana jest częstotliwością odcięcia filtra. Odpowiednie ustawienia częstotliwości odcięcia filtra mogą spowodować rozjaśnianie lub przyciemnianie brzmienia. Z kolei rezonans podnosi poziom częstotliwości bliskich częstotliwości odcięcia. Dzięki podkreśleniu składowych na tym obszarze brzmienie staje się twardsze i jaśniejsze, jednocześnie wyróżniając się i nabierając charakteru.

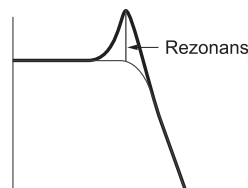


Typy filtrów

Na powyższych ilustracjach przedstawiono filtr dolnoprzepustowy – jednak S90 dysponuje również innymi typami filtrów.

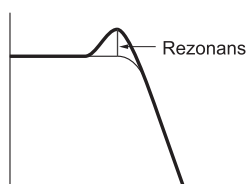
LPF24D (cyfrowy filtr dolnoprzepustowy 24dB/Oct)

Dynamiczny filtr 4 rzędu (-24dB/Oct) z silnym rezonansem.



LPF24A (analogowy filtr dolnoprzepustowy 24dB/Oct)

Dynamiczny filtr 4 rzędu (-24dB/Oct) o charakterystyce typowej dla urządzeń analogowych.

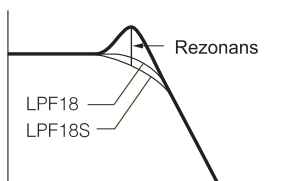


LPF18 (filtr dolnoprzepustowy 18dB/Oct)

Dynamiczny filtr 3 rzędu (-18dB/Oct).

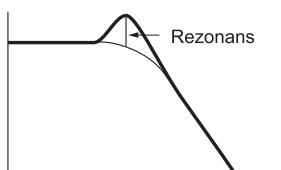
LPF18s (filtr dolnoprzepustowy 18dB/Oct typu Staggered)

Dynamiczny filtr 3 rzędu (-18dB/Oct) o płystszej charakterystyce.



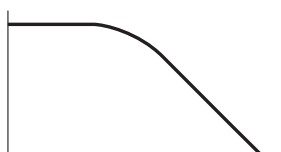
LPF12 (filtr dolnoprzepustowy 12dB/Oct)

Dynamiczny filtr 2 rzędu (-12dB/Oct) przeznaczony do użycia w połączeniu z filtrem górnoprzepustowym.



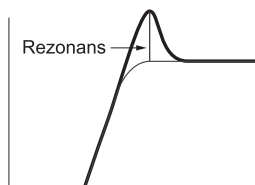
LPF6 (filtr dolnoprzepustowy 6dB/Oct)

Dynamiczny filtr 1 rzędu (-6dB/Oct) bez rezonansu przeznaczony do użycia w połączeniu z filtrem górnoprzepustowym.



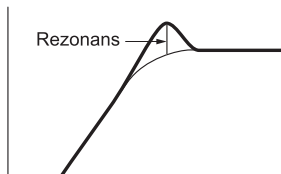
HPF24D (cyfrowy filtr górnoprzepustowy 24dB/Oct)

Dynamiczny filtr 4 rzędu (-24dB/Oct) z silnym rezonansem.

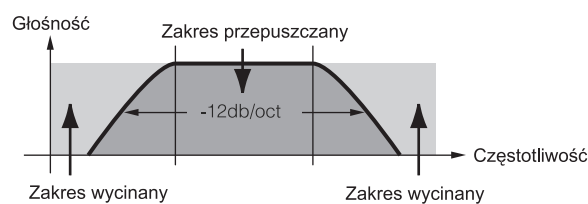


HPF12 (filtr górnoprzepustowy 12dB/Oct)

Dynamiczny filtr 2 rzędu (-12dB/Oct) przeznaczony do użycia w połączeniu z filtrem górnoprzepustowym.



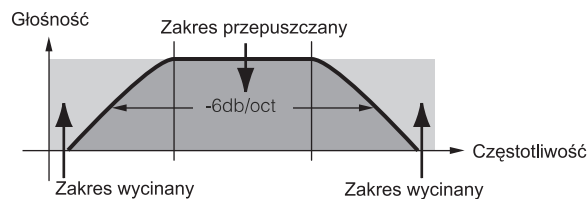
BPF12D (cyfrowy filtr pasmowoprzepustowy 12dB/Oct)



BPF12s (filtr pasmowoprzepustowy 12dB/Oct typu Staggered)

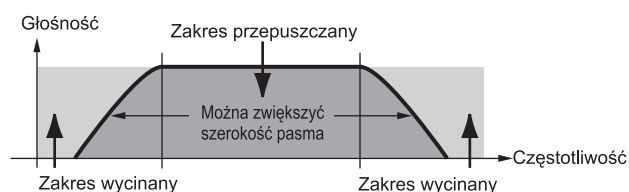
Filtr o podobnym działaniu jak BPF12D, ale o płystszej charakterystyce.

BPF6 (filtr pasmowoprzepustowy 6dB/Oct)



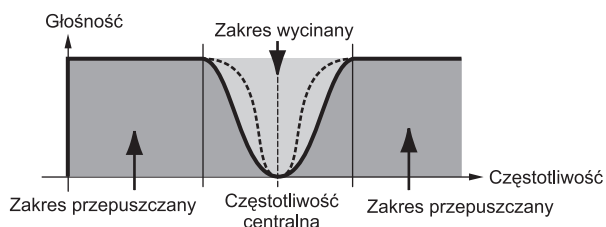
BPFw (szeroki filtr pasmowoprzepustowy)

Połączenie filtrów HPF i LPF drugiego rzędu, dysponujący znacznie szerszym pasmem.



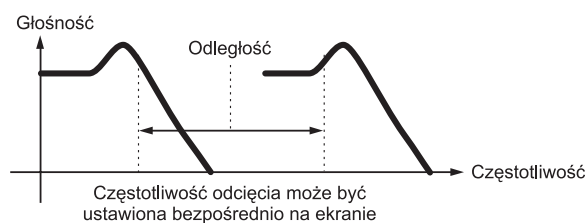
BEF12 (filtr pasmowozaporowy 12dB/Oct)

BEF6 (filtr pasmowozaporowy 6dB/Oct)



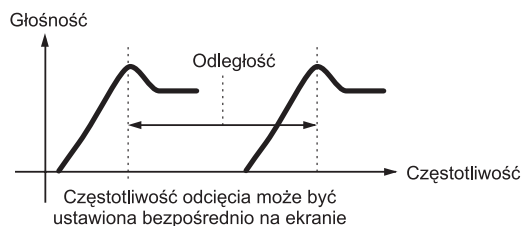
Dual LPF

Równoległe połączenie dwóch filtrów LPF drugiego rzędu.



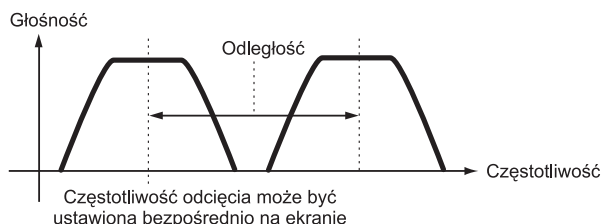
Dual HPF

Równoległe połączenie dwóch filtrów HPF drugiego rzędu.



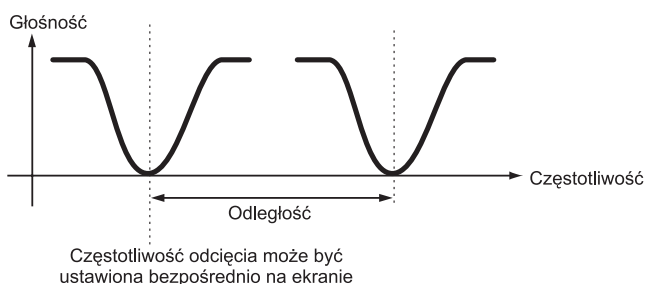
Dual BPF

Równoległe połączenie dwóch filtrów BPF pierwszego rzędu.



Dual BEF

Równoległe połączenie dwóch filtrów BEF pierwszego rzędu.



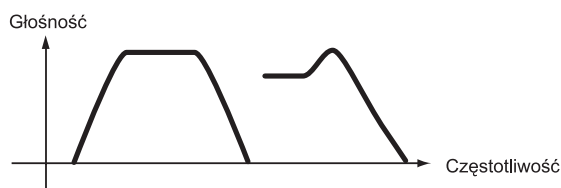
LPF12 + HPF12

Połączenie filtrów LPF i HPF (drugiego rzędu).



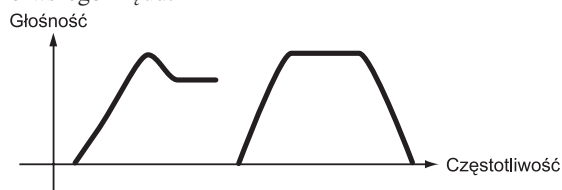
LPF12 + BPF6

Połączenie filtra LPF drugiego rzędu z filtrem BPF pierwszego rzędu.



HPF12 + BPF6

Połączenie filtra HPF drugiego rzędu z filtrem BPF pierwszego rzędu.



thru

Filtry są pomijane, sygnał jest przepuszczany w całości bez przetwarzania.

UWAGA Parametry filtra są dostępne również podczas edycji partii.

Ponadto dysponują Państwo parametrami FEG (generatora obwiedni filtra), pozwalającymi kontrolować działanie filtra w czasie, dzięki czemu możliwe jest wprowadzanie dynamicznych zmian w charakterystyce tonalnej. Poniżej przedstawiono opis działania FEG.

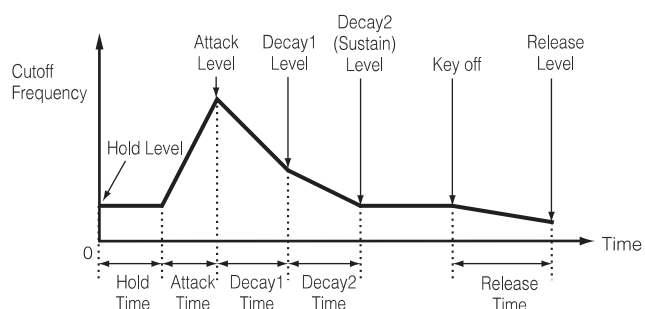
PEG (generator obwiedni wysokości dźwięku) [F3] → [SF3]

Poprzez parametry PEG kontrolują Państwo zmiany barwy dźwięku zachodzące od momentu naciśnięcia klawisza do chwili jego zwolnienia. Poniższa ilustracja przedstawia obwiednię filtra składającą się z pięciu parametrów typu Time (prędkość zmian) oraz pięciu parametrów typu Level (zakres filtracji). Po naciśnięciu klawisza częstotliwość odcięcia filtra będzie się zmieniać zgodnie z ustawieniami obwiedni. Pozwala to na stworzenie automatycznych zmian barwy dźwięku, np. efektu wah-wah. Ponadto każdy Element może posiadać inne ustawienia parametrów PEG.

VOICE		PRE1:001CAP:3LayerS7001				
		HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL DEPTH
TIME		0	60	92	97	113
LEVEL		+114	+122	+82	+0	+63
		TYPE VEL SENS [FEG] KEY FLW SCALE				
OSC		PITCH	FILTER	AMP	LFO	EQ

Skróty pojawiające się na ekranie oraz odpowiadające im pełne nazwy wszystkich dostępnych parametrów są przedstawione w tabeli poniżej.

	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	Hold time	Attack time	Decay 1 time	Decay 2 time	Release time	---
LEVEL	Hold level	Attack level	Decay 1 level	Decay 2 (Sustain) level	Release level	Depth



● AMP [F4]

Tutaj mogą Państwo określić parametry związane z głośnością dźwięku po przejściu sygnału z sekcji OSC przez bloki PITCH oraz FILTER, indywidualnie dla każdego Elementu. Możliwe jest określenie głośności każdego Elementu, jak również sygnału sumarycznego, wysyłanego do wyjść.

Sygnał każdego Elementu jest następnie wysyłany z określonym wzmocnieniem do sekcji EFFECT.

Ponadto dzięki ustawieniom parametrów PEG (generatora obwiedni wysokości dźwięku) mogą Państwo kontrolować zmianę wysokości dźwięku w czasie.

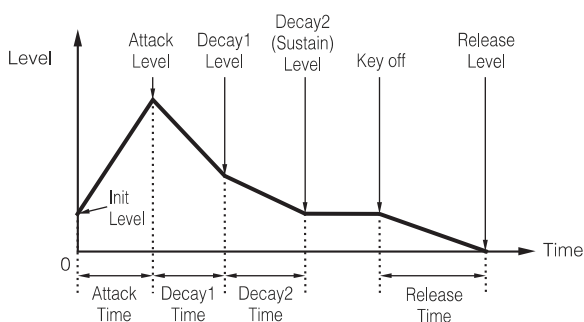
AEG (generator obwiedni amplitudy) [F4] → [SF3]

Poprzez parametry AEG kontrolują Państwo zmiany głośności dźwięku zachodzące od momentu naciśnięcia klawisza do chwili jego zwolnienia. Poniższa ilustracja przedstawia obwiednię głośności składającą się z pięciu parametrów typu Time (prędkość zmian) oraz pięciu parametrów typu Level (głośność). Po naciśnięciu klawisza głośność będzie się zmieniać zgodnie z ustawieniami obwiedni. Ponadto każdy Element może posiadać inne ustawienia parametrów AEG.

VOICE		EL1		PRE1:001[AP:3LayerS700]			
	INIT	ATK	DCV1	DCV2	REL	DEPTH	
TIME	--	53	83	115	67	---	
LEVEL	73	--	80	0	---	---	
LVL/PAN		VEL SENS	[AEG]	KEYFLW	SCALE		
OSC	PITCH	FILTER	AMP	LFO	EQ		

Skróty pojawiające się na ekranie oraz odpowiadające im pełne nazwy wszystkich dostępnych parametrów są przedstawione w tabeli poniżej.

	INIT	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	---	Attack time	Decay 1 time	Decay 2 time	Release time	---
LEVEL	Initial level	---	Decay 1 level	Decay2 (Sustain) level	---	



● LFO (generator przebiegów wolnozmiennych) [F5]

Jak sugeruje jego nazwa, służy do wytwarzania przebiegów falowych o niskiej częstotliwości.

Przebiegi te służą do modyfikacji obwiedni amplitudy, filtra i/lub wysokości dźwięku każdego z Elementów, co umożliwia uzyskiwanie takich efektów, jak vibrato, wah-wah czy tremolo. LFO może być zaprogramowany niezależnie dla każdego z Elementów, jak również jednokowo dla wszystkich (Ref. #159-174).

● EQ (korektor) [F6]

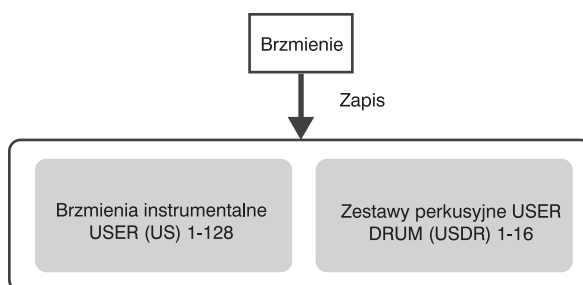
Dzięki korekcji dźwięku możliwe jest określenie specyficznej charakterystyki brzmienia, a także osiągnięcie właściwych proporcji pomiędzy Elementami (Ref. #210-215).

5 Proszę ustalić parametry efektów

Przykładowy opis ustawień efektów znajdą Państwo na stronie 67.

6 Proszę zapisać edytowane brzmienie

W wewnętrznej pamięci użytkownika można zapisać do 128 nowych brzmień instrumentalnych oraz 16 nowych zestawów perkusyjnych.



Podczas zapisywania brzmienia pod wybranym numerem następuje nieodwracalna utrata wszystkich informacji na temat wcześniej zapisanego tam brzmienia. Dlatego proszę zawsze zapisywać ważne dane na kartach pamięci lub w komputerze.

UWAGA Więcej szczegółów na temat zapisywania brzmień znajduje się na stronie 73.

Edycja brzmień Board Custom

Brzmienia Board Custom zawartena kartach Plug-in mogą być edytowane za pomocą oprogramowania edycyjnego dołączonego do karty Plug-in.

UWAGA Korzystając z oprogramowania edycyjnego w trybie Voice proszę ustawić w programie parametr Part Number na wartość „1”.

Oryginalne brzmienia Board Custom stworzone przez Państwa mogą zostać zapisane w komputerze, a następnie przywołane.



Proszę się upewnić, że zapisali Państwo edytowane dane w pamięci karty, ponieważ wszelkie dane edycyjne znajdujące się w pamięci DRAM karty Plug-in zostaną utracone po wyłączeniu zasilania S90 (strona 82).

UWAGA Więcej szczegółów na temat korzystania z oprogramowania edycyjnego dołączonego do karty Plug-in znajduje się w plikach pomocy programu Voice Editor.

UWAGA Zmiany powyższych parametrów mogą mieć niewielki wpływ (lub w ogóle nie mieć wpływu) na brzmienie w zależności od modelu zainstalowanej karty Plug-in.

Korzystanie z procesora efektów

Ostatni krok w tworzeniu brzmień to odpowiednie użycie efektów, nadających brzmieniu określony wyraz.

Struktura efektów

Architektura przetwarzania sygnału S90 wykorzystuje następujące procesory efektów:

■ Efekty systemowe (Reverb, Chorus, Variation)

Efekty systemowe są stosowane do dźwięku jako całości, niezależnie od tego, czy jest to brzmienie, ustawienie Performance, czy też utwór. W przypadku efektów systemowych poziom wysyłki dla każdej partii jest kontrolowany za pomocą parametru Send Level. Przetworzony dźwięk (określany mianem „wet”) jest wysyłany z powrotem do miksera zgodnie z ustawieniami parametru Return Level i wysyłany na wyjście – po zmiksowaniu z nieprzetworzonym sygnałem nazywanym „dry”. Taka architektura pozwala osiągnąć optymalne proporcje pomiędzy oryginalnym sygnałem każdej partii, a sygnałem przetworzonym.

Reverb

Efekt Reverb nadaje dźwiękowi wrażenie przestrzenności poprzez symulowanie złożonych odbić powstających w rzeczywistych miejscach wykonania, takich jak sale koncertowe lub małe kluby. Dostępnych jest 12 różnych rodzajów algorytmów typu Reverb.

Chorus

Efekt Chorus wykorzystuje modulację do stworzenia bogatego, wielokrotnionego brzmienia – daje to wrażenie jednoczesnego odtwarzania jednej partii przez kilka instrumentów na raz. Dostępnych jest 25 różnych rodzajów algorytmów typu Chorus.

Variation

Efekt Variation pozwala na stosowanie różnorodnych metod przetwarzania i wzbogacania dźwięku. Dostępnych jest 25 różnych rodzajów algorytmów typu Variation. Efekt Variation nie jest dostępny w trybie Voice.

■ Efekty insertowe (Insertion 1, 2)

Efekty insertowe mogą być stosowane indywidualnie do każdej partii, w związku z czym są wykorzystywane głównie do przetwarzania pojedynczych partii. Głębokość efektu jest regulowana za pomocą balansu dry/wet. Ponieważ efekt Insertion może być zastosowany do jednej wybranej partii, powinien być używany do przetwarzania brzmień, które chcą Państwo zmienić w znaczący, bądź drastyczny sposób. Możliwe jest nawet ustawienie balansu w położeniu 100% wet, dzięki czemu słyszany jest tylko przetworzony dźwięk. Blok efektów S90 jest wyposażony w 2 efekty insertowe, z których pierwszy dysponuje 104 algorytmami przetwarzania, zaś drugi – 25 algorytmami.

■ Efekty insertowe Plug-in

Są to specjalne efekty systemowe dostępne po zainstalowaniu karty Plug-in Effect (strona 22). Efekty Plug-in nie są dostępne w trybie Voice.

■ Korektor główny

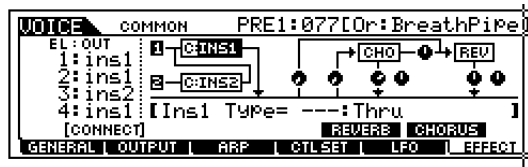
Zazwyczaj korektor jest wykorzystywany do dostosowywania dźwięku pochodzącego ze wzmacniaczy lub głośników do charakterystyki pomieszczenia. Dźwięk jest dzielony na kilka pasm częstotliwości, a następnie korygowany poprzez wzmacnianie lub osłabianie wybranych pasm. Możliwa jest również korekcja dźwięku pod kątem rodzaju muzyki; muzyka klasyczna jest wyrafinowana, muzyka pop – wyrazista, a rockowa – dynamiczna. W takim przypadku korektor może zostać wykorzystany do nadania dźwiękowi swoistego charakteru.

Korektor, w który wyposażono S90, posiada 5 pasm i jest wysokiej klasy urządzeniem cyfrowym. Do kontrolowania poziomu czterech pasm (spośród pięciu) mogą zostać wykorzystane suwaki znajdujące się na przednim panelu.

Przykładowe ustawienie efektów

Poniżej przedstawiony jest przykład edycji parametrów dotyczących efektów w trybie Voice Edit (strona 60). W tym przykładzie ustawienie efektu Insertion1 dla brzmienia Or: BreathPipe (PRE1: E13) zostanie zmienione z Thru na FLANGER (efekt silnika odrzutowego).

- 1 Proszę wybrać numer brzmienia, które chcą Państwo edytować (w tym przypadku Or: BreathPipe = PRE1:E13), a następnie przejść w tryb Voice Edit (strony 36 i 60).
- 2 Proszę nacisnąć przycisk [COMMON], aby przywołać ekran Common Edit (strona 61).
- 3 Proszę nacisnąć przyciski [F6] i [SF1], aby przywołać ekran Connect.
- 4 Proszę za pomocą przycisków kursora przywołać ekran INS1 (INS1 Type).



- 5 Proszę za pomocą pokrętła DATA wybrać ustawienie „FLG:FLANGER1”, a następnie zagrać kilka dźwięków. Proszę wypróbować inne typy efektów, korzystając z tabeli Effect List znajdującej się w oddzielnym dodatku Data List.

UWAGA Mogą Państwo posłuchać i porównać brzmienie przed i po edycji wykorzystując w tym celu funkcję Compare (strona 61).

UWAGA Aby wyłączyć przetwarzanie brzmienia przez efekty, proszę nacisnąć przycisk [EFFECT BYPASS] (wyposażony w świecący wskaźnik).

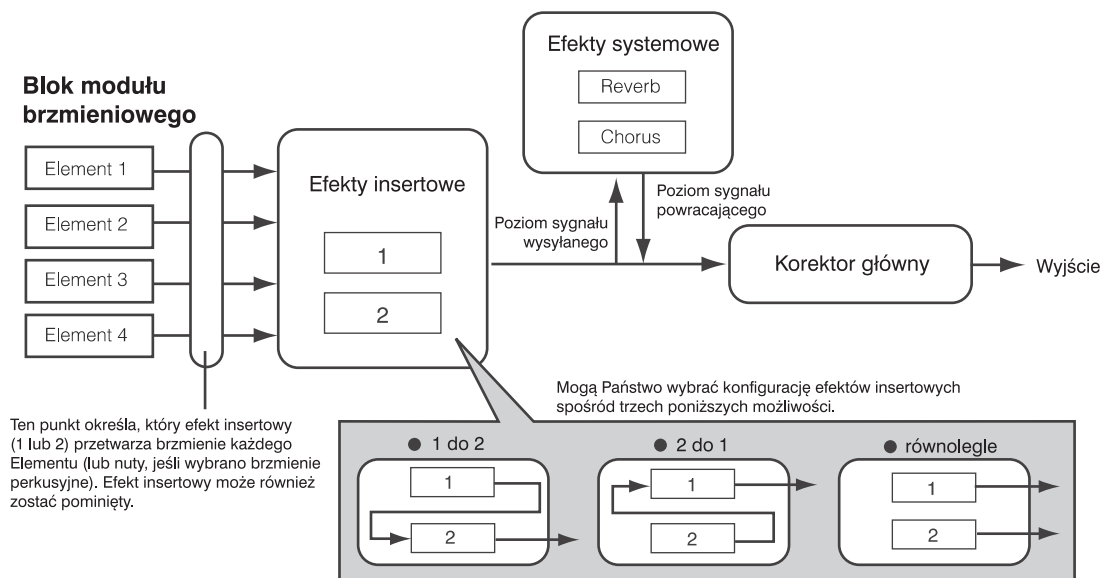
UWAGA Mogą Państwo dokonać szczegółowej regulacji parametrów efektów korzystając z ekranów parametrów efektów ([SF2]-[SF5]). Przewijanie ekranów jest możliwe przy wykorzystaniu przycisków [◀ ▶]. Więcej szczegółów na temat parametrów efektów znajduje się w oddzielnym dodatku Data List.

- 6 Jeśli chcą Państwo zachować nowe ustawienia, proszę zapisać brzmienie przed wyjściem z trybu Voice Edit. Więcej szczegółów na temat zapisywania brzmień znajduje się na stronie 73.

Konfiguracja efektów

● W trybie Voice

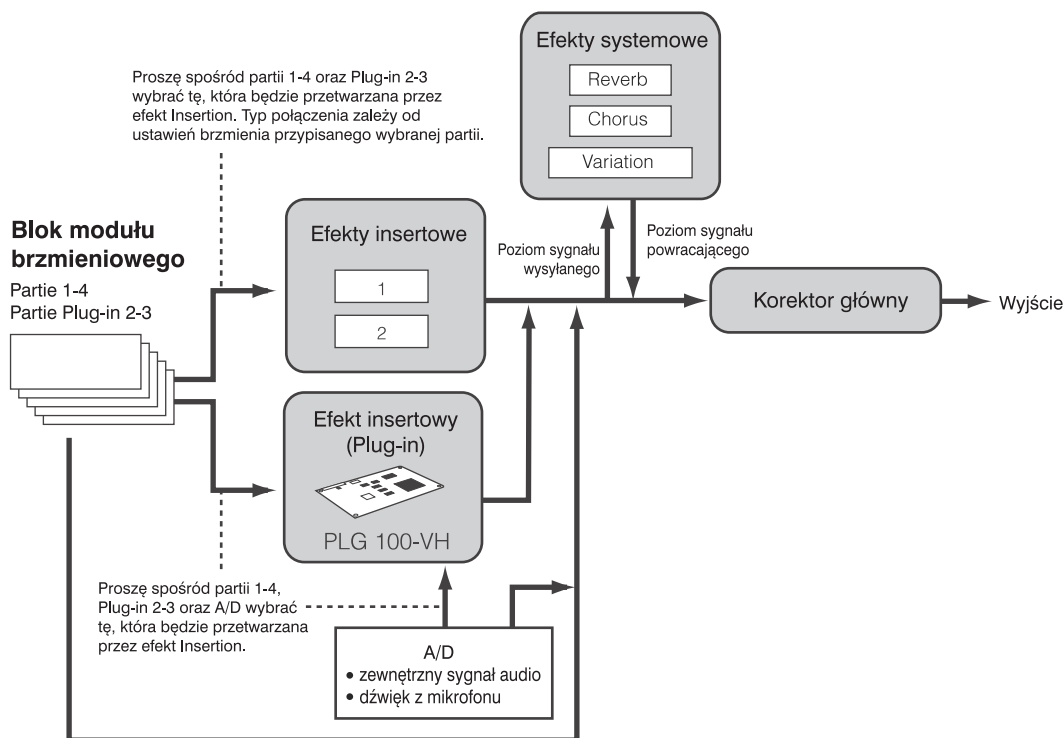
Dostępne są trzy różne efekty insertowe w poniższej konfiguracji.



UWAGA Połączenie równoległe nie jest dostępne w przypadku brzmień Plug-in.

● W trybie Performance

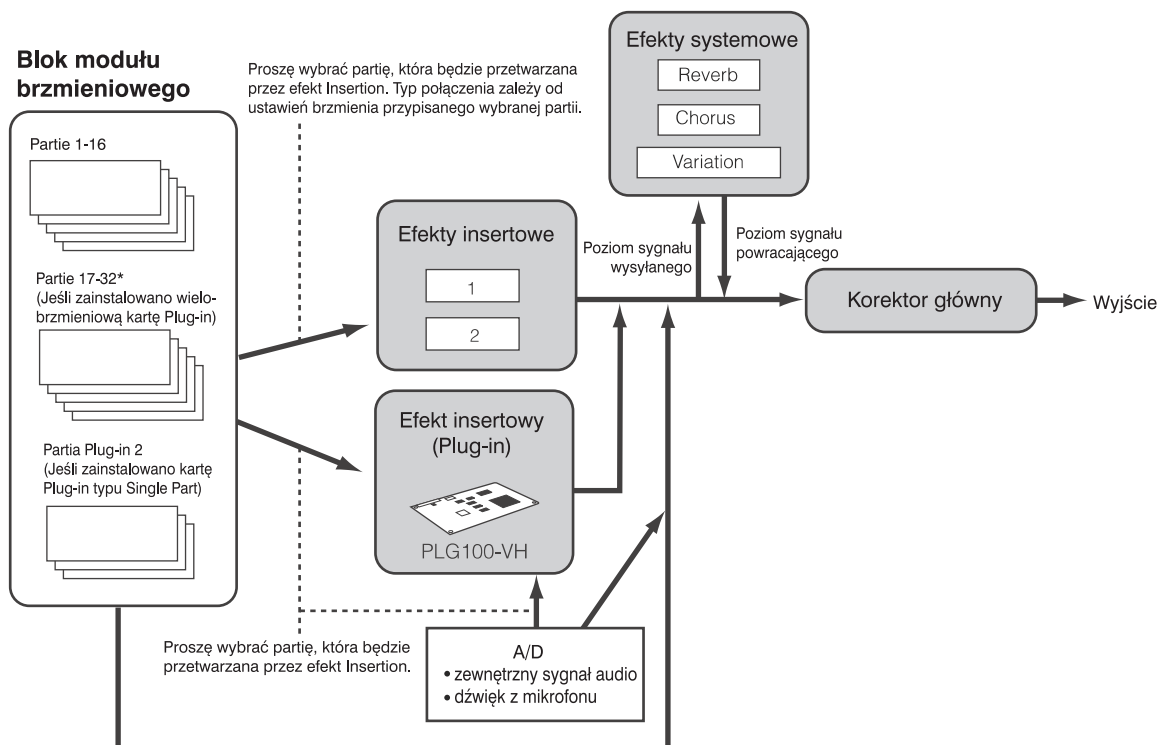
Poniższy diagram obrazuje wewnętrzny przepływ sygnału w przypadku zainstalowania karty Plug-in Vocal Harmony (PLG100-VH) w gnieździe nr 1.



UWAGA Karta Plug-in Vocal Harmony (PLG100-VH) może być zainstalowana tylko w gnieździe nr 1. Nie można jej zainstalować w gniazdach nr 2 i nr 3.

● W trybie Sequence Play/Mixing

Poniższy diagram obrazuje wewnętrzny przepływ sygnału w przypadku zainstalowania karty Plug-in Vocal Harmony (PLG100-VH) w gnieździe nr 1 oraz wielobrzmieniowej karty XG (PLG100-XG) w gnieździe nr 3.



* Proszę pamiętać, że efekt Insertion (Plug-in) oraz efekty systemowe nie mogą być zastosowane do partii 17-32 (korzystających z wielobrzmieniowej karty Plug-in). Sygnał z partii 17-32 jest wysyłany bezpośrednio do głównego korektora.

Wykonywanie operacji

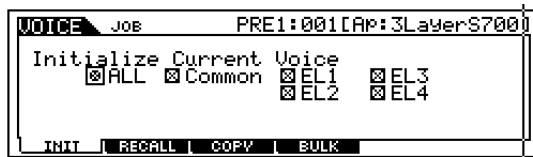
W trybie Job mają Państwo możliwość wykonywania rozmaitych operacji (Jobs). Przykładowo mogą Państwo dokonać inicjalizacji brzmienia/ustawienia Performance do jego oryginalnych ustawień (włączając w to aktualnie edytowane) lub kopiować Elementy/partie.

Dostępne operacje (strony)

MODE	JOB					
	Initialize	Recall	Copy	Bulk Dump	Performance Copy	Factory Set
	F1	F2	F3	F4	F6	-
VOICE	Tak	Tak	Tak	Tak		
PERFORMANCE	Tak	Tak	Tak	Tak		
MASTER	Tak			Tak		
MIXING ([SEQ PLAY] → [F6])	Tak			Tak	Tak	
UTILITY						strona 72

Wykonywanie operacji

- W dowolnym trybie proszę wybrać brzmienie Voice/ustawienie Performance/program Master lub ustawienie Mixing, na których chcą Państwo wykonać operację.
- Proszę za pomocą przycisku [JOB] przejść w tryb Job.
- Proszę przy pomocy przycisków funkcyjnych przywołać ekran operacji, którą chcą Państwo wykonać (za wyjątkiem trybu Utility).



- Proszę za pomocą przycisków [DEC/NO], [INC/YES] oraz przycisku kursora ustalić parametry wykonywanej operacji.
- Po naciśnięciu przycisku [ENTER] pojawi się prośba o potwierdzenie.
- Proszę nacisnąć przycisk [INC/YES], aby potwierdzić operację. Po jej wykonaniu na wyświetlaczu pojawi się komunikat „Completed”, a następnie zostanie przywrócony oryginalny ekran operacji.

Aby odwołać operację proszę nacisnąć przycisk [DEC/NO].

! Proszę nigdy nie wyłączać zasilania podczas zapisywania danych do pamięci Flash ROM (kiedy na wyświetlaczu pokazywany jest komunikat „Executing...” lub „Please keep power on”). Utrata zasilania podczas zapisu danych może spowodować utratę wszystkich danych użytkownika, a nawet niemożność uruchomienia instrumentu (na skutek uszkodzenia danych w pamięci Flash ROM).

- Proszę nacisnąć któryś z przycisków MODE (lub przycisk [EXIT]), aby opuścić tryb Job i wrócić do trybu Play.

Resetowanie (inicjalizacja) parametrów brzmienia Voice/ustawienia Performance do jego ustawień domyślnych [F1]

Jest to pożyteczna funkcja pozwalająca na stworzenie „czystej kartki”, szczególnie przydatna do tworzenia brzmień lub ustawień od podstaw. Proszę pamiętać, że funkcja ta nie przywraca parametrom Performance oryginalnych ustawień sprzed edycji.

Wybór parametrów do inicjalizacji

Cel	Ustawienia na wyświetlaczu					
	Normal Voice	Drum Voice	Plug-in Voice	Performance	Mixing	Master
Wszystkie zaznaczone dane	WSZYSTKO					
Parametry wspólne zaznaczonego programu	Parametry wspólne					
Partia/Element/Nuta/Strefa/Mixing aktualnie wybranego programu	EL 1-EL 4	EL/Nuta (Nazwa nuty)	EL	Part1-4/PLG1-3	Part1-16/PLG1-3	Strefa*

* Parametry dostępne wtedy, gdy typ inicjalizowanego parametru ma wartość Split lub Layer. Wynikiem operacji może być przypisanie kanału transmisji danych lub punkt podziału.

UpperCh, LowerCh

Jeśli parametr Type powyżej ma wartość „Zone-Split”, mogą Państwo przydzielić oddzielne kanały MIDI transmisji danych wyższym i niższym sekcjom klawiatury (odpowiednio na prawo i na lewo od punktu podziału). Jeśli parametr Type powyżej ma wartość „Zone-Layer”, mogą Państwo przydzielić dwum warstwom oddzielne kanały MIDI transmisji danych.

SplitPoint

Parametr ten jest dostępny tylko wtedy, gdy parametr Type ma wartość „Split”. Zakres wartości: C-2-G8.

Przywołanie edycji [F2]

Jeśli podczas edycji brzmienia/ustawienia Performance wybiorą Państwo inne brzmienie/ustawienie bez zapisywania efektów edycji, wszelkie wprowadzone zmiany zostaną anulowane. W takim przypadku przy pomocy funkcji Edit Recall możliwe jest przywołanie ostatnio edytowanego brzmienia wraz z wprowadzonymi zmianami.

Korzystanie z funkcji Copy [F3]

Voice

Przy pomocy tego ekranu mogą Państwo skopiować parametry wspólne oraz poszczególnych Elementów/Nut z dowolnie wybranego brzmienia do brzmienia aktualnie edytowanego. Jest to szczególnie przydatne w przypadku tworzenia brzmień, w których chcą Państwo wykorzystać wcześniejsze ustawienia innych brzmień.



Brzmienie źródłowe

Proszę wybrać brzmienie i określić typ kopiowanych danych.

☐ Typy danych

Jeśli wybrano brzmienie instrumentalne:

Common (ustawienia wspólne), Element 1-4

Jeśli wybrano brzmienie perkusyjne:

Common, Drum key C0-C6

Jeśli wybrano brzmienie Plug-in:

Common, Element

UWAGA Jeśli typ brzmienia źródłowego jest inny, niż typ brzmienia docelowego, możliwe jest skopiowanie jedynie parametrów wspólnych.

Typy danych brzmienia docelowego

Jeśli źródłem danych jest brzmienie instrumentalne lub perkusyjne a typ danych jest określony jako Element lub Nuta, mogą Państwo wybrać typ danych brzmienia docelowego.

☐ Typy danych

Jeśli wybrano brzmienie instrumentalne:

Common (ustawienia wspólne), Element 1-4

Jeśli wybrano brzmienie perkusyjne:

Common, Drum key C0-C6

UWAGA Jeśli wybrali Państwo parametry wspólne jako typ danych źródłowych, na ekranie będzie dostępny tylko typ danych „Common”.

Performance

Przy pomocy tego ekranu mogą Państwo skopiować parametry wspólne oraz poszczególnych partii z dowolnie wybranego ustawienia do ustawienia aktualnie edytowanego. Jest to szczególnie przydatne w przypadku tworzenia ustawień, w których chcą Państwo wykorzystać wartości parametrów pochodzące z innych ustawień.



Ustawienie źródłowe

Proszę wybrać ustawienie i określić typ kopiowanych danych.

☐ Typy danych

Part 1-4, Plug 1-3

Typy danych ustawienia docelowego

Proszę wybrać partię ustawienia docelowego.

☐ Typy danych

Part 1-4, Plug 1-3, Arp, Effect (Reverb, Chorus)

UWAGA Jeśli wybrali Państwo typ Arp (Arpeggio) lub Effect, zostaną skopiowane ustawienia arpeggiatora lub procesora efektów właściwe brzmieniu wybranej partii źródłowej.

Zapisywanie danych oprzy pomocy urządzeń zewnętrznych (Bulk Dump) [F4]

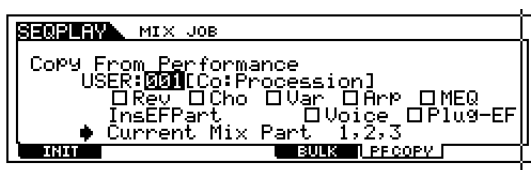
Mogą Państwo zapisać dane wszystkich swoich ustawień (brzmień, ustawień Performance, programów Master, itp.) wykorzystując funkcję Bulk Dump do przesłania danych do Państwa komputera lub zewnętrznego urządzenia MIDI.

UWAGA Przed wykonaniem funkcji Bulk Dump, instrumentowi należy przypisać odpowiedni numer urządzenia MIDI (Utility [F5] → [SF1] Ref. #178).

UWAGA Po otrzymaniu danych wybranego brzmienia/ustawienia przy użyciu funkcji Bulk Dump dane te mogą zostać utracone, jeśli wybiorą Państwo inne brzmienie/ustawienie lub przejdą do innego trybu pracy. Aby zapobiec utracie danych proszę użyć funkcji Store do zapisania otrzymanych danych (strona 73).

Kopiowanie wartości paramterów partii Performance do partii typu Mixing (Performance Copy [F5])

Ta funkcja pozwala Państwu w łatwy sposób skopiować niektóre parametry czterech partii ustawienia Performance do aktualnie edytowanego programu Mixing. Może być ona przydatna jeśli chcą Państwo, aby aktualnie edytowany program Mixing wykorzystał niektóre wartości parametrów istniejącego ustawienia Performance. Funkcja pozwala skopiować jedynie wartości wybranych parametrów. Ustawienia kanału odbioru MIDI są dopasowywane do ustawień kanału podstawowego (Utility [F5] → [SF1] Ref. #176). Jeśli to ustawienie ma wartość „omni”, jako kanał odbioru będzie wykorzystywany kanał 1. Aby wybrać grupę parametrów do skopiowania proszę zaznaczyć odpowiednie pola na ekranie.



Factory Set (przywracanie ustawień fabrycznych)

Ta funkcja umożliwia przywrócenie domyślnej zawartości pamięci użytkownika (Voice/Performance), jak również ustawień systemowych i innych. Gdy edytują Państwo jakiekolwiek ustawienia, odpowiednie ustawienia fabryczne są nadpisywane i w efekcie tracone. Proszę skorzystać z poniższej procedury w przypadku, gdyby potrzebowali Państwo przywrócić ustawienia fabryczne.



Jeśli przywrócą Państwo ustawienia fabryczne, wszystkie dane dotychczas zapisane w pamięci użytkownika (m.in. Voice oraz Performance) zostaną zastąpione programami przygotowanymi fabrycznie. Proszę się upewnić, że nie spowoduje to utraty żadnych cennych danych. Przed przywróceniem ustawień fabrycznych proszę rozważyć możliwość archiwizacji danych przy pomocy komputera lub karty pamięci.

❶ Proszę przejść w tryb Utility Job naciskając przycisk [JOB] podczas pracy w trybie Utility (strona 29).

❷ Proszę nacisnąć przycisk [ENTER] (pojawi się prośba o potwierdzenie).

UWAGA Aby odwołać operację proszę nacisnąć przycisk [DEC/NO].

❸ Aby wykonać operację proszę nacisnąć przycisk [INC/YES]. Po zakończeniu operacji na wyświetlaczu pojawi się komunikat „Completed”, a następnie ekran powróci do swojej poprzedniej postaci.

❹ Proszę nacisnąć przycisk [UTILITY], aby opuścić tryb Utility Job i wrócić do trybu Utility.

UWAGA Wszystkie parametry trybu Utility związane z kartami Plug-in oraz rozszerzeniem mLAN8E są zapisywane jedynie w pamięci tych urządzeń, a nie w pamięci użytkownika S90. W związku z tym przywrócenie ustawień domyślnych nie ma wpływu na wartość tych parametrów.

Zapisywanie ustawień (funkcja Store)

Wyniki edycji ustawień mogą Państwo zapisać w pamięci użytkownika postępując zgodnie z poniższą procedurą.



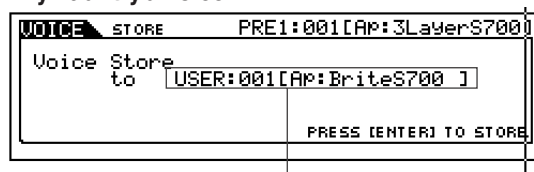
Podczas wykonywania tej operacji nadpisują Państwo wcześniejszą zawartość wybranej komórki pamięci. Proszę zatem pamiętać o archiwizacji cennych danych za pomocą komputera, karty pamięci lub innych urządzeń (strona 82).

UWAGA Więcej szczegółów na temat zmieniania nazwy znajduje się na stronie 34.

UWAGA Dane programów Mixing są zapisywane przy pomocy funkcji Put (strona 79).

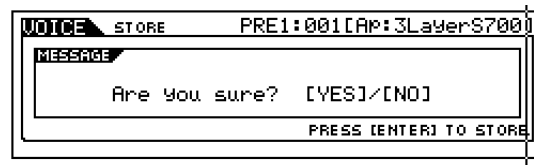
- 1 Po dokonaniu edycji brzmienia/ustawienia Performance proszę nacisnąć przycisk [STORE]. Pojawi się ekran funkcji Store.

Przykład: tryb Voice



Lokalizacja docelowa (brzmienie)

- 2 Proszę wybrać lokalizację za pomocą przycisków [DEC/NO] i [INC/YES].
- 3 Po naciśnięciu przycisku [ENTER] pojawi się prośba o potwierdzenie.



UWAGA Aby odwołać operację zapisu i powrócić do poprzedniego ekranu proszę nacisnąć przycisk [DEC/NO].

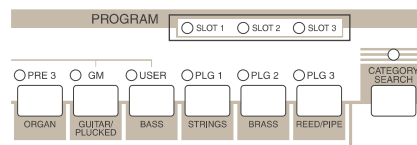
- 4 Aby wykonać operację, proszę nacisnąć przycisk [INC/YES]. Po zakończeniu operacji na wyświetlaczu pojawi się komunikat „Completed”, a następnie ekran powróci do swojej poprzedniej postaci.



Proszę nigdy nie wyłączać zasilania podczas zapisywania danych do pamięci Flash ROM (kiedy na wyświetlaczu pokazywany jest komunikat „Executing...” lub „Please keep power on”). Utrata zasilania podczas zapisu danych może spowodować utratę wszystkich danych użytkownika, a nawet niemożność uruchomienia instrumentu (na skutek uszkodzenia danych w pamięci Flash ROM).

Brzmienia Plug-in

W gniazdach rozszerzenia S90 można zainstalować do trzech kart Plug-in. Jeśli karty zostały zainstalowane prawidłowo ich obecność jest sygnalizowana na świeceniem odpowiedniego wskaźnika SLOT.

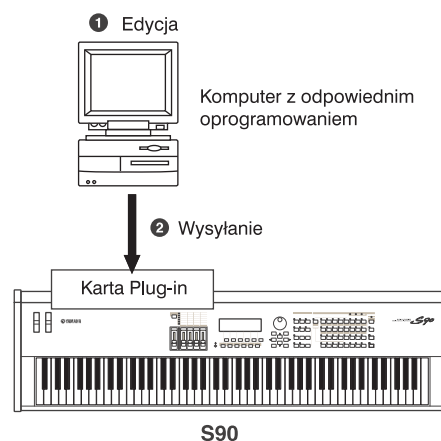


Brzmienia Plug-in mogą być edytowane z poziomu panelu S90, praktycznie w ten sam sposób co brzmienia użytkownika. Wyniki edycji mogą zostać zapisane – każdy Slot dysponuje pamięcią na zapisanie 64 brzmień Plug-in.

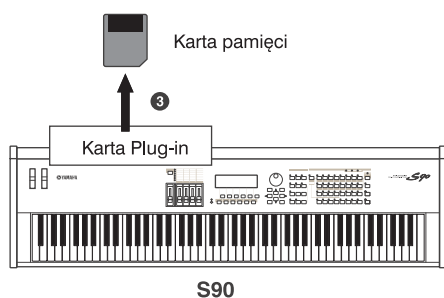
Edycja i zapis brzmień Board (brzmień karty)

Wśród brzmień karty dostępny jest specjalny zbiór brzmień – zwany Boar Custom – które mogą być edytowane z poziomu komputera za pomocą oprogramowania dołączonego do karty Plug-in. Ponieważ karty Plug-in nie są wyposażone w pamięć SRAM, dane edytowanych brzmień ulegają utraceniu po wyłączeniu zasilania. Dlatego brzmienia Board Custom powinny być zapisywane na karcie pamięci. Ponadto zapisane w ten sposób dane mogą być automatycznie ładowane do pamięci po ponownym włączeniu zasilania dzięki zastosowaniu funkcji Auto Load.

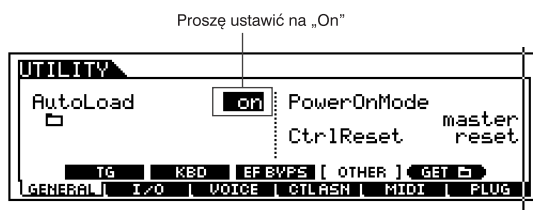
- 1 Proszę dokonać edycji brzmień karty przy pomocy odpowiedniego oprogramowania.
- 2 Proszę przesłać otrzymane w ten sposób dane do pamięci DRAM karty Plug-in.



- 3 Proszę zapisać dane z pamięci DRAM na kartę pamięci.



- 4 Jeśli to konieczne, proszę uaktywnić funkcję Auto Load w trybie Utility (strona 84).



- 5 Po ponownym włączeniu zasilania dane brzmień Board Custom zostaną automatycznie załadowane z karty pamięci do pamięci DRAM znajdującej się na karcie Plug-in.

Odtwarzanie utworów

Mogą Państwo bezpośrednio odtwarzać utwory z plików zapisanych na karcie pamięci. Funkcja Chain Step pozwala na stworzenie (i odtwarzanie) listy do 100 utworów. Dane funkcji Chain Step również mogą zostać zapisane na karcie pamięci (strona 82).

UWAGA Proszę się upewnić, że w czytniku znajduje się karta pamięci zawierająca odpowiednie dane utworów.



Przed rozpoczęciem korzystania z kart pamięci proszę przeczytać odpowiedni rozdział niniejszej instrukcji (strona 82).

UWAGA Sekwencer S90 jest kompatybilny i zdolny do odtwarzania plików MIDI (SMF) typu 0. Jeśli znajdzie taka potrzeba mogą Państwo użyć komputera, aby przy pomocy dołączonego programu File Utility dokonać konwersji plików z formatu 1 na format 0.

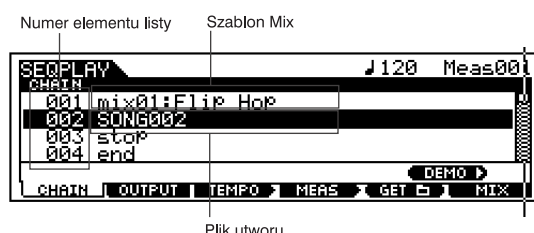


Proszę nigdy nie wyjmować/wkładać karty pamięci w trybie SEQ PLAY.

Tworzenie listy (CHAIN)

Numer elementu listy

Proszę użyć przycisków [▲]/[▼] do poruszania się między elementami.



UWAGA Mogą Państwo przejść do następnego elementu, a także zmienić ustawienia listy z wyprzedzeniem, nawet podczas odtwarzania utworu.

UWAGA Podczas odtwarzania utworu jest on oznaczany za pomocą wskaźnika [F].

Pliki utworów/szablony Mix

Proszę przypisać utwór elementowi listy. Mogą Państwo wybrać dowolny plik z rozszerzeniem „MID”. Szablony Mix (strona 79) również mogą zostać wybrane w celu ustawienia odpowiednich parametrów każdej partii modułu brzmieniowego.

W celu ciągłego (sekwencyjnego) odtwarzania wielu elementów listy, mogą Państwo określić w jaki sposób ma być odtwarzany dany element po zakończeniu odtwarzania poprzedniego. Dostępne są trzy możliwości: „skip”, „end” oraz „stop”.

W przypadku wybrania opcji „skip” element jest pomijany i rozpoczyna się odtwarzanie następnego elementu. Jeśli zdecydują się Państwo pominąć setny element, po zakończeniu odtwarzania elementu nr 99 funkcja Chain Step rozpocznie odtwarzanie pierwszego. W przypadku wybrania opcji „end” dany element jest ostatni w sekwencji – funkcja Chain Step zatrzymuje się i powraca do pierwszego utworu. Opcja „stop” powoduje zatrzymanie odtwarzania na tym elemencie listy.

❑ **Ustawienia:** skip, end, stop, plik utworu, szablon Mix

UWAGA Wcześniej należy wybrać katalog (w trybie Card) zawierający utwory, z których ma się składać lista.

❶ Proszę nacisnąć przycisk [SEQ PLAY], aby przejść w tryb Sequence Play.

❷ Proszę użyć przycisków [▲]/[▼] do poruszania się między elementami.

❸ Proszę przy pomocy przycisków [DEC/NO] oraz [INC/YES] przypisać elementom listy wybrane pliki lub szablony, albo odpowiednie opcje.

UWAGA Utwory z tego samego katalogu mogą być odtwarzane sekwencyjnie.

❹ Proszę stworzyć odpowiednią listę powtarzając kroki ❷ i ❸.

Odtwarzanie utworu

❶ Proszę wybrać utwór, który ma zostać odtwarzany w ten sam sposób jak powyżej (w punktach 1-3).

UWAGA Odtwarzając pojedynczy utwór nie trzeba podawać numeru elementu listy (może zostać otwarty ekran dowolnego elementu).

❷ Proszę – o ile to konieczne – ustalić tempo.

❸ Jeśli katalog, w którym znajduje się utwór nie jest katalogiem bieżącym (można to sprawdzić za pomocą ekranu INFORMATION), proszę wykonać następujące czynności.

UWAGA Proszę pamiętać, że katalog odtwarzania oraz katalog bieżący (w trybie Card) nie muszą odpowiadać temu samemu katalogowi. Jednak w celu poprawnego działania funkcji Chain Step, muszą one wskazywać na ten sam katalog.

❶ Proszę nacisnąć przycisk [F5] z poziomu ekranu CHAIN. Pojawi się prośba o potwierdzenie.

❷ Proszę nacisnąć przycisk [INC/YES], aby zatwierdzić operację.

❹ Proszę nacisnąć przycisk [PLAY/STOP], aby rozpocząć odtwarzanie utworu.

❺ Proszę ponownie nacisnąć przycisk [PLAY/STOP], aby zatrzymać odtwarzanie utworu.

Odtwarzanie sekwencyjne

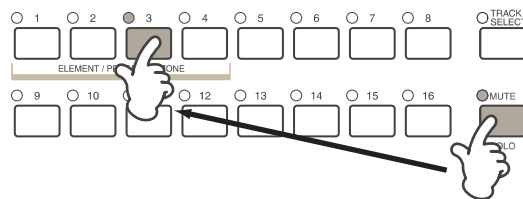
- 1 Proszę za pomocą przycisków [▲]/[▼] wybrać element listy odpowiadający utworowi lub szablonowi, od którego chcą Państwo rozpocząć odtwarzanie.
- 2 Proszę – o ile to konieczne – ustalić tempo.
- 3 Jeśli katalog, w którym znajduje się utwór nie jest katalogiem bieżącym (można to sprawdzić za pomocą ekranu INFORMATION), proszę wykonać następujące czynności.

UWAGA Proszę pamiętać, że katalog odtwarzania oraz katalog bieżący (w trybie Card) nie muszą odpowiadać temu samemu katalogowi. Jednak w celu poprawnego działania funkcji Chain Step, muszą one wskazywać na ten sam katalog.

- 1 Proszę nacisnąć przycisk [F5] z poziomu ekranu CHAIN. Pojawi się prośba o potwierdzenie.
- 2 Proszę nacisnąć przycisk [INC/YES], aby zatwierdzić operację.
- 4 Proszę nacisnąć przycisk [PLAY/STOP], aby rozpocząć odtwarzanie utworu. Po jego zakończeniu odtwarzany jest utwór odpowiadający elementowi listy o następnym numerze. W ten sposób utwory mogą być odtwarzane w sposób sekwencyjny.
- 5 Proszę ponownie nacisnąć przycisk [PLAY/STOP], aby zatrzymać odtwarzanie utworu. Odtwarzanie zostanie również zatrzymane po dotarciu do elementu oznaczonego „end” lub „stop”.

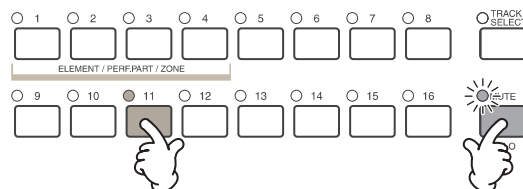
Włączanie i wyłączanie ścieżek – Solo i Mute

Aby wyłączyć ścieżkę



- 1 Proszę nacisnąć przycisk [MUTE], aby zapalił się wskaźnik znajdujący się obok przycisku.
- 2 Proszę nacisnąć jeden z przycisków [1]-[16] odpowiadający ścieżce, którą chcą Państwo wyłączyć.

Włączanie pojedynczej ścieżki



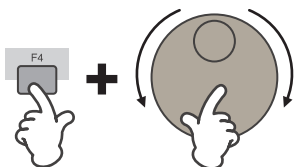
Proszę przytrzymać przycisk [MUTE] i wcisnąć jeden z przycisków [1]-[16], aby włączyć tylko tę wybraną ścieżkę.

Jeśli włączyli Państwo pojedynczą ścieżkę, wskaźnik [MUTE] będzie migotał sygnalizując aktywność funkcji Solo. Jeśli funkcja Solo jest aktywna, mogą Państwo przełączać się między ścieżkami naciskając odpowiadające im przyciski [1]-[16]. Aby zakończyć działanie funkcji Solo proszę ponownie nacisnąć przycisk [MUTE].

Zmiana pozycji w utworze/zmiana tempa

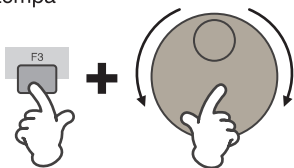
Mogą Państwo zmienić pozycję w utworze lub tempo odtwarzania utworu, odpowiadającego aktualnie wybranemu elementowi listy. Podczas odtwarzania tego utworu ustalone w ten sposób tempo ma pierwszeństwo przed oryginalnym ustawieniem tempa.

Przemieszczanie między taktami



Takt zostaje wybrany po puszczeniu przycisku [F4]

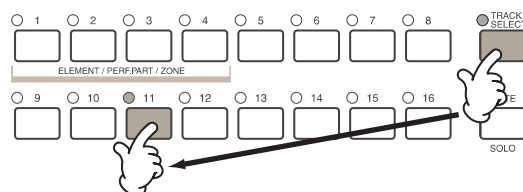
Zmiana tempa



Wybór ścieżek utworu

Aby dokonać edycji ustawień Mixing należy wybrać ścieżkę, która będzie edytowana.

Proszę nacisnąć przycisk [TRACK SELECT], aby zapalił się wskaźnik znajdujący się obok przycisku. Następnie proszę nacisnąć jeden z przycisków [1]-[16] odpowiadający ścieżce, którą chcą Państwo edytować.



UWAGA Kanał transmisji danych klawiatury w trybie Sequence Play jest przypisywany wybranej powyżej ścieżce.

Edycja utworu w trybie Sequence Play

● [F2] Output Channel

Przy pomocy tego ekranu potwierdzają Państwo numer kanału MIDI i określają, na który port MIDI są wysyłane dane.



OUT CH

Wskazuje kanał transmisji do gniazda MIDI OUT (brak możliwości edycji).

UWAGA W trybie Sequence Play dane MIDI wysyłane z klawiatury i pokręteł są wysyłane do bloku modułu brzmieniowego oraz – poprzez port MIDI OUT – do zewnętrznych urządzeń MIDI przez kanał MIDI odpowiadający aktualnie wybranej ścieżce.

Port

Określa wyjściowy port MIDI odpowiedniego kanału. Jest to pomocne w przypadku wysyłania danych do zewnętrznych modułów brzmieniowych w złożonych instalacjach MIDI wykorzystujących wiele portów. Proszę pamiętać, że ten parametr jest dostępny dla kanałów przypisanych partiom Plug-in 1-3 (w przypadku kart Plug-in typu Single Part) lub partiom Plug-in 17-32 (w przypadku kart Plug-in typu Multi Part). Partie wewnętrznego modułu brzmieniowego S90 są automatycznie ustawione na port 1.

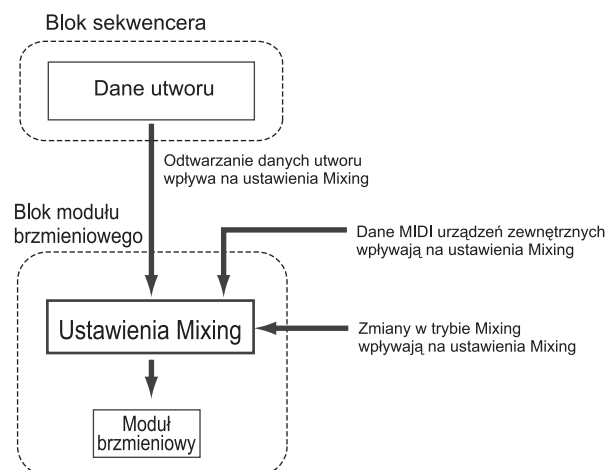
☐ Ustawienia: off, 1-3

UWAGA Dane wielu portów mogą być wysyłane tylko przy pomocy złącza USB.

Tryb Mixing

W tym trybie mogą Państwo dokonać ustawień miksowania oraz edytować wiele parametrów dotyczących partii modułu brzmieniowego – włączając w to brzmienie, jego głośność, położenie w przestrzeni stereofonicznej, korekcję, wysyłki efektowe i inne.

Poniższy diagram przedstawia w jaki sposób ustawienia Mixing mają wpływ na partię modułu brzmieniowego oraz w jaki sposób są uzależnione od innych ustawień.



Parametry Mixing nie są w istocie częścią danych utworu, lecz raczej ustawieniami modułu brzmieniowego sterującymi odtwarzaniem utworu. W związku z tym ustawienia parametrów Mixing nie są rejestrowane na ścieżkach utworu.

UWAGA Nawet jeśli wybrany utwór nie zawiera danych sekwencji, dane Mixing mogą zostać zapisane (funkcja Put) do szablonu Mix jako dane systemowe (strona 79). Odtwarzanie utworów tego typu powoduje wysłanie ustawień Mixing do zewnętrznego urządzenia MIDI.

Tryb Mixing (funkcje podstawowe)

UWAGA Parametry posiadające tę samą nazwę w trybie Mixing oraz Mixing Edit mają to samo przeznaczenie i ten sam zakres ustawień.

Procedura zasadnicza

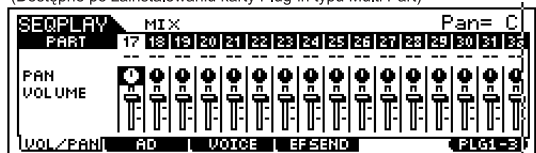
- 1 Z poziomu ekranu CHAIN proszę przejść w tryb Mixing naciskając przycisk [F6] (MIX).
- 2 Proszę wybrać szablon Mix, który chcą Państwo edytować (strona 79), a następnie opuścić ekran TEMPLATE.

- 3 Proszę za pomocą przycisku [F6] wybrać ekran odpowiadający partiom, które chcą Państwo miksować.

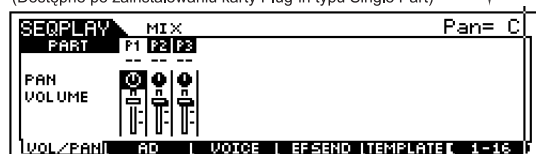
Partie wewnętrznego modułu brzmieniowego 1-16



Partie karty Plug-in typu Multi Part 17-32
(Dostępne po zainstalowaniu karty Plug-in typu Multi Part)



Partie karty Plug-in typu Single Part 1-3
(Dostępne po zainstalowaniu karty Plug-in typu Single Part)



- UWAGA** Proszę pamiętać, że ustawienia partii karty Plug-in typu Multi Part (17-32) dotyczą wszystkich szablonów, a nie pojedynczego utworu.

- 4 Proszę za pomocą przycisków [F1]-[F5] wybrać menu, które chcą Państwo edytować, a następnie ustawić wartości parametrów na odpowiednich ekranach.

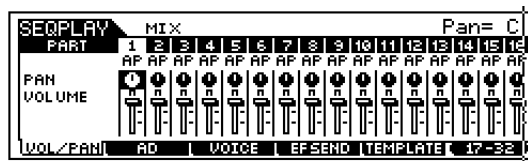
- UWAGA** Jeśli chcą Państwo dokonać bardziej szczegółowej edycji parametrów Mixing, proszę przejść w tryb Mixing Edit naciskając przycisk [EDIT]. Więcej szczegółów na ten temat znajduje się na stronie 98, w rozdziale „Słownik”.

- 5 Proszę zapisać (przy pomocy funkcji Put) wyniki edycji do pamięci Flash.

- 6 Proszę nacisnąć przycisk [EXIT], aby wyjść z trybu Mixing i powrócić do ekranu CHAIN.

● [F1] VOL/PAN

Przy pomocy tego ekranu mogą Państwo ustalić parametry Volume i Pan każdej partii.



- UWAGA** Mogą Państwo wybrać partię przesuwając kursor lub korzystając z przycisków NUMBER przy włączonym wskaźniku [TRACK SELECT] (strona 76).

- UWAGA** Mogą Państwo także regulować parametry Volume/Pan przy pomocy suwaków. Więcej szczegółów znajduje się na stronie 53.

PAN

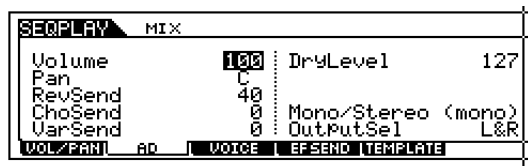
Określa położenie w przestrzeni stereofonicznej każdej partii.

VOLUME

Określa głośność każdej partii.

● [F2] AD

Przy pomocy tego ekranu mogą Państwo określić parametry miksowania partii A/D zawierającej sygnał z gniazda A/D INPUT lub gniazda mLAN (jeśli zainstalowano opcjonalne rozszerzenie mLAN8E).



Analogicznie jak w trybie PRF Play. Patrz strona 44.

● [F3] VOICE

Przy pomocy tego ekranu mogą Państwo wybrać brzmienie dla każdej partii.



- UWAGA** Mogą Państwo wybrać partię przesuwając kursor lub korzystając z przycisków NUMBER przy włączonym wskaźniku [TRACK SELECT] (strona 76).

- UWAGA** Do wybierania brzmień mogą Państwo wykorzystać funkcję Category Search również w tym przypadku (nie dotyczy to partii 17-32 kart Plug-in typu Multi Part).

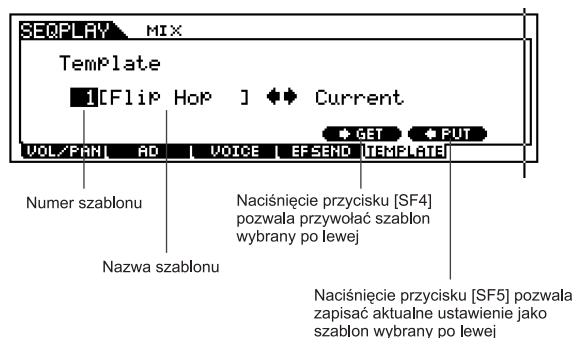
● [F4] SEND

Przy pomocy tego ekranu mogą Państwo kontrolować podstawowe parametry opisujące przetwarzanie każdej ścieżki przez procesor efektów – dostępne są parametry wysyłki Reverb, Chorus i Variation, a także parametry Dry Level (poziom nieprzetworzonego sygnału).



● [F5] TEMPLATE

Ta funkcja pozwala Państwu w łatwy sposób zapisać ustawienia jako szablon – pozwalając w prosty sposób tworzyć podobne ustawienia poprzez przywołanie szablonu i wprowadzanie niewielkich zmian. Możliwe jest również wykorzystanie szablonu w funkcji Chain Step w trybie Sequence Play do przywołania ustawień odpowiednich dla utworu. Szablony są częścią danych systemowych (strona 27) w trybie Utility i nie mogą być zapisane jako część danych utworu.



UWAGA Ponieważ szablony Mixing są przechowywane jako dane systemowe (strona 27) w pamięci Flash ROM, nie są one tracone po wyłączeniu zasilania.

Numer szablonu

Określa numer szablonu. W pamięci może zostać zapisanych do 50 szablonów.

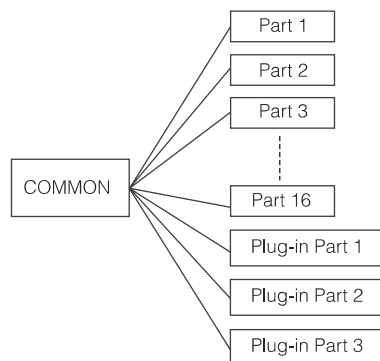
Nazwa szablonu

Określa nazwę szablonu. Więcej szczegółów na temat nazw znajduje się na stronie 34 w rozdziale „Podstawy”.

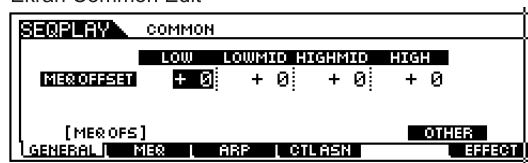
Tryb Mixing Edit (funkcje zaawansowane)

Menu Common Edit i Part Edit

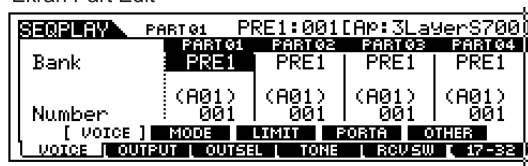
W trybie Mixing Edit dostępne są dwa typy ekranów: Common Edit – przeznaczony do edycji parametrów wspólnych oraz Part Edit służący do edycji parametrów specyficznych dla każdej partii.



Ekran Common Edit



Ekran Part Edit



UWAGA Operacje Common Edit nie mogą być wykonywane na partiach 17-32 kart Plug-in typu Multi Part.

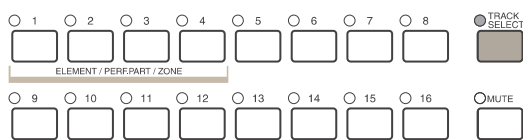
Procedura zasadnicza

- 1 Z poziomu ekranu CHAIN proszę przejść w tryb Mixing, naciskając przycisk [F6] (MIX).
- 2 Proszę wybrać szablon Mix, który chcą Państwo edytować.
- 3 Proszę nacisnąć przycisk [EDIT], aby przejść w tryb Mixing Edit (sygnalizowany świeceniem wskaźnika).

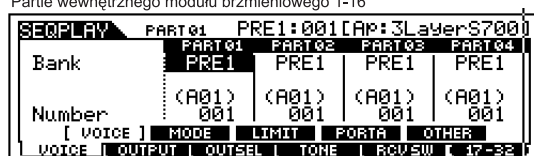
- 4 Proszę wybrać partię, którą chcą Państwo edytować. Aby edytować parametry wspólne dla wszystkich partii, proszę nacisnąć przycisk [DRUM KITS] (odgrywający tutaj rolę przycisku „COMMON”).



Aby edytować parametry pojedynczej partii, proszę nacisnąć odpowiadający jej przycisk NUMBER ([1]-[16]). Wyboru partii kart Plug-in można dokonać za pomocą przycisku [F6] (rysunek poniżej).

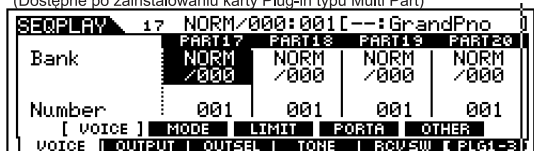


Partie wewnętrznego modułu brzmieniowego 1-16



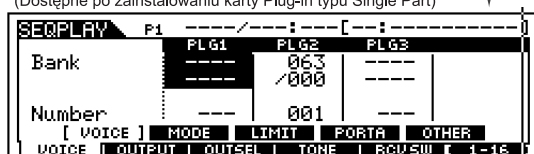
[F6]

Partie karty Plug-in typu Multi Part 17-32
(Dostępne po zainstalowaniu karty Plug-in typu Multi Part)



[F6]

Partie karty Plug-in typu Single Part 1-3
(Dostępne po zainstalowaniu karty Plug-in typu Single Part)



[F6]

- UWAGA** Proszę pamiętać, że ustawienia partii karty Plug-in typu Multi Part (17-32) dotyczą wszystkich szablonów, a nie pojedynczego utworu.

- 5 Proszę za pomocą przycisków [F1]-[F5] wybrać menu, które chcą Państwo edytować, a następnie ustawić wartości parametrów na odpowiednich ekranach.
- 6 Proszę zapisać wyniki edycji jako szablon Mix.
- 7 Proszę nacisnąć przycisk [EXIT], aby wyjść z trybu Mixing i powrócić do ekranu CHAIN.

Więcej szczegółów na temat każdego parametru znajduje się na stronie 98, w rozdziale „Słownik”. W dalszej części zostanie opisany sposób korzystania z ustawień Mixing Edit.

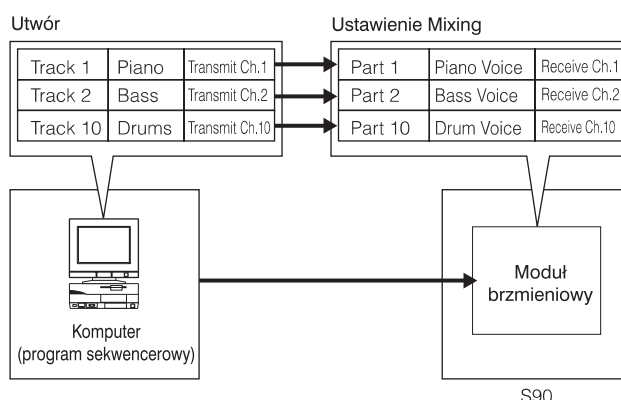
Wykorzystywanie S90 jako wielobrzmiennego modułu (tryb Mixing Edit)

Tryb Mixing pozwala skonfigurować S90 jako wielobrzmienny moduł, z którego można korzystać przy pomocy sekwencera wbudowanego/sprzętowego lub oprogramowania sekwencerowego zainstalowanego na komputerze. Jeśli każda ścieżka utworu wykorzystuje inny kanał MIDI, wtedy partie ustawienia Mixing mogą zostać odpowiednio przypisane kanałom MIDI. Dzięki temu możliwe jest odtwarzanie utworów z zewnętrznego sekwencera i jednocześnie korzystanie z wielu brzmień na różnych ścieżkach.

W poniższym przykładzie zostanie stworzone ustawienie Mixing przeznaczone do odtwarzania utworów składających się z trzech partii: fortepianu, kontrabas i zestawu perkusyjnego. Ścieżka fortepianu jest przypisana kanałowi MIDI 1, ścieżka kontrabas – kanałowi 2, a ścieżka zestawu perkusyjnego – kanałowi 10.

- UWAGA** Poszczególne partie mogą być tymczasowo włączane i wyłączane (przy pomocy przycisku [MUTE] – strona 76).

- UWAGA** Więcej szczegółów na temat kanałów MIDI znajduje się na stronie 118.



- UWAGA** Do odtwarzania wielu partii przy pomocy S90 mogą Państwo wykorzystać dołączone oprogramowanie sekwencerowe (tylko dla systemu Windows; więcej informacji w oddzielnym dodatku „Installation Guide”). Przed rozpoczęciem odtwarzania proszę się upewnić, że S90 został podłączony do komputera we właściwy sposób (strona 17).

- 1 Po naciśnięciu przycisku [SEQ PLAY] proszę nacisnąć przycisk [F6], aby wejść w tryb Mixing, a następnie wejść w tryb edycji (strona 29).

UWAGA Przed wejściem w tryb Mixing Edit konieczne jest wybranie szablonu, który będzie edytowany (strona 79).

UWAGA Jeśli jest to konieczne, mogą Państwo dokonać inicjalizacji ustawień Mixing (strona 70).

- 2 Jeśli widoczny jest ekran Common Edit, proszę nacisnąć odpowiedni przycisk [1]-[16], aby wywołać ekran Part Edit.

W tym przypadku zostanie wybrana partia 1 dla fortepianu, partia 2 dla kontrabasu oraz partia 10 dla zestawu perkusyjnego. Najpierw proszę wybrać partię 1.

- 3 Proszę nacisnąć przycisk [F1], a następnie [SF1], aby przywołać ekran Voice i wybrać brzmienie używane przez partię fortepianu.

SEQPLAY	PART01	PART02	PART03	PART04
Bank	PRE1	PRE1	PRE1	PRE1
Number	(A03)	(A01)	(A01)	(A01)
	003	001	001	001
[VOICE]	[MODE]	[LIMIT]	[PORTA]	[OTHER]
VOICE	OUTPUT	OUTSEL	ZONE	RCVSW [17-32]

- 4 W podobny sposób proszę przypisać brzmienie kontrabasu partii 2 oraz brzmienie zestawu perkusyjnego partii 10.

- 5 Proszę nacisnąć przycisk [F2], a następnie [SF1], aby przywołać ekran Volume, a następnie ustawić głośność każdej partii, podobnie jak położenie w przestrzeni stereofonicznej, a także poziom wysyłek do procesorów efektów. Więcej szczegółów – Ref. #43 – 48.

SEQPLAY	PART01	PART02	PART03	PART04
Volume	100	100	100	100
Pan	C	C	C	C
VoiceELPan	on	on	on	on
[VOL/PAN]	[EFSEND]			
VOICE	OUTPUT	OUTSEL	ZONE	RCVSW [17-32]

- 6 Proszę nacisnąć przycisk [F1], a następnie [SF2], aby przywołać ekran Mode. Proszę nadać właściwe wartości (1, 2 i 10) odpowiednim parametrom.

SEQPLAY	PART01	PART02	PART03	PART04
Mono/Poly	Poly	Poly	Poly	Poly
ArpSwitch	off	off	off	off
ReceiveCh	1	2	3	4
[VOICE]	[MODE]	[LIMIT]	[PORTA]	[OTHER]
VOICE	OUTPUT	OUTSEL	ZONE	RCVSW [17-32]

- 7 Proszę za pomocą przycisków [▲]/[▼] przejść do ustawień Mono/Poly. Proszę wybrać wartość „Poly” (tryb polifoniczny).

SEQPLAY	PART01	PART02	PART03	PART04
Mono/Poly	Poly	Poly	Poly	Poly
ArpSwitch	off	off	off	off
ReceiveCh	1	2	3	4
[VOICE]	[MODE]	[LIMIT]	[PORTA]	[OTHER]
VOICE	OUTPUT	OUTSEL	ZONE	RCVSW [17-32]

UWAGA W przypadku partii jednogłosowych lub nie wymagających gry polifonicznej parametr Mono/Poly można ustawić na wartość „mono” (tryb monofoniczny).

- 8 Proszę nacisnąć przycisk [F1], a następnie [SF3], aby przywołać ekran zawierający ustawienia NoteLimit i VelLimit. Proszę się upewnić, czy odpowiednie partie są właściwie ustawione – innymi słowy proszę sprawdzić, czy zakresy nut i dynamiki nie powodują przeszkód w normalnym odtwarzaniu partii. Z wyjątkiem szczególnych przypadków należy zasadniczo unikać ustawiania limitów nut lub dynamiki, aby mieć pewność, że nuty są odpowiednio odgrywane i nie są wycinane.

SEQPLAY	PART01	PART02	PART03	PART04
NoteLimitH	G 8	G 8	G 8	G 8
NoteLimitL	C -2	C -2	C -2	C -2
VelLimitH	127	127	127	127
VelLimitL	1	1	1	1
[VOICE]	[MODE]	[LIMIT]	[PORTA]	[OTHER]
VOICE	OUTPUT	OUTSEL	ZONE	RCVSW [17-32]

UWAGA W trybie Mixing Edit dostępnych jest wiele innych parametrów specyficznych dla partii. Więcej szczegółów znajduje się w rozdziale „Słownik”.

- 9 Przed wyjściem z trybu Edit proszę zapisać ustawienia jako szablon Mix. Więcej szczegółów na temat zapisywania szablonów Mix znajduje się na stronie 79.

Teraz, po wybraniu tego szablonu w trybie Sequence Play, mogą Państwo odtwarzać utwory przy pomocy komputera (sekwencera) – przy czym partie fortepianu, kontrabasu i zestawu perkusyjnego będą odtwarzane zgodnie z odpowiednim kanałem MIDI.

Korzystanie z kart pamięci

W trybie Card mogą Państwo korzystać z kart pamięci (dostępnych w sprzedaży jako karty SmartMedia) do zapisywania i ładowania danych z/do instrumentu, a także wykonywać inne operacje wymiany danych. Dzięki dołączonemu oprogramowaniu File Utility można wykorzystać komputer do zarządzania danymi, znajdującymi się na kartach pamięci. Program ten może być również użyty do wymiany danych między komputerem a kartą pamięci.



Proszę nigdy nie wyjmować/wkładać karty pamięci w trybie Card.



UWAGA Wyboru pliku, który chcą Państwo odtwarzać można dokonać w trybie Sequence Play. W trybie Card możliwe jest określenie katalogu, w którym znajdują się utwory przeznaczone do odtwarzania (strona 83).

Jak obchodzić się z kartami pamięci (SmartMedia™)

Proszę delikatnie obchodzić się z kartami pamięci. Proszę zapoznać się z poniższymi wskazaniem.

* SmartMedia jest znakiem handlowym firmy Toshiba Corporation.

■ Kompatybilne typy kart pamięci

Mogą Państwo korzystać z kart pamięci typu 3.3V (3V). Karty pamięci typu 5V nie są kompatybilne z S90.

■ Pojemność kart

Dostępnych jest siedem typów kart pamięci: 2MB/4MB/8MB/16MB/32MB/64MB/128MB.

■ Wkładanie/wyjmowanie kart pamięci

Aby włożyć kartę pamięci:

Karta pamięci powinna się znajdować w takim położeniu, żeby złóża (złote) znajdowały się na dole, po stronie skierowanej do instrumentu. Proszę ostrożnie włożyć kartę w otwór delikatnie ją wciskając aż do momentu wpasowania.

- Proszę nigdy nie wkładać karty pamięci w innym położeniu.
- Do otworu czytnika kart należy wkładać tylko karty pamięci.

Aby wyjąć kartę pamięci:

Przed wyjęciem karty pamięci proszę się upewnić, że instrument nie odczytuje danych z karty pamięci lub nie wykorzystuje jej w jakikolwiek inny sposób. Następnie proszę powoli wyjąć kartę pamięci. Jeśli karta pamięci jest wykorzystywana*, na wyświetlaczu pojawi się komunikat o korzystaniu z karty pamięci.

* Oznacza to zapisywanie, odczytywanie, formatowanie i usuwanie. Ponadto proszę pamiętać, że instrument automatycznie odwołuje się do karty, aby sprawdzić typ nośnika, jeśli karta znajdowała się w czytniku w chwili włączenia zasilania.



Proszę nigdy nie usuwać karty pamięci lub wyłączać zasilania podczas korzystania z karty przez instrument. Może to doprowadzić do uszkodzenia danych przechowywanych w instrumencie/na karcie pamięci, a także samej karty.

■ Formatowanie kart pamięci

Przed użyciem karty pamięci przez instrument karta powinna zostać sformatowana. Podczas formatowania usuwane są wszystkie dane. Przed przeprowadzeniem tej operacji proszę się upewnić, że karta nie zawiera ważnych danych.



UWAGA Karty pamięci sformatowane przez S90 mogą być bezużyteczne dla innych instrumentów.

■ O kartach pamięci

Odpowiednie traktowanie!

Niekiedy statyczne ładunki elektryczne mogą mieć wpływ na karty pamięci. Dlatego przed korzystaniem z kart, aby zmniejszyć ryzyko przekazania ładunku statycznego, proszę dotknąć metalowego przedmiotu takiego jak klamka albo kaloryfer.

Proszę nie pozostawiać kart w czytniku nie używanych przez dłuższy czas. Proszę nie narażać kart na bezpośredni kontakt ze światłem słonecznym, wysokimi lub niskimi temperaturami, pyłami lub cieczami.

Proszę nie stawiać na kartach ciężkich przedmiotów, nie zginać ich ani nie ścisnąć w żaden sposób. Proszę nie dotykać metalowych (złotych) części karty oraz unikać ich kontaktu z metalowymi przedmiotami.

Proszę nie narażać kart na wpływ silnych pól magnetycznych generowanych przez telewizory, głośniki, silniki, itd., ponieważ mogą one spowodować częściową lub całkowitą utratę danych znajdujących się na karcie lub sprawić, że staną się one nieczytelne.

Do oznaczania kart proszę używać wyłącznie dołączonych do nich naklejek. Ponadto proszę się upewnić, że przyklejają je Państwo we właściwym miejscu.

Ochrona danych (zabezpieczenie przed zapisem):

Aby zapobiec nieodwracalnemu usunięciu cennych danych proszę przykleić zabezpieczającą zaślepkę (dostarczoną z kartą pamięci) w wyznaczonym miejscu karty (wewnątrz okręgu). Aby zapisać dane na karcie pamięci, proszę usunąć zabezpieczającą zaślepkę. Proszę nie używać raz zdjętej zaślepki.

■ Archiwizacja danych

Aby zapewnić cennym danym maksymalny poziom zabezpieczenia proszę wykonywać dwie kopie na oddzielnych kartach pamięci. Pozwala to odzyskać dane, nawet jeśli jedna karta zostanie zgubiona lub uszkodzona.

■ Zabezpieczenie antywłamaniowe

Instrument został wyposażony w zabezpieczenie antywłamaniowe dla kart pamięci. Jeśli to konieczne proszę zamontować zabezpieczenie w instrumencie.

Aby zamontować zabezpieczenie antywłamaniowe:

- 1 Proszę odkręcić metalową część za pomocą śrubokręta krzyżakowego.
- 2 Proszę odwrócić metalową część do góry nogami i zamontować ją z powrotem.

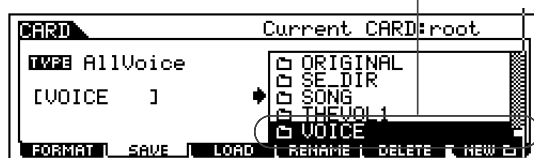
Podstawowa procedura

- 1 Proszę nacisnąć przycisk [CARD], aby przejść w tryb Card (sygnalizowany świeceniem wskaźnika)
- 2 Przy pomocy przycisków [F1]-[F6] proszę wybrać właściwe menu i wykonać odpowiednią operację (zapis, odczyt, itd.).
- 3 Proszę nacisnąć jakikolwiek inny przycisk, aby wyjść z trybu Card.

Wybór typu folderu

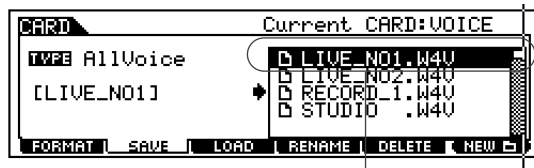
Poniższe ilustracje oraz instrukcje przedstawiają w jaki sposób dokonuje się wyboru plików i folderów na karcie pamięci.

Proszę przy pomocy przycisków [INC/YES], [DEC/NO] lub pokrętła DATA przesunąć kursor do właściwego pliku lub folderu.



Aby powrócić do wyższego poziomu proszę nacisnąć przycisk [EXIT]

Aby przejść do niższego poziomu proszę podświetlić właściwy folder.

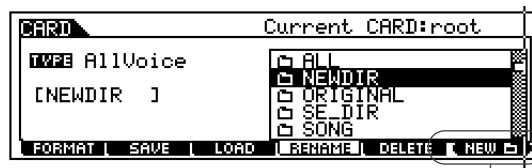


Proszę przy pomocy przycisków [INC/YES], [DEC/NO] lub pokrętła DATA przesunąć kursor do właściwego pliku lub folderu.

UWAGA Proszę się upewnić, że plik utworu (który ma zostać przypisany elementowi listy w trybie Sequence Play) znajduje się w odpowiednim folderze (Current) wybranym w trybie Card. Ponieważ nazwa utworu nie jest przedstawiana na ekranie S90 proszę pamiętać o nadaniu odpowiedniej lub objaśniającej nazwy folderowi zawierającemu dany plik. Przy pomocy programu Filtr Utility mogą Państwo łatwo przeglądać pliki i katalogi (Więcej szczegółów w oddzielnym dodatku „Installation Guide”).

Tworzenie nowego folderu

Mogą Państwo tworzyć nowe foldery przy pomocy ekranów Save (wywoływany przyciskiem [F2]) oraz Rename (wywoływany przyciskiem [F4]). Funkcja ta pozwala w łatwy i wygodny sposób zarządzać dużą ilością plików zawierających dane związane z S90.



Proszę nacisnąć przycisk [F6], aby stworzyć nowy folder i nadać mu nazwę.

Typy plików obsługiwanych przez S90

Typy plików zapisywanych przez S90 na karcie pamięci

Na wyświetlaczu	Rozszerzenie	Opis
All	.W4A	Wszystkie dane zawarte w wewnętrznej pamięci użytkownika, potraktowane jako jeden plik, który można zapisać na karcie pamięci.
All Voice	.W4V	Dane wszystkich brzmień użytkownika, potraktowane jako jeden plik, który można zapisać na karcie pamięci.
Plugin All Bulk1,2,3	.W2B	Wszystkie dane karty Plug-in, potraktowane jako jeden plik, który można zapisać na karcie pamięci.
Chain (Sequence chain)	.W4C	Dane listy, potraktowane jako jeden plik, który można zapisać na karcie pamięci. Dane te są wykorzystywane do sekwencyjnego odtwarzania wielu utworów.
Voice Editor (Voice data for Voice Editor)	.W4E	Dane wszystkich brzmień użytkownika, potraktowane jako jeden plik, który można zapisać na karcie pamięci. Plik ten można otworzyć przy pomocy programu Voice Editor (zawartego na dołączonej płycie CD-ROM), zainstalowanego na komputerze PC.

Typy plików odczytywanych przez S90 na karcie pamięci

Na wyświetlaczu	Rozszerzenie	Opis
All	.W4A	Plik typu „All” zapisany na karcie pamięci może być otwarty i załadowany do pamięci S90.
All Voice	.W4V	Plik typu „All Voice” zapisany na karcie pamięci może być otwarty i załadowany do pamięci S90.
Voice	.W4A/.W4V	Określone brzmienie (pochodzące z pliku typu „All” lub „All Voice”, zapisanego na karcie pamięci), które może zostać wybrane i załadowane do pamięci S90.
Performance	.W4A	Określone ustawienie Prf (pochodzące z pliku typu „All” lub „All Voice”, zapisanego na karcie pamięci), które może zostać wybrane i załadowane do pamięci S90.
Plugin All Bulk 1,2,3	.W2B	Plik typu „Plugin All Bulk 1, 2, 3” zapisany na karcie pamięci może być otwarty i załadowany do pamięci S90.
Usr ARP	.W2G	Plik typu „Usr ARP” zapisany na karcie pamięci przez instrument MOTIF może być otwarty i załadowany do pamięci S90.
Chain (Sequence chain)	.W4C	Plik typu „Chain” zapisany na karcie pamięci może być otwarty i załadowany do pamięci S90.
Voice Editor	.W4E	Dane brzmień edytowanych za pomocą dołączonego oprogramowania Voice Editor mogą zostać otwarte i załadowane do pamięci S90.

■ Typy plików, które mogą zostać załadowane do S90 z karty pamięci w trakcie włączania (funkcja Auto Load)

Spośród typów plików opisanych na stronie 83 do pamięci S90 podczas włączania instrumentu można wczytać następujące typy plików: „All”, „Plugin All Bulk 1-3”.



Dane są ładowane automatycznie powodując nadpisanie wszelkich informacji wcześniej zapisanych w odpowiednich komórkach pamięci. Dlatego proszę pamiętać o zapisywaniu ważnych danych na karcie pamięci.

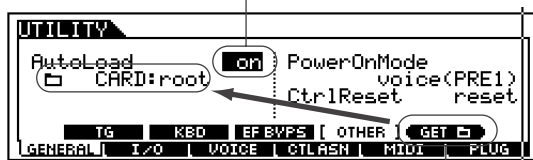
- 1 Proszę określić pliki (zgodnie z poniższą tabelą), które mają być automatycznie ładowane podczas włączania instrumentu, a następnie zapisać je w jednym folderze.

Typ pliku	Nazwa pliku
All	AUTOLOAD.W4A
Plugin All Bulk 1 (for slot 1)	AUTOLD1.W2B
Plugin All Bulk 2 (for slot 2)	AUTOLD2.W2B
Plugin All Bulk 3 (for slot 3)	AUTOLD3.W2B

UWAGA Po określeniu nazw odpowiednich plików proszę nie przechodzić do innego folderu przed wykonaniem instrukcji zawartej w punkcie 2.

- 2 Proszę nacisnąć przycisk [UTILITY], aby przejść w tryb Utility.
- 3 Proszę nacisnąć przycisk [F1], a następnie [SF4], aby przywołać ekran funkcji Auto Load.
- 4 Proszę ustawić parametr „Auto Load” na wartość „On”, a następnie nacisnąć przycisk [SF5].

Proszę ustawić na „On”.



Proszę nacisnąć przycisk [SF5], aby zarejestrować folder wybrany w punkcie 1 (zawierający pliki, które mają być ładowane podczas włączania).

- 5 Aby zastosować powyższe ustawienia proszę wyjść z trybu Utility.



Proszę nigdy nie wyłączać zasilania podczas zapisywania danych do pamięci Flash ROM (kiedy na wyświetlaczu pokazywany jest komunikat „Executing...” lub „Please keep power on”). Utrata zasilania podczas zapisu danych może spowodować utratę wszystkich danych użytkownika, a nawet niemożność uruchomienia instrumentu (na skutek uszkodzenia danych w pamięci Flash ROM).

- 6 Proszę wyłączyć zasilanie.
- 7 Przed ponownym włączeniem zasilania proszę się upewnić, że S90 ma dostęp do odpowiednich danych. Innymi słowy proszę się upewnić, że karta pamięci, określona w punkcie 1, została umieszczona w czytniku.

- 8 Proszę włączyć zasilanie – S90 odszuka folder zawierający odpowiednie pliki (określone i zapisane w punkcie 1), a następnie automatycznie załaduje je do pamięci użytkownika.



UWAGA Wszystkie pliki, które znajdują się w folderze zarejestrowanym w punkcie 1, ale nie posiadają odpowiednich nazw, zostaną zignorowane.

■ Nazwy plików

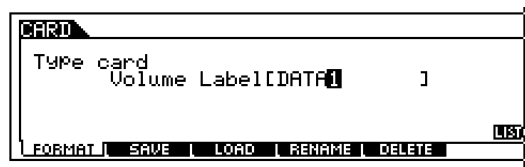
Pliki są nazywane zgodnie z konwencją obowiązującą w systemie MS-DOS. Jeśli nazwa pliku zawiera spację lub inne znaki, które nie są rozpoznawane przez system MS-DOS, podczas zapisu zostaną one automatycznie zastąpione znakiem podkreślenia „_”.

Więcej szczegółów na temat nazywania plików znajduje się na stronie 43.

[F1] Formatowanie kart pamięci (FORMAT)

Poniższe wyjaśnienia dotyczą kroku 2 podstawowej procedury na stronie 83.

Zanim będą mogli Państwo użyć nowej karty pamięci, S90 musi ją sformatować. Proszę wykonać tę operację, aby sformatować kartę pamięci i nadać jej odpowiednią etykietę systemową (Volume Label).



Podczas formatowania proszę nie wyłączać instrumentu ani nie usuwać karty pamięci.



Proszę uważać formatując kartę, która zawiera wcześniej zapisane dane, ponieważ sformatowanie karty pamięci powoduje utratę wszystkich znajdujących się na niej danych.

- 1 Proszę określić etykietę systemową. Więcej szczegółów na temat nadawania nazw znajduje się na stronie 34 w rozdziale „Podstawy”.
- 2 Proszę nacisnąć przycisk [ENTER] – pojawi się prośba o potwierdzenie.



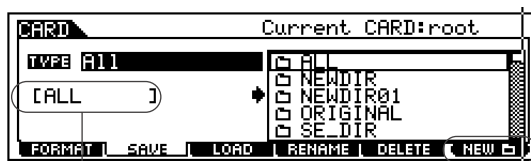
UWAGA Aby odwołać operację formatowania, proszę nacisnąć przycisk [DEC/NO].

- 3 Aby wykonać operację formatowania, proszę nacisnąć przycisk [INC/YES]. Po zakończeniu operacji na wyświetlaczu pojawi się komunikat „Completed”, a następnie ekran powróci do swojej poprzedniej postaci.

[F2] Zapisywanie danych S90 na karcie pamięci (SAVE)

Przy pomocy tej operacji zapisują Państwo dane na karcie pamięci. Poniższe wyjaśnienia dotyczą kroku ❷ podstawowej procedury na stronie 83.

- ❶ Proszę przy pomocy ekranu „Save” wybrać typ pliku, który ma zostać zapisany (strona 83).



Aby stworzyć nowy plik, proszę przesunąć kursor w to miejsce i podać nową nazwę. Więcej szczegółów na temat nadawania nazw znajduje się na stronie 34 w rozdziale „Podstawy”.

Aby stworzyć nowy folder, proszę nacisnąć przycisk [SF6], aby nadać mu nazwę. Więcej szczegółów na temat nadawania nazw znajduje się na stronie 34 w rozdziale „Podstawy”.

- ❷ Jeśli chcą Państwo nadpisać istniejący plik, proszę przy pomocy przycisków kursora lub pokrętki DATA przesunąć kursor do wybranego pliku.



Proszę nie wyłączać instrumentu ani nie usuwać karty pamięci podczas zapisywania do pliku.

- ❸ Aby wykonać operację zapisu, proszę nacisnąć przycisk [ENTER].

Jeśli zechcą Państwo nadpisać istniejący plik na wyświetlaczu, pojawi się prośba o potwierdzenie. Aby wykonać operację zapisu, proszę nacisnąć przycisk [INC/YES], aby odwołać operację – przycisk [DEC/NO].

Po zakończeniu operacji na wyświetlaczu pojawi się komunikat „Completed”, a następnie ekran powróci do swojej poprzedniej postaci.

[F3] Ładowanie danych z karty pamięci do S90 (LOAD)

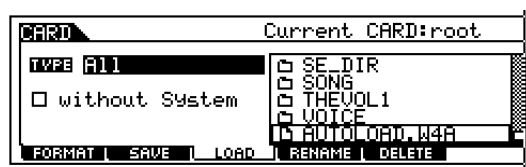
Przy pomocy tej operacji ładują Państwo dane z karty pamięci do S90.

Poniższe wyjaśnienia dotyczą kroku ❷ podstawowej procedury na stronie 83.

- ❶ Proszę wybrać typ pliku (83) i nazwę pliku, który ma zostać załadowany.

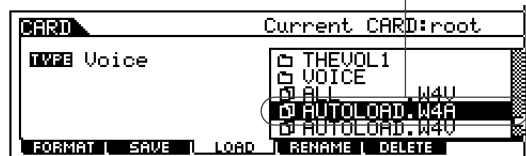
Jeśli wybrano plik typu „All”, „All Voice”, „Plugin All Bank 1-3”, „Us ARP”, „Chain” lub „Voice Editor”, proszę przejść do punktu ❸. W przypadku plików innych typów proszę przejść do punktu ❷.

UWAGA Jeśli wybrano typ pliku „All” na wyświetlaczu pojawi się pole „□ without System”. Jeśli pole to będzie zaznaczone i zostanie wykonana operacja odczytu, zostaną załadowane wszystkie dane z wyjątkiem ustawień systemowych w trybie Utility.

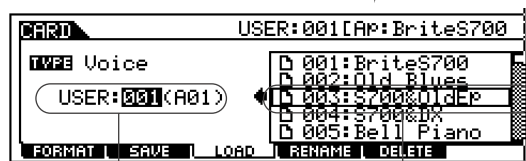


- ❷ Proszę wybrać dane, które mają zostać załadowane oraz określić ich lokalizację docelową w pamięci S90. Jeśli np. wybrano typ pliku „Voice”, proszę postępować zgodnie z poniższymi instrukcjami.

Jest to przedstawiony na ekranie „wirtualny” folder zawierający pliki, które można załadować.



Przycisk [ENTER]



Proszę wybrać numer brzmienia, które ma być załadowane.

Proszę wybrać lokalizację docelową w pamięci S90.

Jeśli wybrano plik typu Prf również pojawi się folder „wirtualny” – tak jak w powyższym przykładzie. Proszę wybrać odpowiedni plik i nacisnąć przycisk [ENTER] – pojawi się lista ustawień Prf. Proszę wybrać żądane ustawienie oraz określić lokalizację docelową.

- 3 Aby wykonać operację ładowania, proszę nacisnąć przycisk [ENTER]. Po zakończeniu operacji na wyświetlaczu pojawi się komunikat „Completed”, a następnie ekran powróci do swojej poprzedniej postaci.



Proszę nie wyłączać instrumentu ani nie usuwać karty pamięci podczas odczytywania pliku.



Dane są ładowane automatycznie powodując nadpisanie wszelkich informacji wcześniej zapisanych w odpowiednich komórkach pamięci. Dlatego proszę pamiętać o zapisywaniu ważnych danych na karcie pamięci przed załadowaniem innych danych.

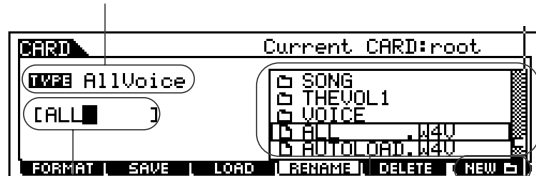
UWAGA

Dzięki wyposażeniu S90 w funkcję Auto Load mogą Państwo określić, jakie dane z karty pamięci mają być ładowane automatycznie podczas włączania instrumentu. Więcej szczegółów na temat funkcji Auto Load znajduje się na stronie 84.

[F4] Zmiana nazwy pliku (RENAME)

Przy pomocy tej funkcji mogą Państwo zmieniać nazwy plików zawartych na karcie pamięci, używając do ośmiu znaków alfanumerycznych.

Proszę wybrać typ pliku.



Tutaj proszę zmienić nazwę pliku (strona 34).

Proszę wybrać plik.

Jeśli chcą Państwo stworzyć nowy folder proszę nacisnąć przycisk [F6], aby nadać mu nazwę. Więcej szczegółów na temat nadawania nazw znajduje się na stronie 34 w rozdziale „Podstawy”.

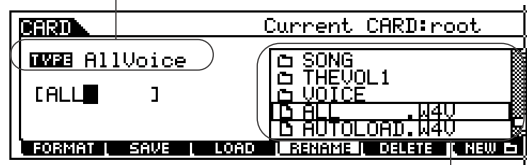
UWAGA

Pliki są nazywane zgodnie z konwencją obowiązującą w systemie MS-DOS (strona 84).

[F5] Usuwanie plików (DELETE)

Przy pomocy tej funkcji mogą Państwo usuwać pliki z karty pamięci. Proszę wybrać żądany plik, a następnie nacisnąć przycisk [ENTER].

Proszę wybrać typ pliku.



Proszę wybrać plik.

Czułość na siłę uderzenia

Mogą Państwo określić czułość klawiatury, aby dopasować ją do różnych stylów gry i indywidualnych preferencji.

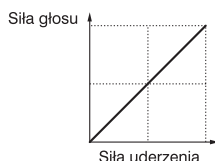
- 1 Proszę nacisnąć przycisk [UTILITY], aby przejść w tryb Utility.
- 2 Proszę nacisnąć przyciski [F1] → [SF2], aby przywołać ekran KBD.
- 3 Proszę przy pomocy przycisków kursora wybrać parametr Vel Curve, a następnie przy pomocy przycisków [INC/YES] oraz [DEC/NO] wybrać odpowiednie ustawienie (patrz poniżej).
- 4 Proszę nacisnąć przycisk [EXIT], aby wyjść z trybu Utility.



Proszę nigdy nie wyłączać zasilania podczas zapisywania danych do pamięci Flash ROM (kiedy na wyświetlaczu pokazywany jest komunikat „Executing...” lub „Please keep power on”). Utrata zasilania podczas zapisu danych może spowodować utratę wszystkich danych użytkownika, a nawet niemożność uruchomienia instrumentu (na skutek uszkodzenia danych w pamięci Flash ROM).

norm

Dynamika jest proporcjonalna do siły uderzenia w klawisze.



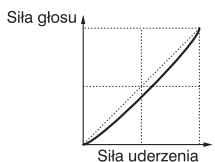
soft

Ta krzywa pozwala zwiększyć dynamikę, zwłaszcza dla niższych wartości siły głosu. Innymi słowy granie z mniejszą siłą daje dźwięk głośniejszy niż w przypadku krzywej „norm”. Pozwala na większą kontrolę w niskim zakresie głośności.



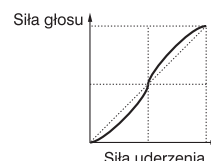
hard

Ta krzywa pozwala zmniejszyć dynamikę w porównaniu z krzywą „norm”. Pozwala na grę delikatnym dźwiękiem przy dużej sile uderzenia.



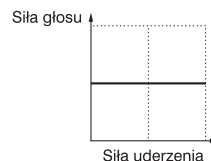
wide

To ustawienie pozwala zastosować odmiennie ukształtowane krzywe dla niskich i wysokich zakresów siły uderzenia. Pozwala względnie rozszerzyć zakres dynamiki, zmniejszając wpływ siły uderzenia na brzmienie w niższym zakresie dynamiki, a zwiększając w wyższym.



fixed

To ustawienie pozwala grać ze stałą dynamiką (określoną za pomocą parametru Fixed Velocity) niezależnie od siły uderzenia. Można użyć tego ustawienia np. do emulacji klasycznych organów lub upewnienia się, że wszystkie dźwięki będą brzmiały jednakowo głośno.



UWAGA Określenie czułości jest możliwe również dla kontrolera zadęcia (UTILITY [F1] → [SF1] BCCurve).

Drzewo funkcji

Numery odnośników pozwalają szybko i łatwo odnaleźć odpowiednie opisy w tabeli parametrów (strona 92) oraz w rozdziale „Słownik” (strona 98). Więcej szczegółów na temat ekranów informacji znajduje się na stronie 33. Więcej szczegółów na temat funkcji Category Search znajduje się na stronie 38. Więcej szczegółów na temat trybu Job znajduje się na stronie 70. Więcej szczegółów na temat operacji Store znajduje się na stronie 73. Więcej szczegółów na temat obsługi kart pamięci znajduje się na stronie 82.

Funkcja Podfunkcja	Nazwa parametru (wyświetlacz)	Ref. #	Strona
■ Tryb Voice Play			
[VOICE]→Voice Selection (page 36) Settings...MIDI Data Table 8-1 and 8-2 in the separate Data List			
[F1] (PLAY)		–	36
[F2] (BANK)			
	Bank	36	99
[F4] (PORTA)			
	Mono/Poly	3	98
	PortaSw	7	98
	PortaTime	8	98
	PortaMode	10	98
[F5] (EG)			
	AEG/FEG	–	40
[F6] (ARP)			
	Bank	74	101
	Type	75	101
	Tempo	76	101
	VelocityLimit	82	101
	Switch	77	101
	Hold	78	101
■ Tryb Voice Edit (Normal)			
Common...Settings that apply to all four Elements [VOICE]→Normal Voice Selection (page 36)→[EDIT]→[COMMON] Settings...MIDI Data Table 8-1 in the separate Data List			
[F1] (GENERAL)			
[SF1] NAME	MainCtgr	1	98
	SubCtgr	1	98
	Name	2	98
[SF2] PLY MODE	Mono/Poly	3	98
	KeyAsgnMode	4	98
	M.TuningNo.	5	98
[SF3] MEQ OFS	MEQ OFFSET (LOW/ LOWMID/HIGHMID/ HIGH)	6	98
[SF4] PORTA	Switch	7	98
	Time	8	98
	Mode	10	98
	TimeMode	11	98
[SF5] OTHER	CSAssign	12	98
	ChoCtrl	13	98
	PB Upper	14	98
	PB Lower	14	98
	AssignA	15	98
	AssignB	15	98
	Assign1	15	98
	Assign2	15	98
[F2] (OUTPUT)			
	Volume	43	100
	Pan	44	100
	RevSend	46	100
	ChoSend	47	100
[F3] (ARP)			
[SF1] TYPE	Bank	74	101
	Type	75	101
	Tempo	76	101
	Switch	77	101
	Hold	78	101
	KeyMode	79	101
	VelMode	80	101
[SF2] LIMIT	NoteLimit	81	101
	VelocityLimit	82	101
[SF3] PLAY FX	UnitMultiply	83	101
	VelocityRate	84	101
	GateTimeRate	85	101
[F4] (CTL SET)			
[SF1] SET1/2	ElementSw	117	103
	Source	118	103
	Dest	119	103
	Depth	120	103

Funkcja Podfunkcja	Nazwa parametru (wyświetlacz)	Ref. #	Strona
[SF2] SET3/4	ElementSw	117	103
	Source	118	103
	Dest	119	103
	Depth	120	103
[SF3] SET5/6	ElementSw	117	103
	Source	118	103
	Dest	119	103
	Depth	120	103
[F5] (LFO)			
[SF1] WAVE	Wave	159	105
	Speed	160	105
	TempoSync	161	105
	TempoSpeed	162	105
	KeyOnReset	163	105
	Phase	164	105
[SF2] DELAY	Delay	165	105
	FadeIn	166	105
	Hold	167	105
	FadeOut	168	105
[SF3] DEST1	ElementSw	169	105
	Dest	170	105
	Depth	171	105
[SF4] DEST2	ElementSw	169	105
	Dest	170	105
	Depth	171	105
[SF5] DEST3	ElementSw	169	105
	Dest	170	105
	Depth	171	105
[F6] (EFFECT)			
[SF1] CONNECT	EL: (INS EF) OUT 1-4	190	106
	InsEF Connect	191	106
	Ins1 Ctgry	192	106
	Ins1 Type	192	106
	Ins2 Ctgry	193	106
	Ins2 Type	193	106
	Reverb Type	194	106
	Chorus Type	194	106
	Reverb Send	195	106
	Chorus Send	195	106
	Reverb Return	196	106
	Chorus Return	196	106
	Reverb Pan	197	106
	Chorus Pan	197	106
	Chorus to Reverb	198	106
[SF2] INS1	(Effect Parameters)	205	107
[SF3] INS2	(Effect Parameters)	205	107
[SF4] REVERB	(Effect Parameters)	205	107
[SF5] CHORUS	(Effect Parameters)	205	107
Element...Settings of individual four Elements [VOICE]→Normal Voice Selection (page 36)→[EDIT]→[1]-[4] Settings...MIDI Data Table 8-2 in the separate Data List			
[F1] (OSC)			
[SF1] WAVE	ElementSw	28	99
	WaveNo.	29	99
	WaveCtgr	29	99
[SF2] OUTPUT	KeyOnDelay	30	99
	InsEffectOut	31	99
[SF3] LIMIT	NoteLimit	32	99
	VelocityLimit	33	99
	VelCrossFade	34	99
[F2] (PITCH)			
[SF1] TUNE	Coarse	59	100
	Fine	60	100
	Random	61	100
[SF2] VEL SENS	EGTime	62	100
	Segment	63	100
	EGLevel	64	100
	Curve	65	100
	Pitch	66	100
[SF3] PEG	TIME/LEVEL	67/68	100
	Depth	69	100

Funkcja Podfunkcja	Nazwa parametru (wyświetlacz)	Ref. #	Strona
[SF4] KEY FLW	PitchSens	70	101
	CenterKey	71	101
	EGTimeSens	72	101
	CenterKey	73	101
[F3] (FILTER)			
[SF1] TYPE	Type	90	101
	Gain	91	102
	Cutoff	92	102
	Resonance	93	102
	Width	94	102
	Distance	95	102
	HPFCutoff	96	102
	HPFKeyFlw	97	102
[SF2] VEL SENS	EGTime	98	102
	Segment	99	102
	EGLevel	100	102
	Curve	65	100
	Cutoff	101	102
	Resonance	102	102
[SF3] FEG	TIME/LEVEL	103/104	102
	Depth	105	102
[SF4] KEY FLW	CutoffSens	106	102
	CenterKey	107	102
	EGTimeSens	108	102
	CenterKey	109	102
[SF5] SCALE	BREAKPOINT	110	102
	OFFSET	111	102
[F4] (AMP)			
[SF1] LVL/PAN	Level	135	103
	Pan	44	100
	AlternatePan	136	104
	RandomPan	137	104
	ScalingPan	138	104
[SF2] VEL SENS	EGTime	139	104
	Segment	140	104
	EGLevel	141	104
	Curve	142	104
[SF3] AEG	TIME/LEVEL	143/144	104
[SF4] KEY FLW	LevelSens	145	104
	CenterKey	146	104
	EGTimeSens	147	104
	CenterKey	148	104
[SF5] SCALE	BREAKPOINT	149	104
	OFFSET	150	104
[F5] (LFO)			
	Wave	159	105
	Speed	160	105
	KeyOnReset	163	105
	KeyOnDelay	165	105
	PMod	172	105
	FMod	173	105
	AMod	174	105
[F6] (EQ)			
	Type	210	107
	L.Freq/Gain (Type=EQ L/H)	211	107
	H.Freq/Gain (Type=EQ L/H)	212	107
	Freq (Type=P,EQ)	213	107
	Gain (Type=P,EQ)	214	107
	Q (Type=P,EQ)	215	107
■ Tryb Voice Edit (DRUM)			
Common...Settings that apply to all drum keys [VOICE]→Drum Voice Selection (page 36)→[EDIT]→[COMMON] Settings...MIDI Data Table 9-1 in the separate Data List			
[F1] (GENERAL)			
[SF1] NAME	MainCtgr	1	98
	SubCtgr	1	98
	Name	2	98
[SF3] MEQ OFS	MEQ OFFSET (LOW/ LOWMID/HIGHMID/ HIGH)	6	98

Funkcja Podfunkcja	Nazwa parametru (wyświetlacz)	Ref. #	Strona
[SF5] OTHER	CSAssign	12	98
	ChoCtrl	13	98
	PB Upper	14	98
	PB Lower	14	98
	AssignA	15	98
	AssignB	15	98
	Assign1	15	98
	Assign2	15	98
[F2] (OUTPUT)			
[SF1] TYPE	Volume	43	100
	Pan	44	100
	RevSend	46	100
	ChoSend	47	100
	InsRevSend	49	100
	InsChoSend	50	100
[F3] (ARP)			
[SF1] TYPE	Bank	74	101
	Type	75	101
	Tempo	76	101
	Switch	77	101
	Hold	78	101
	KeyMode	79	101
	VelMode	80	101
[SF2] LIMIT	NoteLimit	81	101
	VelocityLimit	82	101
[SF3] PLAY FX	UnitMultiply	83	101
	VelocityRate	84	101
	GateTimeRate	85	101
[F4] (CTL SET)			
[SF1] SET1/2	Source	118	103
	Dest	119	103
	Depth	120	103
[SF2] SET3/4	Source	118	103
	Dest	119	103
	Depth	120	103
[SF3] SET5/6	Source	118	103
	Dest	119	103
	Depth	120	103
[F6] (EFFECT)			
[SF1] CONNECT	KEY: (INS EF) OUT	190	106
	InsEF Connect	191	106
	Ins1 Ctgry	192	106
	Ins1 Type	192	106
	Ins2 Ctgry	193	106
	Ins2 Type	193	106
	Reverb Type	194	106
	Chorus Type	194	106
	Reverb Send	195	106
	Chorus Send	195	106
	Reverb Return	196	106
	Chorus Return	196	106
	Reverb Pan	197	106
	Chorus Pan	197	106
	Chorus to Reverb	198	106
	(Effect Parameters)	205	107
	(Effect Parameters)	205	107
	(Effect Parameters)	205	107
	(Effect Parameters)	205	107
Key...Settings of individual drum keys			
[VOICE]→Drum Voice Selection (page 36)→[EDIT]→[1]→[INC]/[DEC] (Drum key can be selected by pressing the appropriate key)			
Settings...MIDI Data Table 9-2 in the separate Data List			
[F1] (OSC)			
[SF1] WAVE	Type	35	99
	ElementSw	28	99
	Bank	36	99
	Number	29	99
	Category	29	99
[SF2] OUTPUT	InsEffectOut	31	99
	RevSend	46	100
	ChoSend	47	100
	OutputSel	117	103
[SF5] OTHER	AssignMode	4	98
	RcvNoteOff	37	99
	AltDateGroup	38	99
[F2] (PITCH)			
[SF1] TUNE	Coarse	60	100
	Fine	61	100
[SF2] VEL SENS	Pitch	66	100
[F3] (FILTER)			
[SF1] CUTOFF	LPFCutoff	112	102
	LPFReso	113	102
	HPFCutoff	96	102
[SF2] VEL SENS	LPFCutoff	114	102

Funkcja Podfunkcja	Nazwa parametru (wyświetlacz)	Ref. #	Strona
[F4] (AMP)			
[SF1] LVL/PAN	Level	135	103
	Pan	44	100
	AlternatePan	136	104
	RandomPan	137	104
[SF2] VEL SENS	Level	151	104
[SF3] AEG	AttackTime	143	104
	DecayTime	143	104
	DecayLevel1	144	104
	Decay2Time	143	104
[F6] (EQ)			
	Type	210	107
	L.Freq/Gain (Type=EQ L/H)	211	107
	H.Freq/Gain (Type=EQ L/H)	212	107
	Freq (Type=P.EQ)	213	107
	Gain (Type=P.EQ)	214	107
	Q (Type=P.EQ)	215	107

■ Tryb Voice Edit (Plug-in)

Common			
[VOICE]→Plug-in Voice Selection (page 36)→[EDIT]→[COMMON] Settings...MIDI Data Table 10 in the separate Data List			
[F1] (GENERAL)			
[SF1] NAME	MainCtgry	1	98
	SubCtgry	1	98
	Name	2	98
[SF2] PLY MODE	Mono/Poly	3	98
	KeyAsgnMode	4	98
[SF3] MEQ OFS	MEQ OFFSET (LOW/ LOWMID/HIGHMID/ HIGH)	6	98
[SF4] PORTA	Switch	7	98
	Time	8	98
[SF5] OTHER	CSAssign	12	98
	ChoCtrl	13	98
	PB Range	14	98
	AssignA	15	98
	AssignB	15	98
	Assign1	15	98
	Assign2	15	98
[F2] (OUTPUT)			
	Volume	43	100
	Pan	44	100
	RevSend	46	100
	ChoSend	47	100
[F3] (ARP)			
[SF1] TYPE	Bank	74	101
	Type	75	101
	Tempo	76	101
	Switch	77	101
	Hold	78	101
	KeyMode	79	101
	VelMode	80	101
[SF2] LIMIT	NoteLimit	81	101
	VelocityLimit	82	101
[SF3] PLAY FX	UnitMultiply	83	101
	VelocityRate	84	101
	GateTimeRate	85	101
[F4] (CTL SET)			
[SF1] SET1/2	Source	118	103
	Dest	119	103
	Depth	120	103
[SF2] MW	Filter	121	103
	PMod	122	103
	FMod	123	103
[SF3] AT	AMod	124	103
	Pitch	125	103
	Filter	121	103
[SF4] AC	PMod	122	103
	FMod	123	103
	AMod	124	103
	Src	126	103
	Filter	121	103
	PMod	122	103
	FMod	123	103
	AMod	124	103
[F6] (EFFECT)			
[SF1] CONNECT	InsEF Connect	191	106
	Ins1 Ctgry	192	106
	Ins1 Type	192	106
	Ins2 Ctgry	193	106
	Ins2 Type	193	106
	Reverb Type	194	106

Funkcja Podfunkcja	Nazwa parametru (wyświetlacz)	Ref. #	Strona
	Chorus Type	194	106
	Reverb Send	195	106
	Chorus Send	195	106
	Reverb Return	196	106
	Chorus Return	196	106
	Reverb Pan	197	106
	Chorus Pan	197	106
[SF2] INS1	(Effect Parameters)	205	107
	(Effect Parameters)	205	107
[SF3] INS2	(Effect Parameters)	205	107
[SF4] REVERB	(Effect Parameters)	205	107
[SF5] CHORUS	(Effect Parameters)	205	107
Element			
[VOICE]→Plug-in Voice Selection (page 36)→[EDIT]→[1] Settings...MIDI Data Table 10 in the separate Data List			
[F1] (OSC)			
[SF1] WAVE	Bank	36	99
	Number	29	99
[SF5] OTHER	VelocityDepth	39	99
	VelocityOffset	40	99
	NoteShift	41	99
[F2] (PITCH)			
(PEG)	TIME/LEVEL	67/68	100
[F3] (FILTER)			
	HPFCutoff	96	102
[F4] (NATIVE)			
	(Native Parameters)	152	104
[F5] (LFO)			
	Speed	160	105
	Delay	165	105
	PMod	172	105
[F6] (EQ)			
	L.Freq/Gain	211	107
	H.Freq/Gain	212	107

■ Tryb Performance Play

[PERFORM]→Performance Selection (page 41) Settings...MIDI Data Table 6 and 7 in the separate Data List			
[F1] (PLAY)			
		-	41
[F2] (AD)			
	Volume	-	44
	Pan	-	44
	RevSend	-	44
	ChoSend	-	44
	VarSend	-	44
	DryLevel	-	44
	Mono/Stereo	-	44
	OutputSel	-	44
[F3] (VOICE)			
[SF1] ADD INT	(Voice Bank)	-	43
[SF2] ADD PLG	(Voice Bank)	-	43
[SF3] DELETE	(Delete Voice)	-	43
[SF4] LIMIT L	(Note Limit Low)	-	43
[SF5] LIMIT H	(Note Limit High)	-	43
[F4] (PORTA)			
	PortaSw	7	98
	PortaTime	8	98
	PartSwitch	9	98
[F5] (EG)			
	AEG/FEG	-	44
[F6] (ARP)			
	Bank	74	101
	Type	75	101
	Tempo	76	101
	VelocityLimit	82	101
	Switch	77	101
	Hold	78	101
	PartSwitch	-	44

■ Tryb Performance Edit

Common...Settings that apply to all four Parts			
[PERFORM]→Performance Selection (page 41)→[EDIT]→[COMMON] Settings...MIDI Data Table 6 in the separate Data List			
[F1] (GENERAL)			
[SF1] NAME	MainCtgry	1	98
	SubCtgry	1	98
	Name	2	98
[SF3] MEQ OFS	MEQ OFFSET (LOW/ LOWMID/HIGHMID/ HIGH)	6	98
[SF4] PORTA	PortaSw	7	98
	PortaTime	8	98
	PartSwitch	9	98

Funkcja Podfunkcja	Nazwa parametru (wyświetlacz)	Ref. #	Strona
[SF5] OTHER	CSAssign	12	98
	ChoCtrl	13	98
	AssignA	15	98
	AssignB	15	98
	Assign1	15	98
	Assign2	15	98
[F2] (OUT/MEQ)			
[SF1] OUT	Volume	43	100
	Pan	44	100
	RevSend	46	100
	ChoSend	47	100
[SF2] MEQ	SHAPE/FREQ/GAIN/Q (LOW/LOWMID/HIGH/ HIGHMID/HIGH)	51	100
[F3] (ARP)			
[SF1] TYPE	Bank	74	101
	Type	75	101
	Tempo	76	101
	Switch	77	101
	Hold	78	101
	KeyMode	79	101
	VelMode	80	101
[SF2] LIMIT	NoteLimit	81	101
	VelocityLimit	82	101
[SF3] PLAY FX	UnitMultiply	83	101
	VelocityRate	84	101
	GateTimeRate	85	101
[SF4] OUT CH	OutputSwitch	86	101
	TransmitCh	87	101
[F4] (CTL ASN)			
	BC	88	101
	AS1	88	101
	AS2	88	101
	FC1	88	101
	FC2	88	101
[F6] (EFFECT)			
[SF1] CONNECT	EFF PART→VCE INS	199	106
	EFF PART→PLG-EF	200	106
	PlugEF Type	200	106
	Variation Type	201	107
	Variation Return	202	107
	Variation Pan	203	107
	Variation to Reverb	204	107
	Variation to Chorus	204	107
	Chorus Type	194	106
	Chorus Return	196	106
	Chorus Pan	197	106
	Chorus to Reverb	198	106
	Reverb Type	194	106
	Reverb Return	196	106
	Reverb Pan	197	106
[SF2] PLG-EF	(Plug-in Effect Parameters)	200	106
[SF3] VAR	(Effect Parameters)	205	107
[SF4] REVERB	(Effect Parameters)	205	107
[SF5] CHORUS	(Effect Parameters)	205	107
Part...Settings of individual four Parts			
[PERFORM]→Performance Selection (page 41)→[EDIT]→[1]-[4]			
Settings...MIDI Data Table 7 in the separate Data List			
[F1] (VOICE)			
[SF1] VOICE	PartSw	28	99
	Bank	36	99
	Number	29	99
[SF2] MODE	Mono/Poly	3	98
	ArpSwitch	77	101
[SF3] LIMIT	NoteLimitH	32	99
	NoteLimitL	32	99
	VelLimitH	33	99
	VelLimitL	33	99
[SF4] PORTA	Switch	7	98
	Time	8	98
	Mode	10	98
[SF5] OTHER	PB Upper	14	98
	PB Lower	14	98
	VelSensDpt	39	99
	VelSensOfs	40	99
[F2] (OUTPUT)			
[SF1] VOL/PAN	Volume	43	100
	Pan	44	100
	VoiceELPan	45	100
[SF2] EF SEND	RevSend	46	100
	ChoSend	47	100
	VarSend	48	100
	DryLevel	52	100

Funkcja Podfunkcja	Nazwa parametru (wyświetlacz)	Ref. #	Strona
[F3] (OUTSEL)			
	OutputSel	115	103
	InsEF	116	103
[F4] (TONE)			
[SF1] TUNE	NoteShift	41	99
	Detune	153	104
[SF2] FILTER	Cutoff	92	102
	Resonance	93	102
	FEGDepth	154	104
[SF3] FEG	Attack	155	105
	Decay	155	105
	Sustain	156	105
	Release	155	105
[SF4] AEG	Attack	157	105
	Decay	157	105
	Sustain	158	105
	Release	157	105
[F5] (RCV SW)			
	CtrlChange	175	105
	PB	175	105
	MW	175	105
	ChAT	175	105
	BC	175	105
	AS1	175	105
	AS2	175	105
	FC1	175	105
	FC2	175	105
	Exp	175	105
	Sus	175	105
	FS	175	105
[SF5]	(1PART/4PART)	175	105
[F6]	(PLG1-3/PART1-4)	175	105

■ Tryb Sequence Play

CHAIN			
[SEQ PLAY]→Chain Step settings (page 75)/DEMO (←→[EXIT])→[PLAY/STOP]			
[F1] (CHAIN)			
	Sequence Chain	–	75
[SF5]	DEMO/PLAY/STOP	–	19, 75
[F2] (OUTPUT)			
[F3]	(TEMPO)	–	76
[F4]	(MEAS)	–	76
[F5]	(GET FOLDER)	–	75
[F6]	MIX (Press [F6] to enter the Mixing mode below.)	–	77

■ Tryb Sequence Play Mixing

Mixing...Settings of the tone generation parameters of each part in Sequence Play mode			
[SEQ PLAY]→Chain Step settings (page 75)→[F6] (MIX)			
[F1] (VOL/PAN)			
	Volume	43	100
	Pan	44	100
[F2] (AD)			
	Volume	–	78
	Pan	–	78
	RevSend	–	78
	ChoSend	–	78
	VarSend	–	78
	DryLevel	–	78
	Mono/Stereo	–	78
	OutputSel	–	78
[F3] (VOICE)			
	VOICE NUM	–	78
	BANK MSB/LSB	–	78
[F4] (EF SEND)			
	REV SEND	46	100
	CHO SEND	47	100
	VAR SEND	48	100
	DRY LEVEL	52	100
[F5] (TEMPLATE)			
	Template	–	79
[SF4]	(GET)	–	79
[SF5]	(PUT)	–	79
[F6]	(PLG1-3/PART1-16/ 17-32)	–	79

Funkcja Podfunkcja	Nazwa parametru (wyświetlacz)	Ref. #	Strona
■ Tryb Sequence Play Mixing Edit			
Common...Settings that apply to all 16 Parts			
[SEQ PLAY]→Chain Step settings (page 75)→[F6] (MIX)→[EDIT]→[COMMON]			
Settings...MIDI Data Table 11 in the separate Data List			
[F1] (GENERAL)			
[SF1] MEQ OFS	MEQ OFFSET (LOW/ LOWMID/HIGHMID/ HIGH)	6	98
[SF5] OTHER	CSAssign	12	98
	ChoCtrl	13	98
	AssignA	15	98
	AssignB	15	98
	Assign1	15	98
	Assign2	15	98
[F2] (MEQ)			
	SHAPE/FREQ/GAIN/Q (LOW/LOWMID/HIGH/ HIGHMID/HIGH)	51	100
[F3] (ARP)			
[SF1] TYPE	Bank	75	101
	Type	76	101
	Switch	77	101
	Hold	78	101
	KeyMode	79	101
	VelMode	80	101
[SF2] LIMIT	NoteLimit	81	101
	VelocityLimit	82	101
[SF3] PLAY FX	UnitMultiply	83	101
	VelocityRate	84	101
	GateTimeRate	85	101
[SF4] OUT CH	OutputSwitch	86	101
	TransmitCh	87	101
[F4] (CTL ASN)			
	BC	88	101
	AS1	88	101
	AS2	88	101
	FC1	88	101
	FC2	88	101
[F6] (EFFECT)			
[SF1] CONNECT	EFF PART→VCE INS	199	106
	EFF PART→PLG-EF	200	106
	PlugEF Type	200	106
	Variation Type	201	107
	Variation Return	202	107
	Variation Pan	203	107
	Variation to Reverb	204	107
	Variation to Chorus	204	107
	Chorus Type	194	106
	Chorus Return	196	106
	Chorus Pan	197	106
	Chorus to Reverb	198	106
	Reverb Type	194	106
	Reverb Return	196	106
	Reverb Pan	197	106
[SF2] PLG-EF	(Plug-in Effect Parameters)	200	106
[SF3] VAR	(Effect Parameters)	205	107
[SF4] REVERB	(Effect Parameters)	205	107
[SF5] CHORUS	(Effect Parameters)	205	107
Part...Settings of individual 16 Parts			
[SEQ PLAY]→Chain Step Settings (page 75)→[F6] (MIX)→[EDIT]→[1]-[16]			
*Settings...MIDI Data Table 12 in the separate Data List			
[F1] (VOICE)			
[SF1] VOICE	Bank	36	99
	Number	29	99
[SF2] MODE	Mono/Poly	3	98
	ArpSwitch	77	101
	ReceiveCh	42	99
[SF3] LIMIT	NoteLimitH	32	99
	NoteLimitL	32	99
	VelLimitH	33	99
	VelLimitL	33	99
[SF4] PORTA	Switch	7	98
	Time	8	98
	Mode	10	98
[SF5] OTHER	PB Upper	14	98
	PB Lower	14	98
	VelSensDpt	39	99
	VelSensOfs	40	99
[F2] (OUTPUT)			
[SF1] VOL/PAN	Volume	43	100
	Pan	44	100

Funkcja Podfunkcja	Nazwa parametru (wyświetlacz)	Ref. #	Strona
[SF2] EF SEND	VoiceELPan	45	100
	RevSend	46	100
	ChoSend	47	100
	VarSend	48	100
	DryLevel	52	100
[F3] (OUTSEL)			
	OutputSel	115	103
	InsEF	116	103
[F4] (TONE)			
[SF1] TUNE	NoteShift	41	99
	Detune	153	104
[SF2] FILTER	Cutoff	92	102
	Resonance	93	102
	FEGDepth	154	104
[SF3] FEG	Attack	155	105
	Decay	155	105
	Sustain	156	105
	Release	155	105
[SF4] AEG	Attack	157	105
	Decay	157	105
	Sustain	158	105
	Release	157	105
[F5] (RCV SW)			
	BankSel	175	105
	PgmChange	175	105
	CtrlChange	175	105
	PB	175	105
	MW	175	105
	ChAT	175	105
	BC	175	105
	AS1	175	105
	AS2	175	105
	FC1	175	105
	FC2	175	105
	Exp	175	105
	Sus	175	105
	FS	175	105
	(1PART/4PART)	175	105
[F6]	(PLG1-3/PART1-4)	175	105

Tryb Master Play

[MASTER]→Master Selection (page 49)

Settings...MIDI Data Table 5 in the separate Data List

[F1] (PLAY)			
		-	49
[F2] (MEMORY)			
	Mode	-	50
	(Program Number)	-	50
	ZoneSwitch	-	50

Tryb Master Edit

Common...Settings that apply to all 4 Zones

[MASTER]→Master Selection (page 49)→[EDIT]→[COMMON]

Settings...MIDI Data Table 5 in the separate Data List

[F1] (NAME)			
	Name	2	98
[F2] (OTHER)			
	Slider	58	100

Zone...Settings of individual 4 Zones

[MASTER]→Master Selection (page 49)→[F2] (MEMORY)

ZoneSwitch=on→[EDIT]→[1]-[4]→scrolled by [▲ ▼](TX SW)

Settings...MIDI Data Table 5 in the separate Data List

[F1] (TRANS)			
	TransCh	25	99
	TGSwitch	26	99
	MIDISwitch	27	99
[F2] (NOTE)			
	Octave	17	98
	Transpose	18	98
	NoteLimitH	32	99
	NoteLimitL	32	99
[F3] (TX SW)			
	Bank (TG)	89	101
	PC (TG)	89	101
	Bank (MIDI)	89	101
	PC (MIDI)	89	101
	PB	89	101
	MW	89	101
	ChAT	89	101
	BC	89	101
	Slider	89	101
	FC1	89	101
	FC2	89	101

Funkcja Podfunkcja	Nazwa parametru (wyświetlacz)	Ref. #	Strona
	Vol	89	101
	Pan	89	101
	Sus	89	101
	FS	89	101
	(1ZONE/4ZONE)	89	101
[F4] (PRESET)			
	Bank MSB	132	103
	Bank LSB	132	103
	PgmChange	133	103
	Volume	43	100
	Pan	44	100
[F5] (CS)			
	CtrlSlider	134	103

Tryb Utility [UTILITY]

Settings... MIDI Data Table 4 in the separate Data List.

[F1] (GENERAL)			
[SF1] TG	Volume	43	100
	NoteShift	41	99
	Tune	216	107
	BCCurve	16	98
[SF2] KBD	Octave	17	98
	Transpose	18	98
	VelCurve	19	98
	FixedVelocity	20	99
[SF3] EF BYPS	Insertion Internal	21	99
	Insertion PLG-EF	21	99
	System Reverb	21	99
	System Chorus	21	99
	System Variation	21	99
[SF4] OTHER	AutoLoad	22	99
	PowerOnMode	23	99
	CtrlReset	24	99
[SF5]	(GET FOLDER)	22	99
[F2] (I/O)			
[SF1] INPUT	A/D Source	53	100
	Mic/Line	54	100
[SF2] OUTPUT	L&R Gain	55	100
	AssignL Gain	56	100
	AssignR Gain	56	100
[SF3] MLAN	(mLAN)	57	100

[F3] (VOICE) → [VOICE] → [UTILITY]			
[SF1] MEQ	SHAPE/FREQ/GAIN/Q (LOW/LOWMID/HIGH/ HIGHMID/HIGH)	51	100
[SF2] ARP CH	OutputSwitch	86	101
	TransmitCh	87	101
[SF3] CTL ASN	AS1	88	101
	AS2	88	101
	BC	88	101
	FC1	88	101
	FC2	88	101

[F4] (CTL ASN)			
[SF1] ARP	Switch	127	103
	Hold	127	103
[SF2] ASSIGN	ASA	128	103
	Dest	129	103
	ASB	128	103
	Dest	129	103
[SF3] FT SW	FS	130	103
[SF4] REMOTE	Remote Template	131	103

[F5] (MIDI)			
[SF1] CH	BasicRcvCh	176	105
	KBDTransCh	177	105
	DeviceNo.	178	105
	FileUtilID	179	106
[SF2] SWITCH	BankSel	180	106
	PgmChange	181	106
	CtrlChange	182	106
	LocalCtrl	183	106
	RcvBulk	184	106
[SF3] SYNC	MIDI Sync	185	106
	ClockOut	186	106
	SeqCtrl	187	106
[SF4] OTHER	MIDI IN/OUT	188	106
	ThruPort	189	106

[F6] (PLUG)			
[SF1] STATUS	PolyExpand	206	107
[SF2] MIDI	DEV NO.	178	105
	PORT NO.	207	107
	GM/XG	208	107
[SF3] NATIVE1	(Native Parameter)	209	107
[SF4] NATIVE2	(Native Parameter)	209	107
[SF5] NATIVE3	(Native Parameter)	209	107

Tabela parametrów

Poniższa tabela pozwala szybko i łatwo znaleźć wymagany parametr – określając jego lokalizację w trybie Edit oraz sposoby jego przywołania.

Ekrany ustawień parametrów są przywoływane za pomocą przycisków funkcyjnych ([F1] → [F6]) oraz subfunkcyjnych ([SF1] → [SF5]). Poniższa tabela ułatwia wywołanieżądanego parametru w odpowiednim trybie. Pozwala także określić, w jakich trybach dostępne są podobne lub powiązane parametry.

Tabela może się również przydać jeśli zechcą Państwo zdublować ustawienia jednego z parametrów brzmienia Voice, np. na identyczne parametry ustawienia Prf lub kiedy chcą Państwo dokonać szczegółowych i złożonych ustawień Prf zachowując jednocześnie ustawienia parametrów brzmień Voice.

Każdemu parametrowi przypisano numery stron oraz odnośników, dzięki czemu łatwo jest odszukać w instrukcji odpowiednie wyjaśnienia. Korzystając z S90 wystarczy zanotować aktualny tryb, status edycji (Common, Part, itd.) oraz numer funkcji – a następnie posłużyć się tabelą.

■ Korzystanie z tabeli

- Parametry na ekranie są ułożone zgodnie z odpowiednimi przyciskami funkcyjnymi ([F1] → [F6]) – z których każdy reprezentowany jest przez ciemne wiersze w tabeli. Np. mogą Państwo zauważyć, że parametr Mono/Poly (trzeci parametr w sekcji F1) przyporządkowany jest przyciskowi [F1]. Podobnie parametr Pan (drugi w sekcji F2) przywoływany jest przez naciśnięcie przycisku [F2].
- Ciemny wiersz każdego przycisku funkcyjnego pokazuje nazwę zakładki przypisanej przyciskowi w odpowiednim trybie (wskazany przez tytuł kolumny). Np. parametr Mono/Poly znajduje się na zakładce GENERAL (w menu Voice Edit – Common), a także w zakładce Voice (w menu Prf Edit oraz Seq. Play Mixing Edit).
- Patrząc na wiersz Mono/Poly zauważą Państwo cztery pola odpowiadające przyciskowi [SF2]. Oznacza to, że parametr ten może zostać przywołany przez naciśnięcie przycisku [F1], a następnie [SF2] w odpowiednim trybie Edit.
- Zasadniczo większość pól tabeli zawiera wpisy tłustym drukiem, co oznacza, że parametr może zostać przywołany z zaznaczonej lokacji (przez naciśnięcie przycisku). Wpis zwykłą czcionką oznacza, że parametr nie jest dostępny przez odpowiedni przycisk funkcyjny, lecz może zostać przywołany za pomocą innego przycisku funkcyjnego. Np. parametr ArpSwitch na dole sekcji F1 posiada wpis „F3 → SF1” co oznacza, że może zostać przywołany (w trybie Voice Edit – Common) przez naciśnięcie przycisku [F3], a następnie [SF1].

- Kiedy podobny efekt może zostać uzyskany lub różne parametry występują we wspólnym kontekście, wpis znajduje się w nawiasach. Numery stron i odnośników odpowiadają standardowym parametrom (tłustym drukiem); jeśli natkną się Państwo na wpis w nawiasach, proszę szukać odnośników w sekcji odpowiedniego przycisku funkcyjnego.
- Wpisy oznaczone „Direct” oznaczają, że na odpowiednich ekranach nie ma zakładek subfunkcyjnych i wartość parametru może zostać ustalona bezpośrednio z ekranu funkcyjnego.

■ Przykłady użycia

- **Sprawdzenie jakie parametry są dostępne w pewnych trybach:**

Proszę spojrzeć na kolumnę Voice Edit – Element – Normal; jeśli na przecięciu tej kolumny i wiersza odpowiedniego parametru znajduje się wpis, oznacza to, iż dany parametr jest dostępny w tym trybie.

- **Odnalezienie parametru w tabeli:**

Proszę skorzystać z listy parametrów i funkcji na stronie 98. Wszystkie parametry są tam podane w porządku alfabetycznym wraz z odpowiadającymi im przyciskami funkcyjnymi. W ten sposób uzyskują Państwo informację, w jakiej sekcji tabeli (odpowiadającej właściwemu przyciskowi funkcyjnemu) należy szukać wybranego parametru.

- **Określenie jakie tryby edycji zawierają pewien parametr:**

Proszę wybrać parametr i określić kolumny, na przecięciu z którymi w tabeli pojawiają się wpisy. Np. parametr LFO Speed (drugi parametr w sekcji F5) jest dostępny zarówno w trybie Voice Edit – Common (Normal) oraz Voice Edit – Element. Mogą Państwo również zauważyć, że parametr ten nie jest dostępny w przypadku brzmień perkusyjnych.

- **Możliwość sprawdzenia lub edycji wartości pewnego parametru w wybranym trybie:**

Załóżmy, że chcą Państwo zmienić wartość parametru Pan w ustawieniu Prf, lecz zmiana ta ma dotyczyć jedynie wybranego brzmienia (Elementu), a nie całego ustawienia Prf. Po pierwsze proszę się upewnić, że są Państwo w „punkcie wyjścia”, tzn. w jednym z trybów Play (jeśli przywołali Państwo ekran Prf Common, gdzie ustalana jest wartość parametru Pan dotycząca całego ustawienia Prf, proszę opuścić ten ekran). Następnie proszę sprawdzić w tabeli wpisy odpowiadające wierszowi parametru Pan (w sekcji F2) oraz sprawdzić kolumny Voice Edit – Element – Normal. Zobaczą Państwo, że parametrowi Pan odpowiada wpis „[F4] → [SF1]”. Oznacza to, że aby zmienić wartość parametru Pan wybranego Elementu, należy przejść w tryb Voice Edit Element, po czym nacisnąć przycisk [F4], a następnie [SF1].

 ... Może być edytowany za pomocą funkcji Quick Edit (edycja w trybie Play).

 ... Może być edytowany za pomocą suwaków w czasie rzeczywistym.

 ... Może być edytowany za pomocą funkcji Quick Edit i suwaków w czasie rzeczywistym.

Wyświetlacz	VOICE EDIT						PERFORMANCE EDIT		SEQ PLAY MIXING EDIT		MASTER EDIT		UTILITY	Numer	Strona
	COMMON			ELEMENT/KEY			COMMON	PART	COMMON	PART	COMMON	ZONE			
	NORMAL	DRUM	PLUG-IN	NORMAL	DRUM	PLUG-IN									
F1 (Tab Name)	GENERAL			OSC			GENERAL	VOICE	GENERAL	VOICE	NAME	TRANS	GENERAL		
MainCtgr/SubCtgr	SF1	SF1	SF1				SF1							1	98
Name	SF1	SF1	SF1				SF1				Direct			2	98
Mono/Poly	SF2		SF2					SF2		SF2				3	98
KeyAsgnMode/AssignMode	SF2		SF2		SF5									4	98
M.TuningNo.	SF2													5	98
MEQ OFFSET	SF3	SF3	SF3				SF3		SF1					6	98
(PORTA) Switch	SF4		SF4				SF4	SF4		SF4				7	98
(PORTA) Time	SF4		SF4				SF4	SF4		SF4				8	98
(PORTA) PartSwitch							SF4							9	98
(PORTA) Mode	SF4							SF4		SF4				10	98
(PORTA) TimeMode	SF4													11	98
CSAssign	SF5	SF5	SF5				SF5		SF5		(F2 Direct)			12	98
ChoCtrl	SF5	SF5	SF5				SF5		SF5					13	98
PB Upper/Lower, PB Range	SF5	SF5	SF5					SF5		SF5				14	98
AssignA/B/1/2	SF5	SF5	SF5				SF5		SF5					15	98
BCCurve													SF1	16	98
Octave												F2 Direct	SF2	17	98
Transpose												F2 Direct	SF2	18	98
VelCurve													SF2	19	98
Fixed Velocity													SF2	20	99
(EF BYPS)													SF3	21	99
AutoLoad													SF4	22	99
PowerOnMode													SF4	23	99
CtrlReset													SF4	24	99
TransCh												Direct	(F5→SF1)	25	99
TGSwitch												Direct	(F5→SF2)	26	99
MIDISwitch												Direct		27	99
ElementSw/PartSw				SF1	SF1			SF1						28	99
WaveNo./Ctgr/Number				SF1	SF1	SF1		SF1		SF1				29	99
KeyOnDelay				SF2										30	99
InsEffect(Eff)Out				SF2	SF2									31	99
NoteLimit (L/H)				SF3				SF3		SF3		F2 Direct		32	99
VelocityLimit (L/H)				SF3				SF3		SF3				33	99
VelCrossFade				SF3										34	99
Type					SF1									35	99
Bank					SF1	SF1		SF1		SF1				36	99
RevSend	F2 Direct	F2 Direct			SF2									46	100
ChoSend	F2 Direct	F2 Direct			SF2									47	100
OutputSel					SF2			F3 Direct		F3 Direct				115	103
RcvNoteOff					SF5									37	99
AltnateGroup					SF5									38	99
VelocityDepth						SF5		SF5						39	99
VelocityOffset						SF5		SF5						40	99
Volume	(F2 Direct)	(F2 Direct)	(F2 Direct)	(F4→SF1)	(F4→SF1)		(F2→SF1)	(F2→SF1)		(F2→SF1)		(F4 Direct)	SF1	43	100
NoteShift						SF5		F4→SF1		F4→SF1			SF1	41	99
Tune													SF1	216	107
ArpSwitch (Switch)	F3→SF1	F3→SF1	F3→SF1				F3→SF1	SF2		SF2				77	101
ReceiveCh										SF2			(F5→SF1)	42	99
F2 (Tab Name)	OUTPUT			PITCH			OUT/MEQ	OUTPUT	MEQ	OUTPUT	OTHER	NOTE	I/O		
Volume	Direct	Direct	Direct	(F4→SF1)	(F4→SF1)		SF1	SF1		SF1		(F4 Direct)	F1→SF1	43	100
Pan	Direct	Direct	Direct	F4→SF1	F4→SF1		SF1	SF1		SF1		(F4 Direct)		44	100
VoiceELPan								SF1		SF1				45	100
RevSend	Direct	Direct	Direct		F1→SF2		SF1	SF2		SF2				46	100
ChoSend	Direct	Direct	Direct		F1→SF2		SF1	SF2		SF2				47	100
VarSend								SF2		SF2				48	100
InsRevSend		Direct												49	100
InsChoSend		Direct												50	100
SHAPE/FREQ/GAIN/Q	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				SF2		Direct				F3→SF1	51	100
DryLevel								SF2		SF2				52	100
A/DSource													SF1	53	100
Mic/Line													SF1	54	100
L&RGain													SF2	55	100
AssignL/RGain													SF2	56	100
(MLAN)													SF2	57	100

Wyświetlacz	VOICE EDIT						PERFORMANCE EDIT		SEQ PLAY MIXING EDIT		MASTER EDIT		UTILITY	Numer	Strona
	COMMON			ELEMENT/KEY			COMMON	PART	COMMON	PART	COMMON	ZONE			
	NORMAL	DRUM	PLUG-IN	NORMAL	DRUM	PLUG-IN									
Slider	(F1→SF5)	(F1→SF5)	(F1→SF5)				(F1→SF5)		(F1→SF5)			Direct		58	100
Octave												Direct	F1→SF2	17	98
Transpose												Direct	F1→SF2	18	98
NoteLimitL/H				F1→SF3			F1→SF3		F1→SF3			Direct		32	99
Coarse				SF1	SF1									59	100
Fine				SF1	SF1			(F4→SF1)		(F4→SF1)			(F1→SF1)	60	100
Random				SF1										61	100
EGTime				SF2										62	100
Segment				SF2										63	100
EGLevel				SF2										64	100
Curve				SF2										65	100
Pitch (VEL SENS)				SF2	SF2									66	100
(PEG) TIME				SF3		Direct								67	100
(PEG) LEVEL				SF3		Direct								68	100
(PEG) Depth				SF3										69	100
PitchSens				SF4										70	101
CenterKey				SF4										71	101
EGTimeSens				SF4										72	101
CenterKey				SF4										73	101
F3 (Tab Name)	ARP			FILTER			ARP	OUTSEL	ARP	OUTSEL		TX SW	VOICE		
Bank	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1					74	101
Type	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1					75	101
Tempo	SF1	SF1	SF1				SF1							76	101
Switch (ArpSwitch)	SF1	SF1	SF1				SF1	F1→SF2	SF1	F1→SF2				77	101
Hold	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1					78	101
KeyMode	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1					79	101
VelMode	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1					80	101
NoteLimit	SF2	SF2	SF2				SF2		SF2					81	101
VelocityLimit	SF2	SF2	SF2				SF2		SF2					82	101
UnitMultiply	SF3	SF3	SF3				SF3		SF3					83	101
VelocityRate	SF3	SF3	SF3				SF3		SF3					84	101
GateTimeRate	SF3	SF3	SF3				SF3		SF3					85	101
OutputSwitch	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				SF4		SF4				SF2	86	101
TransmitCh	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				SF4		SF4				SF2	87	101
SHAPE/FREQ/GAIN/Q	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				F2→SF2		F2 Direct				SF1	51	100
BC/AS1/AS2/FC1/FC2	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				F4 Direct					(F5 Direct)	SF3	88	101
(Transmit Switch)												Selected by [▲/▼]	(F5→SF2)	89	101
Type				SF1										90	101
Gain				SF1										91	102
Cutoff				SF1	(SF1)			F4→SF2		F4→SF2				92	102
Resonance				SF1	(SF1)			F4→SF2		F4→SF2				93	102
Width				SF1										94	102
Distance				SF1										95	102
HPFCutoff				SF1	SF1	SF1								96	102
HPFKeyFlw				SF1										97	102
EGTime				SF2										98	102
Segment				SF2										99	102
EGLevel				SF2										100	102
Curve				SF2										65	100
Cutoff (VEL SENS)				SF2										101	102
Resonance (VEL SENS)				SF2										102	102
(FEG) TIME				SF3				(F4→SF3)		(F4→SF3)				103	102
(FEG) LEVEL				SF3				(F4→SF3)		(F4→SF3)				104	102
(FEG) Depth				SF3				F4→SF2		F4→SF2				105	102
CutoffSens				SF4										106	102
CenterKey				SF4										107	102
EGTimeSens				SF4										108	102
CenterKey				SF4										109	102
(Scaling) BREAKPOINT				SF5										110	102
(Scaling) OFFSET				SF5										111	102
LPFCutoff				(SF1)	SF1									112	102
LPFReso				(SF1)	SF1									113	102
LPFCutoff (VEL SENS)				(SF2)	SF2									114	102
OutputSel					F1→SF2			Direct		Direct				115	103
(InsEF)								Direct		Direct				116	103
F4 (Tab Name)	CTL SET (SET 1/2, 3/4, 5/6)			AMP		NATIVE	CTLASN	ZONE	CTLASN	ZONE		PRESET	CTLASN		
ElementSw	SF1, 2, 3													117	103
Source	SF1, 2, 3	SF1, 2, 3	SF1											118	103
Dest	SF1, 2, 3	SF1, 2, 3	SF1											119	103
Depth	SF1, 2, 3	SF1, 2, 3	SF1											120	103

Wyświetlacz	VOICE EDIT						PERFORMANCE EDIT		SEQ PLAY MIXING EDIT		MASTER EDIT		UTILITY	Numer	Strona
	COMMON			ELEMENT/KEY			COMMON	PART	COMMON	PART	COMMON	ZONE			
	NORMAL	DRUM	PLUG-IN	NORMAL	DRUM	PLUG-IN									
Filter (MW)			SF2											121	103
AMod/PMod/FMod (MW)			SF2											122-124	103
Pitch			SF3											125	103
Filter (AT)			SF3											121	103
AMod/PMod/FMod (AT)			SF3											122-124	103
Src			SF4											126	103
Filter (AC)			SF4											121	103
AMod/PMod/FMod (AC)			SF4											122-124	103
BC/AS1/AS2/FC1/FC2	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				Direct		Direct			(F5 Direct)	F3→SF3	88	101
(ARP) Switch/Hold													SF1	127	103
ASA/ASB												(F5 Direct)	SF2	128	103
Dest													SF2	129	103
FS													SF3	130	103
Set Remote Template Type													SF4	131	103
BankMSB/LSB												Direct		132	103
PgmChange												Direct		133	103
Volume	(F2 Direct)	(F2 Direct)	(F2 Direct)	(SF1)	(SF1)		(F2→SF1)	(F2→SF1)		(F2→SF1)		Direct	(F1→SF1)	43	100
Pan	(F2 Direct)	(F2 Direct)	(F2 Direct)	SF1	SF1		(F2→SF1)	(F2→SF1)		(F2→SF1)		Direct		44	100
Level	(F2 Direct)	(F2 Direct)	(F2 Direct)	SF1	SF1		(F2→SF1)	(F2→SF1)		(F2→SF1)		(Direct)	(F1→SF1)	135	103
AlternatePan				SF1	SF1									136	104
RandomPan				SF1	SF1									137	104
ScalingPan				SF1										138	104
EGTime				SF2										139	104
Segment				SF2										140	104
EGLLevel				SF2										141	104
Curve				SF2										142	104
(AEG) TIME				SF3	SF3									143	104
(AEG) LEVEL				SF3	SF3									144	104
LevelSens				SF4										145	104
CenterKey				SF4										146	104
EGTimeSens				SF4										147	104
CenterKey				SF4										148	104
(Scaling) BREAKPOINT				SF5										149	104
(Scaling) OFFSET				SF5										150	104
Level (VEL SENS)					SF2									151	104
(Native Parameters)						Direct or selected by [◀/▶]								152	104
NoteShift						F1→SF5		SF1		SF1			F1→SF1	41	99
Detune				(F2→SF1)	(F2→SF1)			SF1		SF1			(F1→SF1)	153	104
Cutoff				F3→SF1	(F3→SF1)			SF2		SF2				92	102
Resonance				F3→SF1	(F3→SF1)			SF2		SF2				93	102
FEGDepth				F3→SF3				SF2		SF2				154	104
(FEG) Attack/Decay/Release (Time)				(F3→SF3)				SF3		SF3				155	105
(FEG) Sustain (Level)				(F3→SF3)				SF3		SF3				156	105
(AEG) Attack/Decay/Release (Time)				(F4→SF3)				SF4		SF4				157	105
(AEG) Sustain (Level)				(F4→SF3)				SF4		SF4				158	105
F5 (Tab Name)	LFO			LFO				RCV SW		RCV SW		CS	MIDI		
Wave	SF1			Direct										159	105
Speed	SF1			Direct		Direct								160	105
TempoSync	SF1													161	105
TempoSpeed	SF1													162	105
KeyOnReset	SF1			Direct										163	105
Phase	SF1													164	105
(KeyOn)Delay	SF2			Direct		Direct								165	105
FadeIn	SF2													166	105
Hold	SF2													167	105
FadeOut	SF2													168	105
ElementSw	SF3/4/5													169	105
Dest	SF3/4/5													170	105
Depth	SF3/4/5													171	105
PMod (LFO)				Direct		Direct								172	105
FMod (LFO)				Direct										173	105
AMod (LFO)				Direct										174	105
(Part Receive Switch)								Selected by [▲/▼]		Selected by [▲/▼]				175	105
BasicRcvCh	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				(UTILITY)			(F1→SF2)			SF1	176	105
KBDTransCh	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				(UTILITY)				(F1 Direct)		SF1	177	105
DeviceNo.	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				(UTILITY)						SF1 (F6→SF2)	178	105
FileUtilID													SF1	179	106

Wyświetlacz	VOICE EDIT						PERFORMANCE EDIT		SEQ PLAY MIXING EDIT		MASTER EDIT		UTILITY	Numer	Strona
	COMMON			ELEMENT/KEY			COMMON	PART	COMMON	PART	COMMON	ZONE			
	NORMAL	DRUM	PLUG-IN	NORMAL	DRUM	PLUG-IN									
BankSel													SF2	180	106
PgmChange												(F3→Selected by [▲/▼])	SF2	181	106
CtrlChange												(Selected by [▲/▼])	SF2	182	106
LocalCtrl												(F1 Direct)	SF2	183	106
RcvBulk													SF2	184	106
MIDI Sync													SF3	185	106
ClockOut													SF3	186	106
SeqCtrl													SF3	187	106
MIDI IN/OUT													SF4	188	106
ThruPort													SF4	189	106
CtrlSlider							(F4 Direct)					Direct	(F3→SF3/ F4→SF2)	134	103
F6 (Tab Name)	EFFECT			EQ			EFFECT	1-4/PLG1-3	EFFECT	1-4/PLG1-3			PLUG		
EL: OUT 1-4/KEY: OUT	SF1	SF1												190	106
InsEF Connect	SF1	SF1	SF1											191	106
Ins1 Ctrgy/Type	SF1	SF1	SF1											192	106
Ins2 Ctrgy/Type	SF1	SF1	SF1											193	106
Reverb/Chorus Type	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1					194	106
Reverb/Chorus Send	SF1	SF1	SF1											195	106
Reverb/Chorus Return	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1					196	106
Reverb/Chorus Pan	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1					197	106
Chorus to Reverb	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1					198	106
EFF PART→VCE INS							SF1		SF1					199	106
EFF PART→PLG-EF							SF1		SF1					200	106
Variation Type/Return/Pan							SF1		SF1					201-203	107
Variation to Chorus/Reverb							SF1		SF1					204	107
(Effect Parameters)	SF2/3/4/5	SF2/3/4/5	SF2/3/4/5				SF2/3/4/5		SF2/3/4/5					205	107
PolyExpand													SF1	206	107
DEV NO.	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				(UTILITY)						SF2 (F5→SF1)	178	105
PORT NO.													SF2	207	107
GM/XG													SF2	208	107
(Native System Parameter)													SF3/4/5	209	107
Type				Direct	Direct									210	107
L.Freq/Gain (Type=EQ L/H)				Direct	Direct	Direct								211	107
H.Freq/Gain (Type=EQ L/H)				Direct	Direct	Direct								212	107
Freq (Type=P.EQ)				Direct	Direct									213	107
Gain (Type=P.EQ)				Direct	Direct									214	107
Q (Type=P.EQ)				Direct	Direct									215	107

UWAGA Parametry posiadające tę samą nazwę w różnych trybach mogą posiadać odmienne zakresy wartości w zależności od trybu.

UWAGA Więcej szczegółów na temat parametrów efektów znajduje się w oddzielnym dodatku Data List.

UWAGA Więcej szczegółów na temat trybu Job znajduje się na stronie 70; więcej szczegółów na temat operacji Store znajduje się na stronie 73; więcej szczegółów na temat obsługi kart pamięci znajduje się na stronie 82.

UWAGA Więcej szczegółów na temat trybu Sqp znajduje się na stronie 75.

UWAGA W trybach Prf/Mixing ustawienia parametrów Voice Common Arpeggio/Effect/Controller są ignorowane, ponieważ brane są pod uwagę ustawienia globalne Prf/Mixing. Ustawienia efektów i arpeggiatora pochodzące z trybu Voice mogą jednak zostać skopiowane do ustawień Prf/Mixing w trybie Job (strona 70).

UWAGA Suwaki mogą być wykorzystane w funkcji Quick Edit do edycji poniższych parametrów; jednak zmiany te nie modyfikują bezpośrednio (i trwale) wartości parametrów odpowiednich Elementów/partii, a jedynie tymczasowo je zmieniają.

UWAGA Zmiany poniższych parametrów dokonane za pomocą kontrolerów Quick Edit nie modyfikują bezpośrednio (i trwale) wartości odpowiednich parametrów, a jedynie tymczasowo je zmieniają.

Numerzy odnośników znajdują się na następujących stronach:

Numer odniesienia	Strona odniesienia
1 - 19	98
20 - 42	99
43 - 69	100
70 - 90	101
91 - 114	102
115 - 135	103
136 - 154	104
155 - 178	105
179 - 200	106
201 - 221	107

Lista parametrów/funkcji

A

ADSource.....	F2
AEG Sustain (Level).....	F4
AEG Attack/Decay/Release (Time).....	F4
AlternatePan	F4
AltnateGroup.....	F1
AMod (LFO).....	F5
AMod/PMod/FMod (AC).....	F4
AMod/PMod/FMod (AT).....	F4
AMod/PMod/FMod (MW).....	F4
ArpSwitch (Switch).....	F1
ASA/ASB.....	F4
AssignA/B/1/2	F1
AssignL/RGain.....	F2
AssignMode.....	F1
AutoLoad	F1

B

Bank.....	F1/F3
BankMSB/LSB.....	F4
BankSel.....	F5
BasicRcvCh.....	F5
BC/AS1/AS2/FC1/FC2.....	F3/F4
BCCurve.....	F1
BREAKPOINT (AMP).....	F4
BREAKPOINT (FILER).....	F3

C

CenterKey (AEGTimeSens).....	F4
CenterKey (CutoffSens).....	F3
CenterKey (FEGTimeSens).....	F3
CenterKey (LevelSens).....	F4
CenterKey (PEGTimeSens).....	F2
CenterKey (PitchSens).....	F2
ChoCtrl.....	F1
Chorus Pan.....	F6
Chorus Return.....	F6
Chorus Send.....	F6
Chorus to Reverb.....	F6
Chorus Type.....	F6
ChoSend.....	F1/F2
ClockOut.....	F5
Coarse.....	F2
CSAssign.....	F1
Ctgry.....	F1
CtrlChange.....	F5
CtrlReset.....	F1
CtrlSlider.....	F5
Curve (AEG Level).....	F4
Curve (FEG Level).....	F3
Curve (PEG Level).....	F2
Cutoff.....	F3/F4
Cutoff (VEL SENS).....	F3
CutoffSens.....	F3

D

Delay (KeyOn Delay).....	F5
Depth (CTL SET).....	F4
Depth (FEG).....	F3
Depth (LFO).....	F5
Depth (PEG).....	F2
Dest (CTL ASN).....	F4
Dest (CTL SET).....	F4
Dest (LFO).....	F5
Detune.....	F4
DEV NO.....	F6
DeviceNo.....	F5
Distance.....	F3
DryLevel.....	F2

E

EF BYPS.....	F1
EFF PART→PLG-EF.....	F6
EFF PART→VCE INS.....	F6

Effect Parameters.....	F6
EGLevel (AMP).....	F4
EGLevel (FILTER).....	F3
EGLevel (PITCH).....	F2
EGTime (AMP).....	F4
EGTime (FILTER).....	F3
EGTime (PITCH).....	F2
EGTimeSens (AMP).....	F4
EGTimeSens (FILTER).....	F3
EGTimeSens (PITCH).....	F2
EL: OUT 1-4/KEY: OUT.....	F6
ElementSw (CTL SET).....	F4
ElementSw (LFO).....	F5
ElementSw (OSC).....	F1

F

FadeIn.....	F5
FadeOut.....	F5
FEG Attack/Decay/Release (Time).....	F4
FEG Depth.....	F3
FEG LEVEL.....	F3
FEG Sustain (Level).....	F4
FEG TIME.....	F3
FEGDepth.....	F4
FileUtilID.....	F5
Filter (AC).....	F4
Filter (AT).....	F4
Filter (MW).....	F4
Fine.....	F2
Fixed Velocity.....	F1
FMod (LFO).....	F5
Freq (Type=P.EQ).....	F6
FS.....	F4

G

Gain (FILTER).....	F3
Gain (Type=P.EQ).....	F6
GateTimeRate.....	F3
GM/XG.....	F6

H

H.Freq/Gain.....	F6
Hold (ARP).....	F3
Hold (LFO).....	F5
HPFCutoff.....	F3
HPFKKeyFlw.....	F3

I

Ins1 Ctgry/Type.....	F6
Ins2 Ctgry/Type.....	F6
InsChoSend.....	F2
InsEF.....	F3
InsEF Connect.....	F6
InsEffect(Eff)Out.....	F1
InsRevSend.....	F2

K

KBDTransCh.....	F5
KeyAsgnMode.....	F1
KeyMode.....	F3
KeyOnDelay (LFO).....	F5
KeyOnDelay (OSC).....	F1
KeyOnReset.....	F5

L

L&RGain.....	F2
L.Freq/Gain.....	F6
Level.....	F4
LEVEL (AEG).....	F4
LEVEL (FEG).....	F3
LEVEL (PEG).....	F2
Level (VEL SENS).....	F4
LevelSens.....	F4

LocalCtrl.....	F5
LPFCutoff.....	F3
LPFCutoff (VEL SENS).....	F3
LPFReso.....	F3

M

M.TuningNo.....	F1
MainCtgry.....	F1
MEQ OFFSET.....	F1
Mic/Line.....	F2
MIDI IN/OUT.....	F5
MIDI Sync.....	F5
MIDISwitch.....	F1
Mode (PORTA).....	F1
Mono/Poly.....	F1

N

Name.....	F1
Native Parameters.....	F4
NoteLimit (ARP).....	F3
NoteLimit (L/H).....	F1/F2
NoteShift.....	F1/F4
Number.....	F1

O

Octave.....	F1/F2
OFFSET (AEG).....	F4
OFFSET (FEG).....	F3
OutputSel.....	F1/F3
OutputSwitch.....	F3

P

Pan.....	F2/F4
Part Receive Switch.....	F5
PartSw.....	F1
PartSwitch (PORTA).....	F1
PB Range.....	F1
PB Upper/Lower.....	F1
PEG Depth.....	F2
PEG LEVEL.....	F2
PEG TIME.....	F2
PgmChange (CS/MIDI).....	F5
PgmChange (PRESET).....	F4
Phase.....	F5
Pitch.....	F4
Pitch (VEL SENS).....	F2
PitchSens.....	F2
PlugEF Type.....	F6
PMod (LFO).....	F5
PolyExpand.....	F6
PORT NO.....	F6
PORTA Mode.....	F1
PORTA PartSwitch.....	F1
PORTA Switch.....	F1
PORTA Time.....	F1
PORTA TimeMode.....	F1
PowerOnMode.....	F1

Q

Q (Type=P.EQ).....	F6
--------------------	----

R

Random.....	F2
RandomPan.....	F4
RcvBulk.....	F5
RcvNoteOff.....	F1
ReceiveCh.....	F1
Resonance.....	F3/F4
Resonance (VEL SENS).....	F3
Reverb Pan.....	F6
Reverb Return.....	F6
Reverb Send.....	F6
Reverb Type.....	F6
RevSend.....	F1/F2

S

ScalingPan.....	F4
Segment (AEG).....	F4
Segment (FEG).....	F3
Segment (PEG).....	F2
SeqCtrl.....	F5
Set Remote Template Type.....	F4
SHAPE/FREQ/GAIN/Q.....	F2/F3
Slider.....	F2
Source.....	F4
Speed.....	F5
SubCtgry.....	F1
Switch (ArpSwitch).....	F3
Switch (PORTA).....	F1
Switch/Hold (ARP).....	F4

T

Tempo.....	F3
TempoSpeed.....	F5
TempoSync.....	F5
TGSwitch.....	F1
ThruPort.....	F5
TIME (AEG).....	F4
TIME (FEG).....	F3
TIME (PEG).....	F2
Time (PORTA).....	F1
TimeMode (PORTA).....	F1
TransCh.....	F1
Transmit Switch.....	F3
TransmitCh.....	F3
Transpose.....	F1/F2
Tune.....	F1
Type (ARP).....	F3
Type (EQ).....	F6
Type (FILTER).....	F3
Type (OSC).....	F1

U

UnitMultiply.....	F3
-------------------	----

V

Variation to Chorus/Reverb.....	F6
Variation Type/Return/Pan.....	F6
VarSend.....	F2
VelCrossFade.....	F1
VelCurve.....	F1
VelMode.....	F3
VelocityDepth.....	F1
VelocityLimit (ARP).....	F3
VelocityLimit (L/H).....	F1
VelocityOffset.....	F1
VelocityRate.....	F3
VoiceELPan.....	F2
Volume.....	F1/F2/SF4

W

Wave.....	F5
WaveNo.....	F1
Width.....	F3

Słownik (Lista funkcji)

Poniższa lista opisuje i objaśnia przeznaczenie każdego parametru. Dodatkowe szczegóły zawarte są w odpowiednich przypisach, oznaczonych na marginesie gwiazdką (*). Kolumna „Numer strony” odnosi się do numerów stron w instrukcji, na których przedstawiono odpowiednie przykłady wykorzystania parametrów, dodatkowe szczegóły i inne informacje. Numery odnośników w instrukcji są przypisane odpowiednim elementom drzewa funkcji (strona 88) oraz tabeli parametrów (strona 92). Dzięki numerom odnośników mogą Państwo szybko odnaleźć w tabeli odpowiednie funkcje i parametry.

UWAGA Więcej szczegółów na temat komunikatów na wyświetlaczu i wyboru trybu znajduje się na stronie 30. Więcej szczegółów na temat trybu Play znajduje się na stronach 36, 41 oraz 48.

Numer odnośnika	Wyświetlana nazwa	Nazwa parametru	Objaśnienie	Numer strony
1	MainCtgr/SubCtgr	Main/Sub Category (Voice/Performance)	Nazwa (do 10 znaków) oraz kategoria.	34, 35, 84
2	Name	Name 1-10 (Voice/Performance/Master)		
3	Mono/Poly	Mono/Poly Mode	Brmienie/partia jest monofoniczne (jedna nuta jednocześnie) lub polifoniczne (kilka nut jednocześnie).	
4	KeyAsgnMode (AssignMode)	Same Note Number Key On Assign Mode	Reakcja modułu na dwie następujące po sobie te same nuty. Wartość „single” powoduje ucięcie pierwszej nuty, wartość „multi” pozwala na jej wybrzmienie.	*1
5	M.TuningNo.	Micro Tuning	System strojenia danego brzmienia. Zazwyczaj jest ustawiony na 00 (równomiernie temperowany), jednak dostępnych jest 31 innych systemów strojenia.	*2
6	MEQ OFFSET	Master EQ Offset	Regulacja głównego (globalnego) korektora graficznego. Te ustawienia są traktowane jako offset ustawień korektora dla poszczególnych brzmień/partii (z wyjątkiem ustawienia „MID”). Istnieje możliwość kontroli suwakami.	*3
7	(PORTA) Switch (Sw)	Portamento Switch	Włącza i wyłącza efekt Portamento (płynne przejście między dźwiękami).	
8	(PORTA) Time	Portamento Time	Czas trwania efektu Portamento. Wyższe wartości wydłużają przejście między dźwiękami. Efekt jest stosowany zgodnie z ustawieniem „TimeMode”.	*4
9	(PORTA) PartSwitch	Part Switch	Włącza i wyłącza efekt Portamento dla poszczególnych partii.	
10	(PORTA) Mode	Portamento Mode	Wartość „fingr” powoduje powstawanie efektu Portamento tylko w przypadku artykulacji legato. Wartość „full” uniezależnia efekt Portamento od artykulacji.	*4 *5
11	(PORTA) TimeMode	Portamento Time Mode	Wartość „rate” uzależnia czas trwania efektu Portamento od interwału (odległości) między dźwiękami. Wartość „time” umożliwia kontrolowanie czasu trwania efektu Portamento za pomocą parametru „Time” (niezależnego od interwału).	*4
12	CSAssign	Control Function Select	Wybór rzędu parametrów CONTROL FUNCTION, dostępnych po wybraniu programu.	*6
13	ChoCtrl	Chorus Control	Głębokość efektu Chorus, kontrolowana przez suwak przypisany parametrowi Chorus Send.	
14	PB Upper/Lower, PB Range	Pitch Bend Range	Zakres (w półtonach; 12 – jedna oktawa) odstrojenia dokonywanego za pomocą pokrętła Pitch Bend. Dla brzmień Plug-in możliwe jest oddzielne określenie górnego i dolnego odstrojenia.	53
15	AssignA/B/1/2	Assign A/B/1/2	Bezpośrednie ustalenie i zapamiętanie wartości każdego suwaka Assign Controller (A, B, 1 oraz 2).	*7
16	BCCurve	BC (Breath Controller) Curve	Wybór krzywej reakcji dynamiki na siłę zadęcia (w przypadku korzystania z kontrolera zadęcia). Aspekt dźwięku, kontrolowany za pomocą zadęcia jest wybierany na ekranie Control Set ([F4] → [SF1/2/3]) w trybie Normal Voice Common Edit.	87
17	Octave	Master Octave Shift	Transpozycja klawiatury, dokonywana w oktawach. Ustawienie to może zostać przywrócone do wartości domyślnych za pomocą przełącznika nożnego (UTILITY [F4] → [SF3] FS=101).	*8
18	Transpose	Master Transpose	Transpozycja klawiatury w półtonach. Wpływa na wysyłane dane MIDI.	
19	VelCurve	Velocity Curve	Wybór krzywej dynamiki (określającej zależności między siłą uderzenia w klawisz a dynamiką dźwięku). Wartość „fixed” ustala dynamikę wszystkich nut na wartość parametru Fixed Velocity.	87

Numer odnośnika	Wyświetlana nazwa	Nazwa parametru	Objaśnienie	Numer strony
20	FixedVelocity	Fixed Velocity	Jeśli wybrano krzywą dynamiki „fixed”, wszystkie zagrane nuty będą miały stałą dynamikę o tej wartości. Wpływa na wysyłane MIDI.	87
21	(EF BYPS)	Effect Bypass	Określa efekty, wyłączane za pomocą przycisku [EFFECT BYPASS].	67
22	AutoLoad	Auto Load	Włącza i wyłącza funkcję Auto Load. Po jej włączeniu S90 automatycznie ładuje do pamięci użytkownika zawartość odpowiednich plików, znajdujących się na karcie pamięci umieszczonej w czytniku. Rejestruje folderu na karcie pamięci (zawierającego odpowiednie pliki) dokonuje się za pomocą przycisku [SF5].	84
23	PowerOnMode	Power On Mode	Wybór domyślnego (po włączeniu) trybu i banku pamięci; pozwala to na określenie stanu, w jakim S90 znajdzie się po uruchomieniu. Automatycznie przywoływany jest pierwszy program z wybranego banku.	*9
24	CtrIReset	Controller Reset	Określa, czy stan/położenie wybranego kontrolera (pokrętko modulacji, przełącznik nożny, docisk) jest utrzymywany lub resetowany przy przełączaniu się między brzmieniami.	
25	TransCh	Transmit Channel	Przypisanie każdego strefie kanału MIDI, przez który wysyłane są dane (do zewnętrznego sekwencera, modułu brzmieniowego lub innego urządzenia).	48
26	TGSwitch	Tone Generator Switch	Określa, czy komunikaty MIDI strefy są transmitowane do bloku modułu brzmieniowego każdej partii.	48
27	MIDISwitch	MIDI Switch	Określa, czy komunikaty MIDI strefy są transmitowane do zewnętrznego portu MIDI lub USB.	48
28	ElementSw/PartSw	Element Switch/Part Switch	Wybór sposobu wysyłania każdego elementu/klawisza/partii. W trybie Drum Key Edit parametr ten jest dostępny tylko wtedy, gdy parametr „Type” ma wartość „pre wave”. W trybie Performance dostępnych jest siedem partii: cztery partie wewnętrznego modułu brzmieniowego oraz trzy partie zainstalowanych kart Plug-In.	
29	WaveNo./Ctgry/Number	Wave Number/Category/Voice Number	Normal Element – wybór brzmienia/kategorii (strona 36) wykorzystywanego przez Element. Drum Key – wybór próbki/numera brzmienia/kategorii. Performance/Mixing Part – wybór numeru brzmienia dla każdej partii (oddzielny dodatek Data List). Plug-in Element – wybór numeru brzmienia karty.	*10
30	KeyOnDelay	Key On Delay	Czas (opóźnienie) między naciśnięciem klawisza a odtworzeniem dźwięku.	
31	InsEffect(Eff)Out	Insertion Effect Out	Wybór efektu Insertion (1 lub 2) przetwarzającego każdy element/klawisz. Wartość „thru” pozwala ominąć blok efektów Insertion; parametr ten odpowiada ustawieniu „EL/KEY: OUT (F6) → [SF1]” w trybie Normal Common Edit; zmiana wartości jednego z tych parametrów automatycznie zmienia wartość drugiego.	67
32	NoteLimit (L/H)	Note Limit Low/High	Określa najwyższą i najniższą nutę zakresu klawiatury.	*11 *12
33	VelocityLimit (L/H)	Velocity Limit Low/High	Określa minimalne i maksymalne wartości dynamiki, na które odpowiada Element.	*13
34	VelCrossFade	Velocity Limit Cross Fade	Zakres przejścia (łagodne lub gwałtowne) między Elementami w zależności od dynamiki (dotyczy to wyłącznie Elementów wykorzystujących jedynie pewien zakres dynamiki – Velocity Limit). Wartości minimalne pozwalają na tworzenie gwałtownych przejść, wartości maksymalne – gładkie przechodzenie między Elementami przy pomocy dynamiki.	
35	Type	Wave Type	Określa, czy wybrany klawisz będzie wykorzystywał próbkę, czy normalne brzmienie.	*14
36	Bank	Bank	Drum Key – parametr ten jest dostępny gdy parametr Type (powyżej) ma wartość „voice”. Można wybrać dowolny bank Normal, nie można wybrać brzmienia Plug-in. Plug-in Element – określa bank brzmień karty. Performance/Mixing Part – określa bank brzmień (strona 36) dla każdej partii.	
37	RcvNoteOff	Receive Note Off	Włącza i wyłącza odbiór komunikatów Note Off (Key Off).	*17
38	AltGroup	Alternate Group	Przypisuje ten sam numer dźwiękom perkusyjnym wykluczającym się nawzajem (takich jak otwarty i zamknięty hi-hat).	
39	VelocityDepth (VelSensDpt)	Velocity Sensitivity Depth	Określa wrażliwość brzmienia na dynamikę (wpływ siły uderzenia na głośność).	*19
40	VelocityOffset (VelSensOfs)	Velocity Sensitivity Offset	Wartość dodawana lub odejmowana do rzeczywistej dynamiki.	
41	NoteShift	Note Shift	Transpozycja dźwięku w półtonach (12: jedna oktawa). Nie wpływa na wysyłane dane MIDI.	
42	ReceiveCh	Receive Channel	Każda partia otrzymuje komunikaty MIDI na określonym tutaj kanale. Partie z ustawieniem „Off” nie reagują na dane MIDI.	*63

Numer odnośnika	Wyświetlana nazwa	Nazwa parametru	Objaśnienie	Numer strony
43	Volume	Volume	Reguluje poziom głośności.	
44	Pan	Pan	Określa położenie w przestrzeni stereofonicznej. L63 (skrajnie lewe) – C (środek) – R63 (skrajnie prawe)	*15 *21
45	VoiceELPan	Voice Element Pan	Decyduje, czy wykorzystywane są indywidualne ustawienia panoramy każdego Elementu (dokonane w trybie Voice Edit).	*22
46	RevSend	Reverb Send	Reguluje poziom sygnału wysyłanego z bloku Insertion Effect 1/2 (lub omijającego blok) do efektu Reverb.	67
47	ChoSend	Chorus Send	Reguluje poziom sygnału wysyłanego z bloku Insertion Effect 1/2 (lub omijającego blok) do efektu Chorus.	*15 *16
48	VarSend	Variation Send	Reguluje poziom sygnału, wysyłanego z wybranej partii do efektu Variation, pozwalając na szczegółową kontrolę poziomu efektu Variation we wszystkich partiach.	67
49	InsRevSend	Insertion Reverb Send	Reguluje poziom sygnału wysyłanego z bloku Insertion Effect 1/2 (lub omijającego blok) do efektu Reverb – dotyczy brzmień Drum Voice (wszystkich klawiszy).	67
50	InsChoSend	Insertion Chorus Send	Reguluje poziom sygnału wysyłanego z bloku Insertion Effect 1/2 (lub omijającego blok) do efektu Chorus – dotyczy brzmień Drum Voice (wszystkich klawiszy).	*20
51	SHAPE/FREQ/ GAIN/Q	Master EQ Shape/ Frequency/Gain/Q	Służy do określania barwy dźwięku. Możliwe jest zastosowanie pięciopasmowej korekcji do wszystkich partii lub wszystkich Elementów wybranego brzmienia.	*23 *24
52	DryLevel	Dry Level	Określa poziom nieprzetworzonego (dry) sygnału wybranej partii, co pozwala regulować poziom efektów pomiędzy partiami.	
53	A/DSource	A/D Source	Decyduje o tym, które ze źródeł zewnętrznego sygnału audio będzie wykorzystywane przez S90: gniazda A/D INPUT czy złącze mLAN (o ile zainstalowano opcjonalne rozszerzenie mLAN8E). Można wykorzystywać tylko jedno źródło jednocześnie.	44
54	Mic/Line	Mic/Line	Jeśli wykorzystywane są gniazda A/D INPUT, parametr ten określa, czy wykorzystywany jest sygnał z gniazda mikrofonowego (mic), czy liniowego (line).	
55	L&RGain	OUTPUT L&R Gain	Reguluje wzmocnienie sygnału na gniazdach wyjściowych. Niższe wartości pozwalają na dodatkową kontrolę za pomocą suwaka MASTER VOLUME.	
56	AssignL/RGain	ASSIGNABLE OUTPUT L&R Gain		
57	(mLAN)	mLAN Settings	Służy do ustawiania parametrów, związanych z opcjonalnym rozszerzeniem mLAN8E.	*25
58	Slider	Control Function Select	Określa stan parametru CONTROL FUNCTION podczas zmiany programów Master.	*6
59	Coarse	Pitch Coarse	Reguluje ustawienia stroju w półtonach (12: jedna oktawa).	*18
60	Fine	Pitch Fine	Służy do strojenia precyzyjnego.	
61	Random	Random Pitch	Losowo zmienia strój Elementu przy każdym naciśnięciu klawisza. 127 – maksymalny zakres zmian 0 – żadnej zmiany	
62	EGTime	PEG Time Velocity Sensitivity	Określa, w jakim stopniu dynamika gry wpływa na zmiany wysokości, sterowane za pomocą generatora obwiedni wysokości (Pitch EG). Ustawienia dodatnie powodują przyspieszenie zmian przy większej dynamice gry (duże wartości Velocity). Ustawienia ujemne odwracają efekt. Parametr ma wpływ tylko na wybrany Segment.	*27
63	Segment	PEG Time Segment		*26
64	EGLevel	PEG Level Velocity Sensitivity	Określa czułość poziomu PEG (stopnia zmian PEG) na dynamikę gry. Parametr Curve pozwala wybrać jedną spośród pięciu różnych krzywych dynamiki (przedstawionych na wyświetlaczu), określających wpływ dynamiki na PEG.	*27
65	Curve	Velocity Sensitivity Curve		
66	Pitch (VEL SENS)	Pitch Velocity Sensitivity	Określa czułość poziomu PEG (stopnia zmian PEG) na dynamikę gry.	
67	(PEG) TIME	PEG Time	Opisują zmiany wysokości od momentu naciśnięcia klawisza do momentu, w którym dźwięk przestaje brzmieć.	63
68	(PEG) LEVEL	PEG Level		
69	(PEG) Depth	PEG Depth		

Numer odnośnika	Wyświetlana nazwa	Nazwa parametru	Objaśnienie	Numer strony
70	PitchSens	Pitch Key Follow Sensitivity	Określa czułość efektu Key Follow (interwału pomiędzy sąsiednimi nutami). Przy ustawieniu +100 sąsiadujące nuty są odstrojone o jeden półton (100 centów) od siebie. Przy ustawieniu 0 wszystkie nuty mają tę samą wysokość (np. dla brzmień perkusyjnych itp.). Przy ustawieniu +50, jedna oktawa jest rozciągnięta na 24 nuty. W przypadku wartości ujemnych ustawienia są odwrócone.	*28
71	CenterKey	Pitch Key Follow Center Key	Określa podstawową wysokość dźwięku (numer nuty), wykorzystywaną przez parametr PitchSens (powyżej). Numer nuty w tym ustawieniu ma tę samą wysokość, co normalnie (100%).	*28 *12
72	EGTimeSens	PEG Time Key Follow Sensitivity	Określa czułość czasu PEG (szybkości zmian PEG) na dynamikę gry.	*28
73	CenterKey	PEG Time Key Follow Center Key	Określa podstawową wysokość dźwięku (numer nuty), wykorzystywaną przez parametr EGTimeSens (powyżej). Jeśli zostanie zagrana nuta centralna, czas PEG jest zgodny z aktualnymi ustawieniami. Dla pozostałych nut szybkość jest uzależniona od odległości zagranej nuty od nuty podstawowej.	*28 *12
74	Bank	Arpeggio Type Bank	Służy do wyboru banku Arpeggio.	*29
75	Type	Arpeggio Type	pre1: preset1, pre2: preset2, user: dane użytkownika (strona 83), zapisane przez syntezyzator MOTIF (załadowane z karty pamięci). Określa typ Arpeggio. Dwuliterowy przyrostek przed nazwą wskazuje główną kategorię Arpeggio.	45 *29 *34
76	Tempo	Arpeggio Tempo	Reguluje tempo Arpeggio. Jeśli włączono MIDI Sync (Utility [F5] → [SF3]), parametr ten ma wartość „MIDI” i nie można jej zmienić. W trybie Sequence Play tempo Arpeggio jest zsynchronizowane z tempem utworu (strona 76).	45 *30
77	Switch (ArpSwitch)	Arpeggio Switch	Włącza i wyłącza Arpeggio. Parametr ten może być kontrolowany za pomocą przełącznika nożnego (Utility [F4] → [SF3] FS=96).	45 *31
78	Hold	Arpeggio Hold	Określa, kiedy odtwarzanie Arpeggio jest „podtrzymane”. Jeśli parametr ma wartość „on”, Arpeggio jest odtwarzane bez przerwy, nawet jeśli klawisze zostaną puszczane – aż do momentu naciśnięcia innego klawisza. Parametr ten może być kontrolowany za pomocą przełącznika nożnego (Utility [F4] → [SF3] FS=97).	*32 *33 *34
79	KeyMode	Arpeggio Key Mode	Określa sposób, w jaki gra na klawiaturze wpływa na odtwarzanie Arpeggio.	*35
80	VelMode	Arpeggio Velocity Mode	Reguluje głośność Arpeggio lub sposób reagowania na dynamikę gry.	*36 *12
81	NoteLimit	Arpeggio Note Limit Low/High	Określa najwyższą i najniższą nutę zakresu Arpeggio.	*13
82	VelocityLimit	Arpeggio Velocity Limit Low/High	Określa największą i najmniejszą wartość z zakresu velocity arpeggiatora. Pozwala to sterować arpeggiatorem za pomocą dynamiki.	47
83	UnitMultiply	Arpeggio Unit Multiply	Reguluje czas odtwarzania Arpeggio. Np. wartość 200% oznacza dwukrotne wydłużenie czasu odtwarzania i zmniejszenia tempa o połowę. Z kolei wartość 50% oznacza skrócenie czasu odtwarzania o połowę i dwukrotne zwiększenie tempa.	*37 *38
84	VelocityRate	Arpeggio Velocity Rate	Określa proporcję dynamiki Arpeggio do oryginalnej dynamiki. Np. ustawienie 100% nie wprowadza żadnych zmian.	*37
85	GateTimeRate	Arpeggio Gate Time Rate	Określa proporcję długości nut Arpeggio do oryginalnej długości. Np. ustawienie 100% nie wprowadza żadnych zmian.	
86	OutputSwitch	Arpeggio MIDI Out Switch	Jeśli parametr ma wartość „on”, dane Arpeggio są wysyłane do gniazda MIDI OUT.	
87	TransmitCh	Arpeggio MIDI Transmit Channel	Określa kanał MIDI transmisji danych Arpeggio. KbdCh – dane Arpeggio są wysyłane przez kanał KBDTransCh ([F5] → [SF1] Keyboard Transmit Channel), określony w trybie Utility (Performance/Mixing).	*39
88	BC/AS1/AS2/FC1/FC2	BC/Assign1/Assign2/FC1/FC2 Control Number	Przypisuje numery ciągłych komunikatów MIDI kontrolerom: dętemu (BC), suwakom Assign 1/2 (AS1/2) oraz nożnym 1/2 (FC1/2).	53 *40
89	(Transmit Switch)	Transmit Switch	Jeśli odpowiedni parametr ma wartość „on”, gra w wybranej sekcji powoduje wysyłanie odpowiednich danych MIDI, takich jak komunikaty Control Change i Program Change. Naciśnięcie przycisku [F5] przelacza między wyświetlaniem wszystkich czterech stref i pojedynczej strefy (kiedy pokazywane są wszystkie ustawienia kanału transmisji). Na wyświetlaczu zawierającym cztery strefy, proszę przewijać parametry przy pomocy przycisków kursora.	
90	Type	Filter Type	Określa typ filtra. Lista parametrów jest uzależniona od wybranego typu.	63 *41

Numer odnośnika	Wyświetlana nazwa	Nazwa parametru	Objaśnienie	Numer strony
91	Gain	Filter Gain	Reguluje wzmocnienie sygnału wysyłanego do filtra.	
92	Cutoff	Filter Cutoff Frequency	Reguluje częstotliwość odcięcia filtra lub częstotliwość centralną filtra.	63 *42
93	Resonance	Filter Resonance	Reguluje rezonans filtra.	63
94	Width	Filter Width	W filtrach pasmowoprzepustowych określa szerokość pasma przepuszczanego przez filtr.	64 *41
95	Distance	Distance	Określa odległość między częstotliwościami odcięcia w podwójnych filtrach (dwa filtry połączone równolegle).	63
96	HPFCutoff	HPF Cutoff Frequency	Określa częstotliwość centralną dla parametru Key Follow (poniżej) filtra HPF. Parametr ten jest dostępny tylko dla filtrów LPF12 oraz LPF6 (brzmienia instrumentalne).	64
97	HPFKeyFlw	HPF Cutoff Frequency Key Follow	Określa ustawienia Key Follow dla częstotliwości odcięcia HPF (tylko filtry LPF12/LPF6). Parametr ten zmienia częstotliwość centralną w zależności od wysokości granych dźwięków. Wartości dodatnie zwiększają częstotliwość dla wysokich dźwięków i zmniejszają dla dźwięków niskich. Ustawienia ujemne powodują odwrotny efekt.	
98	EGTime	FEG Time Velocity Sensitivity	Reguluje, w jakim stopniu dynamika wpływa na parametry generatora FEG. Ustawienia dodatnie powodują szybkie zmiany w odpowiedzi na dźwięki o dużej dynamice (dużej wartości velocity). Wartości ujemne powodują odwrotny efekt. Ustawienie ma wpływ tylko na wybrany Segment.	*27
99	Segment	FEG Time Segment		*26
100	EGLevel	FEG Level Velocity Sensitivity	Określa czułość poziomu FEG (zakresu zmian FEG) na dynamikę gry. Parametr Curve pozwala wybrać jedną spośród pięciu różnych krzywych dynamiki (przedstawionych na wyświetlaczu), określających wpływ dynamiki na FEG.	*27
101	Cutoff (VEL SENS)	Filter Cutoff Velocity Sensitivity	Określa czułość częstotliwości odcięcia na dynamikę gry.	
102	Resonance (VEL SENS)	Filter Resonance Velocity Sensitivity	Określa czułość rezonansu na dynamikę gry.	
103	(FEG) TIME	FEG Time	Opisują zmiany barwy (częstotliwości odcięcia) od momentu naciśnięcia klawisza do momentu, w którym dźwięk przestaje brzmieć.	65
104	(FEG) LEVEL	FEG Level		65
105	(FEG) Depth	FEG Depth		65
106	CutoffSens	Filter Cutoff Key Follow Sensitivity	Reguluje czułość efektu Filter Key Follow (Filter Scaling), czyli sposób w jaki wysokość granych dźwięków wpływa na częstotliwość odcięcia.	
107	CenterKey	Filter Cutoff Key Follow Center Key	Wskazuje nutę centralną dla parametru Key Follow (powyżej). Dla nuty centralnej parametry częstotliwości odcięcia są zgodne z aktualnymi ustawieniami. Dla innych nut wartość częstotliwości jest proporcjonalna do interwału od nuty centralnej (tylko wyświetlanie – parametr nie może zostać tutaj zmieniony).	
108	EGTimeSens	FEG Time Key Follow Sensitivity	Określa czułość częstotliwości FEG (szybkości zmian FEG) na wysokość dźwięku.	*28
109	CenterKey	FEG Time Key Follow Center Key	Wskazuje nutę centralną dla parametru EGTimeSens (powyżej). Dla nuty centralnej parametry FEG są zgodne z aktualnymi ustawieniami. Dla innych nut wartość częstotliwości jest proporcjonalna do interwału od nuty centralnej (tylko wyświetlanie – parametr nie może zostać tutaj zmieniony).	*12 *28
110	(Scaling) BREAKPOINT	Filter Cutoff Scaling Break Point	Określa punkty zmian dla parametru Filter Scaling (wpływ wysokości dźwięku na częstotliwość odcięcia) oraz poziomy przesunięcia (offset).	*12 *43 *45
111	(Scaling) OFFSET	Filter Cutoff Scaling Offset		*43 *45
112	LPFCutoff	Low Pass Filter Cutoff	Określa częstotliwość odcięcia filtra dolnoprzepustowego.	63
113	LPFReso	Low Pass Filter Resonance	Określa wielkość rezonansu filtra (wzmocnienie częstotliwości odcięcia).	*17
114	LPFCutoff (VEL SENS)	Low Pass Filter Cutoff Velocity Sensitivity	Określa czułość częstotliwości odcięcia filtra dolnoprzepustowego na dynamikę gry.	63

Numer odnośnika	Wyświetlana nazwa	Nazwa parametru	Objaśnienie	Numer strony
115	OutputSel	Output Select	Przypisuje wyjścia poszczególnym partiom (Performance/Mixing/Part Edit). Przypisuje wyjścia poszczególnym dźwiękom perkusyjnym (Drum Key Edit).	*16 *46
116	(InsEF)	Insertion Effect	Wskazuje, czy dla danej partii jest stosowany efekt Insertion. Parametr informacyjny, nie podlega zmianie.	
117	ElementSw	Controller Set 1-6 Element Switch	Określa, kiedy wybrany kontroler wpływa na poszczególne Elementy „...”...wyłączony.	55 *47
118	Source	Controller Set 1-6 Source	Określa, który kontroler na płycie czołowej jest przypisany zestawowi kontrolerów. Za pomocą tego kontrolera możliwe jest sterowanie parametrem Destination (poniżej).	55 *48 *49
119	Dest	Controller Set 1-6 Destination	Określa parametr sterowany za pomocą kontrolera Source (powyżej).	55 *50
120	Depth	Controller Set 1-6 Depth	Określa, w jakim stopniu kontroler Source wpływa na wartość Destination.	55
121	Filter	MW/AT(CAT)/AC(AC1) Filter Control	Określa, w jakim stopniu pokrętko Modulation ([SF2])/Aftertouch ([SF3])/Assignable Controller ([SF4]) wpływa na częstotliwość odciecia.	
122	PMod	MW/AT(CAT)/AC(AC1) LFO Pitch Modulation Depth	Określa, w jakim stopniu pokrętko Modulation ([SF2])/Aftertouch ([SF3])/Assignable Controller ([SF4]) wpływa na modulację wysokości (efekt Vibrato).	
123	FMod	MW/AT(CAT)/AC(AC1) LFO Filter Modulation Depth	Określa, w jakim stopniu pokrętko Modulation ([SF2])/Aftertouch ([SF3])/Assignable Controller ([SF4]) wpływa na modulację filtra (efekt Wah).	
124	AMod	MW/AT(CAT)/AC(AC1) LFO Amplitude Modulation Depth	Określa, w jakim stopniu pokrętko Modulation ([SF2])/Aftertouch ([SF3])/Assignable Controller ([SF4]) wpływa na modulację amplitudy (efekt Tremolo).	
125	Pitch (AT)	AT (CAT) Pitch Control	Określa, w jakim stopniu docisk klawiatury wpływa na wysokość dźwięku. Może przybierać wartości (w półtonach) do dwóch oktaw.	
126	Src	AC Source (AC1 Control Number)	Określa numery komunikatów MIDI używanych do kontrolowania filtra oraz modulacji wysokości filtra i amplitudy.	
127	(ARP) Switch/Hold	Arpeggio Switch/Hold Control Number	Określa numer komunikatu sterującego odtwarzaniem Arpeggio oraz włączaniem i wyłączaniem Arpeggio.	
128	ASA/ASB	Assignable A/B Slider Control Number	Określa numer komunikatu przypisanego suwakom ASSIGN A/B. Parametr dostępny w przypadku kontrolowania zewnętrznego urządzenia MIDI.	
129	Dest	Assignable A/B Slider Destination	Określa funkcję sterowaną za pomocą komunikatu wybranego powyżej (por. Data List).	*50
130	FS	FS Control Number/FS Function Assignment	Przypisuje przełącznikowi nożnemu funkcję i numer kontrolera komunikatu.	56 *51
131	Set Remote Template Type	Set Remote Mode Template Type	Wybiera wzorzec dla odpowiedniego sekwencera programowego.	57
132	BankMSB/LSB	Bank Select MSB/LSB	Służy do wyboru brzmienia dla każdej ze stref (za pomocą trzech komunikatów MIDI) – por. tabela Voice List, Data List.	
133	PgmChange	Program Change (Program Number 1-128)		
134	CtrlSlider	Control Slider Control Number	Określa komunikaty przypisane suwakom w każdej strefie. Ustawienia te są dostępne tylko po włączeniu parametru Zone Switch (Master Play Mode [F2]) i ustawienia przełącznika CONTROL FUNCTION na wartość „Zone”.	53 *6
135	Level	Element Level	Reguluje poziom wyjściowy wybranego Elementu/Instrumentu perkusyjnego, pozwalając na kontrolę poziomów poszczególnych Elementów/Instrumentów.	

Numer odnośnika	Wyświetlana nazwa	Nazwa parametru	Objaśnienie	Numer strony
136	AlternatePan	Alternate Pan Depth	Określa zakres, w jakim wybrany Element jest panoramowany na przemian z lewej do prawej po każdym naciśnięciu klawisza. Parametr Pan jest wykorzystywany jako wartość wyjściowa.	*17
137	RandomPan	Random Pan Depth	Określa zakres, w jakim wybrany Element jest panoramowany losowo z lewej do prawej po każdym naciśnięciu klawisza. Parametr Pan jest wykorzystywany jako wartość wyjściowa.	
138	ScalingPan	Scaling Pan Depth	Określa stopień, w jakim nuty (ich położenie lub oktawa) wpływają na położenie w panoramie stereofonicznej wybranego Elementu. W przypadku nuty C3 parametr Pan jest wykorzystywany jako wartość wyjściowa.	
139	EGTime	AEG Time Velocity Sensitivity	Określa stopień, w jakim dynamika (Velocity) wpływa na generator obwiedni amplitudy. Wartości pozytywne powodują przyspieszenie zmian AEG dla dużych wartości Velocity, natomiast wartości ujemne powodują odwrotny efekt. Ustawienie dotyczy tylko wybranych Segmentów.	*27
140	Segment	AEG Time Segment		*26
141	EGLevel	AEG Level Velocity Sensitivity	Określa czułość poziomu AEG (zakresu zmian) na dynamikę. Parametr Curve pozwala wybrać jedną spośród pięciu różnych krzywych dynamiki (przedstawionych na wyświetlaczu), określających wpływ dynamiki na AEG.	*27
142	Curve	Velocity Sensitivity Curve		
143	(AEG) TIME	AEG Time	Opisują zmiany głośności (amplitudy) od momentu naciśnięcia klawisza do momentu, w którym dźwięk przestaje brzmieć. Pozwala to na odtworzenie charakterystyki naturalnego instrumentu akustycznego – krótkiego ataku i wybrzmiewania dźwięków perkusyjnych lub podtrzymanego dźwięku fortepianu. Proszę pamiętać, że różne dźwięki mogą wybrzmiewać w odmienny sposób. Przykładowo: przytrzymanie klawisza fortepianu powoduje stopniowe zanikanie, podczas gdy głośność brzmienia organów pozostaje ta sama.	66
144	(AEG) LEVEL	AEG Level		66
145	LevelSens	Amplitude (Level) Key Follow Sensitivity	Reguluje czułość efektu Level Key Follow (Level Scaling), czyli sposób w jaki wysokość granych dźwięków wpływa na ich głośność.	
146	CenterKey	Amplitude Key Follow Center Key	Wskazuje nutę centralną dla parametru Key Follow (powyżej). Dla nuty centralnej parametry głośności są zgodne z aktualnymi ustawieniami. Dla innych nut wartość głośności jest proporcjonalna do interwału od nuty centralnej (tylko wyświetlanie – parametr nie może zostać tutaj zmieniony).	*28
147	EGTimeSens	AEG Time Key Follow Sensitivity	Określa czułość czasu AEG (szybkości zmian AEG) na głośność dźwięku.	
148	CenterKey	AEG Time Key Follow Center Key	Wskazuje nutę centralną dla parametru EGTimeSens (powyżej). Dla nuty centralnej parametry AEG są zgodne z aktualnymi ustawieniami. Dla innych nut szybkość zmian jest proporcjonalna do interwału od nuty centralnej.	*12 *28
149	(Scaling) BREAKPOINT	Amplitude Scaling Break Point	Określa punkty zmian dla parametru Level Scaling (wpływ wysokości dźwięku na głośność) oraz poziomy przesunięcia (offset).	*12 *44 *45
150	(Scaling) OFFSET	Amplitude Scaling Offset		*44 *45
151	Level (VEL SENS)	Level Velocity Sensitivity	Określa reakcję głośności na dynamikę. Wartość „0” oznacza maksymalną głośność, niezależnie od siły z jaką naciśnięto klawisz. Wartość „32” odpowiada realistycznej dynamice, zaś przy wartości „64” moduł brzmieniowy reaguje tylko na dźwięki o maksymalnej wartości Velocity (127).	
152	(Native Parameters)	Plug-in Native Parameters	Służą do edycji parametrów właściwych danej karcie rozszerzenia. Aby przesuwać się między parametrami proszę używać przycisków [$<$] [$>$]. Lista parametrów jest uzależniona od karty. Więcej szczegółów na temat poszczególnych parametrów i ich przeznaczenia znajduje się w podręczniku użytkownika, dołączonym do karty. Więcej szczegółów na temat dostępnych kart Plug-in znajduje się na stronie 21.	
153	Detune	Detune	Służy do strojenia precyzyjnego.	
154	FEGDepth	FEG Depth	Określa głębokość zmian wprowadzanych przez FEG (zmiany częstotliwości odcięcia) dla każdej partii.	*52

Numer odnośnika	Wyswietlana nazwa	Nazwa parametru	Objaśnienie	Numer strony
155	(FEG) Attack/Decay/Release (Time)	FEG Attack/Decay/Release Time	Określają parametry FEG/AEG (generatory obwiedni filtra i amplitudy) dla każdej partii. Parametry są offsetami (wartościami dodawanymi) w stosunku do odpowiednich parametrów w trybie Voice Element Edit (F3] → [SF3]/[SF4] → [SF3]).	*53
156	(FEG) Sustain (Level)	FEG Sustain Level		
157	(AEG) Attack/Decay/Release (Time)	AEG Attack/Decay/Release Time		
158	(AEG) Sustain (Level)	AEG Sustain Level		*54
159	Wave	LFO Wave	Określa kształt fali LFO modulującej parametry dźwięku. user... pozwala użyć fali stworzonej w programie Voice Editor (por. oddzielny dodatek Installation Guide). Więcej szczegółów na temat programu Voice Editor znajduje się w instrukcji (plik PDF).	*55
160	Speed	LFO Speed	Określa częstotliwość fali LFO. Im większa częstotliwość tym szybsze zmiany.	*56
161	TempoSync	LFO Tempo Sync	Określa czy LFO jest zsynchronizowane z tempem Arpeggio lub tempem utworu.	
162	TempoSpeed	LFO Tempo Speed	Pozwala dokonać szczegółowych ustawień synchronizacji LFO z Arpeggio lub utworem (jeśli powyższy parametr Tempo Sync ma wartość „ON”).	*57
163	KeyOnReset	Key On Reset	Określa czy generator LFO jest resetowany przy każdym naciśnięciu klawisza. Dostępne są trzy ustawienia (Voice Edit Common).	*58
164	Phase	LFO Phase	Określa punkt startu fali LFO po naciśnięciu klawisza.	*59
165	(KeyOn)Delay	LFO (Key On) Delay Time	Określa opóźnienie, po którym uruchamiana jest fala LFO.	
166	FadeIn	LFO Fade-in Time	Określa czas narastania fali LFO (po upływie czasu Delay). Większe wartości wydłużają czas narastania.	*60
167	Hold	LFO Hold Time	Określa czas, przez jaki LFO jest utrzymywany na maksymalnym poziomie.	
168	FadeOut	LFO Fade-out Time	Określa czas wygasania fali LFO (po upływie czasu Delay). Większe wartości wydłużają czas wygasania.	
169	ElementSw	LFO Destination Element Switch	Określa wpływ LFO na poszczególne Elementy. Numer Elementu oznacza włączenie LFO, natomiast minus (–) wyłączenie LFO dla danego Elementu.	
170	Dest	LFO Destination	Określa parametry, które mają być kontrolowane (modulowane) przez LFO.	
171	Depth	LFO Depth	Określa amplitudę fali LFO (zakres modulacji).	
172	PMod (LFO)	LFO Pitch Modulation Depth	Określa wpływ LFO (zakres modulacji) na wysokość dźwięku.	
173	FMod (LFO)	LFO Filter Modulation Depth	Określa wpływ LFO (zakres modulacji) na częstotliwość odcięcia filtra.	
174	AMod (LFO)	LFO Amplitude Modulation Depth	Określa wpływ LFO (zakres modulacji) na głośność dźwięku (amplitudę).	
175	(Part Receive Switch)	Part Receive Switch	Określa, w jaki sposób poszczególne partie reagują na komunikaty MIDI, takie jak Control Change, czy Program Change.	*61
176	BasicRcvCh	Basic Receive Channel	Określa numer kanału MIDI, na którym S90 odbiera dane MIDI z zewnętrznego urządzenia. Parametr jest dostępny w trybach Voice/Performance. Wartość „Omni” oznacza, że S90 odbiera dane dla wszystkich kanałów.	*62
177	KBDTransCh	Keyboard Transmit Channel (Voice/Performance Mode)	Określa numer kanału MIDI, na którym S90 wysyła dane MIDI do zewnętrznego urządzenia. Parametr jest dostępny w trybach Voice/Performance.	
178	DeviceNo./DEV NO.	Device No.	Określa numer urządzenia MIDI. Podczas wysyłania/odbierania danych System Exclusive, wartość musi być zgodna z numerem zewnętrznego urządzenia.	

Numer odnośnika	Wyświetlana nazwa	Nazwa parametru	Objaśnienie	Numer strony
179	FileUtilID	File Utility ID	Ten numer oraz numer urządzenia MIDI (powyżej) musi odpowiadać ustawieniom programu File Utility (por. Installation Guide), aby móc przysłać pliki między S90 a komputerem.	
180	BankSel	Transmit/Receive Bank Select	Parametr ten włącza i wyłącza wysyłanie/odbieranie komunikatów Bank Select i Program Change. Wartość „ON” oznacza, że S90 reaguje na przychodzące komunikaty Bank Select, a także wysyła takie komunikaty (podczas korzystania z przycisków na płycie czołowej).	
181	PgmChange	Transmit/Receive Program Change		
182	CtrlChange	Control Change (AEG Sustain)	Pozwala ustawić S90 w tryb zgodności GM – zarówno Level 1 jak i Level 2; szczególnie dotyczy to AEG Sustain. W przypadku GM Level 2 proszę wybrać wartość Mode 1 – S90 rozpoznaje dane jako komunikaty Parameter Change. Z kolei dla GM Level 2 odpowiada wartość Mode 2 – S90 uznaje dane za komunikaty kontrolne MIDI.	
183	LocalCtrl	Local Control	Wyłączenie tego parametru (off) pozwala odłączyć klawiaturę i kontrolery od wewnętrznego modułu brzmieniowego.	*64 *65
184	RcvBulk	Receive Bulk	Określa, czy dane Bulk Dump będą odbierane. protest... odrzucane, on... odbierane.	
185	MIDI Sync	MIDI Sync	Określa, czy odtwarzanie Arpeggio/utworu jest zsynchronizowane z wewnętrznym zegarem S90 (int), czy zewnętrznym zegarem MIDI (MIDI).	
186	ClockOut	Clock Out	Określa, czy komunikaty zegara MIDI (F8) będą wysyłane przez złącze MIDI OUT/USB.	
187	SeqCtrl	Sequencer Control	Określa, czy komunikaty sterujące sekwencerem (start, continue, stop oraz pozycja w utworze) będą odbierane i wysyłane przez złącze MIDI OUT/USB.	*66
188	MIDI IN/OUT	MIDI IN/OUT	Służy do wyboru złącz, służących do wysyłania/odbierania danych MIDI: MIDI IN/OUT/THRU, USB lub mLAN (jeśli zainstalowano opcjonalne rozszerzenie mLAN8E).	*67
189	ThruPort	Thru Port	Podczas wykorzystywania złącza USB do odbioru danych MIDI, otrzymane komunikaty mogą zostać przekazane przez złącze MIDI OUT S90 do zewnętrznych urządzeń. Parametr ten określa numer portu przesyłowego i jest dostępny tylko wtedy, gdy parametr MINI IN/OUT ma wartość „USB”.	22
190	EL: OUT 1-4/KEY: OUT	EL 1-4/KEY Insertion Effect Out	Określa efekt Insertion (1/2), wykorzystywany do przetwarzania sygnału wybranego Elementu/Instrumentu. Wartość „thru” pozwala pominąć efekty Insertion dla konkretnego Elementu/Instrumentu. Parametr ten odpowiada ustawieniu „InsEffOut” w menu Normal Element/Key Edit (F11) → [SF2]). Zmiana jednego z nich automatycznie powoduje zmianę drugiego.	67
191	InsEF Connect	Insertion Effect Connection Type	Opisuje połączenie efektów Insertion 1 oraz 2. Zmiany ustawień przedstawiane są graficznie na wyświetlaczu, pozwalając na precyzyjne określenie sposobu, w jaki przetwarzany jest sygnał. para... równoległe	*68
192	Ins1 Ctgry/Type	Insertion 1 Category/Type	Określa typ efektu Insertion 1/2 – por. tabela Effect List, dodatek Data List.	67
193	Ins2 Ctgry/Type	Insertion 2 Category/Type		67
194	Reverb/Chorus Type	Reverb Type/Chorus Type	Określa typ efektu Reverb/Chorus – por. tabela Effect List, dodatek Data List.	67
195	Reverb/Chorus Send	Reverb Send/Chorus Send	Określa poziom sygnału (przechodzącego przez efekty Insertion 1/2 lub omijającego je), przekazywanego do efektów Reverb/Chorus. Wartość „0” oznacza brak przetwarzania sygnału przez procesor Reverb.	67
196	Reverb/Chorus Return	Reverb Return/Chorus Return	Określa poziom sygnału powrotnego z procesora Reverb/Chorus.	67
197	Reverb/Chorus Pan	Reverb Pan/Chorus Pan	Określa położenie w panoramie sygnału z procesora Reverb/Chorus. L63 (skrajnie lewe) – C (środek) – R63 (skrajnie prawe)	
198	Chorus to Reverb	Send Chorus to Reverb	Określa poziom sygnału wysyłanego z procesora Chorus do procesora Reverb.	67
199	EFF PART → VCE INS	Insertion Effect Part (Voice)	Określa partię, która jest przetwarzana przez efekt Insertion. Typ połączenia efektu Insertion (strona 69) zależy od brzmienia, wykorzystywanego przez daną partię.	67
200	EFF PART → PLG-EF PlugEF Type	Plug-in Insertion Effect Part/Type	Określa partię, która jest przetwarzana przez efekt Insertion oraz typ efektu. Parametr jest dostępny tylko po zainstalowaniu karty Plug-in typu efektywnego (np. VH). W ekranie PLG-EF ([SF2]) dostępne są szczegółowe ustawienia efektów (Więcej szczegółów na temat możliwości konkretnej karty efektywnej znajduje się w jej instrukcji).	67

Numer odnośnika	Wyświetlana nazwa	Nazwa parametru	Objaśnienie	Numer strony
201	Variation Type	Variation Type	Określa typ efektu Variation – por. tabela Effect List, dodatek Data List.	69
202	Variation Return	Variation Return	Określa poziom sygnału wysyłanego z procesora Variation do procesora Reverb.	69
203	Variation Pan	Variation Pan	Określa położenie w panoramie sygnału z procesora Variation.	
204	Variation to Reverb/Chorus	Variation to Reverb/Chorus	Określa poziom sygnału wysyłanego z procesora Variation do procesora Reverb/Chorus.	
205	(Effect Parameters)	Effect Parameters	Lista dostępnych parametrów i zakresów wartości jest uzależniona od wybranego typu efektu. Więcej szczegółów na temat efektów znajduje się w tabeli Effect List, dodatek Data List.	
206	PolyExpand	Poly Expand	Parametr ten jest dostępny, jeśli w instrumencie zainstalowano dwie lub trzy identyczne karty Plug-in. Wartość „off” oznacza niezależną pracę kart (pozwalać na przypisanie im oddzielnych partii), podczas gdy wartość „on” pozwala na połączenie ich mocy i wykorzystanie jako pojedynczej karty (przypisanie jednej partii) – tym samym podwajając jej polifonię.	
207	PORT NO.	Port No.	Określa port MIDI, przez który karta Plug-in otrzymuje dane MIDI. Karcie multi-part można przypisać jeden port, natomiast karcie single-part – dwa. Numer portu karty efektowej jest ustalony na 1.	
208	GM/XG	GM/XG	Określa, czy komunikaty „GM on” oraz „XG on” są rozpoznawane (on), czy nie (off). Parametr ten jest dostępny tylko po zainstalowaniu karty multi-part w gnieździe 3.	
209	(Native System Parameters)		Ustala parametry właściwe karcie Plug-in. Więcej szczegółów na temat parametrów dostępnych w poszczególnych kartach znajduje się w instrukcji, dołączonej do karty.	
210	Type	EQ Type	Określa typ korektora. Syntezator S90 dysponuje wieloma typami korekcji, które mogą być użyte nie tylko do wzbogacenia dźwięku, ale także do wprowadzenia znaczących zmian w charakterystyce brzmienia. Poszczególne parametry i ich wartości są uzależnione od wybranego typu korektora.	*69
211	L.Freq/Gain (Type=EQ L/H)	EQ Low Frequency/Low Gain		*17
212	H.Freq/Gain (Type=EQ L/H)	EQ High Frequency/High Gain		
213	Freq (Type=P.EQ)	Frequency		
214	Gain (Type=P.EQ)	Gain		
215	Q (Type=P.EQ)	EQ Resonance	Służy do strojenia modułu brzmieniowego (100: jeden półton).	
216	Tune	Master Tune		
217	FORMAT/Volume Label	Format/Volume Label	Formatuje kartę pamięci. Umożliwia także nadanie etykiety.	82
218	SAVE	Save	Zapisuje ustawienia do pliku na karcie pamięci.	82
219	LOAD	Load	Ładuje do S90 pliki z karty pamięci.	82
220	RENAME	Rename	Zmienia nazwę pliku (do ośmiu znaków).	82
221	DELETE	Delete	Usuwa pliki zapisane na karcie pamięci.	82

***3** Voice... Przesunięcia ustawień korektora w trybie Utility (F3) → [SF1]). Performance/Mixing... Przesunięcia ustawień korektora Master (F2) → [SF2]).

***1** Jeśli parametr Alternate Group (AltGrp) ma wartość inną niż „off”, opisany parametr jest niedostępny, a na wyświetlaczu pojawia się symbol „---” (Drum Key Edit).

***4** Powyższe parametry Portamento nie są dostępne dla partii, którym przypisano brzmienia perkusyjne.

***2** Typy skal

Numer	Typ	Przyna	Opis
00	Equal temperament		Skala równomiernie temperowana używana od 200 lat w muzyce zachodniej i spotykana w większości instrumentów elektronicznych. Każdy półton stanowi dokładnie 1/12 oktawy, w związku z tym każda tonacja brzmi tak samo. Jednak skala ta nie zawiera interwałów czystych.
01-12	Pure Major	C-B	Skala stworzona pod kątem czystości interwałów (zwłaszcza tercji i kwinty) konkretnej tonacji dźwiękowej. Oznacza to, że inne interwały mogą być nieczyste. Wymaga określenia tonacji.
13-24	Pure minor	A-G#	Podobna jak pure major, ale opracowana pod kątem tonacji molowych.
25	Werckmeister		Skale stworzył Andreas Werckmeister, współczesny Bachowi. Każda tonacja posiada swój unikalny charakter.
26	Kirnbberger		Skale tę stworzył Johann Philip Kirnbberger próbując ujednolicić wszystkie tonacje.
27	Valotti & Young		Francesantonio Valotti i Thomas Young (połowa XVII w.) wywodzili te skale ze strojenia pitagorejskiego, obniżając pierwszych sześć kwint o tę samą wielkość.
28	1/4 shifted		Skala równomiernie temperowana przesunięta w górę o 50 centów.
29	1/4 tone		Oktawa składająca się z 24 ćwierćtonów.
30	1/8 tone		Oktawa składająca się z 48 dziesiętnych strunowatych 1/8 tonu.
31	Indian	C-B	Stosowana zwykle w muzyce indyjskiej (tylko białe klawisze [C-H]).

***8** W przypadku dokonania transpozycji poza zakres (C-2 do G8), będą używane nuty w sąsiednich oktawach, np. F9 będzie odpowiadało dźwiękowi F8.

***9**

Ustawienia trybu Power On

Wyświetlacz	Tryb	Program
performance	Performance Play	USER: 001
voice (USER)	Voice Play	USER: 001
voice (PRE1)	Voice Play	PRE1: 001
GM	Voice Play	GM: 001
master	Master Play	USER: 001

***10** Te usatwienia zależą od konkretnego modelu karty Plug-in; więcej szczegółów znajduje się w instrukcji do karty.

***11** Możliwe jest również stworzenie zakresu „pustego” w środku – podając najpierw wyższą nutę. Np. ustawienie Note Limit „C5-C4” pozwala na grę za pomocą wybranego elementu w zakresach od C-2 do C4 oraz od C5 do G8. Nuty pomiędzy C4 i C5 nie używają wybranego elementu/partii/strefy.

***12** Zakres może zostać również określony za pomocą klawiatury – należy przytrzymać przycisk [INFORMATION] wciskając najniższy i najwyższy klawisz zakresu.

***13** Możliwe jest również stworzenie zakresu dynamiki „pustego” w środku – podając

najpierw wyższą wartość. Np. ustawienie Velocity Limit „93-34” pozwala na grę za pomocą wybranego elementu w zakresach dynamiki od 1 do 34 oraz od 93 do 127. Nuty o dynamice pomiędzy 35 i 92 nie używają wybranego elementu/partii/strefy.

***14** Jeśli wybrano wartość „voice” nie można ustawić niektórych parametrów.

***15** Parametr ten może również zostać zmieniony przy użyciu suwaka (Common Edit).

***16** W trybie Drum Key Edit parametr ten jest dostępny jeśli Insertion Effect Output ma wartość „thru”.

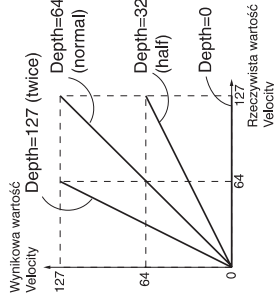
***17** Parametr ten ma wpływ na próbki (pre wav) wybrane w menu [F1] → [SF1]Drum Key Oscillator Wave (Drum Key Edit).

***18** Jeśli klawiszowi przypisano brzmienie melodyczne parametr ten zmienia pozycję odpowiadającej mu nuty (a nie jego wysokość) w stosunku do nuty C3. Założmy, że brzmienie składa się z dwóch elementów fortepianowych do nuty C3 i dwóch elementów smyczkowych od C#3 w górę. Zmiana parametru Coarse na +1 nie zmieni wysokości brzmienia fortepianowego na C#3. Zamiast tego będzie użyta nuta C#3 brzmienia (brzmienie smyczkowe).

*19

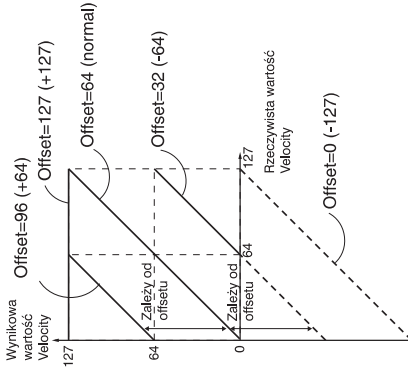
Wpływ parametru VelDepth na krzywą dynamiki (Offset = 64)

Velocity Depth



Wpływ parametru VelOffset na krzywą dynamiki (Depth = 64)

Velocity Offset



*20

Poziom wysyłki (do efektów Reverb i Chorus) jest ustalony na 127 (maksimum) i nie może być ustawiony niezależnie dla każdego instrumentu perkusyjnego.

*21

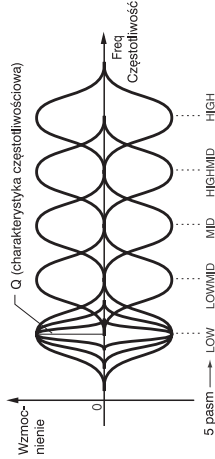
Ustawienie „C” (Center) utrzymuje indywidualne ustawienia panoramy każdego elementu/partii (Common Edit).

*22

Ten parametr nie jest dostępny dla partii Plug-in.

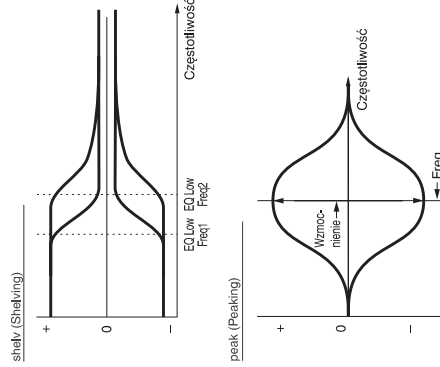
*23

MEQ (korektor główny)



Shape (kształt)

Określa czy korektor jest typu półkowego (shelf), czy pasmowego (peak). Typ pasmowy tłumi/podbija sygnał o określonej (lub zbliżonej) częstotliwości, podczas gdy typ półkowy tłumi/podbija sygnał o częstotliwościach wyższych i niższych od centralnej. Parametr ten jest dostępny dla zakresów LOW, MID oraz HIGH.



Freq (częstotliwość)

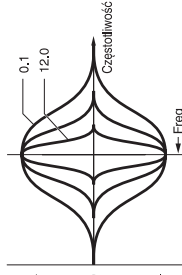
Określa częstotliwość centralną. Sygnały o zbliżonych częstotliwościach są tłumione/podbijane odpowiednio do ustawienia Gain.

Gain (wzmocnienie)

Określa, w jaki sposób zmieniana jest dynamika sygnału o określonej częstotliwości (Freq) – sygnał jest odpowiednio podbijany lub tłumiony.

Q (charakterystyka częstotliwościowa)

Różnicuje poziom sygnału, pozwalając na tworzenie różnych krzywych charakterystyki.



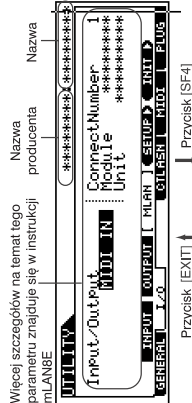
*24

Edycja parametrów związanych z brzmieniem jest możliwa po przejściu z trybu Voice w tryb Utility (F3) → [SF1]).

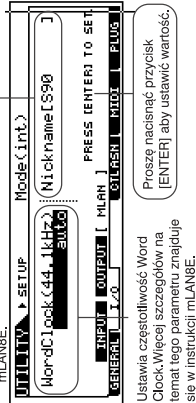
*25

Połączenie mLAN

Za pomocą tego ekranu można ustawić parametry związane z opcjonalnym rozszerzeniem mLAN8E (strona 126). Po zainstalowaniu rozszerzenia mLAN8E dostępny jest poniższy ekran:

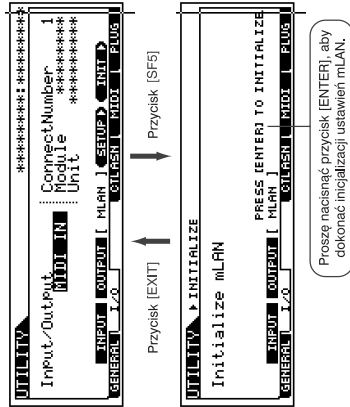


Więcej szczegółów na temat tego parametru znajduje się w instrukcji mLAN8E.



Ustawia częstotliwość Word Clock. Więcej szczegółów na temat tego parametru znajduje się w instrukcji mLAN8E.

Wszystkie ustawienia mLAN dokonane w trybie Utility są zapisywane do pamięci urządzenia mLAN8E, a nie do pamięci S90. Aby dokonać inicjalizacji ustawień mLAN, proszę wykonać poniższą procedurę.

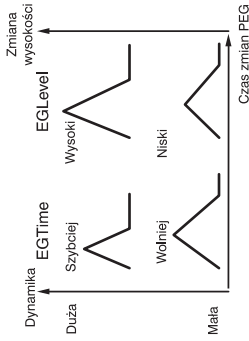


*26

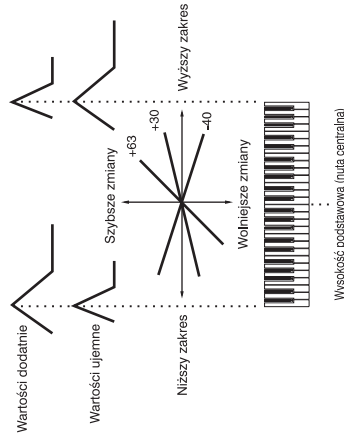
Ustawienia (ekran)	Dostępne segmenty EGTime
atk	attack time
atk+dcy	attack time/decay time
dcy	decay time
atk+rls	attack time/release time
all	all time

*27

Wpływ dynamiki na obwiednię (na przykładzie PEG)



**Wpływ wysokości nuty na
obwiednię (na przykładzie
PEG: szybkość zmian)**



67

Jeśli wybrano wzorec Arpeggio użytkownika, dane wzorca można usunąć za pomocą przycisku [SF5].

***30**

Arpeggio można również włączyć/wyłączyć na płycie czołowej, za pomocą przycisku [ARPEGGIO ON/OFF] (Voice Edit). Parametr Arpeggio Switch nie jest dostępny dla partii Multi Plug-in 17-32.

***31**

sync-off

Po pierwszym naciśnięciu klawisza odtwarzana jest pierwsza nuta wzorca Arpeggio. Następne naciśnięcia klawisza powodują odtwarzanie nut, zależących od tempa i rytmu wzorca. Jeśli np. wybrano wzorec jednotaktowy, to jeżeli klawisz zostanie naciśnięty ponownie w trzeciej mierze taktu, wzorec jest nadal odtwarzany (od trzeciej miary). Innymi słowy, pierwsze naciśnięcie uruchamia wzorec, natomiast następne powodują „włączanie” lub „wyłączenie” wzorca, odpowiednio do przytrzymywania lub zwalniania klawisza. Jest to szczególnie przydatne w przypadku wykorzystywania wzorców Arpeggio do tworzenia fraz perkusyjnych.

***32**

sort

Odtwarza nuty w porządku wzrastającym – od najniższego klawisza do najwyższego.

thru

Odtwarza nuty w kolejności naciskania klawiszy.

direct

Odtwarza nuty dokładnie tak, jak zostały zagrane. Jeśli wzorzec Arpeggio powoduje zmianę parametrów brzmienia (takich jak Pan albo Cutoff), to będą one odtwarzane i stosowane przy każdym odtworzeniu wzorca.

33*

W przypadku ustawień „sort” oraz „thru” kolejność odtwarzania nut jest uzależniona od wzorca Arpeggio.

***34**

Jeśli parametr Arpeggio Category ma wartość „Ct”, nie będą odtwarzane żadne dźwięki, dopóki nie zostanie wybrana wartość „direct”.

***35**

original

Wzorzec jest odtwarzany zgodnie z jego ustawieniami dynamiki.

thru

Wzorec jest odwarty zgodnie z jego wartościami dynamiki zagranicznych. Np. granie głośnień dźwięków spowoduje zwiększenie dynamiki nut Arpeggio.

***36**

Możliwe jest również stworzenie zakresu „pustego” w środku – podając najpierw wyższą nutę. Np. ustawienie Note Limit „C5-C4” pozwala na uruchamianie Arpeggio w zakresach od C-2 do C4 oraz od C5 do G8. Nuty pomiędzy C4 i C5 nie uruchamiają Arpeggio.

***37**

Parametr Velocity/Gate Time nie może zostać zmniejszony poniżej 1; wartości mniejsze będą automatycznie korygowane.

38*

Parametr Velocity może przybierać wartości z zakresu od 1 do 127; wartości spoza zakresu będą automatycznie korygowane.

***39**

Zmiana parametrów brzmienia jest możliwa tylko po wejściu w tryb Utility ([F3] → [SF2]) z trybu Voice.

***40**

Zmiana parametrów brzmienia jest możliwa tylko po wejściu w tryb Utility ($[F3] \rightarrow [SF3]$) z trybu Voice.

***41**

Rola tego parametru jest uzależniona od wybranego typu filtra. Jeśli wybrano typ LPE, HPF, BPF (ale nie BPFw) lub BEF, parametr ten kontroluje rezonans filtra. W przypadku BPFw parametr kontroluje szerokość pasma.

***42**

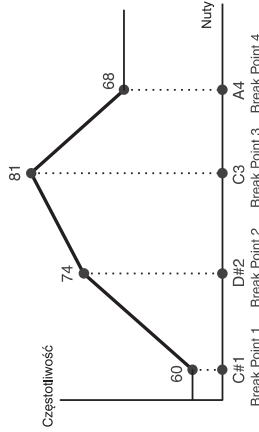
Ten parametr filtra LPF jest dostępny, jeżeli filtr wykorzystywany przez partię jest połączeniem LPF i HPF (Performance/Mixing/Part Edit).

***43**

Ustawienia Filter Scaling

Najlepiej wytłumaczyć to na przykładzie: w poniższej tabeli podstawowa częstotliwość odcięcia ma wartość 64, zaś odpowiednie ustawienia Offset oraz Breakpoint wpływają na zmiany tej wartości. Przebieg zmian częstotliwości pokazano na wykresie. Zmiany mają charakter liniowy, przechodząc między kolejnymi punktami zmian (Breakpoint).

	1	2	3	4
BREAKPOINT	C#1	D#2	C3	A4
OFFSET	-4	+10	+17	+4



***45**

Punkty BP1 do BP4 będą rozmieszczone automatycznie na klawiaturze w porządku rosnącym.

Niezależnie od rozmiaru przesunięć (Offset), wartości minimalne i maksymalne częstotliwości/głośności (odpowiednio 0 i 127) nie mogą zostać przekroczone.

Każda nuta, zagrana poniżej BP1 posiada ustawienie BP1 Level. Podobnie każda nuta, zagrana powyżej BP4 posiada ustawienie BP4 Level.

***46**

L&R... OUTPUT L&R

asL&R... ASSIGNABLE OUTPUT L&R
asL... ASSIGNABLE OUTPUT L
asR... ASSIGNABLE OUTPUT R
drum... Ustawienie to odpowiada partiom perkusyjnym. Po wybraniu tej wartości możliwe jest przypisanie odpowiedniego ustawienia poszczególnym nutom (klawiszom).

as1&2... OUTPUT 1&2 na mLANE8E
as3&4... OUTPUT 3&4 na mLANE8E
as1/2/3/4... OUTPUT 1/2/3/4 na mLANE8E

***47**

Ten parametr jest niedostępny, jeśli parametr Destination (poniżej) ma wartość z zakresu 00-33.

***48**

PB	Pokrętko Pitch Bend
MW	Pokrętko Modulation
AT	Dotisk
FC1/2	Kontroler nożny nr 2
FS	Przełącznik nożny
BC	Kontroler dęty
AS1/2	Suwak ASSIGN 1/2

***49**

Każdemu z suwaków ASSIGN A oraz B może zostać przypisana funkcja – dla całego trybu Voice, nie dla pojedynczych brzmień. Por. tryb Utility ([F4] → [SF2]).

***50**

Pełna lista dostępnych parametrów/kontrolerów znajduje się w oddzielnym Dodatku Data List.

***51**

Przykładowo, możliwe jest włączanie parametru Arpeggio Switch dzięki przypisaniu tego samego numeru kontrolera parametrom Arpeggio Switch oraz Footswitch (Utility [F4] → [SF1] [SF3]). Aby móc przełączać parametry, proszę ustawić wartość „96” w trybie Utility [F4] → [SF3].

***52**

Parametr ten nie jest dostępny dla partii Plug-in.

***53**

Parametr ten nie jest dostępny dla partii Plug-in oraz partii perkusyjnych.

***54**

Parametr Sustain Level/Release Time nie jest dostępny dla partii Plug-in oraz partii perkusyjnych.

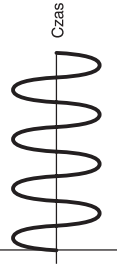
***55**

LFO Wave

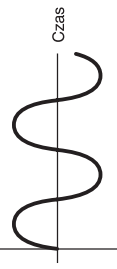
tri... fala trójkątna
saw... fala piłokształtna
squ... fala kwadratowa
trpzd... fala trapezoidalna
S/H... sample&hold (losowa)
W trybie Element Edit nie są dostępne wartości „trpzd” oraz „S/H”.

LFO Speed

Szybkość = duża



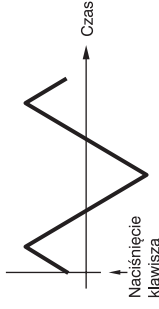
Szybkość = mała



Key On Reset

off

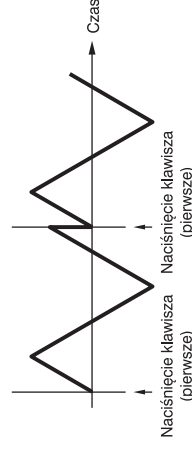
Generator LFO nie jest synchronizowany z naciśnięciem klawisza. Po naciśnięciu sygnał LFO ma aktualną wartość fazy.



on (Element Edit)

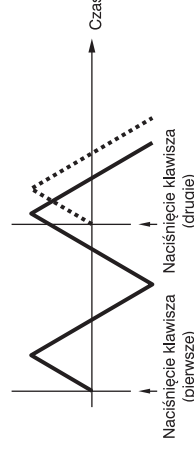
each-on (Common Edit)

Generator LFO jest resetowany za każdym naciśnięciem klawisza. Po naciśnięciu klawisza przebieg LFO jest startowany od nowa.



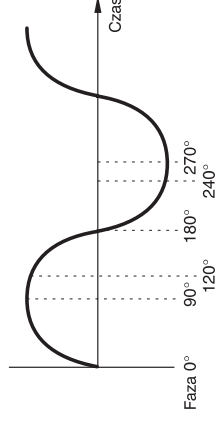
1st-on (Common Edit)

Generator LFO jest resetowany za każdym naciśnięciem klawisza. Po naciśnięciu klawisza przebieg LFO jest startowany od nowa. Jeśli jednak drugim podtrzymaniu pierwszej, LFO nie jest resetowany i kontynuuje swój przebieg. Innymi słowy, LFO nie jest resetowany podczas płynnej gry.



LFO Phase

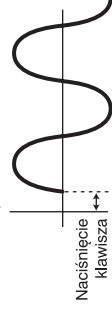
Określa punkt startowy fali LFO po naciśnięciu klawisza.



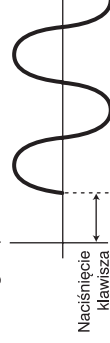
LFO Delay

Delay

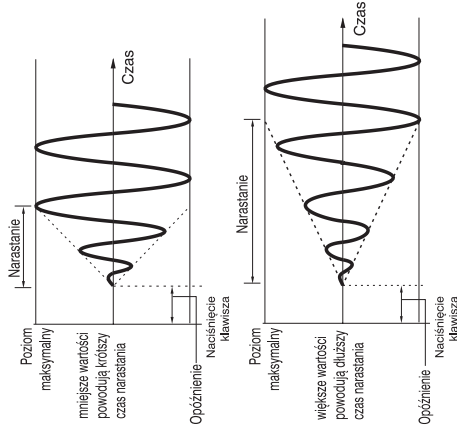
Krótkie opóźnienie



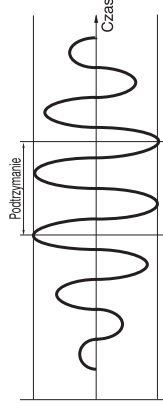
Długie opóźnienie



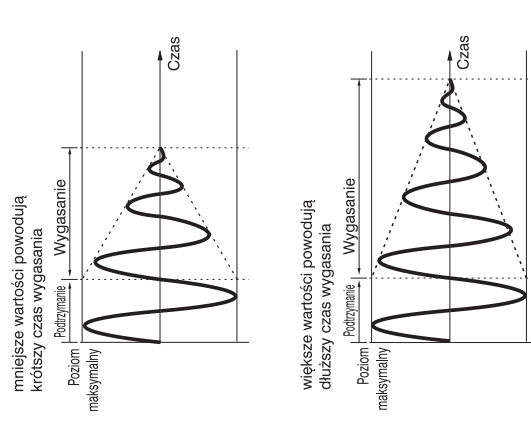
Fade-in Time



Hold Time



Fade-out Time



*57 Ustawienia LFO Tempo Speed

16th, 8th/3 (triole ósemkowe), 16th. (szesnastki z kropką), 8th 4th/3 (triole ćwierćnotowe), 8th. (ósemki z kropką), 4th (ćwierćnoty), 2nd/3 (triole półnotowe), 4th. (ćwierćnoty z kropką), 2nd (półnoty), whole/3 (triole całotnotowe), 2nd. (półnoty z kropką), 4th x 4 (kwartole ćwierćnotowe); cztery ćwierćnoty na miarę), 4th x 5 (kwintole ćwierćnotowe; pięć ćwierćnot na miarę), 4th x 6 (seksiole ćwierćnotowe; sześć ćwierćnot na miarę), 4th x 7 (septole ćwierćnotowe; siedem ćwierćnot na miarę), 4th x 8 (oktrole ćwierćnotowe; osiem ćwierćnot na miarę)

Rzeczywista długość nut zależy od ustawienia parametru MIDI tempo (Utility [F5] → [SF3]).

*61

Przycisk [SF5] przełącza między widokiem wszystkich czterech partii i pojedynczej partii (gdzie pokazane są ustawienia wszystkich parametrów odbioru). W widoku czterech partii możliwe jest przewijanie przyciskami kursora.

*62

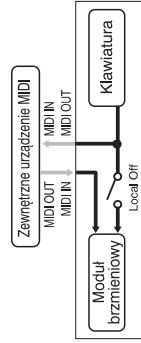
W trybie Sequence Play parametr ReceiveCh jest ustawiany w trybie Mixing Part Edit ([F1] → [SF2]).

*63

W trybie Voice/Performance Play parametr BasicRcvCh jest ustawiany w trybie Utility ([F5] → [SF1]).

*64

Nawet jeśli parametr LocalCtrl ma wartość „off”, dane będą wysyłane do gniazda MIDI OUT. Ponadto moduł brzmieniowy będzie reagował na dane otrzymywane na wejściu MIDI IN.



*65

W trybie Master możliwe jest włączenie/wyłączenie transmisji danych MIDI dla każdej strefy (Master Edit [F1] TGSwitch).

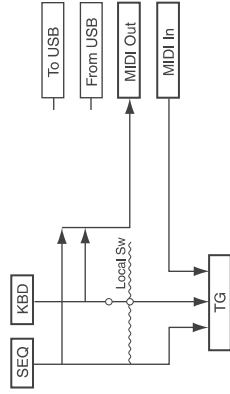
*66

Sequencer Control

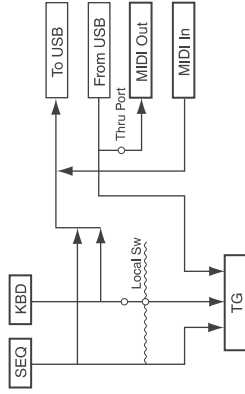
off... nie wysyła/nie odbiera
in... nie wysyła/odbiera
out... wysyła/nie odbiera
in/out... wysyła/odbiera

*67

MIDI IN/OUT=MIDI



MIDI IN/OUT=USB



*68

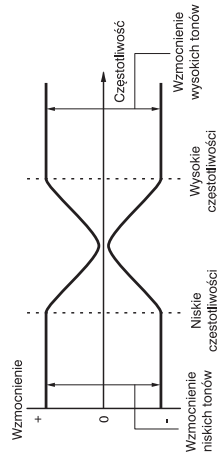
Wartość „para” (równolegle) nie jest dostępna dla brzmień Plug-in.

*69

EQ (korektor)

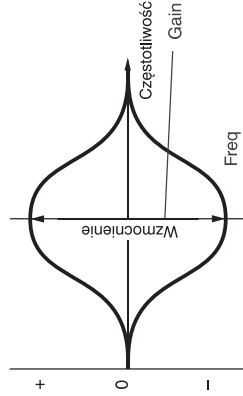
EQ L/H, Plug-in Element EQ

Jest to półkowy korektor, łączący dwa oddzielne pasma (niskie i wysokie).



PEQ (korektor parametryczny)

Korektor parametryczny jest wykorzystywany do tłumienia lub wzmacniania sygnału w okolicach zadanej częstotliwości. Ten typ korektora posiada 32 różne ustawienia dobroci (Q), określające charakterystykę częstotliwościową korektora.



Q (charakterystyka częstotliwościowa)

Boost6 (wzmocnienie 6 dB/oktawę)

Boost12 (wzmocnienie 12 dB/oktawę)

Boost18 (wzmocnienie 18 dB/oktawę)

Mogą być użyte do wzmocnienia poziomu całego sygnału odpowiednio o 6, 12 lub 18 dB.

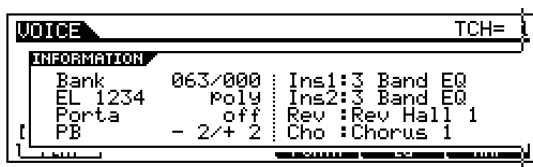
thru

Korektor jest pomijany, nie są wprowadzane żadne zmiany.

Ekran informacyjny

Dzięki wyrazistym ekranom informacyjnym możliwe jest obejrzenie w wygodny sposób wszystkich ważniejszych parametrów danego trybu. Proszę wybrać tryb, a następnie nacisnąć przycisk [INFORMATION], aby przywołać odpowiedni ekran informacyjny. Aby opuścić ekran informacyjny, proszę ponownie nacisnąć przycisk [INFORMATION] lub nacisnąć inny przycisk na płycie czołowej.

Tryb Voice



Bank

Określa numer banku (MSB/LSB) obecnie wybranego brzmienia.

EL 1234

Określa status (włączony/wyłączony) Elementów oraz tryb polifonii (mono/poly) aktualnego brzmienia.

Porta (Portamento)

Określa status (włączony/wyłączony) przełącznika Portamento aktualnego brzmienia.

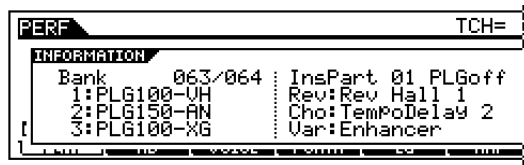
PB (Pitch Bend)

Określa wartości zakresów (górny/dolny) Pitch Bend.

Ins1, Ins2, Rev, Cho (Insert1/2, Reverb, Chorus)

Dla każdego bloku efektów określa aktualnie wybrany algorytm (strona 67).

Tryb Performance



Bank

Określa numer banku (MSB/LSB) obecnie wybranego brzmienia.

1, 2, 3 (Karta Plug-in 1, 2 i 3)

Określa status odpowiednich kart Plug-in. Nazwa karty jest pokazana obok numeru gniazda. Jeśli w trybie Utility włączono parametr PolyExpand (Ref. #206), numer gniazda jest poprzedzony literą „P”.

InsPart, PLG (partia efektów Insertion i Plug-in Insertion)

Określa numer partii, której przypisano efekty Insertion i Plug-in Insertion (po zainstalowaniu karty typu Effect).

Rev, Cho, Var (Reverb, Chorus, Variation)

Dla każdego bloku efektów określa aktualnie wybrany algorytm (strona 67).

Tryb Sequence Play

● Ekran Sequence Play



Play Dir

Określa katalog, w którym znajdują się pliki, przeznaczone do odtwarzania (strona 75).

Current Dir

Określa aktualnie wybrany katalog (strona 83).

● Ekran Sequence Play Mixing

SEQPLAY MIX				Pan= C
INFORMATION				
PlugInfo	Port	InsPart	01	PLGoff
1:PLG100-VH	(1)	Rev:Rev	Hall	1
2:PLG150-AN	off	Cho:Chorus	1	
3:PLG100-XG	off	Var:off		

PlugInfo/Port

Określa status odpowiednich kart Plug-in. Nazwa karty jest pokazana obok numeru gniazda. Jeśli w trybie Utility włączono parametr PolyExpand (Ref. #206), numer gniazda jest poprzedzony literą „P”.

InsPart, PLG (partia efektów Insertion i Plug-in Insertion)

Określa numer partii, której przypisano efekty Insertion i Plug-in Insertion (po zainstalowaniu karty typu Effect).

Rev, Cho, Var (Reverb, Chorus, Variation)

Dla każdego bloku efektów określa aktualnie wybrany algorytm (strona 67).

Tryb Utility

UTILITY			
INFORMATION			
PlugInfo	Port	MIDI IN/OUT	MIDI
1:PLG100-VH	(1)	(USB firm Ver1.00)	
2:PLG150-AN	off		
3:PLG100-XG	off		

PlugInfo/Port

Określa status odpowiednich kart Plug-in. Nazwa karty jest pokazana obok numeru gniazda. Jeśli w trybie Utility włączono parametr PolyExpand (Ref. #206), numer gniazda jest poprzedzony literą „P”.

MIDI IN/OUT

Określa, które ze złączy fizycznych będzie używane do wysyłania/odbierania danych MIDI: złącza MIDI, USB lub mLAN (jeśli zainstalowano opcjonalne rozszerzenie mLAN8E).

(USB firm Ver)

Określa wersję oprogramowania sprzętowego złącza USB.

Tryb Card

CARD		Current CARD:root
INFORMATION		
Card Free	13.6MB/	15.6MB
Volume Label		
Current Dir		root/

Card Free

Określa ilość dostępnego (wolnego) miejsca na karcie pamięci, znajdującej się w czytniku.

Volume Label

Wskazuje etykietę karty pamięci, znajdującej się w czytniku.

Current Dir

Określa aktualnie wybrany katalog.

Tryb Master

MASTER		Performance:USER:001(A010)
INFORMATION		
Mode	Performance	
	USER:001[Co:Procession]	
ZoneSwitch	off	
ZoneTCH	1:1	2:1 3:1 4:1

Mode

Określa tryb i numer ustawienia, zapisanego do aktualnego ustawienia Master.

ZoneSwitch

Określa wartość parametru ZoneSwitch.

ZoneTCH

Określa kanał transmisji danych MIDI każdej strefy (jeśli parametr ZoneSwitch ma wartość „on”).

Komunikaty informacyjne

Komunikat	Znaczenie
Are you sure? [YES]/[NO]	Prośba o potwierdzenie wykonania określonej operacji. Przycisk [INC/YES] potwierdza, [DEC/NO] odwołuje operację.
Bad Card.	Karta pamięci nie może zostać użyta. Proszę sformatować kartę i spróbować ponownie.
Bulk protected.	Otrzymano dane Bulk Dump, podczas gdy parametr RcvBulk miał wartość „protect” (Utility [F5] → [SF2], Ref #184).
Can't make folder.	Poniżej aktualnego poziomu nie można utworzyć katalogów.
Card full.	Karta pamięci jest zapełniona i nie można zapisać na niej danych. Proszę wziąć nową kartę lub zwolnić miejsce, usuwając niepotrzebne pliki.
Card not ready.	Karta pamięci jest niewłaściwie włożona lub podłączona do S90.
Card read/write error.	Podczas zapisu/odczytu z karty pamięci wystąpił błąd.
Card unformatted.	Karta pamięci jest niesformatowana lub posiada niewłaściwy format. Proszę sprawdzić kartę.
Card write protected.	Karta pamięci jest zabezpieczona przed zapisem.
Completed.	Operacja zapisu, odczytu, formatowania (lub inna) została zakończona.
Device number is off.	Nie można odebrać/wysłać danych Bulk Dump, ponieważ parametr Device Number ma wartość „off”.
Device number mismatch.	Nie można odebrać/wysłać danych Bulk Dump, ponieważ parametry Device Number urządzeń nie są zgodne.
Effect plug-in is not in slot 1.	Karta Plug-in typu Effect nie działa, ponieważ nie została zainstalowana w gnieździe nr 1. Karty typu Effect powinny być instalowane w gnieździe nr 1.
Executing...	Proszę nigdy nie wyłączać zasilania podczas zapisywania danych do pamięci Flash ROM (kiedy na wyświetlaczu pokazywany jest komunikat „Executing...” lub „Please keep power on”). Utrata zasilania podczas zapisu danych może spowodować utratę wszystkich danych użytkownika, a nawet niemożność uruchomienia instrumentu (na skutek uszkodzenia danych w pamięci Flash ROM).
File not found.	Nie znaleziono podanego pliku. Proszę spróbować ponownie po włożeniu/podłączeniu karty pamięci.
Folder is too deep.	Poniżej aktualnego poziomu nie można otworzyć katalogów.
Folder not empty	Próba usunięcia katalogu, zawierającego pliki.
Illegal Card.	Karta pamięci posiada niewłaściwy format.
Illegal file.	Plik posiada niewłaściwy format.
Illegal file name.	Podana nazwa pliku jest niewłaściwa. Proszę podać inną nazwę.
MIDI buffer full.	Przepełnienie bufora MIDI – otrzymano zbyt wiele danych na raz.
MIDI checksum error.	Podczas odbierania danych Bulk Dump nastąpił błąd.
MIDI data error.	Podczas odbierania danych MIDI nastąpił błąd.
mLAN connection error.	Rozszerzenie mLAN8E jest źle podłączone. Proszę sprawdzić wskaźniki na urządzeniu i porównać je z zaleceniami w instrukcji mLAN8E.
mLAN error (xxx).	Błąd urządzenia mLAN8E.
mLAN network error.	Problem w sieci mLAN8E. Proszę sprawdzić wskaźniki na urządzeniu i porównać je z zaleceniami w instrukcji mLAN8E.
mLAN now in Mixer mode.	Komputer przełączył mLAN8E w tryb miksera – S90 nie może kontrolować mLAN8E.
Multi plug-in is not in slot 3.	Karta Plug-in typu Multi nie działa, ponieważ nie została zainstalowana w gnieździe nr 3. Karty typu Multi powinny być instalowane w gnieździe nr 3.
Now checking plug-in board.	Podczas włączania S90 kontroluje status zainstalowanych kart Plug-in.
Now loading... (xxxx)	Trwa odczyt pliku ...
Now saving... (xxxx)	Trwa zapis pliku ...
Now working...	Trwa wykonywanie przez S90 zadanej operacji (zapis, odczyt itp.).
Overwrite? [YES]/[NO]	Operacja zapisu spowoduje nadpisanie istniejących danych. Przycisk [INC/YES] potwierdza, [DEC/NO] odwołuje operację.
Please keep power on.	Proszę nigdy nie wyłączać zasilania podczas zapisywania danych do pamięci Flash ROM (kiedy na wyświetlaczu pokazywany jest komunikat „Executing...” lub „Please keep power on”). Utrata zasilania podczas zapisu danych może spowodować utratę wszystkich danych użytkownika, a nawet niemożność uruchomienia instrumentu (na skutek uszkodzenia danych w pamięci Flash ROM).

Komunikat	Znaczenie
Please stop sequencer.	Proszę zatrzymać sekwencer i ponowić operację.
PLG100 not supported.	Operacja Plug-in All Bulk Save nie może zostać wykonana dla kart PLG100.
Plug-in 1 communication error.	Karta Plug-in zainstalowana w gnieździe nr 1 nie działa.
Plug-in 2 communication error.	Karta Plug-in zainstalowana w gnieździe nr 2 nie działa.
Plug-in 3 communication error.	Karta Plug-in zainstalowana w gnieździe nr 3 nie działa.
Plug-in 1 type mismatch.	Wybrano brzmienie użytkownika, wykorzystujące niedostępną kartę Plug-in, wcześniej zainstalowaną w gnieździe nr 1.
Plug-in 2 type mismatch.	Wybrano brzmienie użytkownika, wykorzystujące niedostępną kartę Plug-in, wcześniej zainstalowaną w gnieździe nr 2.
Plug-in 3 type mismatch.	Wybrano brzmienie użytkownika, wykorzystujące niedostępną kartę Plug-in, wcześniej zainstalowaną w gnieździe nr 3.
Read only file.	Próbowano usunąć, zmienić nazwę lub nadpisać plik tylko do odczytu.
Receiving MIDI bulk.	Trwa odbieranie danych Bulk Dump.
System memory crashed.	Zapis danych do pamięci Flash ROM nie udał się, ponieważ wyłączono zasilanie podczas wykonywania operacji. Dokonano automatycznej inicjalizacji danych użytkownika. Proszę wyłączyć zasilanie, a następnie włączyć je ponownie.
This Performance uses User Voices.	Załadowane ustawienie Performance wykorzystuje dane brzmienia użytkownika. Proszę sprawdzić, czy zapisane brzmienie znajduje się w odpowiednim banku USER.
Too many favorites.	Do kategorii Favorite próbowano przypisać więcej niż 267 brzmień.
Transmitting MIDI bulk.	Trwa wysyłanie danych Bulk Dump.
Unknown file format.	Format pliku nie jest obsługiwany przez S90.

Informacje na temat MIDI

MIDI to skrót, oznaczający cyfrowe złącze instrumentów muzycznych (Musical Instrument Digital Interface), pozwalające elektronicznym instrumentom muzycznym komunikować się ze sobą za pomocą wysyłania i odbierania kompatybilnych danych (Note, Control Change, Program Change) oraz innych danych i komunikatów MIDI.

Dzięki złączom MIDI, S90 może kontrolować inne urządzenia MIDI (wysyłając dane MIDI), jak również może być sterowany za pomocą odbieranych danych MIDI, pochodzących od innych urządzeń MIDI – które mogą określać tryb pracy modułu brzmieniowego, wybierać kanały MIDI, brzmienia, efekty, zmieniać wartości parametrów oraz grać przy użyciu brzmień, przypisanych różnym partiom.

Wiele komunikatów MIDI jest przedstawiana w formie szesnastkowej (heksadecymalnej) lub dwójkowej (binarnej). Liczby heksadecymalne są oznaczane przyrostkiem „H” (niekiedy też przedrostkiem „0x”), zaś binarne przedrostkiem „0”. Litera „n” oznacza pewną liczbę.

Poniższa tabela zawiera przeliczenia liczb dziesiętkowych na szesnastkowe i dwójkowe.

Decimal	Hexadecimal	Binary
0	00	0000 0000
1	01	0000 0001
2	02	0000 0010
3	03	0000 0011
4	04	0000 0100
5	05	0000 0101
6	06	0000 0110
7	07	0000 0111
8	08	0000 1000
9	09	0000 1001
10	0A	0000 1010
11	0B	0000 1011
12	0C	0000 1100
13	0D	0000 1101
14	0E	0000 1110
15	0F	0000 1111
16	10	0001 0000
17	11	0001 0001
18	12	0001 0010
19	13	0001 0011
20	14	0001 0100
21	15	0001 0101
22	16	0001 0110
23	17	0001 0111
24	18	0001 1000
25	19	0001 1001
26	1A	0001 1010
27	1B	0001 1011
28	1C	0001 1100
29	1D	0001 1101
30	1E	0001 1110
31	1F	0001 1111
32	20	0010 0000
33	21	0010 0001
34	22	0010 0010
35	23	0010 0011
36	24	0010 0100
37	25	0010 0101
38	26	0010 0110
39	27	0010 0111
40	28	0010 1000
41	29	0010 1001
42	2A	0010 1010
43	2B	0010 1011
44	2C	0010 1100
45	2D	0010 1101
46	2E	0010 1110
47	2F	0010 1111
48	30	0011 0000
49	31	0011 0001
50	32	0011 0010
51	33	0011 0011
52	34	0011 0100
53	35	0011 0101
54	36	0011 0110
55	37	0011 0111
56	38	0011 1000
57	39	0011 1001
58	3A	0011 1010
59	3B	0011 1011
60	3C	0011 1100
61	3D	0011 1101
62	3E	0011 1110
63	3F	0011 1111

Decimal	Hexadecimal	Binary
64	40	0100 0000
65	41	0100 0001
66	42	0100 0010
67	43	0100 0011
68	44	0100 0100
69	45	0100 0101
70	46	0100 0110
71	47	0100 0111
72	48	0100 1000
73	49	0100 1001
74	4A	0100 1010
75	4B	0100 1011
76	4C	0100 1100
77	4D	0100 1101
78	4E	0100 1110
79	4F	0100 1111
80	50	0101 0000
81	51	0101 0001
82	52	0101 0010
83	53	0101 0011
84	54	0101 0100
85	55	0101 0101
86	56	0101 0110
87	57	0101 0111
88	58	0101 1000
89	59	0101 1001
90	5A	0101 1010
91	5B	0101 1011
92	5C	0101 1100
93	5D	0101 1101
94	5E	0101 1110
95	5F	0101 1111
96	60	0110 0000
97	61	0110 0001
98	62	0110 0010
99	63	0110 0011
100	64	0110 0100
101	65	0110 0101
102	66	0110 0110
103	67	0110 0111
104	68	0110 1000
105	69	0110 1001
106	6A	0110 1010
107	6B	0110 1011
108	6C	0110 1100
109	6D	0110 1101
110	6E	0110 1110
111	6F	0110 1111
112	70	0111 0000
113	71	0111 0001
114	72	0111 0010
115	73	0111 0011
116	74	0111 0100
117	75	0111 0101
118	76	0111 0110
119	77	0111 0111
120	78	0111 1000
121	79	0111 1001
122	7A	0111 1010
123	7B	0111 1011
124	7C	0111 1100
125	7D	0111 1101
126	7E	0111 1110
127	7F	0111 1111

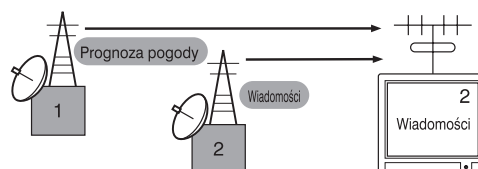
UWAGA Przykłady: Liczby 144-159/9nH/1001 0000-1001 1111 to oznaczenie komunikatów Note On dla kanałów 1-16 (odpowiednio). Podobnie 176-191/BnH/1011 0000-1011 1111 określają komunikaty kontrolerów ciągłych dla kanałów 1-16. Z kolei 240/F0H/1111 0000 oraz 247/F7H/1111 0111 to oznaczenia początku i końca bloku danych System Exclusive.

- aaH/0aaaa aaaa – określenia adresów danych; adres danej składa się z trzech bajtów: High, Mid oraz Low.
- bbH/0bbbb bbbb – określenia liczby bajtów danych.
- ccH/0cccc cccc – określenia sum kontrolnych.
- ddH/0dddd dddd – określenia danych/wartości.

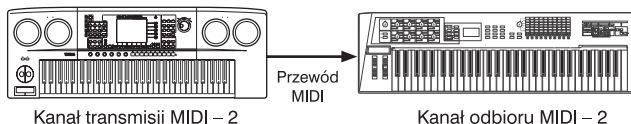
Kanały MIDI

Dane MIDI są przypisane do jednego z 16 kanałów MIDI. Dzięki użyciu tych kanałów możliwe jest przesyłanie za pomocą jednego kabla MIDI danych dla 16 różnych partii instrumentalnych.

Kanały MIDI można porównać do kanałów telewizyjnych. Każda stacja nadaje swój program na określonym kanale. Telewizor odbiera informacje od wielu stacji naraz – i aby móc oglądać wybrany program należy ustawić odpowiedni kanał.



Transmisja MIDI odbywa się na podobnych zasadach. Instrument generujący dane MIDI wysyła je przez określony kanał (kanał transmisji MIDI) przez kabel MIDI do instrumentu odbierającego. Jeśli jego kanał MIDI (kanał odbioru MIDI) odpowiada kanałowi transmisji, instrument odbierający będzie mógł odebrać te dane, zinterpretować je i odpowiednio zareagować – np. generując dźwięki.



Instrument S90 posiada wielobrzmienny moduł, pozwalający na jednoczesne odtwarzanie kilku różnych partii instrumentalnych – również za pomocą S90 – poprzez przypisanie każdej partii innego kanału MIDI.

Komunikaty MIDI wysyłane i odbierane przez S90

Komunikaty MIDI można podzielić na dwie grupy: komunikaty kanałowe i systemowe. Poniżej przedstawiono opisy różnych typów komunikatów MIDI, które S90 może wysyłać i odbierać.

UWAGA Sekcja sekwencera wysyła wszystkie komunikaty, które zostały zapisane w utworze.

KOMUNIKATY KANAŁOWE

Komunikaty kanałowe stanowią informacje związane ze zdarzeniami wykonawczymi (np. gra na klawiaturze), dotyczące określonego kanału MIDI.

■ Note On/Off (uderz/zwolnij klawisz)

Komunikaty tego typu są generowane w czasie gry na klawiaturze.

Zakres odbieranych wartości: C-2 (0) – G8 (127), C3 = 60. Zakres wartości siły uderzenia (velocity on): 1-127 (odbierana jest tylko siła uderzenia w klawisz).

Komunikat Note On jest generowany w momencie uderzenia klawisza.

Komunikat Note Off jest generowany w momencie zwolnienia klawisza.

Każdy komunikat typu Note On/Off zawiera informację dotyczącą tego który klawisz został uderzony, z jaką siłą oraz którego kanału MIDI dotyczy to zdarzenie.

■ Control Change (zmiana sterowania w kanale)

Komunikaty tego typu pozwalają wybierać banki brzmieniowe, umożliwiają zmiany głośności, panoramy, modulacji, czasu portamento i szeregu innych parametrów, ponieważ każdy z tych komunikatów odpowiada innemu parametrowi.

Bank Select MSB (Control #000)

Bank Select LSB (Control #032)

Jest to para komunikatów umożliwiająca wybór banku brzmieniowego (również z urządzenia zewnętrznego).

Parametry MSB i LSB mają różne znaczenie w zależności od aktualnego trybu pracy modułu brzmieniowego.

Wartość MSB określa tryb brzmienia (Normal lub Drum), podczas gdy parametr LSB umożliwia wybór określonego banku.

Szczegóły dotyczące banków i programów znajdują Państwo w dodatku „Data List”.

Wybór nowego banku zostanie dokonany dopiero po odebraniu nowego komunikatu Program Change (zmiany programu).

UWAGA Jeśli po przejściu w dowolny tryb zostanie odebrany komunikat Program Change, przywoływane jest brzmienie (lub ustawienie) wybranego typu (lub znajdujące się w odpowiednim banku pa-mięci).

UWAGA Numery ustawień Master oraz tryby Performance/Mixing/Voice mogą być zmieniane wyłącznie za pomocą komunikatów Parameter Change.

UWAGA W trybie Performance brzmienie partii nie może zostać zmienione za pomocą komunikatu Program Change.

Modulation (Control #001)

Komunikat opisujący głębokość modulacji dokonywanej za pomocą pokrętła [MODULATION]. Wartość 127 odpowiada maksymalnej głębokości modulacji, 0 wyłącza modulację.

Portamento Time (Control #005)

Komunikat steruje czasem trwania portamento – płynnej zmiany wysokości dźwięku pomiędzy następującymi po sobie dźwiękami.

Jeśli parametr Portamento Switch (Control #065) ma wartość „On”, wówczas wartość tego komunikatu określa szybkość zmian wysokości dźwięku.

Wartość 127 powoduje maksymalne wydłużenie czasu portamento, zaś 0 redukuje ten czas do minimum.

Data Entry MSB (Control #006)

Data Entry LSB (Control #038)

Komunikaty umożliwiają określenie wartości parametru zdefiniowanego przez pary RPN MSB/LSB (stron 121) i NRPN MSB/LSB (strona 120).

Wartość jest określana przez złożenie obu wartości MSB i LSB.

Main Volume (Control #007)

Komunikat umożliwia określenie głośności poszczególnych partii instrumentalnych.

Wartość 127 powoduje ustalenie maksymalnej głośności, zaś 0 całkowite wyciszenie partii.

Pan (#010)

Komunikat umożliwiający określenie położenia partii instrumentalnej w panoramie stereofonicznej.

Wartość 127 odpowiada skrajnemu prawemu położeniu, zaś 0 skrajnemu lewemu.

Expression (#011)

Komunikat umożliwia określenie intonacyjnej ekspresji partii instrumentalnej.

Wartość 127 powoduje ustalenie maksymalnej głośności, zaś 0 całkowite wyciszenie partii.

Hold1 (Control #064)

Komunikat sterujący parametrem podtrzymania dźwięku (sustain on/off)

Wartości z zakresu 64-127 odpowiadają sustain on, zaś 0-63 sustain off.

Portamento Switch (Control #065)

Komunikat umożliwiający włączenie lub wyłączenie portamento.

Wartości z zakresu 64-127 odpowiadają portamento on, zaś 0-63 portamento off.

Sostenuto (Control #066)

Komunikat umożliwiający włączenie lub wyłączenie sostenuto.

Funkcja sostenuto umożliwia zastosowanie podtrzymania dźwięku tylko do klawiszy przytrzymywanych w momencie włączenia sostenuto. Dźwięki zagrane po włączeniu sostenuto nie będą podtrzymywane.

Wartości z zakresu 64-127 odpowiadają sostenuto on, zaś 0-63 sostenuto off.

Harmonic Content (Control #071)

Komunikat umożliwiający sterowanie wielkością rezonansu filtra każdej z partii.

Wartość ustalana przy użyciu tego komunikatu jest wartością dodawaną lub odejmowaną od wartości ustalonej dla danego brzmienia.

Wyższe wartości prowadzą do powstawania bardziej charakterystycznego, dźwięcznego brzmienia.

W zależności od wybranego brzmienia efektywny zakres regulacji parametru może być węższy niż całkowity zakres dostępnych wartości.

Release Time (Control #072)

Komunikat umożliwiający sterowanie czasem wybrzmiewania obwiedni brzmienia każdej z partii.

Wartość ustalana przy użyciu tego komunikatu jest wartością dodawaną lub odejmowaną od wartości ustalonej dla danego brzmienia.

Attack Time (Control #073)

Komunikat umożliwiający sterowanie czasem ataku obwiedni brzmienia każdej z partii.

Wartość ustalana przy użyciu tego komunikatu jest wartością dodawaną lub odejmowaną od wartości ustalonej dla danego brzmienia.

Brightness (Control #074)

Komunikat umożliwiający sterowanie częstotliwością odcięcia filtra każdej z partii.

Wartość ustalana przy użyciu tego komunikatu jest wartością dodawaną lub odejmowaną od wartości ustalonej dla danego brzmienia.

Obniżenie wartości prowadzi do powstawania bardziej delikatnego i stłumionego brzmienia.

W zależności od wybranego brzmienia efektywny zakres regulacji parametru może być węższy niż całkowity zakres dostępnych wartości.

Decay Time (Control #075)

Komunikat umożliwiający sterowanie czasem opadania obwiedni brzmienia każdej z partii.

Wartość ustalana przy użyciu tego komunikatu jest wartością dodawaną lub odejmowaną od wartości ustalonej dla danego brzmienia.

Effect1 Depth (Reverb Sound Level) (Control #091)

Komunikat umożliwiający ustalenie poziomu sygnału wysyłanego do sekcji Reverb.

Effect3 Depth (Chorus Sound Level) (Control #093)

Komunikat umożliwiający ustalenie poziomu sygnału wysyłanego do sekcji Chorus.

Data Increment (Control #096)**Decrement (Control #097) dla RPN**

Komunikaty zwiększające lub zmniejszające wartości MSB określające zakres czułości pokrętki [PITCH BEND], strojenia precyzyjnego lub strojenia zgrubnego w krokach co 1 jednostkę. Wybrany parametr musi być wcześniej określony przy użyciu RPN przez urządzenie zewnętrzne.

Bajt danych jest ignorowany.

Po osiągnięciu wartości maksymalnej lub minimalnej dalsze zmiany parametru w określonym kierunku nie są możliwe.

NRPN (Non-Registered Parameter Number)**LSB (Control #098) (tylko karta Plug-in)****NRPN (Non-Registered Parameter Number)****MSB (Control #099) (tylko karta Plug-in)**

Komunikaty umożliwiające dostęp do określonych parametrów brzmienia, dotyczących vibrato, filtra, obwiedni itp. Po wybraniu parametru, zmiana jego wartości dokonywana jest przy użyciu komunikatu Data Entry (strona 119). Ponieważ numer NRPN jest ustawiany dla konkretnego kanału, następujące po nim komunikaty danych będą interpretowane jako zmiana tego właśnie parametru. Dlatego po zakończeniu regulacji należy wysłać sekwencję kasującą 7FH, 7FH.

Rozpoznawane wartości parametrów NRPN są zależne od modelu karty Plug-in.

RPN (Registered Parameter Number)

LSB (Control #100)

RPN (Registered Parameter Number)

MSB (Control #101)

Komunikaty umożliwiające dostęp do określonych parametrów brzmienia. Po wybraniu parametru, zmiana jego wartości dokonywana jest przy użyciu komunikatu Data Increment/Decrement (strona 120). Ponieważ numer RPN jest ustawiany dla konkretnego kanału, następujące po nim komunikaty danych będą interpretowane jako zmiana tego właśnie parametru. Dlatego po zakończeniu regulacji należy wysłać sekwencję kasującą 7FH, 7FH.

Rozpoznawane są następujące wartości parametrów RPN:

RPN MSB	RPN LSB	PARAMETER
00	00	Pitch Bend Sensitivity
00	01	Fine Tune
00	02	Coarse Tune
7F	7F	Null

■ Channel Mode Messages

Instrument rozpoznaje następujące typy komunikatów:

2nd BYTE	3rd BYTE	MESSAGE
120	0	All Sounds Off
121	0	Reset All Controllers
123	0	All Notes Off
126	0 ~ 16	Mono
127	0	Poly

All Sounds Off (Control #120)

Komunikat umożliwia wyciszenie wszystkich aktualnie brzmiących dźwięków w określonym kanale MIDI. Status komunikatów kanałowych takich jak Note On oraz Hold On jest jednak zachowywany.

Reset All Controllers (Control #121)

Po odebraniu tego komunikatu wszystkim kontrolerom zostaną przywrócone następujące wartości domyślne:

CONTROLLER	VALUE
Pitch Bend Change	0 (center)
Aftertouch	0 (off)
Polyphonic Aftertouch	0 (off)
Modulation	0 (off)
Expression	127 (max)
Hold1	0 (off)
Portamento	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Soft Pedal	0 (off)
Portamento Control	Resetuje wartość klawisza źródłowego Portamento.
RPN	Nieokreślone; wewnętrzne dane nie zostaną zmienione.
NRPN	Nieokreślone; wewnętrzne dane nie zostaną zmienione.

All Notes Off (Control #123)

Komunikat kasuje wszystkie aktualnie włączone nuty w określonym kanale. Jeśli włączony jest Hold1 lub Sostenuto dźwięki będą nadal słyszalne dopóki nie zostaną wyłączone kontrolery Hold1 lub Sostenuto.

Mono (Control #126)

Przyjęcie komunikatu powoduje działanie identyczne jak All Sounds Off. Dodatkowo, jeżeli 3 bajt danych przyjmie wartość z zakresu 0-16 powoduje przełączenie kanału w tryb jednogłosowy (Mode 4 : m = 1).

Poly (Control #127)

Przyjęcie komunikatu powoduje działanie identyczne jak All Sounds Off i przełączenie kanału w tryb wielogłosowy (Mode 3).

■ Program Change (zmiana programu)

Komunikat określa numer wybranego brzmienia w kanale. W połączeniu z komunikatami Bank Select umożliwia dostęp do wszystkich brzmień instrumentu.

■ Pitch Bend

Komunikat umożliwiający wprowadzanie odstrojenia dźwięku (w górę lub w dół). Komunikaty generowane są przez pokrętkę [PITCH BEND].

■ Channel Aftertouch (siła docisku w kanale)

Komunikat umożliwiający sterowanie zmianami brzmienia za pomocą siły dociskania klawisza po jego uderzeniu. Dotyczy w równym stopniu wszystkich dźwięków pojawiających się w kanale. Instrument nie wysyła tych komunikatów z klawiatury, jednak poprawnie na nie reaguje.

■ Polyphonic Key Pressure (siła docisku pojedynczego klawisza)

Komunikat umożliwiający sterowanie zmianami brzmienia za pomocą siły dociskania klawisza po jego uderzeniu. Pojedynczy komunikat dotyczy pojedynczego klawisza. Instrument nie wysyła tych komunikatów z klawiatury, jednak może je wysyłać z wewnętrznego sekwencera.

KOMUNIKATY SYSTEMOWE

Komunikaty systemowe związane są z działaniem całego systemu instrumentu.

■ Komunikaty System Exclusive

Umożliwiają sterowanie wieloma funkcjami systemu S90, włączając w to głośność ogólną, strojenie, wybór trybu pracy modułu brzmieniowego, zmiany parametrów pracy procesora efektów oraz inne parametry.

General MIDI Mode On (tylko tryb Sequence Play)

Po przyjęciu tego komunikatu moduł brzmieniowy przełączany jest automatycznie w tryb GM.

W tym przypadku S90 będzie przyjmował komunikaty zgodne ze specyfikacją GM System Level 1 i w związku z tym nie będzie reagował na polecenia NRPN oraz Bank Select.

F0 7E 7F 09 01 F7 (Hex)

UWAGA Do wykonania operacji przełączenia trybu system potrzebuje ok. 50ms. Należy pamiętać zatem o zachowaniu odpowiedniego interwału czasowego zanim w sekwencji sterującej pojawią się kolejne komunikaty.

Master Volume

Po przyjęciu tego komunikatu wartość Volume MSB zostanie przyporządkowana do parametru systemowego.

F0 7F 7F 04 01 ll mm F7 (Hex)

* mm(MSB) – określa wartość volume,
ll(LSB) – jest ignorowana

■ System Realtime Messages

Służą do sterowania sekwencerem – Start (FAH), Continue (FBH), Stop (FCH), zegar MIDI (F8H) – oraz kontroli Active Sensing (poniżej).

Active Sensing

Jeśli w ciągu 300 ms po przyjęciu komunikatu Active Sensing (FEH) na wejściu MIDI nie pojawią się żadne dane, wówczas system S90 automatycznie wykona operacje odpowiadające przyjęciu komunikatów All Sounds Off, All Notes Off oraz Reset All Controllers i przejdzie do stanu, w którym komunikaty Active Sensing są ignorowane.

■ System Common Messages (tylko wysyłanie)

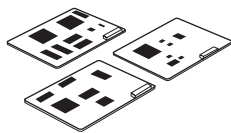
Komunikaty System Common również służą do sterowania sekwencerem – m. in. komunikaty Song Select oraz Song Position Pointer.

UWAGA Więcej informacji na temat formatu danych MIDI znajdują Państwo w książeczce „Data List” stanowiącej dodatek do podstawowej instrukcji obsługi instrumentu.

Instalacja dodatkowego wyposażenia

Urządzenia, które mogą zostać zamontowane w S90.

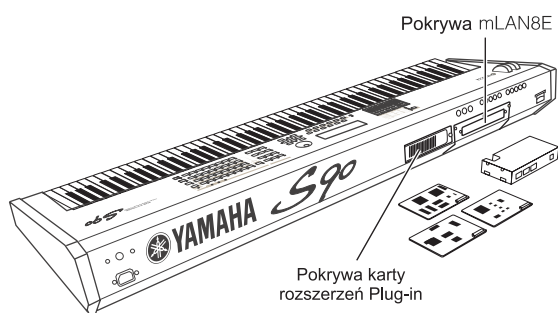
Karty rozszerzeń Plug-in



mLAN8E



Miejsce instalacji



W S90 można zainstalować do trzech kart rozszerzeń.

Uwagi dotyczące instalacji

Przed rozpoczęciem instalacji proszę zaopatrzyć się w śrubokręt krzyżakowy.



- Przed rozpoczęciem instalacji proszę wyłączyć S90 i podłączone do niego urządzenia, a także wyjąć z gniazda wtyczkę zasilającą. Następnie proszę rozłączyć wszelkie kable, łączące S90 z innymi urządzeniami (pozostawienie podłączenia zasilającego grozi porażeniem prądem; pozostałe kable mogą przeszkadzać w pracy).
- Proszę uważać, aby podczas instalacji nie upuścić śrub do wnętrza instrumentu. Jeśli to nastąpi, proszę usunąć śruby z wnętrza instrumentu przed ponownym włączeniem zasilania, w przeciwnym razie może dojść do poważnego uszkodzenia instrumentu. W przypadku problemów z usunięciem śrub proszę się skontaktować z dealerem sprzętu YAMAHA.
- Podczas instalacji proszę przestrzegać poniższych wskazówek, dotyczących montażu. Niewłaściwa instalacja urządzeń może być źródłem spieć, które mogą spowodować nieodwracalne uszkodzenie lub nawet pożar.
- Proszę nie próbować rozbierać lub modyfikować kart oraz interfejsów. Są to delikatne urządzenia, mało odporne na działanie siły (zginanie itp.). Modyfikowanie lub niewłaściwe traktowanie tych urządzeń może doprowadzić do porażenia prądem, pożaru lub poważnego uszkodzenia instrumentu.
- Przed rozpoczęciem montażu proszę dotknąć dłonią metalowej powierzchni (aby odprowadzić z ciała ładunki elektrostatyczne). Proszę pamiętać, że nawet niewielkie ładunki elektrostatyczne mogą spowodować uszkodzenia urządzeń elektronicznych.



- Zalecane jest użycie podczas montażu rękawiczek – zapobiegnie to ewentualnym skaleczeniom, a także uchroni przewody i złącza, których przewodność może zostać w ten sposób obniżona.
- Proszę ostrożnie obchodzić się z urządzeniami. Upuszczenie ich lub narażanie na jakikolwiek szok może spowodować ich uszkodzenie lub niewłaściwe działanie.
- Proszę pamiętać o ładunkach elektrostatycznych. Ładunki te mogą spowodować uszkodzenie układów, znajdujących się na kartach Plug-in. Przed rozpoczęciem montażu kart proszę dotknąć dłonią metalowej powierzchni lub jakiegokolwiek metalowego, uziemionego przedmiotu.
- Proszę nie dotykać metalowych części kart Plug-in. Może to spowodować obniżenie ich przewodności.
- Podczas przekładania przewodów proszę nie dopuścić do ich kontaktu z kartami Plug-in. Działanie siły na kable może spowodować ich przerwanie, a w konsekwencji uszkodzenie lub niewłaściwe działanie instrumentu.
- Po zakończeniu montażu proszę starannie dokręcić wszystkie śruby.
- Proszę nie używać innych śrub niż te, które znajdowały się w instrumentcie.

Instalacja kart Plug-in

Szeroki wachlarz kart Plug-in (strona 21) pozwala rozszerzyć możliwości brzmieniowe S90.

Państwa instrument może współpracować z następującymi kartami:

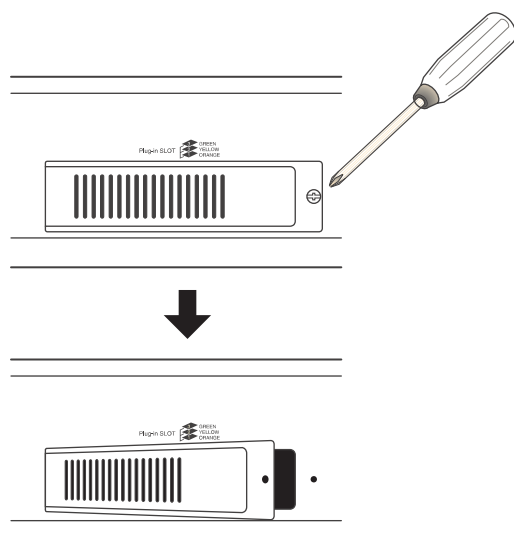
- PLG 150-AN
- PLG 150-PF
- PLG 150-VL
- PLG 150-DX
- PLG 150-DR
- PLG 150-PC
- PLG 100-XG
- PLG 100-VH

Instalowanie kart

W S90 znajdują się trzy gniazda, służące do zamontowania trzech kart Plug-in.

- 1 Proszę wyłączyć S90 i rozłączyć przewód zasilający. Proszę się także upewnić, że S90 nie jest połączone z żadnym urządzeniem zewnętrznym.
- 2 Proszę przy pomocy śrubokrętu krzyżakowego odkręcić śrubę z osłony, znajdującej się na tylnej płycie.

WAŻNE Proszę odłożyć śrubę w bezpieczne miejsce. Będzie ona potrzebna do założenia osłony po zakończeniu montażu.

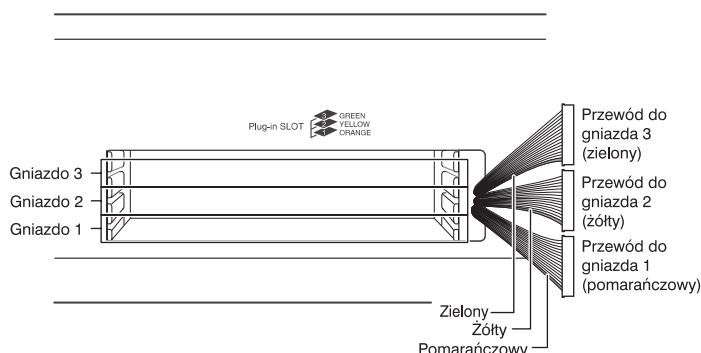


- 3 Proszę wyciągnąć z wnętrza S90 wstążka przewodów, które będzie użyte do podłączenia karty Plug-in. Przewodom poszczególnych gniazd przypisane są odpowiednie kolory:

Gniazdo 1 – pomarańczowy

Gniazdo 2 – żółty

Gniazdo 3 – zielony

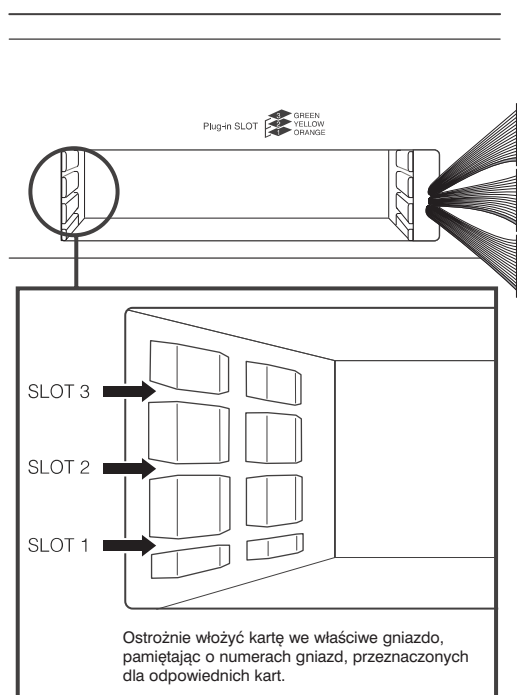


- 4 Proszę włożyć kartę w uchwyt, złączem na zewnątrz.

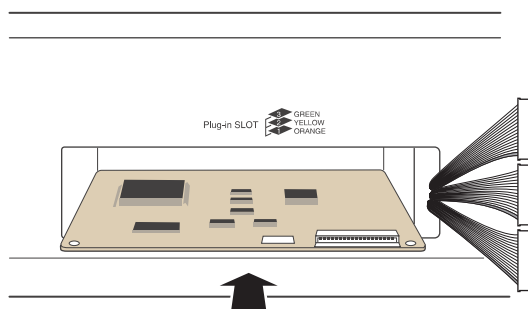
UWAGA Karty typu Effect – Vocal Harmony (PLG100-VH) – mogą być zamontowane tylko w gnieździe 1.

UWAGA Karty typu Multi – XG (PLG100-XG) – mogą być zamontowane tylko w gnieździe 3.

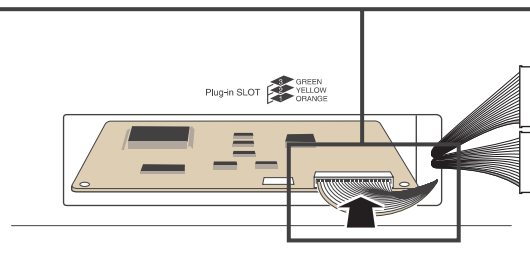
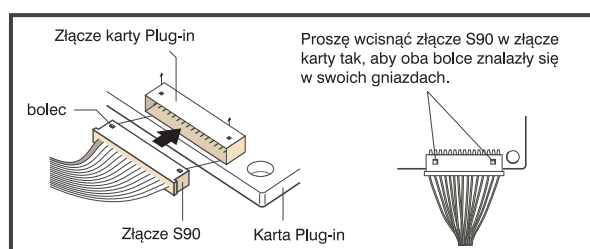
UWAGA Karty typu Single mogą być zamontowane w dowolnym gnieździe.



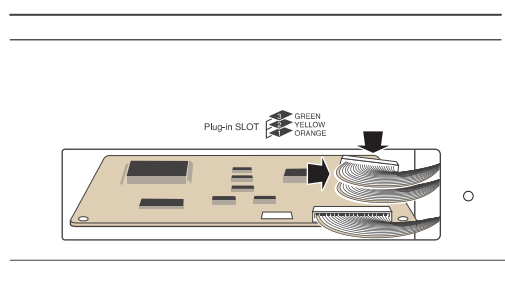
- 5 Proszę włożyć kartę w uchwyt, wsuwając ją delikatnie aż do końca.



- 6 Proszę podłączyć wstążka przewodów do złącza karty, upewniwszy się, że kolor wstążki odpowiada kolorowi gniazda, w którym zamontowano kartę. Podczas podłączania karty proszę uważać, aby nie stosować za dużej siły.



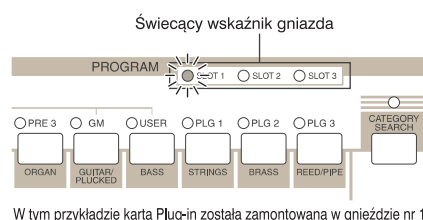
- 7 Proszę ostrożnie włożyć pozostałe wstążki do wnętrza S90, upewniając się, że nie wystają poza obudowę.



- 8 Proszę założyć osłonę i dokręcić ją śrubą (wyjętą w punkcie 2). Po dokręceniu osłony karty są zabezpieczone i nie mogą się wysunąć.

- 9 Proszę się upewnić, że karta została zamontowana właściwie. W tym celu proszę włączyć zasilanie.

- Na wyświetlaczu pojawi się komunikat, że zamontowana karta jest sprawdzana. Następnie pojawi się główny ekran, zaś odpowiedni wskaźnik gniazda na płycie czołowej będzie się świecił, sygnalizując obecność karty i jej poprawną instalację.
- Jeśli na wyświetlaczu pojawi się komunikat o błędzie, S90 zatrzyma się na chwilę, wskazując, że instalacja nie została dokonana w sposób prawidłowy. W takim przypadku należy wyłączyć zasilanie i powtórzyć całą procedurę od początku, sprawdzając wszystkie kroki.



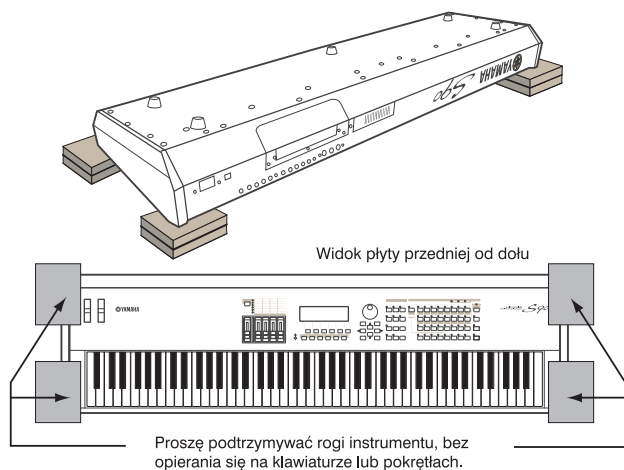
W tym przykładzie karta Plug-in została zamontowana w gnieździe nr 1.

Instalacja interfejsu mLAN8E

Dzięki rozszerzeniu mLAN8E możliwe jest wygodne podłączenie S90 do innych instrumentów lub urządzeń, zgodnych ze standardem mLAN.

Instalowanie interfejsu mLAN8E

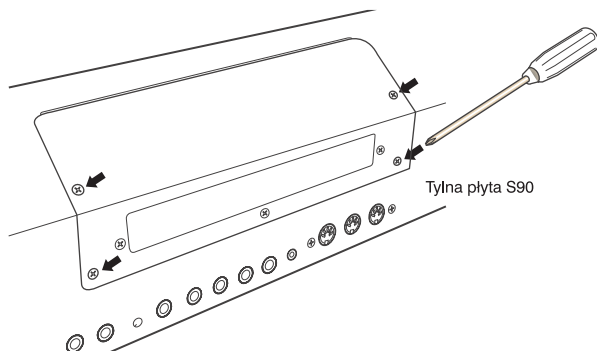
- 1 Proszę wyłączyć S90 i rozłączyć przewód zasilający. Proszę się także upewnić, że S90 nie jest połączone z żadnym urządzeniem zewnętrznym.
- 2 Proszę odwrócić S90 tak, aby mieć dostęp do jego spodniej płyty. Aby nie uszkodzić urządzeń przedniej płyty, proszę za pomocą czterech podpórek (książek, poduszek) umieścić instrument na pewnej wysokości.



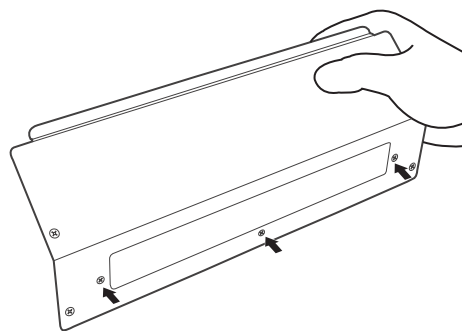
UWAGA Przed rozpoczęciem montażu proszę się upewnić, że instrument na podpórkach jest stabilny i nie ślizga się.

- 3 Po odwróceniu i zabezpieczeniu (punkt 2) instrumentu proszę zdjąć osłonę płyty tylnej. Proszę odkręcić cztery śruby (jak na poniższym rysunku) i zdjąć osłonę z instrumentu.

WAŻNE Proszę odłożyć śruby w bezpieczne miejsce. Będą one potrzebne do założenia osłony po zakończeniu montażu.

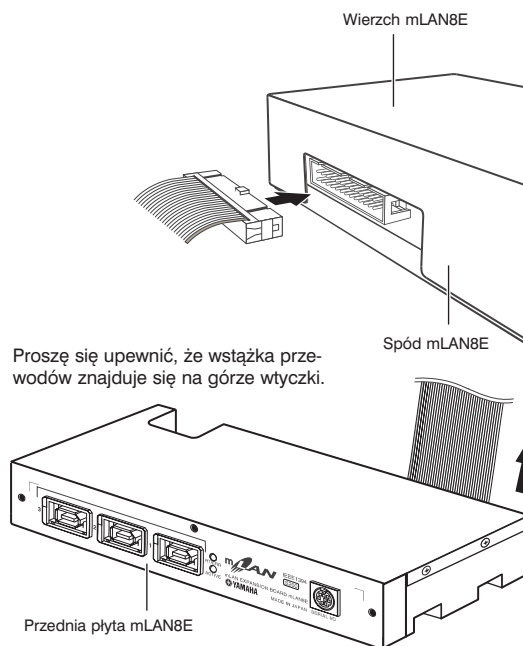


- 4 Proszę odkręcić trzy śruby, mocujące osłonę złącza mLAN8E, podtrzymując ją lewą ręką od strony wewnętrznej.



WAŻNE Proszę odłożyć śruby w bezpieczne miejsce. Będą one potrzebne do przykręcenia osłony, jeśli w przyszłości interfejs zostanie usunięty.

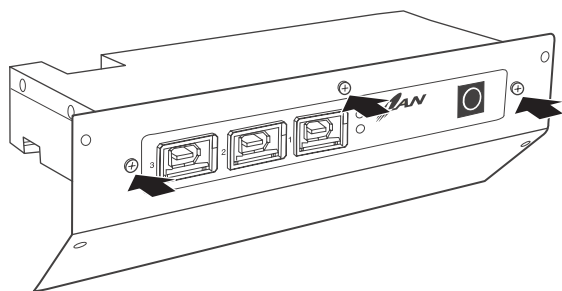
- 5 Proszę wyjąć interfejs z opakowania i podłączyć wstążkę przewodów, znajdującą się w opakowaniu. Proszę się upewnić, że wtyczka jest wpięta mocno i we właściwy sposób (przewodami do góry).



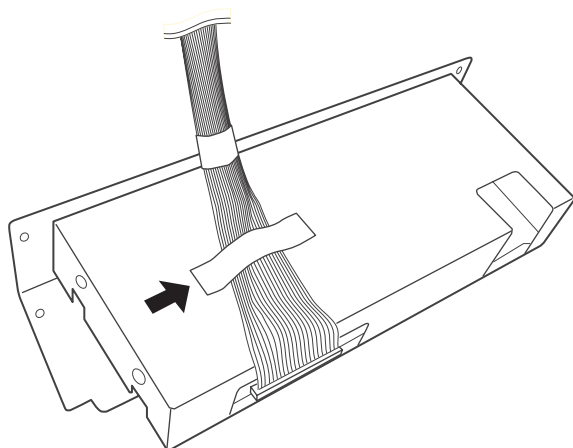
Proszę się upewnić, że wstążka przewodów znajduje się na górze wtyczki.

Proszę się upewnić, że wstążka wystaje z góry, zaś napis „mLAN8E” na panelu jest widoczny.

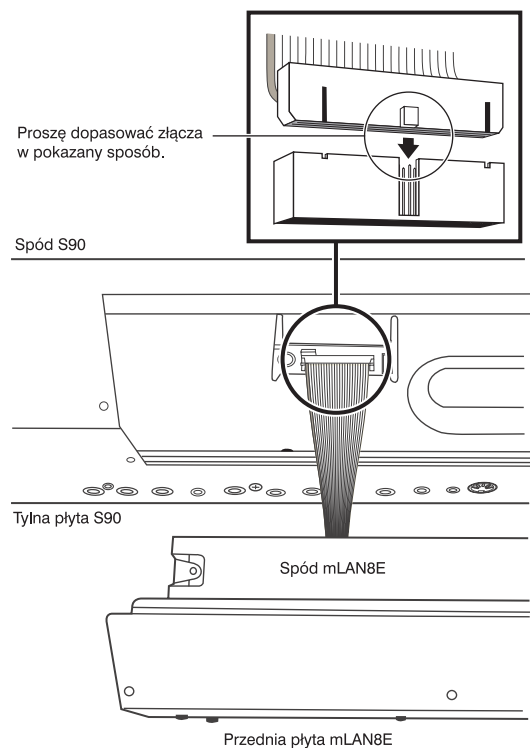
- ❻ Proszę przykręcić interfejs do osłony płyty tylnej (zdjętej w punkcie ❸). Do przykręcenia proszę użyć śrub, wykręconych w punkcie ❹. Najlepiej jest zacząć przykręcanie od środkowej śruby.



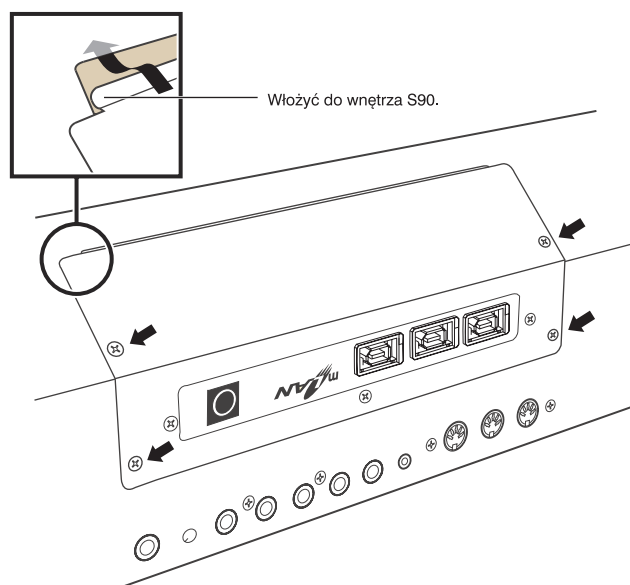
- ❼ Proszę za pomocą taśmy, znajdującej się w opakowaniu mLAN8E zabezpieczyć wstążkę w sposób pokazany na rysunku.



- ❽ Proszę odwrócić interfejs spodem do góry, a następnie podłączyć drugi koniec wstążki do złącza na płycie S90.



- ❾ Proszę przykręcić osłonę płyty tylnej (z zamontowanym interfejsem).



Kłopoty eksploatacyjne

Coś nie działa tak jak powinno? Coś nie brzmi tak jak powinno? Wiele problemów związanych z użytkowaniem instrumentu może wynikać z niewłaściwych ustawień niektórych parametrów. Zanim zgłoszą się Państwo do serwisu proszę sprawdzić poniższe punkty.

Brak dźwięku

- Czy zasilanie S90 i podłączonych do niego urządzeń jest włączone? (patrz str. 14)
- Czy potencjometr głośności znajduje się we właściwym położeniu? (patrz str. 14)
- Jeśli do gniazda Foot Controller podłączony jest sterownik FOOT VOLUME, powinien się znajdować w dolnym położeniu. (patrz str. 18)
- Czy S90 jest odpowiednio podłączony do zewnętrznych urządzeń (np. wzmacniacza lub głośników) za pomocą przewodów audio? (str. 15)
- Jeśli brzmienie nie wydaje dźwięku – czy ustawiono odpowiednio parametry Volume lub Level w menu Voice Common Edit? (Ref #43, #135)
- Jeśli brzmienie nie wydaje dźwięku (lub bardzo cichy) – czy zostały zmienione ustawienia suwaków CS? (Suwaki CS mogą regulować poziom elementów w brzmieniu; jeśli wszystkie są w położeniu „0”, brzmienie nie wyda dźwięku – str. 53)
- Jeśli brzmienie nie wydaje dźwięku – czy parametry Voice Element Edit (np. Element Switch, Note Limit, Velocity Limit) zostały odpowiednio ustawione w menu Voice Common Edit? (str. 62)
- Czy dobrane zostały właściwe parametry efektów i filtrów? (Niewłaściwe ustawienie częstotliwości filtra może spowodować stłumienie dźwięku – patrz str. 63, 67)
- Jeśli performance nie wydaje dźwięku – czy każdej partii przypisano brzmienie? (Ref. #29, 36)
- Jeśli performance nie wydaje dźwięku – czy odpowiednio ustawiono parametry Note Limit każdej partii? (Ref. #32)
- Jeśli performance nie wydaje dźwięku – czy odpowiednio ustawiono parametr Volume każdej partii? (Ref. #43, #135)
- Jeśli performance nie wydaje dźwięku (lub bardzo cichy) – czy zostały zmienione ustawienia suwaków CS? (Suwaki CS mogą regulować poziom partii w performance; jeśli wszystkie są w położeniu „0”, performance nie wyda dźwięku – str. 53)
- Jeśli performance nie wydaje dźwięku – czy odpowiednio ustawiono wyjście każdej partii? (Ref. #115)
- Jeśli podczas odtwarzania utworu nie słychać dźwięku – czy wyłączono (mute) jakikolwiek lub wszystkie kanały? (str. 76)
- Jeśli podczas odtwarzania utworu nie słychać dźwięku – czy odpowiednio ustawiono kanał wyjściowy każdej ścieżki w trybie Play oraz kanał odbioru każdej partii w trybie Mixing? (str. 77)
- Jeśli podczas odtwarzania utworu nie słychać dźwięku – czy poziom głośności każdej partii został odpowiednio ustawiony w trybie Mixing? (str. 78)
- Jeśli podczas odtwarzania utworu nie słychać dźwięku – czy wyjście każdej partii zostało odpowiednio ustawione w trybie Mixing? (str. 77)
- Jeśli Arpeggio nie generuje dźwięków – czy parametry Note Limit i Velocity Limit zostały odpowiednio ustawione? (Ref. #81, #82)
- Może funkcja MIDI Local jest ustawiona na off? (Ref. #183)

Zniekształcony dźwięk

- Czy parametry sekcji efektów zostały ustawione właściwie (Ref. #190-#205)
- Czy ustawienia filtra są prawidłowe? (zbyt duży rezonans filtra może powodować zniekształcenia – Ref. #91-#93)
- Czy poziom głośności MASTER VOLUME nie jest zbyt wysoki? (str. 14)
- Czy poziomy Elementów brzmienia, partii Performance lub ścieżek/partii utworu nie są zbyt wysokie? (Ref. #43, #135)

Bardzo ciche dźwięki

- Może parametry MIDI Volume lub MIDI Expression mają zbyt niskie wartości? (przy korzystaniu z kontrolera nożnego – str. 18)
- Czy częstotliwość odcięcia filtra nie jest zbyt niska/zbyt wysoka? (Ref. #91, #96)

Przerywany dźwięk

- Najprawdopodobniej została przekroczona maksymalna polifonia instrumentu (patrz str. 22)

Niewłaściwa wysokość dźwięku lub niezgodność interwałów

- Może parametr Master Tune (tryb Utility) ma wartość różną od „0”? (Ref. #216)
- Może parametr Note Shift (tryb Utility) ma wartość różną od „0”? (Ref. #41)
- Jeśli brzmienie wydaje dźwięki nieodpowiednie do naciskanych klawiszy – czy za pomocą parametru Micro Tuning w trybie Voice Edit wybrano odpowiedni system strojenia? (Ref. #5)
- Jeśli brzmienie wydaje dźwięki nieodpowiednie do naciskanych klawiszy – może parametr LFO Pitch Modulation Depth w trybie Voice Edit ma zbyt dużą wartość? (Ref. #172)
- Jeśli brzmienie wydaje dźwięki nieodpowiednie do naciskanych klawiszy – może parametr Note Shift ma wartość różną od „0”? (Ref. #41)
- Jeśli brzmienie wydaje dźwięki nieodpowiednie do naciskanych klawiszy – może parametr Detune ma wartość różną od „0”? (Ref. #153)

Odzywa się tylko jeden dźwięk jednocześnie

- Może parametr Mono/Poly w trybie Voice ma wartość „mono”? (Ref. #3)

Nie słychać działania procesorów efektów

- Może wciśnięty jest przycisk [EFFECT BYPASS]? (strona 12)
- Może parametry Effect Output poszczególnych elementów mają wartość „thru”? (Ref. #190)
- Może typ jednego lub kilku procesorów (ekran Effect w trybie Voice Edit) ustawiono na „thru” lub „off”? (Ref. #192-#194)

Nie można rozpocząć odtwarzania utworu

- Czy wybrany utwór zawiera dane? (strona 75)
- Czy włączono funkcję Remote Control? (strona 12)
- Może parametr MIDI Sync w trybie Utility ma wartość MIDI (zewnętrzny zegar)? (Ref. #185)
- Czy do odtwarzania utworów wybrano odpowiedni katalog? (strona 75)

Nie można zapisać danych na kartę pamięci

- Może karta pamięci jest zabezpieczona przed zapisem? (ochrona przed zapisem powinna zostać usunięta, aby móc zachować dane) (strona 82)
- Czy wykorzystywana karta pamięci została odpowiednio sformatowana? (strona 82)

Wysyłanie/odbieranie danych Bulk Dump nie odbywa się poprawnie

- Może parametr Receive Bulk (tryb Utility) ma wartość „protect”? (Ref. #184)

Karta Plug-in nie działa

- Czy świeci się dioda odpowiadająca gniazdu, w którym zainstalowano kartę Plug-in? (strony 73 i 125)
- Może karta Plug-in typu Effect została zainstalowana w gnieździe 2 lub 3? (powinna zostać zainstalowana w gnieździe 1) (strona 124)
- Może karta Plug-in typu Multi została zainstalowana w gnieździe 1 lub 2? (powinna zostać zainstalowana w gnieździe 3) (strona 124)

Podczas uruchamiania S90 zawiesza się z powodu uszkodzenia lub niewłaściwej operacji

- Podczas zapisywania danych do pamięci Flash ROM (kiedy na wyświetlaczu pojawia się komunikat „Executing...” lub „Please keep power on”) nigdy nie powinno się wyłączać instrumentu – może to spowodować utratę danych użytkownika lub zawieszanie się S90 podczas startu. Jeśli to nastąpi, proszę wyłączyć instrument, a następnie przytrzymać przyciski [MASTER], [STORE] oraz [PRE1] i ponownie włączyć zasilanie. Jeśli pojawi się komunikat „System memory crashed”, proszę postąpić zgodnie ze wskazówkami na stronie 117.

OPROGRAMOWANIE DO S90

PRZEWODNIK INSTALACYJNY

WAŻNE UWAGI

- Prawa autorskie do programu komputerowego i niniejszej instrukcji należą wyłącznie do Yamaha Corporation.
- Użycie programu i niniejszej instrukcji uwarunkowane jest zgodą użytkownika na warunki przedstawione w UMOWIE LICENCYJNEJ („SOFTWARE LICENSING AGREEMENT”). Zgoda ta wyrażona jest poprzez zerwanie pieczęci opakowania produktu.
- Kopiowanie oprogramowania lub treści niniejszej instrukcji w całości lub w części bez pisemnego zezwolenia producenta jest surowo zabronione.
- Yamaha nie daje żadnej gwarancji związanej z użyciem programu i jego dokumentacji i nie bierze żadnej odpowiedzialności za skutki ich zastosowania.
- Kopiowanie komercyjnie dostępnych materiałów muzycznych w celach innych niż użytek prywatny jest surowo zabronione.
- Nazwy firm i produktów wymienione w niniejszej instrukcji stanowią własność odpowiednich firm i korporacji.
- Przyszłe aktualizacje programu i systemu oraz jakiegokolwiek zmiany w ich parametrach i funkcjach wprowadzane będą poza ustaleniami niniejszej dokumentacji.

Ważne informacje na temat płyty CD-ROM

Typ danych

Ten CD-ROM zawiera oprogramowanie komputerowe.

Program „Voice Editor” umożliwia edycję brzmień S08 za pośrednictwem intuitywnego interfejsu graficznego. Program „SQ01” jest sekwencerem umożliwiającym tworzenie i edycję własnych utworów w postaci plików MIDI.



Pod żadnym pozorem nie należy próbować odtwarzania tej płyty na odtwarzaczu CD. Czynność taka spowodować może trwałe uszkodzenie słuchu, odtwarzacza CD i głośników.

System operacyjny (OS)

Oprogramowanie zawarte na płycie może funkcjonować w środowisku Windows95/98/ME oraz Macintosh (PowerPC lub wyższy). Procedura instalacyjna zależy od wykorzystywanego systemu operacyjnego. Należy wybrać i przeprowadzić odpowiednią procedurę.

⇒ Windows ⇒ str. 132-136

⇒ Macintosh ⇒ str. 137-140

Dla użytkowników Windows

Zawartość płyty CD-ROM

Załączona płyta CD-ROM zawiera programy (wraz z instalatorami) wymienione poniżej:

Nazwa katalogu	Nazwa programu	Zawartość
Acroread_	Acrobat Reader 5.0 (*1) (*2)	Przeglądarka dokumentów PDF (Portable Document Format), umożliwiająca odczytywanie instrukcji w formacie PDF.
USBdrv_	YAMAHA USB MIDI Driver	Umożliwia komunikację między S90 a komputerem przy pomocy kabla USB.
USBdrv2k_	YAMAHA USB MIDI Driver	
SQ01_	SQ01 (*1) (*4)	Pełnowartościowe oprogramowanie sekwencerowe, umożliwiające łatwe tworzenie, edycję i odtwarzanie utworów przy pomocy komputera.
DemoSong	S90 Demo Songs	Utwory demonstracyjne dla SQ01, wykorzystujące S90 jako moduł brzmieniowy.
Plug_	Ves90_ Voice Editor dla S90 (*1)	Program umożliwiający edycję brzmień S90 przy pomocy komputera.
	Fu_ File Utility (*1)	Program ułatwiający zarządzanie zawartością kart pamięci S90.
	Aa_ Auto Arranger (*3)	Program umożliwiający tworzenie partii akompaniamentu do utworów zarejestrowanych w sekwencerze, za pomocą określenia typu utworu (rodzaju muzycznego) oraz stylu wykonania. W ten sposób można wykonywać partie solowe na S90 z towarzyszeniem sekcji akompaniamentu Auto Arrangera (zaleca się użycie karty Plug-in PLG100-XG).
Remote	Cubase Setup file for Cubase	Szablony do sterowania sekwencerem, zainstalowanym na komputerze. (strona 6)
	Logic Setup file for Logic	
	Sonar Setup file for SONAR/ Cakewalk ProAudio	

(*1) Programy dostarczone są z instrukcjami w formacie PDF/online. Aby otworzyć instrukcję w formacie PDF proszę wybrać z menu odpowiedniego programu [Help] pozycję [Manual].

(*2) Firma Yamaha nie jest w stanie zagwarantować stabilnej pracy tych programów ani zapewnić pomocy technicznej.

(*3) Ten program jest rozszerzeniem programu podstawowego (SQ01 lub inny).

- Nazwa i logo Adobe oraz nazwa i logo Acrobat są znakami towarowymi Adobe Systems Incorporated.

Minimalne wymagania systemowe

UWAGA W zależności od systemu operacyjnego, wymagania minimalne mogą być wyższe od podanych poniżej.

SQ01/Voice Editordla S90/File Utility

System operacyjny:	Windows 98/98SE/Me/2000/XP Home Edition/XP Professional
Procesor:	Pentium (lub Celeron) 450 MHz lub szybszy (166 MHz lub szybszy dla Voice Editor lub File Utility jako samodzielnych programów)
Pamięć RAM:	64 MB lub więcej (zalecane 128 MB; 32 MB lub więcej dla Voice Editor lub File Utility jako samodzielnych programów)
Miejsce na dysku:	300 MB lub więcej
Ekran:	800x600, kolor 16-bitowy lub lepsze ustawienia

Sterownik MIDI USB

Komputer:	IBM/AT lub zgodny (wyposażony w interfejs USB)
System operacyjny:	Windows 98/98SE/Me/2000/XP Home Edition/XP Professional
Procesor:	Pentium (lub Celeron) 166 MHz lub szybszy
Pamięć RAM:	32 MB lub więcej
Miejsce na dysku:	2MB lub więcej

UWAGA Informacje dotyczące wymagań oprogramowania innego niż wymienione znajduje się w pomocy odpowiednich programów.

Instalacja oprogramowania

Acrobat Reader

Instalacja programu Acrobat Reader umożliwia czytanie załączonych instrukcji w formacie PDF.

UWAGA Jeśli na komputerze znajduje się starsza wersja programu Acrobat Reader, należy ją odinstalować przed rozpoczęciem instalacji nowej wersji.

1. Proszę dwa razy kliknąć folder „Acroread_”. Pojawią się cztery foldery dla różnych wersji językowych.
2. Proszę wybrać odpowiedni język i dwa razy kliknąć odpowiedni folder.
3. Proszę dwa razy kliknąć plik ar***.exe (gwiazdki oznaczają wersję językową i numer wersji programu). Pojawi się okno dialogowe Acrobat Reader Setup.
4. Proszę kontynuować instalację zgodnie z instrukcjami, pojawiającymi się na ekranie.
Po zakończeniu instalacji, w menu Start/Programy pojawi się folder Acrobat. Więcej informacji na temat korzystania z programu znajduje się w [Reader Guide] w menu [Help].

Sterownik USB MIDI

Aby kontrolować S90 za pomocą komputera przez kabel USB, konieczne jest zainstalowanie sterownika MIDI USB. Umożliwia on obustronną wymianę danych MIDI pomiędzy programem sekwencerowym a S90 za pośrednictwem kabla USB.

⇒ Użytkownicy Windows 98/Me strona 133

⇒ Użytkownicy Windows 2000/XP strona 134

● Instalacja sterownika w systemie Windows 98/Me

1. Proszę włączyć komputer.
2. Proszę włożyć płytę CD-ROM do napędu CD.
3. Proszę się upewnić, że S90 jest wyłączony, a następnie za pomocą kabla USB podłączyć komputer (lub hub USB) do S90. Po włączeniu S90 na ekranie komputera pojawi się komunikat „Znaleziono nowy sprzęt”. Jeśli tak się nie stanie, proszę kliknąć „Dodaj nowy sprzęt” w Panelu sterowania.

UWAGA Dla użytkowników Windows Me: proszę zaznaczyć opcję „Automatycznie szukaj najlepszego sterownika (zalecane)” i kliknąć [Dalej]. System sam wyszuka i zainstaluje sterownik. Proszę przejść do punktu 8. Jeśli system nie wykryje sterownika, proszę wybrać „Szukaj w podanym katalogu (zaawansowane)” i podać główny katalog płyty CD-ROM (np. D:\).

Windows 98



Windows ME



4. Proszę kliknąć [Dalej].
Poniższe okno dialogowe pozwala określić sposób instalacji sterownika.



5. Proszę zaznaczyć opcję „Automatycznie szukaj najlepszego sterownika (zalecane)” i kliknąć [Dalej]. Pojawi się okno dialogowe, umożliwiające wybór katalogu, w którym znajduje się sterownik.



6. Proszę zaznaczyć pole „Płyta CD-ROM”, usunąć inne zaznaczenia i kliknąć [Dalej].

UWAGA System podczas poszukiwania sterownika może zażądać płyty CD-ROM Windows. Proszę wybrać katalog sterownika (np. D:\USBDrv_) i kontynuować instalację.

UWAGA W systemie Windows 98 proszę podać katalog sterownika (np. D:\USBDrv_) i kontynuować instalację.

7. Po wykryciu przez system sterownika na płycie CD-ROM na ekranie pojawi się następujące okno dialogowe. Proszę się upewnić, że wymieniono sterownik „YAMAHA USB MIDI Driver”, a następnie kliknąć [Dalej].



8. Po zakończeniu instalacji pojawi się poniższe okno. Proszę kliknąć [Zakończ].

UWAGA Niektóre systemy mogą potrzebować 10 sekund, aby pokazać ten ekran po zakończeniu instalacji.



Sterownik jest zainstalowany.

● Instalacja sterownika w systemie Windows 2000

1. Proszę włączyć komputer i zalogować się na konto Administratora.
2. Proszę wybrać Mój komputer → Panel sterowania → System → Sprzęt → Podpisywanie sterowników, a następnie wybrać opcję „Ignoruj” i kliknąć [OK].
3. Proszę włożyć płytę CD-ROM do napędu CD.
4. Proszę się upewnić, że S90 jest wyłączony, a następnie za pomocą kabla USB podłączyć komputer (lub hub USB) do S90. Po włączeniu S90 na ekranie komputera pojawi się komunikat „Znaleziono nowy sprzęt”. Jeśli tak się nie stanie, proszę kliknąć „Dodaj nowy sprzęt” w Panelu sterowania. Proszę kliknąć [Dalej].

5. Proszę zaznaczyć opcję „Automatycznie szukaj najlepszego sterownika (zalecane)” i kliknąć [Dalej]. Pojawi się okno dialogowe, umożliwiające wybór katalogu, w którym znajduje się sterownik.

6. Proszę zaznaczyć pole „Płyta CD-ROM”, usunąć inne zaznaczenia i kliknąć [Dalej].

UWAGA System podczas poszukiwania sterownika może zażądać płyty CD-ROM Windows. Proszę wybrać katalog sterownika (np. D:\USBDrv2k_) i kontynuować instalację.

7. Po zakończeniu instalacji pojawi się okno „Zakończono dodawanie nowego sprzętu”. Proszę kliknąć [Zakończ].

UWAGA Niektóre systemy mogą potrzebować 10 sekund, aby pokazać ten ekran po zakończeniu instalacji.

8. Proszę zrestartować komputer. Sterownik jest zainstalowany.

● Instalacja sterownika w systemie Windows XP

1. Proszę włączyć komputer.
2. Proszę wybrać Start → Panel sterowania. Jeśli wybrano opcję kategorii, proszę kliknąć „Przełącz na klasyczny widok”. Zostaną wyświetlone wszystkie elementy (ikony) panelu sterowania.
3. Proszę wybrać Mój komputer → Panel sterowania → System → Sprzęt → Podpisywanie sterowników, a następnie wybrać opcję „Ignoruj” i kliknąć [OK].
4. Proszę kliknąć [OK], aby zamknąć „Właściwości systemu”, a następnie proszę zamknąć panel sterowania.
5. Proszę włożyć płytę CD-ROM do napędu CD.
6. Proszę się upewnić, że S90 jest wyłączony, a następnie za pomocą kabla USB podłączyć komputer (lub hub USB) do S90. Po włączeniu S90 na ekranie komputera pojawi się komunikat „Znaleziono nowy sprzęt”. Jeśli tak się nie stanie, proszę kliknąć „Dodaj nowy sprzęt” w Panelu sterowania. Proszę kliknąć [Dalej].
7. Proszę zaznaczyć opcję „Automatycznie szukaj najlepszego sterownika (zalecane)” i kliknąć [Dalej]. System rozpocznie proces instalacji.
8. Po zakończeniu instalacji pojawi się okno „Zakończono dodawanie nowego sprzętu”. Proszę kliknąć [Zakończ].

UWAGA Niektóre systemy mogą potrzebować 10 sekund, aby pokazać ten ekran po zakończeniu instalacji.

9. Proszę zrestartować komputer. Sterownik jest zainstalowany.

SQ01

Obok standardowej funkcji sekwencyjnej ten program służyć może jako wygodny edytor brzmień instrumentu, po zainstalowaniu plugin'u Voice Editor.

1. Proszę dwukrotnie kliknąć folder „SQ01”. Na ekranie pojawi się grupa ikon programów i plików.
2. Proszę podwójnie kliknąć ikonę „Setup.exe”. Na ekranie pojawi się okno dialogowe SQ01 Setup.
3. Proszę przeprowadzić procedurę instalacyjną zgodnie z wyświetlanymi komunikatami.
Po zakończeniu instalacji w folderze „YAMAHA” zapisany zostanie niniejszy program.
Sposób użycia tego programu opisany jest w elektronicznej instrukcji obsługi (pliku .pdf).

Konfiguracja MIDI dla SQ01

1. Proszę uruchomić S01.
Menu Start → Yamaha SQ01 → SQ01
2. Z menu „Setup” proszę wybrać MIDI → Device aby wyświetlić stronę „Device”.
3. W oknie „Out” proszę wybrać opcję „YAMAHA USB OUT 0-1” w celu uaktywnienia połączenia USB z S90.

UWAGA Chcąc przysłać komunikaty MIDI do kolejnych urządzeń podłączonych do portu MIDI THRU w S90 należy wybrać opcję „YAMAHA USB OUT 0-2”.

4. W oknie „In” proszę wybrać opcję „YAMAHA USB IN 0-1”.

UWAGA W razie konieczności można też wybrać sterownik audio i urządzenie wejścia/wyjścia dla sygnału audio. W tym celu należy wyświetlić stronę „Device” w oknie „Audio” wybierając Setup → Audio → Device.

UWAGA Połączenie USB z S90 służyć może wyłącznie do przesyłania danych MIDI. Sygnał audio nie jest przesyłany.

Instalacja wtyczek programowych (plug-in'ów)

Wtyczki programowe aplikacji SQ01 służą do edycji brzmień S90, zarządzania plikami na kartach pamięci oraz automatycznego tworzenia akompaniamentów do podanej melodii. Po zainstalowaniu bazy informacyjnej o zestawie brzmień S90 istnieje możliwość jego przeglądania podczas pracy z programem SQ1.

1. Proszę dwukrotnie kliknąć folder „Plug”. Na ekranie pojawią się 3 foldery: „VESS90_”, „Fu_”, oraz „AA_”.
2. Proszę podwójnie kliknąć wybrany folder:
 - VESS90_ – Voice Editor oraz baza informacyjna brzmień S90
 - Fu_ – program do zarządzania plikami
 - AA_ – Auto Arranger
3. Proszę podwójnie kliknąć ikonę „Setup.exe”. Na ekranie pojawi się okno dialogowe YAMAHA Plug-in Software Setup.
4. Proszę przeprowadzić procedurę instalacyjną zgodnie z wyświetlanymi komunikatami.
Po zakończeniu instalacji w folderze odpowiedniego programu zapisany zostanie odpowiadający mu podprogram. Wtyczki programowe dodane zostają również do menu Plug-in ? View programu SQ01.
Sposób użycia tych podprogramów opisany jest w załączonych elektronicznych instrukcjach.

Pliki ustawień zdalnej kontroli sekwencera programowego

Aby korzystać z tych plików, należy wcześniej zainstalować na komputerze odpowiedni sekwencer programowy.

UWAGA W zależności od wersji wykorzystywanego oprogramowania mogą wystąpić różnice w działaniu lub przykładowych zrzutach ekranowych. W razie wątpliwości proszę odwołać się do plików pomocy programu.

● Pliki dla programu Cubase

1. Proszę uruchomić program Cubase.
2. Proszę z menu Option wybrać pozycję Remote Setup → Setup.
3. Proszę w oknie VST Remote podać poniższe wartości i kliknąć [OK].

Remote: Generic Remote

Input: YAMAHA USB IN 0-3

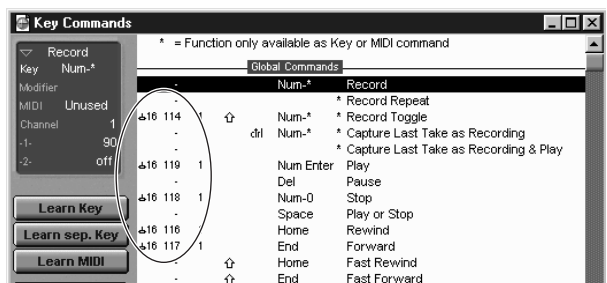
Output: YAMAHA USB OUT 0-3

UWAGA Jeśli S90 jest podłączony do komputera przez gniazda MIDI, proszę wybrać port 1 (np. „0-1”).

4. Proszę nacisnąć przycisk [EDIT] w oknie Generic Remote.
5. Proszę nacisnąć przycisk [Import] w oknie Generic Remote Setup.
6. Proszę wybrać plik ustawień zdalnej kontroli (Yamaha S90 Remote.xml) w oknie dialogowym i kliknąć przycisk [Open].
7. Proszę zamknąć okno Generic Remote Setup.

● Plik preferencji programu Logic

1. Proszę uruchomić program Logic.
2. Proszę z menu Option wybrać Settings → Key Commands...
3. Proszę z menu Option w oknie „Key Commands” wybrać Import Key Commands...
4. Proszę w oknie dialogowym wybrać plik preferencji „Logic32.prf” i kliknąć [Open]. Po zakończeniu importowania pliku pokaże się poniższe okno.



Proszę zwrócić uwagę na fakt, iż ustawienia Key Commands zostały zmienione po załadowaniu pliku.

● Szablon dla programu SONAR/Cakewalk Pro Audio (instalacja)

1. Proszę skopiować plik szablonu z płyty CD-ROM do katalogu, w którym zainstalowano program.
2. Proszę uruchomić program.
3. Proszę z menu Option wybrać Audio. Pojawi się okno dialogowe „Direct Show Audio”/„Cakewalk Direct Show Audio”.
4. Proszę ustawić parametr Number of Aux Buses na wartość 3 (domyślne ustawienie – 2) i kliknąć [OK]. Plik szablonu został zainstalowany.

● Szablon dla programu SONAR/Cakewalk Pro Audio (importowanie)

1. Proszę uruchomić program.
2. Proszę z menu File wybrać „Open” (SONAR)/„New” (Cakewalk). Pojawi się okno dialogowe Open/New Project File.
3. Proszę wybrać z menu „Files of type” opcję „Cakewalk Template”, a następnie wybrać z listy „Yamaha S90 Synthesizer” i kliknąć [OK]. Szablon zostanie zaimportowany i pokażą się trzy nowe okna (Track, Control i Panel). Szablon został zaimportowany – możliwa jest kontrola programu SONAR/Cakewalk Pro Audio za pomocą S90.

UWAGA Proszę z menu Option wybrać „MIDI Devices...” aby otworzyć okno MIDI Ports. Proszę określić porty wejściowe „YAMAHA USB IN 0-3”. Jeśli S90 jest połączony z komputerem za pomocą gniazd MIDI, proszę wybrać port 1 (np. „0-1”).

■ Jeśli zostanie zmieniona struktura ścieżek...

1. Proszę kliknąć przycisk [CONFIG] w oknie Panel (powyżej).
2. Proszę przypisać pierwszej ścieżce numer ścieżki MIDI za pomocą pokrętła [SET MIDI First Track].
 - Jeśli korzysta się z szablonu, ścieżki MIDI powinny być ustawione w kolejności – w przeciwnym razie nie można kontrolować programu za pomocą S90.
 - Jeśli pierwszej ścieżce przypisze się numer nieużywanej ścieżki, pokrętła, przyciski oraz suwaki mogą być niedostępne. W takim przypadku numer pierwszej ścieżki powinien odpowiadać pierwszej ścieżce zawierającej dane.

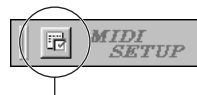
● Pro Tools

W przypadku programu Pro Tools nie jest potrzebny specjalny plik ustawień. Można umożliwić sterowanie programem za pomocą S90 dzięki zmianie ustawień wewnątrz programu. Procedura ta jest identyczna, jak w przypadku komputerów Macintosh (strona 10).

Ustawienia portów MIDI (MIDI Setup)

Przed wybraniem portów w programach Voice Editor lub File Utility, proszę ustawić porty MIDI w pasku MIDI SETUP.

1. Proszę uruchomić program Voice Editor lub File Utility.
2. Proszę kliknąć na przycisk MIDI Setup na pasku narzędzi.



3. W oknie MIDI Setup proszę wybrać odpowiednie urządzenia w polach [IN]/[OUT], umożliwiające korzystanie z S90 podłączonego przez port USB (np. YAMAHA USB IN 0-1, YAMAHA USB OUT 0-1).

UWAGA Aby w oknie dostępne były odpowiednie porty MIDI, należy wybrać odpowiedni port wewnątrz aplikacji (Voice Editor lub File Utility). Port ten będzie wykorzystywany przez różne programy. Więcej szczegółów na temat wybierania portów MIDI znajduje się w plikach pomocy programów.

Odtwarzanie utworów demonstracyjnych za pomocą dołączonego oprogramowania

● Pliki

Pliki w katalogu „Demo Song” są przeznaczone do demonstracji możliwości oprogramowania sekwencerowego. Poniżej przedstawiono procedurę odtwarzania plików.

UWAGA Więcej szczegółów na temat oprogramowania znajduje się w plikach pomocy programów.

UWAGA Niektóre z plików demostracyjnych mogą być identyczne ze znajdującymi się w instrumencie (w zależności od modelu instrumentu, mogą to być nawet wszystkie pliki). W ostateczności mogą być one wykorzystane do odkrywania możliwości i funkcji oprogramowania.

● Procedura

1. Proszę się upewnić, że Państwa system spełnia wymagania oprogramowania (strona 3).
2. Proszę połączyć instrument z komputerem (w razie potrzeby proszę skorzystać z instrukcji).
3. Proszę zainstalować odpowiednie sterowniki i dokonać wymaganych ustawień (strona 4).
4. Proszę zainstalować oprogramowanie sekwencerowe (strona 6).
5. Proszę uruchomić program i dokonać odpowiednich ustawień portów MIDI (strona 6).
6. Proszę skopiować utwory demonstracyjne z płyty CD-ROM na twardy dysk.
7. Z menu [File] proszę wybrać [Open], aby wywołać okno otwierania pliku. Proszę wybrać utwór skopiowany z płyty, a następnie kliknąć przycisk [Open]. Pojawi się nowe okno Track View (patrz pliki pomocy).
8. Proszę nacisnąć przycisk odtwarzania na pasku transportu (patrz pliki pomocy), aby rozpocząć odtwarzanie.

Więcej szczegółów na temat innych operacji znajduje się w plikach pomocy.

Dla użytkowników komputerów Macintosh

Zawartość płyty CD-ROM

Aplikacje instalacyjne zapisane są w dwóch folderach: „International” i „Japanese”. Proszę dwukrotnie kliknąć folder „International” aby go otworzyć. Znajduje się tam wiele programów i plików.

■ Folder „International”

Nazwa folderu	Nazwa aplikacji	Zawartość
Acrobat_	Acrobat Reader *1/*2	Przeglądarka plików .PDF, umożliwiająca odczytanie elektronicznej wersji instrukcji obsługi programu.
OMS	Open Music System (OMS) 2.3.8 *1/*2	Umożliwia użycie wielu aplikacji MIDI w środowisku Mac OS.
	OMS Setup for YAMAHA (folder)	Folder zawiera pliki ustawień OMS dla generatorów brzmień firmy Yamaha.
USBdrv	YAMAHA USB MIDI Driver	Sterownik pozwalający na komunikację komputera z instrumentem po ich połączeniu przewodem USB.
VEditor_	Voice Editor for S90*1/*3	Program umożliwiający edycję brzmień S90 na platformie komputera.
FileUtil_	File Utility *1/*3	Umożliwia przesył danych w trybie „Bulk” pomiędzy komputerem a S90.
Remote	Cubase Pliki ustawień dla programu Cubase	Zawierają ustawienia, umożliwiające sterowanie pracą sekwencera programowego (strona 10).
	Logic Pliki ustawień dla programu Logic	

*1) Wszystkie wymienione powyżej aplikacje posiadają załączone instrukcje obsługi w postaci plików PDF.

*2) Niestety, koncern Yamaha nie może zagwarantować stabilności działania tego programu, ani nie zapewnia serwisu informacyjnego.

*3) Aby otworzyć instrukcję PDF należy wybrać opcję [Manual] z menu [Help] programu.

• OMS(®) i logo  są zastrzeżonymi znakami handlowymi Opcode Systems Inc.

Minimalne wymagania systemowe

Voice Editor for S90

Środowisko: Mac OS8.6 – 9.2.2
Procesor: PowerPC lub szybszy
RAM: 8MB lub więcej
Przestrzeń na dysku: 16MB lub więcej
Grafika: 800x600, 256 kolorów lub więcej
OMS: OMS 2.3.3. (załączony na płycie)

File Utility

Środowisko: Mac OS8.0 – 9.1
Procesor: PowerPC lub szybszy
RAM: 6MB lub więcej
Przestrzeń na dysku: 4MB lub więcej
Grafika: 640x480, 256 kolorów lub więcej
OMS: OMS 2.3.3. (załączony na płycie)

USB MIDI Driver

Komputer: Macintosh z wbudowanym portem USB
Środowisko: Mac OS8.6 – 9.2.2
Procesor: PowerPC lub szybszy
RAM: 64MB lub więcej (rekomendowane 128MB)
Przestrzeń na dysku: 2MB lub więcej
OMS: OMS 2.3.3. (załączony na płycie)

UWAGA Proszę wyłączyć pamięć wirtualną!

Instalacja oprogramowania

Acrobat Reader

Aby móc odczytać pliki zawierające instrukcje obsługi załączone do każdego programu konieczna jest instalacja programu Acrobat Reader.

1. Proszę dwukrotnie kliknąć folder „Acrobat_”. Pojawią się Trzy foldery dla różnych wersji językowych: „English”, „German” i „French”.
2. Proszę wybrać żadaną wersję językową i dwukrotnie kliknąć jej folder. Na monitorze pojawi się „Reader Installer”. Jego nazwa może się różnić w zależności od wybranej wersji językowej.
3. Proszę dwukrotnie kliknąć ikonę „Reader Installer”. Na ekranie pojawi się okno dialogowe Acrobat Reader Setup.
4. Proszę przeprowadzić procedurę instalacyjną zgodnie z wyświetlanymi komunikatami.
Po zakończeniu procedury instalacyjnej na dysku komputera pojawi się folder „Adobe Acrobat”. W razie problemów z eksploatacją tego programu proszę skorzystać z opcji „Reader Guide” w menu „Help”.

Open Music System (OMS) 2.3.8

OMS umożliwia jednocześnie wykorzystywanie kilku aplikacji MIDI w środowisku Mac OS.

1. Proszę dwukrotnie kliknąć folder „OMS_” (wyłącznie w wersji angielskiej). Na ekranie pojawi ikona „Install OMS 2.3.8”
2. Proszę dwukrotnie kliknąć ikonę „Install OMS 2.3.8”. Na ekranie pojawi się okno dialogowe OMS Setup.
3. Proszę przeprowadzić procedurę instalacyjną zgodnie z wyświetlanymi komunikatami.

Po zakończeniu instalacji proszę wybrać opcję <Restart>.

UWAGA Po zakończeniu instalacji na monitorze może pojawić się komunikat błędu, informujący o nie zamknięciu programu instalacyjnego. W takim przypadku z menu należy z menu „File” wybrać opcję „Quit” w celu zamknięcia instalatora. Następnie należy ponownie uruchomić komputer.

Po ponownym uruchomieniu systemu na twardym dysku komputera pojawi się folder „Opcode”/„OMS Applications”.

4. Proszę przenieść plik „OMS 2.3.8 Manual.pdf” zapisany na płycie CD-ROM do folderu „OMS Applications” w komputerze.
Elektroniczna instrukcja obsługi programu (wyłącznie w języku angielskim) zapisana jest w pliku „OMS 2.3.8 Mac.pdf”.
5. Proszę przenieść folder „OMS Setup for YAMAHA” zapisany na płycie CD-ROM do folderu „OMS Applications” w komputerze. W przeniesionym folderze znajdują się pliki „OMS Setup” dla różnych generatorów brzmień firmy Yamaha, które można wykorzystać jako gotowe szablony ustawień w dalszej pracy z komputerem.

Sposób konfiguracji OMS opisany jest w elektronicznej instrukcji obsługi (pliku .pdf) programu Voice Editor.

USB MIDI Driver

Aby umożliwić przesył danych pomiędzy komputerem a instrumentem po połączeniu ich przewodem USB należy zainstalować odpowiednie oprogramowanie.

USB MIDI driver jest sterownikiem przesyłającym dane MIDI poprzez złącze USB.

Przed instalacją niniejszego sterownika należy zainstalować OMS i skonfigurować go po zakończeniu niniejszej instalacji.

1. Proszę dwukrotnie kliknąć ikonę „Install USB Driver” w folderze „USBdrv_”, co spowoduje wyświetlenie okna „Install USB Driver”.
2. Proszę wykonać procedurę instalacyjną zgodnie z wyświetlanymi na monitorze komunikatami.
3. Po zakończeniu instalacji wyświetlony zostaje komunikat „Installation was successful...” („Instalacja powiodła się. Zainstalowano program wymagający ponownego uruchomienia komputera”). Proszę wybrać [Restart]. Komputer ponownie się uruchomi. Zainstalowane pliki znajdują się w następujących lokalizacjach:

- System Folder\Control Panels\YAMAHA USB MIDI Patch
- System Folder\Extensions\USB YAMAHA MIDI Driver
- System Folder\OMS Folder\YAMAHA USB MIDI OMS Driver

File Utility

Po zainstalowaniu tego oprogramowania komputer będzie mógł zachowywać dane ustawień S90.

1. Proszę dwukrotnie kliknąć na folder „Card Filer_”. Pojawi się ikona „Install Card Filer”.
2. Proszę dwukrotnie kliknąć na tę ikonę. Na monitorze pojawi się okno dialogowe instalatora.
3. Proszę przeprowadzić instalację postępując zgodnie z wyświetlonymi instrukcjami.
Proszę wybrać opcję „Custom install” z listwy menu i wybrać wersję językową instalatora (angielską, niemiecką lub francuską).
Po zakończeniu instalacji na komputerze pojawi się folder „CardFiler1.03forS90”.
Elektroniczna instrukcja obsługi programu znajduje się w pliku „Card Filer Manual.pdf”.

Voice Editor for S90

Voice Editor umożliwia edycję brzmień S90 na komputerze.

1. Proszę dwukrotnie kliknąć na folder „Voice Editor_”. Pojawi się ikona „Install Voice Editor for S90”.
2. Proszę dwukrotnie kliknąć na tę ikonę. Na monitorze pojawi się okno dialogowe instalatora.
3. Proszę przeprowadzić instalację postępując zgodnie z wyświetlonymi instrukcjami.
Proszę wybrać opcję „Custom install” z listwy menu i wybrać wersję językową instalatora (angielską, niemiecką lub francuską).
Po zakończeniu instalacji na komputerze pojawi się folder „YAMAHA Tools”.
Elektroniczna instrukcja obsługi programu znajduje się w pliku „S90.pdf” umieszczonym w folderze Voice Editor for S90/VEEditor/.

Pliki ustawień zdalnej kontroli sekwencera programowego

Aby korzystać z tych plików, należy wcześniej zainstalować na komputerze odpowiedni sekwencer programowy.

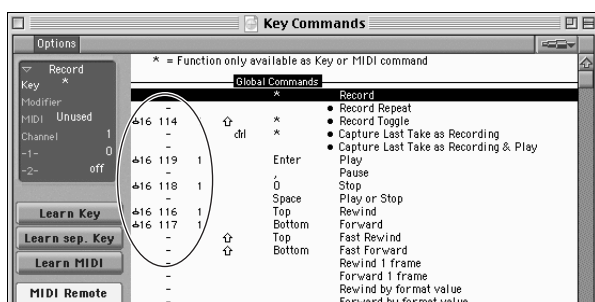
UWAGA W zależności od wersji wykorzystywanego oprogramowania mogą wystąpić różnice w działaniu lub przykładowych zrzutach ekranowych. W razie wątpliwości proszę odwołać się do plików pomocy programu.

● Pliki dla programu Cubase

Tak samo, jak w przypadku Windows (strona 6).

● Plik preferencji programu Logic

1. Proszę uruchomić program Logic.
2. Proszę z menu Option wybrać Settings → Key Commands...
3. Proszę z menu Option w oknie „Key Commands” wybrać Import Key Commands...
4. Proszę w oknie dialogowym wybrać plik preferencji „Logic Preferences” i kliknąć [Open]. Po zakończeniu importowania pliku pokaże się poniższe okno.



Proszę zwrócić uwagę na fakt, iż ustawienia Key Commands zostały zmienione po załadowaniu pliku.

● Pro Tools

W przypadku programu Pro Tools nie jest potrzebny specjalny plik ustawień.

1. Proszę z menu „Setup” wybrać opcję Peripherals.
2. Proszę kliknąć przycisk [MIDI Controllers] w oknie dialogowym.

Pokaże się poniższe okno:

	Type	Receive From	Send to	#ch's
#1	CS-10	YAMAHA USB IN 0-3 (wykorzystywane urządzenie MIDI)	YAMAHA USB OUT 0-3 (wykorzystywane urządzenie MIDI)	16

UWAGA Jeśli S90 jest połączony z komputerem za pomocą gniazda MIDI, proszę wybrać port 1, np. „0-1”.

Po dokonaniu tych ustawień można kontrolować program Pro Tools za pomocą S90.

Do użytkowników Windows/Macintosh

Okno ustawień USB Driver Setup

Przy pomocy tego okna można zmienić numer portu MIDI (wysyłany do S90) z wartości ustawionej w sekwencerze programowym. Poniżej przedstawiono ustawienia domyślne.

Numer portu	Gniazdo MIDI OUT (numer portu Thru*)	Gniazdo MIDI IN (numer portu ścieżki)
1	MIDI OUT (1)	MIDI IN (1)
2	MIDI OUT (2)	MIDI IN (2)
3	MIDI OUT (3)	MIDI IN (3)
4	MIDI OUT (4)	-
5	MIDI OUT (5)	-
6	MIDI OUT (6)	-
7	MIDI OUT (7)	-
8	MIDI OUT (8)	-

* W rzeczywistości jest to numer portu MIDI wybrany na ekranie MIDI/OTHER w trybie Utility.

Rozwiązywanie problemów

Nie można zainstalować sterownika.

- Czy kabel USB jest podłączony prawidłowo?
 - Proszę sprawdzić połączenia kabli USB.
 - Proszę rozłączyć kabel i podłączyć go ponownie.
- [Windows] Czy w komputerze jest uaktywnione USB?
 - Jeśli po podłączeniu S90 do komputera po raz pierwszy nie pojawia się okno dodawania nowego sprzętu, być może USB jest wyłączone. Proszę wykonać następujące kroki:
 - ① Proszę podwójnie kliknąć „System” w panelu sterowania, aby otworzyć okno Właściwości systemu.
 - ② Proszę podwójnie kliknąć zakładkę Menadżera urządzeń i upewnić się, że obok ikony „Universal Serial Bus controller” lub „USB Root Hub” nie znajdują się znaki „!” ani „x”. Jeśli pojawia się tam jeden z tych znaków, oznacza to, że USB jest wyłączone. Proszę skorzystać z instrukcji dołączonej do komputera.
- [Windows] Czy w systemie znajdują się nieznane urządzenia?
 - Jeśli wykrywanie sprzętu nie powiodło się, S90 będzie oznaczone jako „Nieznane urządzenie” i nie będzie można zainstalować sterownika. Proszę usunąć „nieznane urządzenie” w następujący sposób:
 - ① Proszę podwójnie kliknąć „System” w panelu sterowania, aby otworzyć okno Właściwości systemu.
 - ② Proszę podwójnie kliknąć zakładkę Menadżera urządzeń. Proszę wybrać opcję „Wyświetl według typu” i znaleźć „Inne urządzenia”.
 - ③ Proszę rozwinąć „Inne urządzenia”, zaznaczyć (o ile się znajdują) i usunąć je za pomocą przycisku „Usuń”.
 - ④ Proszę rozłączyć kabel USB i podłączyć go ponownie.
 - ⑤ Proszę ponownie zainstalować sterownik.

Podczas sterowania S90 za pomocą komputera przez USB instrument reaguje niewłaściwie lub nie wydaje dźwięku.

- Czy zainstalowano sterownik?
- Czy kabel USB jest podłączony prawidłowo?
- Czy ustawienia poziomu głośności modułu brzmieniowego, urządzenia odtwarzającego i programu są odpowiednio ustawione?
- Czy w programie wybrano właściwe porty MIDI?
- Proszę sprawdzić, czy ustawienia MIDI IN/OUT w trybie Utility są odpowiednie do użytych połączeń (USB lub MIDI).

Instrument reaguje z opóźnieniem.

- Czy system spełnia wymagania oprogramowania?
- Czy są uruchomione inne programy lub sterowniki urządzeń?

[Macintosh]

- Proszę wyłączyć pamięć wirtualną.
- Proszę wyłączyć AppleTalk.

Hibernacja komputera nie działa prawidłowo.

- Podczas działania programów MIDI nie należy stosować hibernacji.
- W systemie Windows 2000 przejście w stan hibernacji i wzbudzenie może być niemożliwe ze względu na rodzaj sprzętu (kontroler USB itp.). W takim przypadku wystarczy rozłączyć kable USB i połączyć je ponownie.

Jak usunąć lub zainstalować sterownik?

[Windows Me/98]

- ① Jeśli S90 został rozpoznany prawidłowo, proszę podwójnie kliknąć „System” w panelu sterowania, aby otworzyć okno Właściwości systemu.
- ② Proszę podwójnie kliknąć zakładkę Menadżera urządzeń. Proszę wybrać „YAMAHA USB MIDI Driver” i usunąć go.
- ③ Proszę ręcznie usunąć poniższe pliki:

UWAGA Aby usunąć te pliki za pomocą Eksploratora, należy w Opcjach folderów (menu Widok) zaznaczyć opcję „Pokaż wszystkie pliki i foldery”.

 - \WINDOWS\INF\OTHER\YAMAHAS90.INF
 - \WINDOWS\SYSTEM\Xgusb.drv
 - \WINDOWS\SYSTEM\Ymidusb.sys
- ④ Proszę rozłączyć kabel USB.
- ⑤ Proszę ponownie uruchomić komputer.
- ⑥ Proszę ponownie zainstalować sterownik.

[Macintosh]

- ① Proszę usunąć następujące pliki:
 - System Folder\Control Panels\YAMAHA USB MIDI Patch
 - System Folder\Extensions\USB YAMAHA MIDI Driver
 - System Folder\OMS Folder\YAMAHA USB MIDI OMS Driver
- ② Proszę ponownie uruchomić komputer.
- ③ Proszę zainstalować sterownik i skonfigurować OMS.