



PORTATONE

PSR-S9000

PSR-S7000

PODRĘCZNIK UŻYTKOWNIKA

SPECIAL MESSAGE SECTION

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

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

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

SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE:

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

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

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

Some Yamaha products may have benches and / or accessory mounting fixtures that are either supplied with the product or as optional accessories. Some of these items are designed to be dealer assembled or installed. Please make sure that benches are stable and any optional fixtures (where applicable) are well secured BEFORE using. Benches supplied by Yamaha are designed for seating only. No other uses are recommended.

NOTICE:

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

ENVIRONMENTAL ISSUES:

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

Battery Notice:

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

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

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

Warning:

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

Disposal Notice:

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

NAME PLATE LOCATION:

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

Model

Serial No.

Purchase Date

PLEASE KEEP THIS MANUAL

ZALECENIA

PRZECZYTAJ UWAŻNIE PRZED PODJĘCIEM DAJSZYCH CZYNNOŚCI

* Przechowuj niniejszą instrukcję w bezpiecznym miejscu do wykorzystania w przyszłości.



OSTRZEŻENIE

Zawsze przestrzegaj opisanych poniżej podstawowych zaleceń dotyczących bezpieczeństwa, aby zapobiec poważnym zranieniom lub nawet śmierci na skutek porażenia prądem elektrycznym, zwarcia, urazów, pożaru lub innych zagrożeń. Zalecenia te odnoszą się między innymi do następujących zagrożeń:

Zasilacz/łącznik zasilający na prąd zmienny

- Zawsze stosuj napięcie odpowiednie do używanego instrumentu. Wymagane napięcie jest podane na tabliczce znamionowej instrumentu.
- (PSR-S900) Use the specified adaptor (PA-300B/PA-300 or an equivalent recommended by Yamaha) only. Using the wrong adaptor can result in damage to the instrument or overheating.
- (PSR-S700) Use the specified adaptor (PA-301/PA-300B/PA-300 or an equivalent recommended by Yamaha) only. Using the wrong adaptor can result in damage to the instrument or overheating.
- Okresowo sprawdzaj stan gniazdka elektrycznego oraz usuwaj bród i kurz, który może się w nim gromadzić.
- Nie umieszczaj łącznika zasilającego na prąd zmienny w pobliżu źródeł ciepła, takich jak grzejniki lub kaloryfery. Unikaj nadmiernego zginania przewodu, gdyż może to doprowadzić do jego uszkodzenia. Nie stawiaj na nim ciężkich przedmiotów ani nie układaj go w miejscu, w którym może być nadeptany, pociągnięty lub przejechany.

Zakaz otwierania

- Nie otwieraj instrumentu, nie demontuj jego części wewnętrznych i nie próbuj ich w żaden sposób modyfikować. Instrument nie ma żadnych części, które mogą być naprawiane przez użytkownika. Jeśli działanie instrumentu jest nieprawidłowe, należy natychmiast przestać z niego korzystać i przekazać go do naprawy wykwalifikowanym pracownikom serwisu firmy Yamaha.



PRZESTROGA

Zawsze przestrzegaj opisanych poniżej podstawowych zaleceń dotyczących bezpieczeństwa, aby zapobiec zranieniu siebie i innych osób oraz uszkodzeniu instrumentu lub innego mienia. Zalecenia te odnoszą się między innymi do następujących zagrożeń:

Zasilacz/łącznik zasilający na prąd zmienny

- Podczas wyciągania wtyczki przewodu elektrycznego z gniazdka instrumentu lub gniazdka ściennego zawsze trzymaj za wtyczkę, a nie za przewód.
- Odlaczaj łącznik zasilający, jeśli instrument nie jest używany oraz podczas burzy.
- Nie podłączaj instrumentu do gniazdka elektrycznego przez rozgałęziacz. Takie podłączenie może obniżyć jakość dźwięku lub spowodować przegrzanie gniazdka.

Lokalizacja

- Chroń instrument przed nadmiernym zapyleniem i wstrząsami, a także wysokimi i niskimi temperaturami (np. z powodu słońca, umieszczenia zbyt blisko grzejnika lub pozostawienia w samochodzie). Pozwala to zapobiec odkształceniom obudowy lub uszkodzeniom wewnętrznych elementów.
- Nie używaj instrumentu w pobliżu odbiorników telewizyjnych lub radiowych, sprzętu stereo, telefonów komórkowych i innych urządzeń elektrycznych. Może to spowodować generowanie zakłóceń przez instrument lub inne urządzenia.
- Nie pozostawiaj instrumentu w niestabilnej pozycji, gdyż może się przewrócić lub spaść.

Ostrzeżenie przed wodą

- Chroń instrument przed deszczem. Nie używaj go w pobliżu wody oraz w warunkach dużej wilgotności. Nie stawiaj na instrumencie naczyń z płynem, który może się wylać i dostać do jego wnętrza.
- Nigdy nie wkładaj ani nie wyjmuj wtyczki elektrycznej mokrymi rękami.

Ostrzeżenie przed ogniem

- Nie stawiaj na instrumencie płonących przedmiotów, takich jak świece. Płonący przedmiot może się przewrócić i wywołać pożar.

Niepokojące objawy

- Jeśli przewód zasilający bądź wtyczka wyglądają na uszkodzone, wystąpi nagłe wyciszenie dźwięku, pojawi się dziwny zapach lub zacznie wydobywać się dym, natychmiast wyłącz urządzenie, wyjmij przewód elektryczny z gniazdka i przekaz instrument do naprawy wykwalifikowanym pracownikom serwisu firmy Yamaha.

- Przed przeniesieniem instrumentu odłącz wszystkie podłączone do niego łączniki i przewody.
- Konfigurując urządzenie upewnij się, że ścienne gniazdko elektryczne, z którego chcesz korzystać, jest łatwo dostępne. W przypadku jakichkolwiek problemów lub nieprawidłowego działania natychmiast wyłącz zasilanie i wyjmij wtyczkę z gniazdka ściennego. Nawet jeśli zasilanie jest wyłączone, urządzenie wciąż pobiera prąd o minimalnym natężeniu. Jeśli nie będzie ono używane przez dłuższy czas, pamiętaj o wyjęciu wtyczki przewodu zasilającego ze ściennego gniazdka elektrycznego.
- Używaj tylko podstawek przeznaczonych do konkretnego modelu instrumentu. Zamocuj instrument na stojaku, używając do tego dołączonych śrub. W przeciwnym razie wewnętrzne elementy instrumentu mogą ulec uszkodzeniu. Instrument może się także przewrócić.
- Nie umieszczaj żadnych przedmiotów w pobliżu otworów wentylacyjnych, aby nie utrudniać właściwego chłodzenia wewnętrznych elementów urządzenia, gdyż mogłoby to spowodować jego przegrzanie.

Połączenia

- Przed podłączeniem instrumentu do innych komponentów elektronicznych odłącz je od zasilania. Przed włączeniem lub wyłączeniem zasilania wszystkich komponentów ustaw wszystkie poziomy głośności na minimum. Upewnij się, że poziomy głośności wszystkich komponentów zostały ustawione na minimum, a następnie stopniowo zwiększaj głośność w trakcie gry na instrumencie, aby osiągnąć żądany poziom odsłuchu.

Konserwacja

- Do czyszczenia instrumentu używaj miękkiej, suchej szmatki. Nie stosuj rozpuszczalników, płynów czyszczących oraz chusteczek nasączonych środkiem chemicznym.

Obchodzenie się z instrumentem

- Nie wkładaj palców ani rąk do szczeliny w instrumencie.
- Nigdy nie wkładaj żadnych przedmiotów papierowych, metalowych czy innych w szczeliny obudowy instrumentu lub klawiatury. Jeśli zdarzy się to przypadkowo, natychmiast wyłącz instrument i wyjmij przewód zasilający z gniazdka. Następnie przekaż instrument do naprawy wykwalifikowanym pracownikom serwisu firmy Yamaha.
- Nie umieszczaj na instrumencie przedmiotów wykonanych z winylu, plastiku lub gumy, gdyż mogą spowodować przebarwienie obudowy lub klawiatury.
- Nie opieraj się o instrument i nie umieszczaj na nim ciężkich przedmiotów. Podczas naciskania przycisków, używania przełączników i podłączania przewodów nie używaj dużej siły.
- Korzystanie przez dłuższy czas z instrumentu/urządzenia lub słuchawek, gdy ustawiony jest wysoki lub męczący poziom głośności, może doprowadzić do trwałego uszkodzenia słuchu. Jeśli zauważysz osłabienie słuchu lub dzwonienie w uszach, jak najszybciej skontaktuj się z lekarzem.

Firma Yamaha nie bierze odpowiedzialności za szkody spowodowane niewłaściwym użytkowaniem lub modyfikacjami instrumentu oraz za utratę lub zniszczenie danych.

Zawsze wyłączaj zasilanie, jeśli instrument nie jest używany.

Nawet jeśli włącznik zasilania jest w położeniu „STANDBY”, prąd o minimalnym natężeniu nadal płynie do urządzenia. Jeśli instrument nie będzie używany przez długi czas, pamiętaj o odłączeniu łącznika zasilającego na prąd zmienny z gniazdka.

Zapisywanie danych

Zapisywanie danych i tworzenie kopii zapasowych

- Wymienione poniżej rodzaje danych użytkownika są tracone po wyłączeniu zasilania instrumentu. Zapisz dane w oknie USER (strona 27), urządzeniu pamięci USB (pamięci flash USB, dyskiecie itp.).
 - Utwory nagrane lub edytowane (strona 43, 147, 162)
 - Style utworzone lub edytowane (strona 118)
 - Edytowane brzmienia (strona 99)
 - Funkcja OTS — zapamiętane ustawienia OTS (strona 51)
 - Edytowane ustawienia MIDI (strona 204)

Wszystkie wymienione dane można zapisać jednocześnie. Zobacz strona 81. Dane zapisane w oknie USER (strona 27) mogą być utracone w wyniku uszkodzenia instrumentu lub nieprawidłowo wykonanej operacji. Zapisz dane w urządzeniu pamięci USB (pamięci flash USB, dyskiecie itp.).

Zmiany ustawień dokonane na jednej ze stron ekranowych są automatycznie zapisywane po zamknięciu tej strony jako dane System Setup (wymienione w Tabeli parametrów w oddzielnym zestawieniu Tabeli danych). Jeśli jednak dana strona nie zostanie odpowiednio zamknięta, dane te mogą być usuwane po wyłączeniu instrumentu. Informacje dotyczące uzyskiwania Tabeli danych znajdują się na stronie strona 5.

Dziękujemy za zakupienie instrumentu Yamaha PORTATONE!
Należy dokładnie przeczytać niniejszy podręcznik użytkownika, aby w pełni wykorzystać zaawansowane i praktyczne funkcje instrumentu.
Podręcznik ten powinien być przechowywany w zabezpieczonym miejscu i tak, aby dostęp do niego nie był utrudniony.

Informacje dotyczące Podręcznika użytkownika i tabeli danych

Niniejszy podręcznik zawiera następujące części.

Podręcznik użytkownika

Wprowadzenie (strona 12)	Tę część należy przeczytać jako pierwszą.
Krótki przewodnik (strona 24)	W tej części przedstawiono funkcje podstawowe.
Operacje podstawowe (strona 66)	W tej części opisano operacje podstawowe oraz dotyczące sterowania za pomocą wyświetlacza.
Operacje zaawansowane (strona 83)	W tej części wyjaśniono, jak wprowadzać szczegółowe ustawienia różnych funkcji.
Dodatek (strona 210)	W tej części przedstawiono dodatkowe informacje dotyczące rozwiązywania problemów oraz dane techniczne.

Tabele danych

W Tabelach danych zawarto ważne wstępnie zdefiniowane tabele, takie jak Brzmienia, Style i Efekty, a także informacje związane z MIDI. Tabele danych można pobrać z Biblioteki podręczników firmy Yamaha.

Biblioteka podręczników firmy Yamaha
<http://www.yamaha.co.jp/manual/english/>

- Ilustracje i rzuty zawartości ekranu LCD zamieszczone w tym Podręczniku użytkownika służą jedynie celom instruktażowym i mogą się nieco różnić od tych, które widać na instrumencie.
- Przykładowe instrukcje operacji zamieszczone w Podręczniku zostały wykonane z użyciem instrumentu PSR-S900 i są w języku angielskim.
- Kopiowanie danych muzycznych dostępnych na rynku, w tym m.in. danych MIDI i/lub danych audio, w innym celu, niż do użytku osobistego jest surowo zabronione.
- To urządzenie może korzystać z różnych typów/formatów danych muzycznych, optymalizując je najpierw do prawidłowego formatu, używanego przez urządzenie. Z tego powodu urządzenie może odtwarzać pliki w sposób, który nie odpowiada dokładnie zamierzeniom producentów lub kompozytorów.
- Czas trwania i aranżacja niektórych wstępnie zdefiniowanych utworów zostały zmodyfikowane, w związku z tym nie odpowiadają dokładnie oryginałom.

Firma Yamaha jest właścicielem praw autorskich lub ma licencję na korzystanie z innych praw autorskich odnoszących się do programów komputerowych i zawartości zastosowanej w niniejszym produkcie i dołączonej do niego. Do wymienionych materiałów chronionych prawami autorskimi należy, bez ograniczeń, całe oprogramowanie komputerowe, pliki stylów, pliki MIDI, dane WAVE, zapisy muzyczne i nagrania dźwiękowe. Jakiegokolwiek nieautoryzowane wykorzystywanie tych programów i tej zawartości do innych celów, niż osobiste jest niedozwolone w prawie. Wszelkie naruszenie praw autorskich ma konsekwencje prawne. NIE WYTWARZAJ, NIE ROZPOWSZECZAJ ANI NIE UŻYWAJ NIELEGALNYCH KOPII.

- Mandolina i fletnia pana pojawiające się na wyświetlaczu instrumentu PSR-S900/S700 pochodzą z Muzeum Instrumentów Muzycznych w Hamamatsu.
- (PSR-S900) Instrument jest produkowany zgodnie z licencją patentów amerykańskich o numerach 5231671, 5301259, 5428708 i 5567901, stanowiące własność firmy IVL Audio Inc.
- Czcionki map bitowych zastosowane w instrumencie zostały użyczone i są własnością firmy Ricoh Co. Ltd.
- Instrument ma wbudowaną przeglądarkę internetową NF firmy ACCESS Co. Ltd. Przeglądarka NF korzysta z opatentowanej metody kompresji LZW na licencji firmy Unisys Co. Ltd. Nie można korzystać z przeglądarki NF bez instrumentu, sprzedawcą jej, wypożyczać ani przekazywać w jakikolwiek inny sposób. Przeglądarki NF nie można dekompilować, poddawać procesom odtwarzania kodu źródłowego ani kopiować.
Oprogramowanie to ma wbudowany moduł opracowany przez firmę Independent JPEG Group.
- Wszystkie inne znaki towarowe są własnością odpowiednich firm.

ACCESS

Wypożyczenie

- ☐ Przewodnik dotyczący internetowej rejestracji użytkowników produktów firmy Yamaha
 - ☐ Dodatkowy dysk CD-ROM do systemu Windows
 - ☐ Podręcznik użytkownika
 - ☐ Dodatkowy dysk CD-ROM z Instrukcją instalacji w systemie Windows
 - ☐ Pulpit pod nuty
 - ☐ Zasilacz sieciowy prądu zmiennego
PSR-S900: PA-300B lub odpowiednik*
PSR-S700: PA-301 lub odpowiednik*
- * Może być niedołączony (w zależności od kraju). Należy skontaktować się z lokalnym przedstawicielem firmy Yamaha.

PSR-S900

Poniżej zamieszczono tytuły, autorów i informacje o prawach autorskich dotyczące dwóch utworów zapisanych fabrycznie w tym instrumencie:

Beauty And The Beast

from Walt Disney's BEAUTY AND THE BEAST

Lyrics by Howard Ashman

Music by Alan Menken

© 1991 Walt Disney Music Company and Wonderland Music Company, Inc.

All Rights Reserved Used by Permission

Can't Help Falling In Love

from the Paramount Picture BLUE HAWAII

Words and Music by George David Weiss, Hugo Peretti and Luigi Creatore

Copyright © 1961; Renewed 1989 Gladys Music (ASCAP)

Worldwide Rights for Gladys Music Administered by Cherry Lane Music Publishing Company, Inc.

International Copyright Secured All Rights Reserved

PSR-S700

Poniżej zamieszczono tytuły, autorów i informacje o prawach autorskich dotyczące dwóch utworów zapisanych fabrycznie w tym instrumencie:

Beauty And The Beast

from Walt Disney's BEAUTY AND THE BEAST

Lyrics by Howard Ashman

Music by Alan Menken

© 1991 Walt Disney Music Company and Wonderland Music Company, Inc.

All Rights Reserved Used by Permission

Hey Jude

Words and Music by John Lennon and Paul McCartney

Copyright © 1968 Sony/ATV Songs LLC

Copyright Renewed

All Rights Administered by Sony/ATV Music Publishing, 8 Music Square West, Nashville, TN 37203

International Copyright Secured All Rights Reserved

Wprowadzenie

Korzystanie z instrumentu PORTATONE	12
Elementy sterujące na panelu	14
Gra na instrumencie	16
Zasilanie	16
Włączanie zasilania	17
Ustawienia	18
Pulpit na nuty	18
Korzystanie ze słuchawek	18
Zmiana ustawień języka na wyświetlaczu	19
Ustawienia wyświetlacza	19
Obsługa stacji dyskiek (FDD) i korzystanie z dyskiek	22
Obsługa urządzenia pamięci USB (pamięć flashUSB, dyskietka itp.)	23

Krótki przewodnik

Odtwarzanie utworów demonstracyjnych	24
Operacje wykonywane w podstawowych oknach wyświetlacza	26
Operacje wykonywane w oknie Main	26
Operacje wykonywane w oknie File Selection	27
Operacje wykonywane w oknie Function Display	28
Gra przy użyciu brzmień	30
Odtwarzanie wstępnie zdefiniowanych brzmień	30
Ćwiczenia ze wstępnie zdefiniowanymi utworami (Preset Songs)	36
Odtwarzanie i słuchanie utworów przed rozpoczęciem ćwiczeń	36
Wyświetlanie zapisu nutowego (Score)	39
Wyciszanie partii prawej lub lewej ręki i wyświetlanie zapisu nutowego	40
Ćwiczenia z funkcją Repeat Playback (powtarzania odtwarzania)	42
Nagrywanie własnego wykonania	43
Granie partii podkładu z zastosowaniem technologii Performance Assistant	44
Granie akompaniamentu z użyciem funkcji automatycznego akompaniamentu (odtwarzanie stylu)	46
Granie utworu „Mary Had a Little Lamb” z funkcją Auto Accompaniment	46
Sekwencje Multi Pad	52
Odtwarzanie sekwencji Multi Pad	52
Korzystanie z funkcji Chord Match	53
Efekty brzmienia	53
Stosowanie efektu harmonii do melodii sekcji prawej ręki (HARMONY/ECHO)	54
Przywoływanie optymalnego ustawienia każdego utworu (funkcja Music Finder)	55
Przywoływanie ustawień panelu związanych ze stylem (Repertoire)	56
Śpiewanie do odtwarzanego utworu (Karaoke) lub do własnego akompaniamentu	57
Podłączanie mikrofonu (tylko PSR-S900)	57
Śpiewanie z wykorzystaniem funkcji wyświetlania słów	58
Praktyczne funkcje karaoke	59
Praktyczne funkcje do śpiewania przy własnym akompaniamentem	61

Nagrywanie wykonania użytkownika jako dźwięku (System USB do nagrywania dźwięku) (PSR-S900)	63
Nagrywanie własnego wykonania jako dźwięku	63
Odtwarzanie nagranych wykonania	65

Operacje podstawowe

Wybieranie języka komunikatów	66
Komunikaty pojawiające się na wyświetlaczu	66
Szybki dostęp do okien — funkcja Direct Access (Dostęp bezpośredni)	67
Podstawowe okna wyświetlacza (okno główne oraz okno wyboru pliku)	68
Okno Main (Główne)	68
Konfiguracja okna wyboru pliku i podstawowe operacje w nim wykonywane	69
Operacje wykonywane na plikach/folderach w oknie wyboru pliku	72
Przywracanie ustawień wstępnie zdefiniowanych	79
Przywracanie wstępnie zdefiniowanych ustawień systemowych	79
Przywracanie ustawień wstępnie zdefiniowanych każdego parametru oddzielnie	79
Zapisywanie i przywoływanie ustawień użytkownika jako jednego pliku	80
Zapasowe kopie danych	81
Tworzenie kopii zapasowych	81

Operacje zaawansowane

Odtwarzanie, tworzenie i edytowanie brzmień	83
Charakterystyki brzmień	83
Gra z użyciem różnych brzmień jednocześnie	84
Partie klawiatury (Right 1, Right 2, Left)	84
Gra z użyciem dwóch brzmień jednocześnie (partie Right 1 i Right 2)	85
Gra z użyciem różnych brzmień dla partii lewej i prawej ręki (partii Right 1 i Left)	86
Strojenie	87
Transpozycja	87
Precyzyjne dostrajanie całego instrumentu	87
Strojenie skali	87
Wybieranie typu funkcji Harmony/Echo	89
Edytowanie poziomu głośności i barwy dźwięku (MIXING CONSOLE)	91
Procedura podstawowa	91
Tworzenie brzmienia — funkcja Voice Set	99
Procedura podstawowa	99
Tworzenie brzmień organowych użytkownika	103

Stosowanie, tworzenie i edytowanie stylów automatycznego akompaniamentu 106

Charakterystyka stylów 106

Wybieranie trybu palcowania akordów 106

Granie tylko kanałów podkładu
rytmicznego stylu 107

Ustawienia związane z odtwarzaniem stylu 109

Ustawienia punktu podziału 110

Edytowanie poziomu głośności i barwy dźwięku
(MIXING CONSOLE) (Konsola miksowania) 111

Wygodna funkcja Music Finder 111

Wyszukiwanie nagrań 111

Tworzenie zestawu ulubionych nagrań 113

Edytowanie nagrań 114

Zapisywanie nagrań 115

Kreator stylów 118

Budowa stylu 118

Tworzenie stylu 118

Edytowanie utworzonego stylu 124

Sekwencje Multi Pad 132

Tworzenie sekwencji Multi Pad

(Kreator sekwencji Multi Pad) 132

Nagrywanie sekwencji Multi Pad „na żywo” 132

Nagrywanie sekwencji Multi Pad krok po
kroku (EDIT) 133

Edytowanie sekwencji Multi Pad

(Kreator sekwencji Multi Pad) 134

Rejestrowanie i wywoływanie niestandardowych ustawień panelu — pamięć registryjna 135

Rejestrowanie i zapisywanie
niestandardowych ustawień panelu 135

Przywoływanie zarejestrowanych
ustawień panelu 136

Usuwanie zbędnych ustawień panelu/

Nadawanie nazwy ustawieniu panelu 137

Wyłączanie przywoływania określonych
elementów (Funkcja Freeze) 138

Wywoływanie numerów pamięci registryjnej
w sekwencji — funkcja Registration Sequence 138

Odtwarzanie, tworzenie i edytowanie utworów 140

Obsługiwane rodzaje utworów 140

Operacje i funkcje odtwarzania utworów 141

Regulacja poziomu głośności oraz
dopasowywanie brzmień itd. —
funkcja MIXING CONSOLE 144

Ćwiczenie utworów przy użyciu

funkcji Guide 145

Wybór trybu funkcji Guide 145

Nagrywanie własnego wykonania

w standardzie MIDI 147

Metody nagrywania 147

Edytowanie nagranych utworów 162

Podłączanie instrumentu PSR-S900/S700 bezpośrednio do Internetu 171

Podłączanie instrumentu do Internetu 171

Korzystanie ze specjalnej witryny
internetowej 172

Funkcje dostępne w specjalnej witrynie
internetowej 172

Przewijanie okna 172

Otwieranie łączy do innych stron 173

Wpisywanie znaków 173

Powrót do poprzednio wyświetlanej strony
internetowej 173

Odświeżanie strony internetowej/

Anulowanie ładowania strony internetowej 174

Kupowanie i pobieranie danych 174

Zapisywanie zakładek ulubionych stron
internetowych 175

Otwieranie strony z zakładką 176

Informacje o oknie Internet Settings
(Ustawienia internetowe) 178

Zmiana strony głównej 181

Przywracanie domyślnych ustawień
internetowych 182

Słownik terminów internetowych 183

Korzystanie z mikrofonu (PSR-S900) 184

Edycja parametrów harmonii wokalne 184

Regulowanie dźwięków z mikrofonu
i dźwięków harmonizujących 187

Ustawienia funkcji Talk 191

Podłączanie instrumentu do innych urządzeń 193

Podłączanie urządzeń audio i wideo 193

Stosowanie zewnętrznych urządzeń
audio do odtwarzania (❶ za pośrednictwem
gniazd [OUTPUT]) 193

Nagłośnienie sygnału z zewnętrznych urządzeń
przez wbudowany system głośnikowy
(❷ gniazda [AUX IN]) 193

Wyświetlanie zawartości wyświetlacza
instrumentu na ekranie zewnętrznego
odbiornika TV (❸ gniazdo [VIDEO OUT])
(PSR-S900) 194

Podłączanie mikrofonu lub gitary
(❹ Gniazdo [MIC/LINE IN]) (PSR-S900) 194

Stosowanie przełącznika nożnego Footswitch lub
kontrolera nożnego Foot Controller

(❺ gniazda [FOOT PEDAL 1/2]) 194

Przypisanie określonych funkcji do
każdego pedału 195

Podłączenie zewnętrznego urządzenia MIDI
(❻ oraz złączy [MIDI]) 198

Podłączanie do komputera, urządzenia
USB i Internetu 198

Podłączanie komputera (❻ oraz złączy
[MIDI] i ❷ [USB TO HOST]) 198

Podłączanie do adaptera USB LAN oraz
urządzenia pamięci USB (❸ przez złącze
[USB TO DEVICE]) 199

Podłączanie do Internetu (❹ Port [LAN]) 200

Standard MIDI – informacje	201
Ustawienia MIDI	204
Operacje podstawowe	204
Szablony wstępnie zdefiniowane MIDI	206
Ustawienia systemowe MIDI	207
Ustawienia transmisji MIDI	207
Ustawienia odbioru MIDI	208
Ustawianie podstawy basowej odtwarzanego stylu za pośrednictwem MIDI	209
Ustawianie typu akordu odtwarzanego stylu za pośrednictwem odebranych komunikatów MIDI	209

Dodatek

Rozwiązywanie problemów	210
Dane techniczne	215
Indeks	217
Tabela przycisków dostępnych na panelu	220

Wprowadzenie

Krótki przewodnik

Czynności podstawowe

Operacje zaawansowane

Odtwarzanie, tworzenie
i edytowanie brzmień

Odtwarzanie, tworzenie i edytowanie
stylów automatycznego akompaniamentu

Przyciski MULTI PAD

Zapisywanie i przywoływanie własnych
ustawień panelu

Odtwarzanie, tworzenie i edytowanie
utworów (Song)

Podłączenie PSR-S900/S700
bezpośrednio do Internetu

Korzystanie z mikrofonu (PSR-S900)

Podłączanie instrumentu do innych
urządzeń

Dodatek

Czynności przygotowawcze przed włączeniem zasilania

- Instalacja pulpitu do nutstrona 18
- Podłączanie słuchawekstrona 18
- Włączanie/wyłączanie zasilaniastrona 17

Słuchanie PSR-S900/S700

- Odtwarzanie utworów demonstracyjnychstrona 24
- Odtwarzanie utworówstrona 36
 - Odtwarzanie wstępnie zdefiniowanych utworów (Preset Song)strona 36
 - Włączanie/wyłączanie partii instrumentalnych utworustrona 146
 - Regulacja poziomu głośności pomiędzy odtwarzanym utworem a partiami wykonywanymi na klawiaturzestrona 144
- Odtwarzanie stylówstrona 106
 - Odtwarzanie wstępnie zdefiniowanych stylówstrona 46
 - Włączanie/wyłączanie partii instrumentalnych stylustrona 108
 - Regulacja poziomu głośności pomiędzy odtwarzanym stylem a partiami wykonywanymi na klawiaturzestrona 111
- Uruchomienie odtwarzania sekwencji Multi Padstrona 52

Gra na instrumencie

- Wybór i gra z użyciem partii RIGHT 1strona 84
- Odtwarzanie dwóch lub trzech brzmień jednocześniestrona 85
- Gra z użyciem różnych brzmień w odniesieniu do prawej i lewej rękistrona 86
- Gra z użyciem brzmień perkusyjnych/efektowychstrona 83
- Brzmienia Super Articulation (PSR-S900)strona 83
- Brzmienia Megastrona 83
- Ustawianie stopnia czułości klawiaturystrona 33
- Włączanie/wyłączanie funkcji Initial Touch dla partii RIGHT 1, 2, LEFTstrona 53
- Ustalanie parametrów pracy pokrętki [MODULATION] dla partii RIGHT 1, 2, LEFTstrona 33

Ćwiczenie gry na klawiaturze

- Gra z użyciem metronomustrona 34
- Wyświetlanie i gra z zapisem nutowymstrona 39

Wybór programów PSR-S900/S700

- Brzmieniastrona 83
- Stylestrona 106
- Banki sekwencji Multi Padstrona 132
- Utworystrona 140
- Baza danych funkcji Music Finderstrony 55, 111
- Bank pamięci registracyjnejstrona 138
- Numer pamięci registracyjnejstrona 138
- Ustawienia One Touch Settingsstrona 51
- Typy funkcji Harmony/Echostrona 89
- Szablony MIDIstrona 206
- Typy efektówstrona 95
- Typy efektu harmonii wokalne (Vocal Harmony) (PSR-S900)strona 184
- Typy efektu Master EQstrona 97

Korzystanie z wyświetlacza LCD

- Filozofia pracy z głównym ekranem roboczymstrona 26
- Wyświetlanie tekstu utworu na ekraniestrona 58
- Wyświetlanie nut utworu na ekraniestrona 39
- Wyświetlanie plików tekstowych na ekranie (PSR-S900)strona 58
- Wyświetlanie zawartości ekranu na zewnętrznym monitorze TV (PSR-S900)strona 194

Granie akordów lewą ręką, a melodii prawą ręką

- Poznawanie akordówChord Tutorstrona 50
- Nauka gry i wyświetlania akordów w celu odtwarzania stylówChord Fingering (palcowanie)strona 50
- Stosowanie efektów harmonizacji lub echa w odniesieniu do partii prawej rękiHarmony/Echostrona 89
- Automatyczne dopasowanie harmonii krótkich sekwencji do akordów granych lewą rękąChord Matchstrona 53

Natychmiastowe przywoływanie ustawień instrumentu

- Przywoływanie optymalnej konfiguracji wyszukiwania muzykiMusic Finderstrony 55, 111
- Przywoływanie różnych ustawień dopasowanych do wybranego styluOne Touch Settingstrona 51
- Zapisywanie i przywoływanie ustawień panelu.....Registration Memory.....strona 135

Tworzenie brzmień, stylów, utworów i innych

- Tworzenie brzmień użytkownikaVoice Set (Ustawienie brzmienia).....strona 99
- Tworzenie brzmień organowych (Organ FlutesVoices).....Voice Set (Ustawienie brzmienia).....strona 103
- Tworzenie stylów użytkownikaStyle Creator (Kreator stylu)strona 118
- Tworzenie utworów użytkownikastrona 43
 - Rejestracja MIDI wykonania utworu na klawiaturzestrony 43, 147
 - Wprowadzanie dźwięków nuta po nucieSong Creator (Kreator utworów).....strona 153
 - Wprowadzanie i edytowanieSong Creatorstrona 162
- Rejestracja dźwiękustrona 63
- Tworzenie sekwencji Multi Pad użytkownika.....Multi Pad Creator (Kreator sekwencji Multi Pad).....strona 132
- Tworzenie banku pamięci rejestracyjnej.....strona 138
- Tworzenie nowych rekordów danych funkcji Music Finderstrona 113
- Tworzenie nowych rodzajów harmonii wokalne (PSR-S900).....strona 184
- Tworzenie nowych rodzajów efektówstrona 95
- Tworzenie nowych ustawień Master EQ.....strona 97

Kontrola i regulacja stroju

- Regulowanie wysokości stroju instrumentu PSR-S900/S700Master Tunestrona 87
- Strojenie poszczególnych stopni skali.....Scale Tune (Strojenie skali).....strona 87
- Wybór rejestru oktawowego klawiaturystrona 93
- Transpozycja głównej tonacji, klawiatury, utworu (Master Transpose, Keyboard Transpose, Song Transpose)strona 61
- Konfigurowanie przycisku [TRANPOSE] do niezależnej kontroli poszczególnych partii.....strona 93
- Korzystanie z pokrętki [PITCH BEND].....strona 33
- Korzystanie z pokrętki [MODULATION]strona 33

Korzystanie z podłączonego mikrofonu (PSR-S900)

- Podłączanie mikrofonu do instrumentustrony 57, 194
- Automatyczna harmonizacja partii wokalne.....Vocal Harmony.....strona 60
- Śpiewanie zgodnie z tekstem widocznym na wyświetlaczustrona 58
- Śpiewanie z wykorzystaniem wyświetlania tekstów na zewnętrznym monitorze TVstrona 59
- Śpiewanie z wykorzystaniem funkcji Guide i automatycznym podkładem utworu.....strona 145
- Korzystanie z funkcji Talk Setting (Ustawienie do mówienia)strona 191
- Dopasowywanie tonacji utworu do możliwości wokalnych (transpozycja)strona 61
- Dopasowywanie rejestru klawiatury do możliwości wokalnych (transpozycja).....strona 87

Porady i techniki wykonawcze dotyczące występów „na żywo” (Live)

- Przypisywanie żądanych funkcji/operacji do sterowania nożnegostrona 195
- Przywoływanie ustawień pamięci rejestracyjnej w ustalonym porządku.....Registration Sequencestrona 138
- Wykorzystywanie pedału do przywoływania ustawień pamięci rejestracyjnej.....strona 195
- Używanie funkcji Fade In/Out (Stopniowego wzmocnienia i wyciszenia)strony 48, 49

Porady dotyczące zespołowych technik wykonawczych

- Niezależna transpozycja utworu i rejestru klawiatury umożliwiającą dopasowanie się do możliwości głosowych wokalistystrona 59
- Strojenie instrumentu PSR-S900/S700 względem innych członków zespołustrona 87
- Synchronizacja instrumentu PSR-S900/S700 z innymi urządzeniami MIDIstrona 207

Inne porady

- Personalizacja instrumentu (wprowadzenie imienia użytkownika do pamięci) PSR-S900/S700.....strona 21
- Importowanie ikon użytkownika wskazujących brzmienia/style/utwory na ekranach wyborustrona 76
- Wyświetlanie komunikatów wyboru banku (Bank Select) i numerów programów (Program Numbers) na ekranie wyboru brzmieniastrona 209

DEMO

Przeglądanie utworów demonstracyjnych (strona 24)

Te utwory nie tylko prezentują możliwości instrumentu w zakresie tworzenia brzmień i stylów, ale także wprowadzają w tematykę różnych cech i funkcji urządzenia i pozwalają nabrać doświadczenia w korzystaniu z instrumentu PSR-S900/S700!

SONG

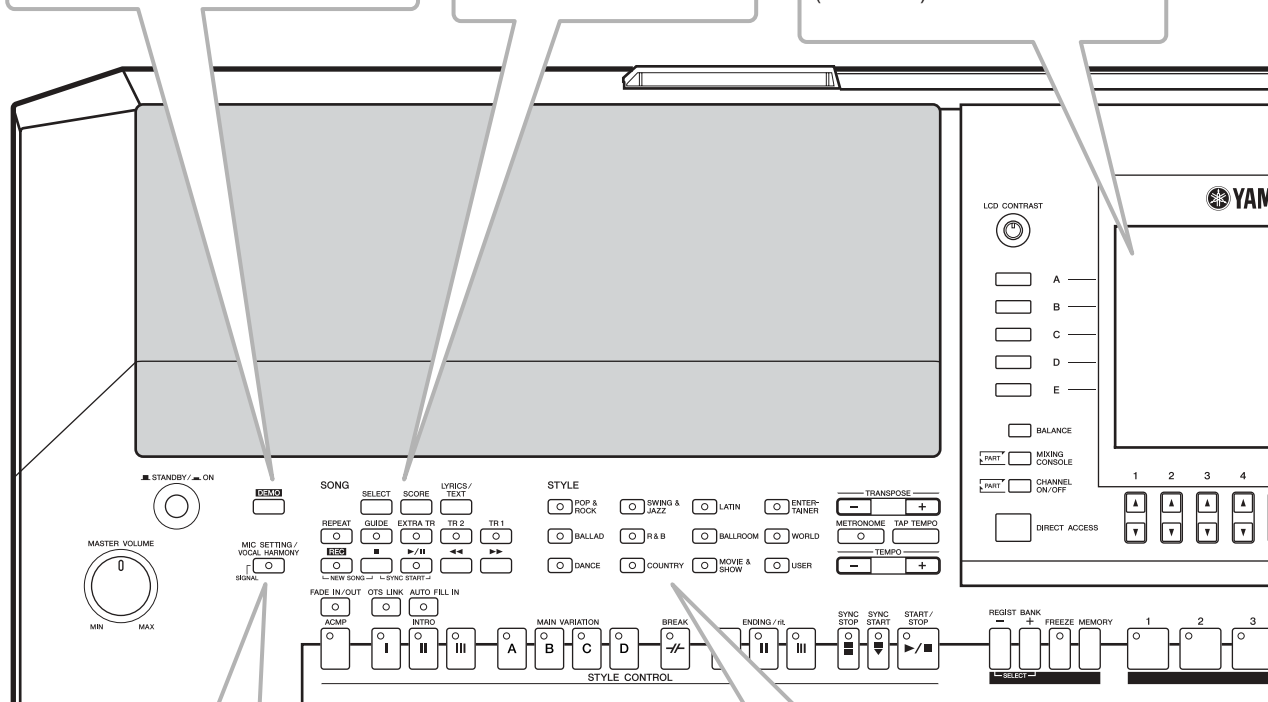
Odtwarzanie uprzednio nagranych utworów (strona 36, 57, 141)

Możliwość korzystania z szerokiej gamy wstępnie nagranych utworów, a także utworów dostępnych na sprzedawanych dyskach.

Wyświetlacz LCD

Duży wyświetlacz LCD (wraz z różnymi przyciskami na panelu) umożliwia rozbudowane i intuicyjne sterowanie działaniem instrumentu.

Na wyświetlaczu LCD mogą być także wyświetlane teksty utworów, zapisy nutowe muzyki (PSR-S900/S700) i dane tekstowe (PSR-S900).



Harmonia wokalna (PSR-S900)

Dodawanie do śpiewu automatycznego podkładu wokalnego (strona 184)

Niesamowita funkcja harmonii wokalne (instrument PSR-S900) automatycznie tworzy podkład harmonii wokalnych głosów prowadzących, z których składa się śpiew do mikrofonu. Można nawet zmieniać rodzaj głosów harmonii, np. użyć żeńskiego podkładu do męskiego głosu użytkownika (lub odwrotnie).

STYLE

Wspomaganie występu za pomocą funkcji automatycznego akompaniamentu (strona 46, 106)

Zagranie akordu lewą ręką spowoduje automatyczne odtworzenie podkładu automatycznego akompaniamentu. Wybierz styl akompaniamentu, taki jak pop, jazz, Latin i inne, a instrument PORTATONE zamieni się w zespół akompaniujący!

DIGITAL RECORDING

Nagrywanie wykonania użytkownika (strona 43, 147)

Dzięki wydajnym i łatwym w użyciu funkcjom nagrywania utworów użytkownik może nagrywać własne partie klawiaturowe i tworzyć własne orkiestrowe kompozycje, które następnie można zapisać na dysku USER lub w urządzeniu pamięci USB w celu późniejszego ponownego wykorzystania. Dane są rejestrowane w formacie MIDI, toteż można je łatwo edytować.

System USB do nagrywania dźwięku (PSR-S900)

Nagrywanie pełnych wykonań w postaci danych audio (strona 63)

Wystarczy podłączyć gitarę lub mikrofon i nagrać własną muzykę oraz śpiew wraz z dźwiękami instrumentu. Wszystkie dźwięki zostaną zmiksowane do standardu stereo i będzie można zapisać je na urządzeniu pamięci USB.

MUSIC FINDER

Umożliwia wywołanie najlepszego stylu akompaniamentu (strona 55, 111)

Jeśli wiesz, jaki utwór chcesz zagrać, ale nie wiesz, jaki styl lub brzmienie byłoby w tym przypadku odpowiednie, skorzystaj z funkcji Music Finder. Wystarczy wybrać tytuł utworu, a instrument automatycznie wywoła najbardziej odpowiednie brzmienie i styl. Bezpośrednie połączenie z Internetem (strona 171) umożliwia pobieranie informacji powiązanych z nagraniami oraz pobieranie i dodawanie do instrumentu ulubionych nagrań.

VOICE

Umożliwia korzystanie z szerokiej gamy realistycznych brzmień (strona 30, 83)

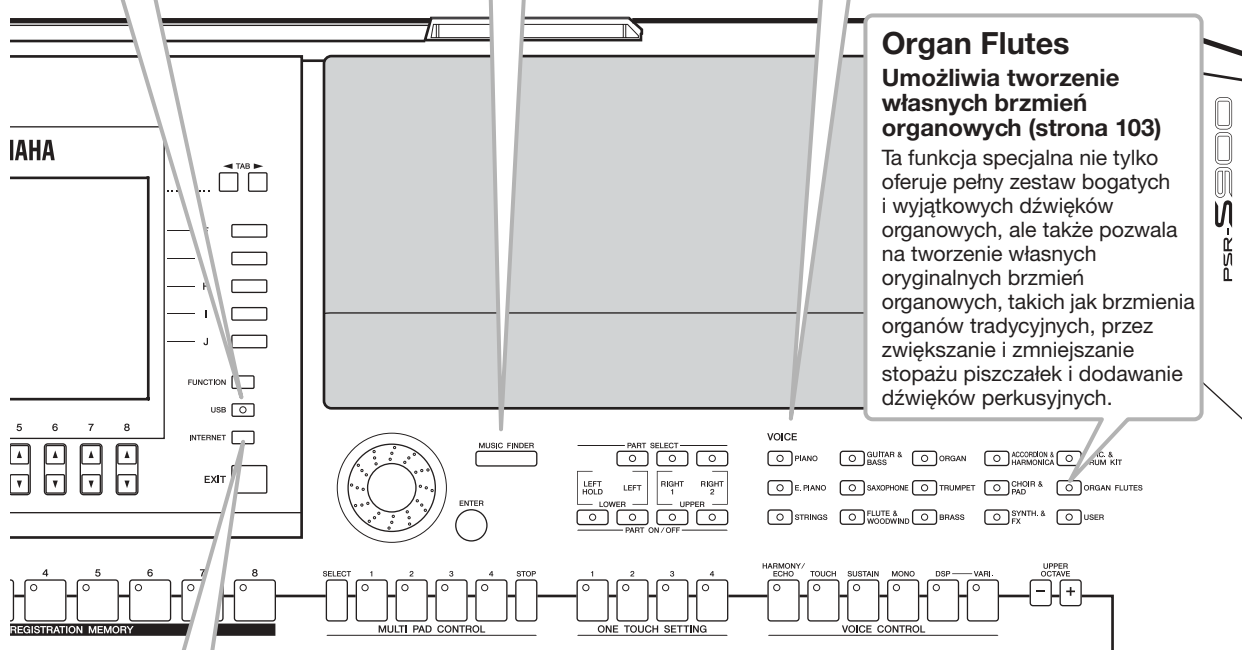
Instrument PSR-S900/S700 zapewnia wiele autentycznych i dynamicznych brzmień, w tym pianina, instrumentów strunowych, drewnianych instrumentów dętych i inne!

Instrument oferuje także brzmienia Mega (PSR-S900/S700) oraz brzmienia Super Articulation (PSR-S900). Funkcja brzmień Mega umożliwia uzyskanie różnych brzmień dźwięku tego samego instrumentu w różnych zakresach szybkości. Te brzmienia opracowano pod kątem obsługi nagranych danych MIDI. Brzmienia Super Articulation są podobne do brzmień Mega, ale oferują więcej opcji odwzorowania i lepszą kontrolę w czasie rzeczywistym.

Organ Flutes

Umożliwia tworzenie własnych brzmień organowych (strona 103)

Ta funkcja specjalna nie tylko oferuje pełny zestaw bogatych i wyjątkowych dźwięków organowych, ale także pozwala na tworzenie własnych oryginalnych brzmień organowych, takich jak brzmienia organów tradycyjnych, przez zwiększanie i zmniejszanie stopażu piszczałek i dodawanie dźwięków perkusyjnych.



INTERNET

Umożliwia bezpośrednie połączenie z Internetem (strona 171)

Zapewnia dostęp do specjalnej witryny internetowej firmy Yamaha i korzystanie z dostępnych w niej różnych usług muzycznych.

Sekwencje Multi Pad

Dynamiczne frazy pozwalają uatrakcyjnić wykonania (strona 52, 132)

Naciskając jeden z przycisków Multi Pad, można od razu rozpocząć odtwarzanie krótkich fraz rytmicznych lub melodycznych. Użytkownik może także tworzyć sekwencje Multi Pad, nagrywając je bezpośrednio z klawiatury.

Złącze USB TO DEVICE

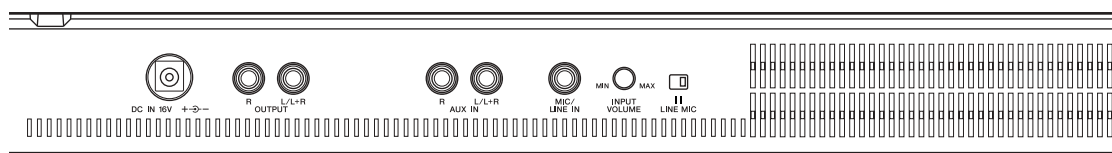
Umożliwia podłączenie instrumentu do urządzenia pamięci USB (strona 199)

Podłączanie urządzenia pamięci USB (np. pamięci flash USB lub dysku twardego USB) do tego złącza umożliwia zapisywanie różnych typów danych tworzonych za pomocą instrumentu.

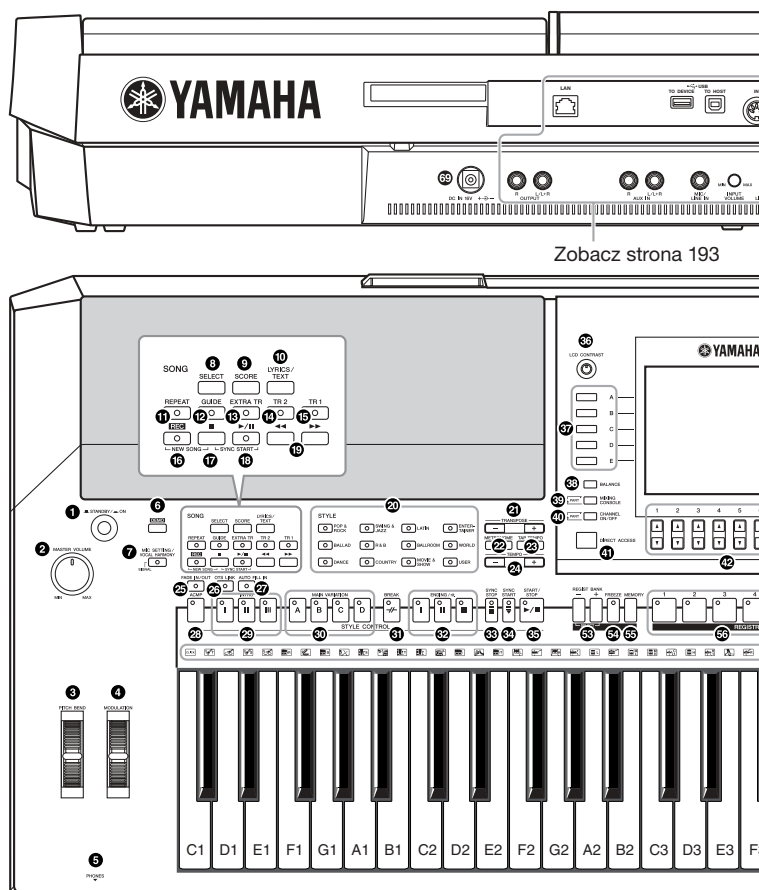
Złącze USB TO HOST

Muzykę można szybko i łatwo tworzyć za pomocą komputera (strona 198)

Nie wahaj się i skorzystaj z możliwości oferowanych przez komputerowe oprogramowanie muzyczne. Połączenia i konfiguracja są wyjątkowo łatwe, a zarejestrowane na komputerze fragmenty utworów można odtwarzać przy użyciu dźwięków różnych instrumentów, a wszystko to przy udziale tylko jednego instrumentu!



Elementy sterujące na panelu



Zobacz strona 193

STANDBY/ON

- ❶ Przełącznik [STANDBY/ON] Strona 17

GŁOŚNOŚĆ

- ❷ Pokrętko [MASTER VOLUME] Strona 17

POKRĘTKO

- ❸ Pokrętko [PITCH BEND] Strona 33
❹ Pokrętko [MODULATION] Strona 33

SŁUCHAWKI

- ❺ [PHONES] Strona 18

UTWORY DEMONSTRACYJNE

- ❻ Przycisk [DEMO] Strona 24

MIKROFON

- ❼ Przycisk
[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] (PSR-S900) Strona 59

UTWÓR

- ❽ Przycisk [SELECT] Strona 36
❾ Przycisk [SCORE] Strona 39
❿ Przycisk [LYRICS/TEXT] (PSR-S900) Strona 58
Przycisk [LYRICS] (PSR-S700) Strona 58
⓫ Przycisk [REPEAT] Strona 42
⓬ Przycisk [GUIDE] Strona 40
⓭ Przycisk [EXTRA TR] Strona 147
⓮ Przycisk [TR 2] Strona 42
⓯ Przycisk [TR 1] Strona 40
⓰ Przycisk [REC] Strona 43
⓱ [■] Przycisk (STOP) Strona 37

- ⓫ [▶/||] Przycisk (PLAY/PAUSE) Strona 36

- ⓭ [◀◀]/[▶▶] Przycisk (REW/FF) Strona 142

STYLE

- ⓬ Przyciski STYLE Strona 46

TRANSPOZYCJA

- ⓭ Przyciski [-] [+] Strona 59

METRONOM

- ⓬ Przycisk [METRONOME] Strona 34

NABICIE TEMPA

- ⓬ Przycisk [TAP TEMPO] Strona 48

TEMPO

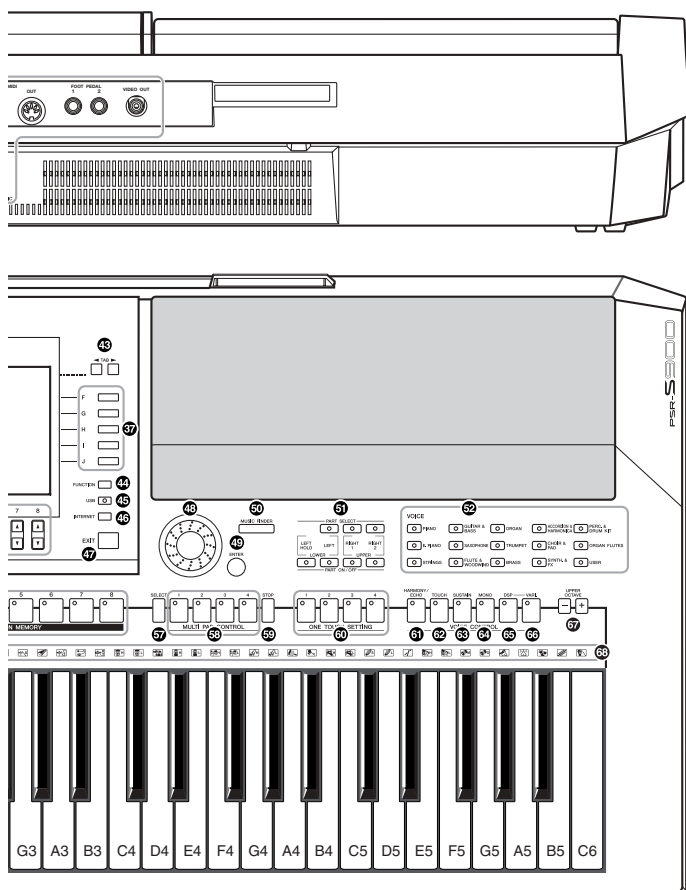
- ⓬ Przyciski [-] [+] Strona 34

WZMOCNIENIE GŁOŚNOŚCI/WYCISZENIE

- ⓬ Przycisk [FADE IN/OUT] Strona 48

STEROWANIE STYLEM

- ⓬ Przycisk [OTS LINK] Strona 51
⓭ Przycisk [AUTO FILL IN] Strona 49
⓬ Przycisk [ACMP] Strona 47
⓬ Przycisk INTRO [I]/[II]/[III] Strona 48
⓬ Przyciski MAIN VARIATION [A]/[B]/[C]/[D] Strona 49
⓬ Przycisk [BREAK] Strona 49
⓬ Przyciski [I]/[II]/[III] ENDING/rit. Strona 49
⓬ Przycisk [SYNC STOP] Strona 49
⓬ Przycisk [SYNC START] Strona 48
⓬ Przycisk [START/STOP] Strona 48



36	Pokrętło [LCD CONTRAST]	Strona 19
37	Przyciski [A]–[J]	Strona 26
38	Przycisk [BALANCE]	Strona 41
39	Przycisk [MIXING CONSOLE]	Strona 91
40	Przycisk [CHANNEL ON/OFF]	Strona 108, 146
41	Przycisk [DIRECT ACCESS]	Strona 67
42	[1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼], przyciski	Strona 26
43	TAB [◀▶], przyciski	Strona 27
44	Przycisk [FUNCTION]	Strona 28
45	Przycisk [USB]	Strona 71
46	Przycisk [INTERNET]	Strona 171
47	Przycisk [EXIT]	Strona 27
48	Pokrętło DATA ENTRY	Strona 71
49	Przycisk [ENTER]	Strona 71

FUNKCJA MUSIC FINDER

50	Przycisk [MUSIC FINDER]	Strona 55
----	-------------------------------	-----------

PARTIE

51	Przyciski [PART SELECT] i [PART ON/OFF]	Strona 84
----	---	-----------

BRZMIENIE

52	Przyciski VOICE	Strona 30
----	-----------------------	-----------

PAMIĘĆ REGISTRACYJNA

53	Przyciski REGIST BANK [–]/[+]	Strona 136
54	Przycisk [FREEZE]	Strona 138
55	Przycisk [MEMORY]	Strona 135
56	Przyciski [1]–[8]	Strona 135

STEROWANIE SEKWENCJAMI MULTI PAD

57	Przycisk [SELECT]	Strona 134
58	Przyciski [1]–[4]	Strona 134
59	Przycisk [STOP]	Strona 132

USTAWIENIE JEDNEGO DOTKNIĘCIA

60	Przyciski [1]–[4]	Strona 51
----	-------------------------	-----------

STEROWANIE BRZMIENIEM

61	Przycisk [HARMONY/ECHO]	Strona 53, 89
62	Przycisk [TOUCH]	Strona 53
63	Przycisk [SUSTAIN]	Strona 53
64	Przycisk [MONO]	Strona 53
65	Przycisk [DSP]	Strona 53
66	Przycisk [VARI.]	Strona 53

GÓRNA OKTAWA

67	Przyciski UPPER OCTAVE [–]/[+]	Strona 68
68	Ikony Drum Kit	Data List (zobacz strona 5)

PANEL TYLNY

69	DC IN (złącze)	Strona 16
----	----------------------	-----------

- Aby szybko znaleźć potrzebne funkcje, skorzystaj z listy posortowanej alfabetyczniej “Tabela przycisków dostępnych na panelu” na str. 220.
- Szczegółowe informacje dotyczące gniazd i złączy umieszczonych na panelu tylnym znajdują się na stronie 193.

⚠ OSTRZEŻENIE

- (PSR-S900) Należy używać tylko określonego zasilacza (PA-300B/PA-300 lub odpowiednika zalecanego przez firmę Yamaha).
- (PSR-S700) Należy używać określonego zasilacza (PA-301/PA-300B/PA-300 lub odpowiednika zalecanego przez firmę Yamaha).
- (PSR-S900/S700) Stosowanie niezgodnego zasilacza może spowodować nieodwracalne uszkodzenie instrumentu PSR-S900/S700, a nawet doprowadzić do poważnego porażenia prądem elektrycznym! **GDY INSTRUMENT PSR-S900/S700 JEST NIEUŻYWANY, NALEŻY ODŁĄCZYĆ ZASILACZ OD Gniazda ZASILANIA.**

⚠ PRZESTROGA

Nigdy nie wolno wyłączać zasilania (np. odłączać zasilacza) podczas operacji nagrywania za pomocą instrumentu PSR-S900/S700! Może to spowodować utratę danych.

⚠ PRZESTROGA

Nawet jeśli włącznik zasilania jest w położeniu **STANDBY**, prąd o minimalnym natężeniu nadal płynie do instrumentu. Zasilacz prądu zmiennego należy odłączyć od gniazda ściennego, gdy instrument PSR-S900/S700 jest nieużywany przez dłuższy czas.

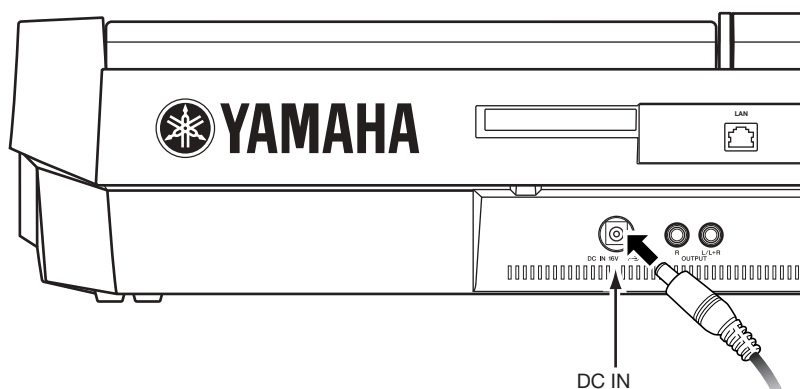
Zasilanie

1 Upewnij się, że przełącznik **STANDBY/ON** jest ustawiony w pozycji **STANDBY (Wyłączone)**.

2 Podłącz jeden koniec przewodu zasilania prądem zmiennym do zasilacza.



3 Podłącz wtyczkę prądu stałego zasilacza do złącza **DC IN** znajdującego się na panelu tylnym instrumentu.



Do gniazda elektrycznego

4 Podłącz drugi koniec przewodu (zwykła wtyczka prądu zmiennego) do najbliższego gniazda elektrycznego.

Włączanie zasilania

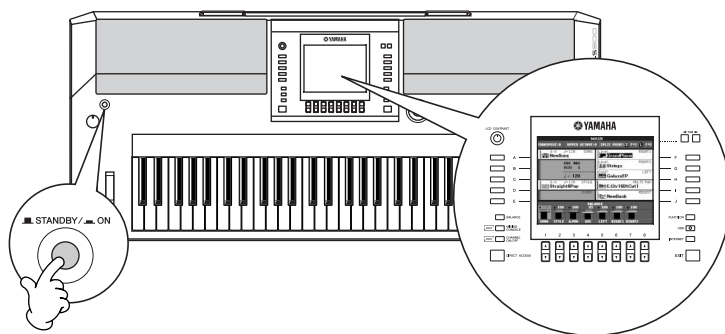
UWAGA

Przed włączeniem lub wyłączeniem instrumentu PSR-S900/S700 należy najpierw zmniejszyć głośność dowolnego podłączonego sprzętu audio.

1

Naciśnij przełącznik [STANDBY/ON].

Na wyświetlaczu pojawi się ekran główny (Main).

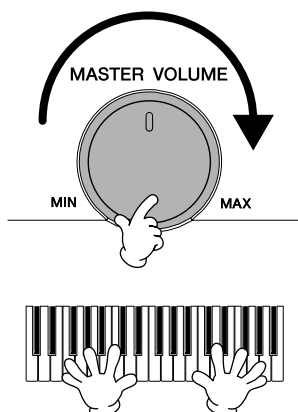


Aby wyłączyć zasilanie, naciśnij ponownie przełącznik [STANDBY/ON].

2

Ustawianie głośności

Pokrętko [MASTER VOLUME] umożliwia dostosowanie odpowiedniego poziomu głośności.



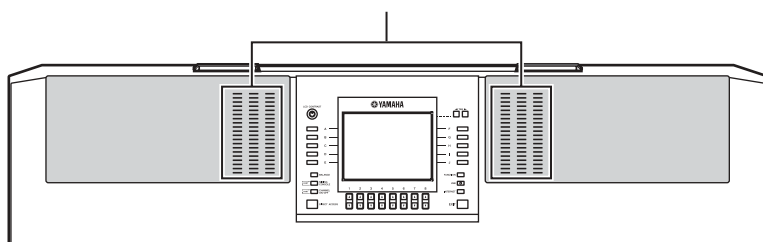
Otworki wentylacyjne



PRZESTROGA

Ten instrument jest wyposażony w specjalne otworki wentylacyjne znajdujące się na panelu górnym (zobacz poniżej) i panelu tylnym. W pobliżu otworków wentylacyjnych nie można umieszczać żadnych obiektów, aby nie utrudniać właściwego chłodzenia wewnętrznych elementów instrumentu, gdyż mogłoby to spowodować jego przegrzanie.

Otworki wentylacyjne

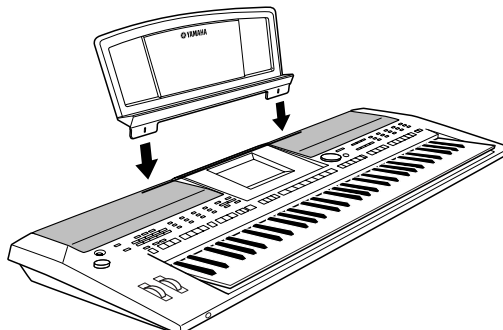


PRZESTROGA

Aby uniknąć prawdopodobnego uszkodzenia głośników lub innego podłączonego sprzętu elektronicznego, zawsze należy włączyć zasilanie instrumentu PSR-S900/S700 przed włączeniem zasilania wzmacnianych głośników lub miksera oraz wzmacniacza. Podobnie zawsze po wyłączeniu zasilania wzmacnianych głośników lub miksera oraz wzmacniacza należy wyłączyć zasilanie instrumentu PSR-S900/S700.

Pulpit na nuty

Instrument PSR-S900/S700 jest wyposażony w pulpit na nuty, który można dołączyć do instrumentu, wkładając go w szczelinę w tylnej części panelu sterowania.



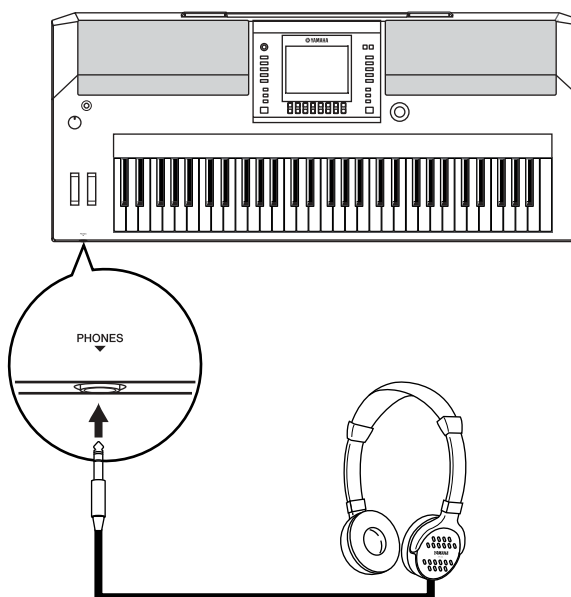
Korzystanie ze słuchawek

Podłącz parę słuchawek do złącza [PHONES]. Wewnętrzny system głośników stereo jest automatycznie wyłączany po podłączeniu słuchawek do złącza [PHONES].



PRZESTROGA

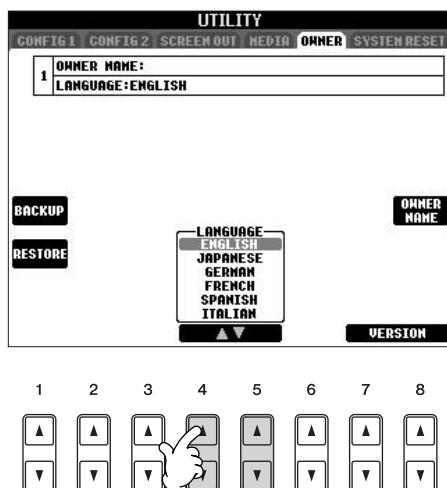
Nie należy przez dłuższy czas korzystać ze słuchawek przy wysokim poziomie głośności. Może to doprowadzić do utraty słuchu.



Zmiana ustawień języka na wyświetlaczu

Ta funkcja pozwala wybrać język komunikatów, nazw plików oraz wpisywanych znaków na wyświetlaczu.

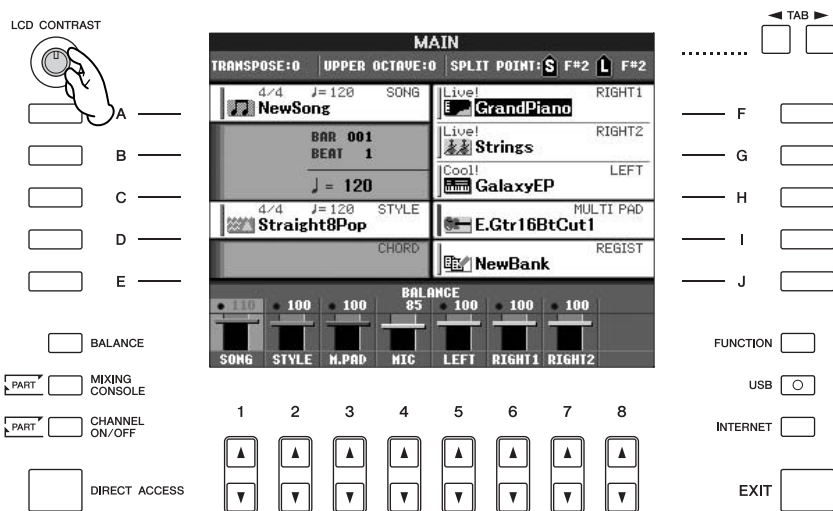
- 1 Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.
[FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB[◀][▶] OWNER
- 2 Naciśnij przyciski [4▲▼]/[5▲▼], aby wybrać język.



Ustawienia wyświetlacza

Dostosowanie kontrastu obrazu wyświetlacza

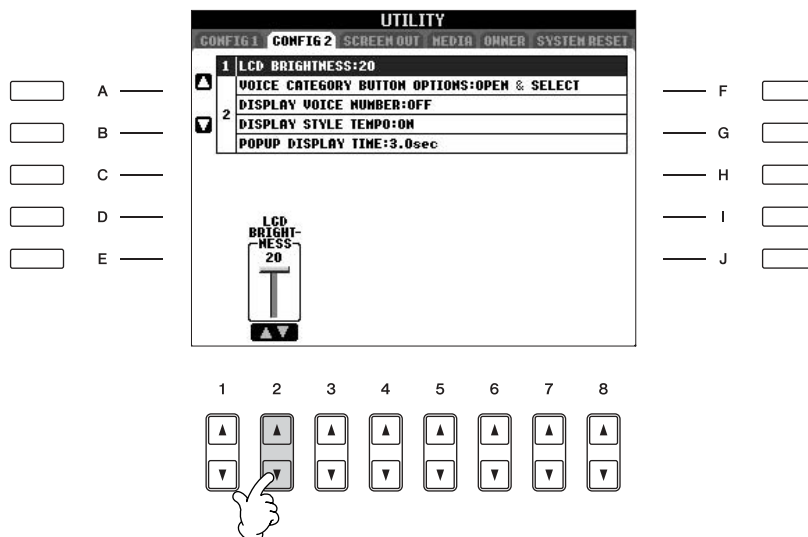
Można regulować kontrast obrazu wyświetlacza za pomocą pokrętła [LCD CONTRAST] (Kontrast wyświetlacza), które znajduje się po lewej stronie wyświetlacza.



Dostosowanie jasności obrazu wyświetlacza

Można regulować jasność obrazu wyświetlacza.

- 1 Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.
[FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB[◀][▶] CONFIG 2
- 2 Naciskaj przycisk [2 ▲ ▼], aby wyregulować jasność wyświetlacza.



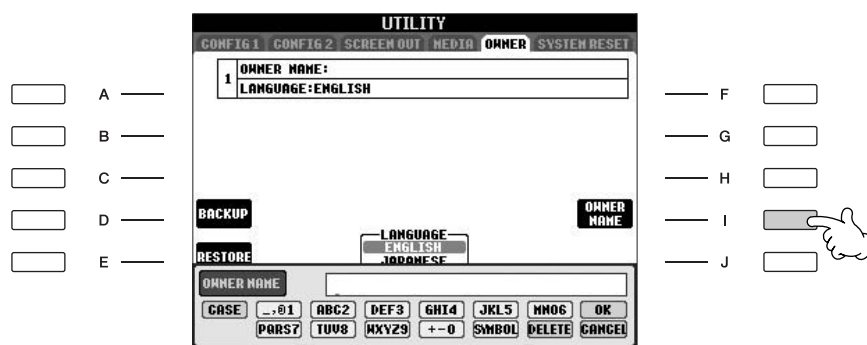
Wprowadzanie nazwy użytkownika w oknie początkowym

Nazwa użytkownika może się pojawiać w oknie po uruchomieniu (widocznym po włączeniu instrumentu).



(Przykład z ekranu urządzenia PSR-S900)

- 1 **Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.**
[FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB[◀][▶] OWNER
- 2 **Naciśnij przycisk [I] (OWNER NAME) i otwórz okno Owner Name.**
Aby się dowiedzieć, jak wpisywać znaki, zobacz strona 77.



Wyświetlanie numeru wersji

Aby sprawdzić numer wersji instrumentu, naciśnij przycisk [7▲▼]/[8▲▼] (VERSION) (Wersja) w oknie przedstawionym w kroku 1. Naciśnij przycisk [EXIT] lub [8▲▼], aby powrócić do oryginalnego okna.

Do tego instrumentu można podłączyć opcjonalną stację dyskietek UD-FD01. Dzięki temu można zapisywać na dyskietce oryginalne dane utworzone za pomocą instrumentu oraz ładować na do pamięci instrumentu dane z dyskietki. Podczas używania stacji dyskietek i korzystania z dyskietek należy zachować szczególną ostrożność. Należy przestrzegać ważnych zaleceń przedstawionych poniżej.

Zgodność dyskietek

- Należy korzystać z dyskietek 3,5 cala 2DD i 2HD.

Formatowanie dyskietki

- Jeśli nie można skorzystać z nowych, czystych dyskietek lub starych, używanych już w innych urządzeniach, konieczne może być formatowanie dyskietek. Szczegółowe informacje na temat formatowania dyskietki można znaleźć na stronie strona 72. Trzeba pamiętać, że po sformatowaniu dyskietki wszystkie znajdujące się na niej dane zostaną utracone. Przed sformatowaniem należy się upewnić, że nie ma na niej żadnych ważnych danych.

UWAGA

Dyskietki sformatowane za pomocą tego urządzenia mogą nie być obsługiwane przez inne urządzenia.

Wkładanie/wyjmowanie dyskietek

Wkładanie dyskietki do stacji dyskietek

- Trzymaj dyskietkę skierowaną etykietą ku górze, ruchomą przesłoną ku dołowi i w kierunku gniazda dyskietek. Ostrożnie włóż dyskietkę do gniazda i wolno wciskaj, aż usłyszysz kliknięcie i wysunie się przycisk wyjmowania.

UWAGA

Do stacji dyskietek wolno wkładać tylko dyskietki. Inne obiekty mogą spowodować uszkodzenie stacji lub dyskietek.

Wyjmowanie dyskietki

- Po sprawdzeniu, że instrument nie ma dostępu* do dyskietki (to znaczy, czy dioda obok gniazda dyskietek jest wyłączona) mocno naciśnij przycisk wysuwania u dołu po prawej stronie gniazda dyskietek. Po wysunięciu dyskietki wyciągnij ją ze stacji. Jeżeli dyskietka utknęła w stacji, nie próbuj wyjmować jej na siłę, ale ponownie naciśnij przycisk wysuwania lub ponownie wciśnij dyskietkę i spróbuj wysunąć ją jeszcze raz.

* Dostęp do dyskietki oznacza, że trwa jakaś operacja, np. nagrywanie, odtwarzanie lub usuwanie danych. Jeśli dyskietka zostanie włożona do stacji, gdy zasilanie jest włączone, instrument automatycznie uzyskuje do niej dostęp, aby sprawdzić, czy nie ma na niej danych.

PRZESTROGA

Nie należy wyjmować dyskietki ani wyłączać instrumentu, jeżeli urządzenie ma dostęp do dyskietki. Może to spowodować utratę danych na dyskietce oraz uszkodzenie stacji dyskietek.

- Przed wyłączeniem zasilania należy się upewnić, że w stacji nie ma dyskietki. Dyskietka pozostawiona w stacji dyskietek przez dłuższy czas jest narażona na działanie kurzu i brudu, co może powodować błędy odczytu i zapisu.

Czyszczenie głowicy odczytu/zapisu stacji dyskietek

- Głowicę odczytu/zapisu należy regularnie czyścić. W instrumencie znajduje się precyzyjna głowica odczytu/zapisu, która po pewnym czasie pokrywa się warstwą cząsteczek magnetycznych pochodzących z używanych dyskietek, co może być przyczyną błędów odczytu i zapisu.
- W celu utrzymania optymalnej sprawności stacji dyskietek firma Yamaha zaleca, aby raz w miesiącu użyć dostępnej w sprzedaży dyskietki do czyszczenia głowic na sucho. Informacje na temat dostępności właściwych dyskietek do czyszczenia głowic można uzyskać u sprzedawcy firmy Yamaha.

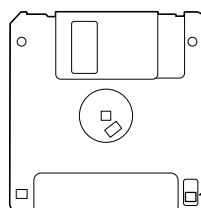
Informacje o dyskietkach

Z dyskietkami należy obchodzić się ostrożnie, zgodnie z następującymi zaleceniami

- Nie kładź ciężkich przedmiotów na dyskietkach, nie wyginaj ich i nigdy nie stosuj siły. Nieużywane dyskietki zawsze przechowuj w ochronnych pudełkach.
- Nie wystawiaj dyskietek na bezpośrednie działanie promieni słonecznych, bardzo wysokich lub niskich temperatur, nadmiernej wilgotności, kurzu lub cieczy.
- Nie otwieraj ruchomej przesłony i nie dotykaj odsłoniętej wewnętrznej powierzchni dyskietek.
- Nie wystawiaj dyskietek na działanie pola magnetycznego wytwarzanego np. przez telewizory, głośniki, silniki itp., gdyż może to spowodować częściowe lub całkowite wymazanie danych na dyskietce, co uniemożliwi ich odczyt.
- Nigdy nie używaj dyskietek mających zdeformowaną przesłonę lub obudowę.
- Nie naklejaj na dyskietce innych elementów, niż dołączone nalepki. Upewnij się, że nalepki zostały naklejone we właściwym miejscu.

Ochrona danych (przełącznik chroniący przed zapisem)

- Aby zapobiec przypadkowemu wymazaniu ważnych danych, przesun przełącznik chroniący przed zapisem w położenie zapewniające ochronę (przełącznik otwarty). Podczas zapisywania danych upewnij się, że przełącznik chroniący przed zapisem znajduje się w położeniu umożliwiającym zapis (przełącznik zamknięty).



Przełącznik zabezpieczający przed zapisem otwarty (ochrona przed zapisem)

Instrument jest wyposażony w złącze [USB TO DEVICE]. Po podłączeniu do instrumentu urządzenia pamięci USB za pomocą standardowego przewodu USB można zapisywać dane na tym urządzeniu, a także odczytywać zapisane tam informacje. Podczas korzystania z urządzenia pamięci USB należy zachować ostrożność. Należy przestrzegać ważnych zaleceń przedstawionych poniżej.

UWAGA Więcej informacji dotyczących korzystania z urządzenia pamięci USB znajduje się w Podręczniku użytkownika urządzenia pamięci USB.

Zgodne urządzenia pamięci USB

- Do złącza [USB TO DEVICE] mogą być jednocześnie podłączone dwa urządzenia pamięci USB, takie jak stacja dyskietek, dysk twardy, stacja CD-ROM, czytnik pamięci flash itp. (Jeśli to konieczne, można użyć koncentratora USB. Nawet jeśli jest stosowany koncentrator USB, z instrumentem można używać jednocześnie maksymalnie dwóch urządzeń pamięci USB). Instrument może rozpoznać do czterech stacji w jednym urządzeniu pamięci USB. Nie można podłączać urządzeń USB innego rodzaju, takich jak klawiatura do komputera lub mysz.
- Instrument może nie obsługiwać wszystkich dostępnych na rynku urządzeń pamięci USB. Firma Yamaha nie gwarantuje, że zakupione przez użytkownika urządzenia pamięci USB będą zgodne z instrumentem. Przed nabyciem urządzenia pamięci USB należy skontaktować się ze sprzedawcą sprzętu lub autoryzowanym dystrybutorem firmy Yamaha (lista znajduje się na końcu Podręcznika użytkownika) lub odwiedzić stronę internetową pod adresem: <http://music.yamaha.com/homekeyboard/>

UWAGA Stacje CD-R/RW umożliwiają instrumentowi odczytywanie danych, nie można ich jednak używać do zapisywania danych.

Formatowanie nośnika pamięci USB

- Gdy urządzenie pamięci USB jest podłączone lub nośnik znajduje się w urządzeniu, może się pojawić komunikat monitujący o sformatowanie urządzenia/nośnika. W takim przypadku należy wykonać operację formatowania.

PRZESTROGA

Formatowanie powoduje usunięcie wszystkich danych zapisanych na nośniku. Należy upewnić się, że na formatowanym nośniku nie znajdują się żadne ważne dane. Należy postępować ostrożnie, zwłaszcza podczas podłączania kilku nośników pamięci USB.

Używanie urządzeń pamięci USB

- Podłączając urządzenie pamięci USB do złącza [USB TO DEVICE], należy się upewnić, że wtyczka urządzenia odpowiednia i jest podłączana właściwie. Przed wyjęciem nośnika z urządzenia trzeba sprawdzić, czy instrument nie korzysta z danych (np. nie wykonuje operacji zapisywania, kopiowania lub usuwania).

PRZESTROGA

Należy unikać częstego włączania i wyłączania zasilania urządzenia pamięci USB lub zbyt częstego podłączania i rozłączania kabla. Może to prowadzić do „zawieszania się” instrumentu. Gdy instrument jest zajęty wykonywaniem operacji na danych (takich jak zapisywanie, kopiowanie lub usuwanie), nie wolno odłączać przewodu USB, wyjmować nośnika ani wyłączać zasilania któregokolwiek z urządzeń. Takie postępowanie może prowadzić do uszkodzenia danych w jednym urządzeniu lub w obu urządzeniach.

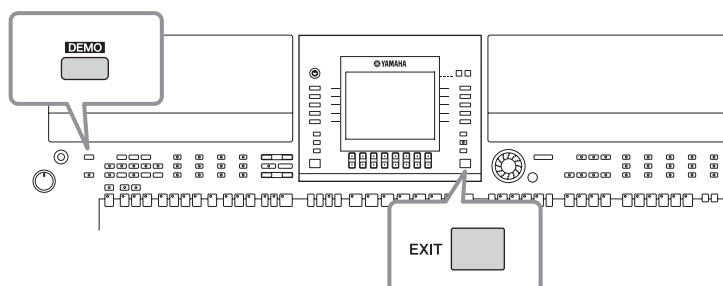
- Jeśli są podłączone dwa lub trzy urządzenia jednocześnie (takie jak dwa urządzenia pamięci USB i adapter sieci LAN), należy używać koncentratora USB. Musi on mieć własne (niezależne) źródło zasilania. Zasilanie musi być włączone. Można użyć tylko jednego koncentratora USB. Jeśli podczas używania koncentratora USB pojawi się komunikat o błędzie, odłącz koncentrator od instrumentu, włącz zasilanie instrumentu, a następnie ponownie podłącz koncentrator USB.
- Instrument obsługuje standard USB 1.1, ale można do niego podłączyć urządzenia pamięci zgodne ze standardem USB 2.0 i korzystać z nich. Dane będą jednak przesyłane z szybkością zapewnianą przez standard USB 1.1.

Zabezpieczenie danych (ochrona przed zapisem):

Aby zabezpieczyć ważne dane przed przypadkowym usunięciem, należy zastosować funkcję ochrony danych przed zapisem (write-protect), w którą jest wyposażone każde urządzenie pamięci masowej oraz nośnik danych. Należy pamiętać, aby przed zapisaniem danych na urządzeniu pamięci USB wyłączyć funkcję ochrony danych przed zapisem.

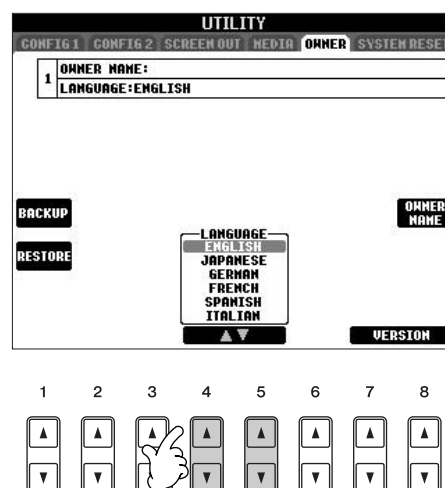
Odtwarzanie utworów demonstracyjnych

Utwory demonstracyjne nie są zwykłymi utworami — stanowią łatwe do zrozumienia wprowadzanie w świat funkcji, możliwości i operacji związanych z obsługą instrumentu. Utwory demonstracyjne wraz z próbkami brzmień i komunikatami o dostępnych funkcjach stanowią swoisty „podręcznik w pigułce”.



1 Wybierz odpowiedni język.

- 1 Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.
[FUNCTION] → [J]UTILITY → TAB[◀][▶] OWNER
- 2 Naciskaj przyciski [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼], aby wybrać odpowiedni język.



2 Naciśnij przycisk [DEMO], aby rozpocząć odtwarzanie utworów demonstracyjnych.

Wszystkie utwory będą odtwarzane po kolei, aż do zatrzymania.



3 Aby zatrzymać odtwarzanie utworów demonstracyjnych, naciśnij przycisk [EXIT] (Zakończ).

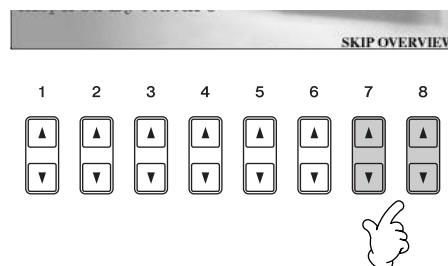
Po zakończeniu odtwarzania utworów demonstracyjnych na wyświetlaczu zostanie wyświetlone okno główne.



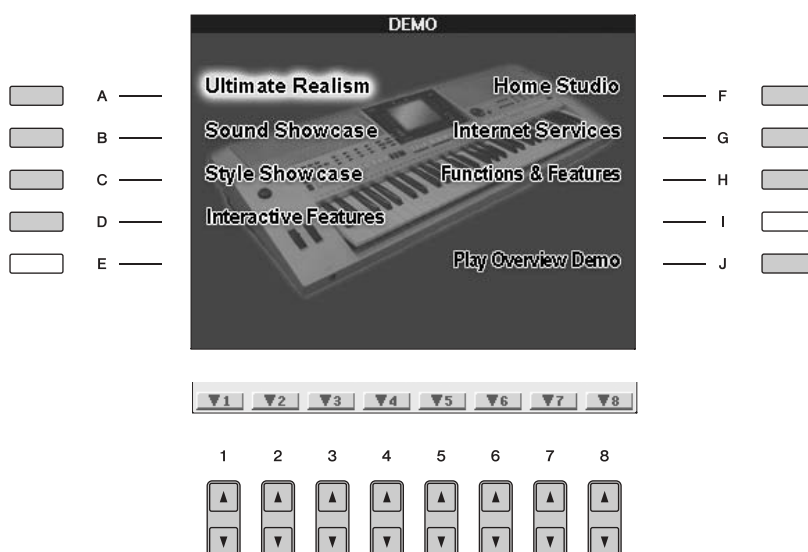
Prezentacja poszczególnych tematów utworów demonstracyjnych

- 1 Za pomocą przycisków [7 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼] w oknie Demo otwórz menu poszczególnych utworów demonstracyjnych.

Naciśnij przycisk [J] (Play Overview Demo), aby powrócić do poprzedniego okna.



- 2 Za pomocą przycisków [A]–[H] wybierz określony utwór demonstracyjny.



Gdy wybrany utwór demonstracyjny ma więcej niż jeden ekran.

Naciśnij przycisk [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] o numerze odpowiadającym numerowi ekranu.

- 3 Naciśnij przycisk [EXIT], aby zamknąć ekran utworów demonstracyjnych.



Operacje wykonywane w podstawowych oknach wyświetlacza

Na początek należy się zapoznać z podstawowymi oknami zawartymi w Krótkim przewodniku. Najważniejsze są następujące trzy okna:

Okno Main (Główna) ➤

Zobacz niżej.

Okno File Selection (Wybór pliku) ➤

strona 27

Okno Function (Funkcja) ➤

strona 28

Operacje wykonywane w oknie Main

W oknie Main (okno główne, które pojawia się po włączeniu instrumentu) są wyświetlane podstawowe ustawienia oraz ważne komunikaty dotyczące instrumentu. W oknie tym można wybierać wyświetlone funkcje i przechodzić do odpowiadających im stron.

UWAGA Informacje o oknie Main

Zobacz strona 68.

1 Przyciski [A]–[J]

Za pomocą przycisków [A]–[J] można przejść do przypisanych im ustawień i funkcji.

Po naciśnięciu np. przycisku [F] zostanie wyświetlone okno wyboru brzmienia (RIGHT 1) (Prawa 1).

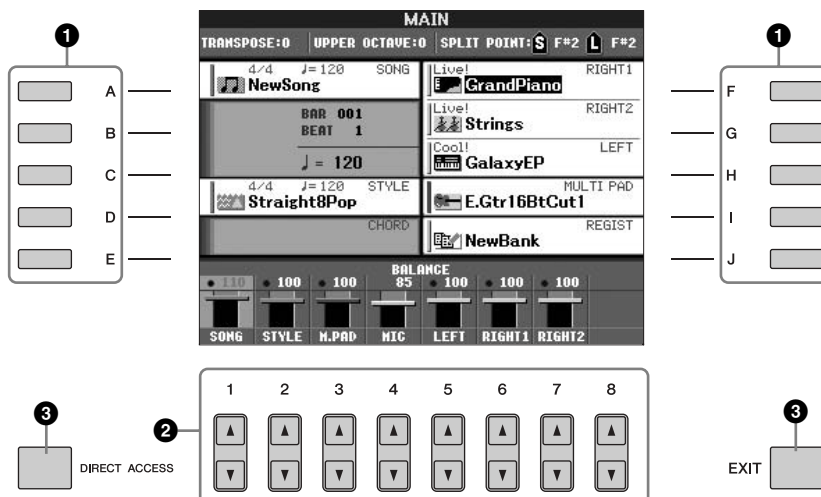
2 Przyciski [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼]

Przyciski [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] odpowiadają przypisanym im parametrom, które są widoczne nad przyciskami.

Na przykład naciśnięcie przycisku [1 ▲] powoduje zwiększenie głośności utworu (strona 36).

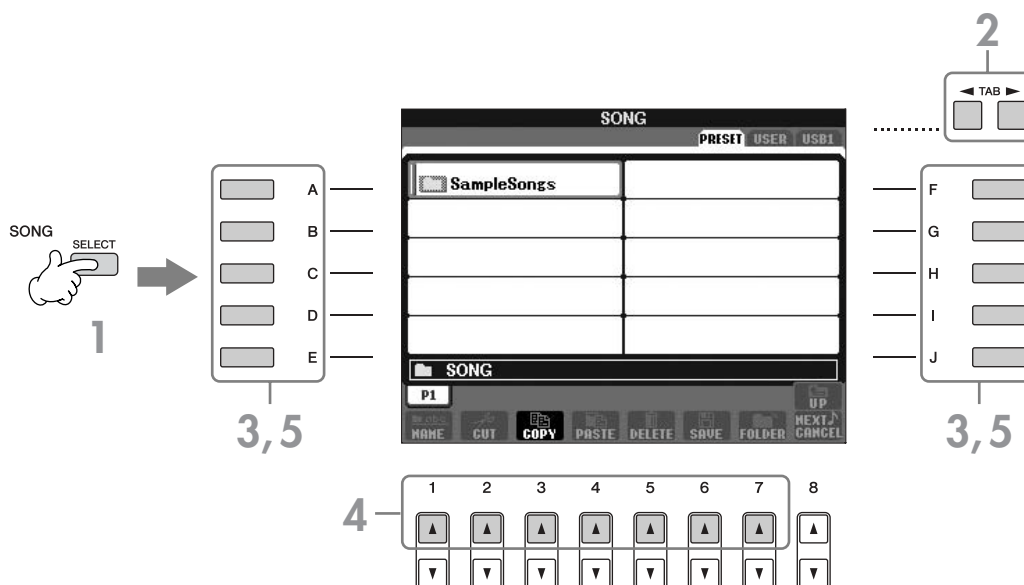
3 Przyciski [DIRECT ACCESS] i [EXIT]

Dzięki tym przyciskom można szybko i łatwo wrócić do okna głównego z dowolnego okna. Naciśnij przycisk [DIRECT ACCESS], a następnie przycisk [EXIT].



Operacje wykonywane w oknie File Selection

W oknie File Selection można wybrać funkcje Voice (Brzmienie) (strona 30)/Song (Utwór) (strona 36)/Style (Styl) (strona 46) itd. W poniższym przykładzie pokazano, jak otworzyć okno Song Selection (Wybór utworu) i jak z niego korzystać.



1 Naciśnij przycisk SONG [SELECT], aby otworzyć okno wyboru utworu.

2 Za pomocą przycisków TAB [◀][▶] wybierz odpowiednią ścieżkę (PRESET/USER/USB) (Wstępnie zdefiniowane/Użytkownik/USB).

Informacje o ścieżkach PRESET/USER/USB

PRESET Wewnętrzna pamięć instrumentu, w której są przechowywane dane fabryczne zapisane podczas programowania instrumentu.

USER Wewnętrzna pamięć instrumentu, która pozwala na zapisywanie i odczytywanie danych.

USB Urządzenie pamięci USB, takie jak stacja dyskiek, pamięć flash USB itp., podłączone do złącza [USB TO DEVICE].

UWAGA W niniejszym podręczniku każde urządzenie pamięci USB, takie jak pamięć flash USB, dyskietka itp., będzie określone jako „urządzenie pamięci USB”.

3 Wybierz folder (jeśli to konieczne).

Niektóre utwory mogą być pogrupowane w folderach. W takim przypadku w oknie pojawią się foldery (zobacz rysunek po prawej stronie). Naciśnij jeden z przycisków [A]–[J], aby wybrać folder.

Naciśnij przycisk [8 ▲] (UP) (W górę), aby przejść do folderu wyższego poziomu.



4 Wybierz żadaną stronę, jeśli w oknie pojawi się więcej, niż jedna strona.

Jeśli dana ścieżka zawiera więcej, niż 10 utworów, okno zostanie podzielone na kilka stron. Numer strony znajduje się u dołu okna. Naciśnij jeden z przycisków [1 ▲]–[7 ▲], aby wybrać stronę.

UWAGA Liczba wyświetlanych stron różni się w zależności od tego, czy wybrano okno wyboru brzmień, utworów, czy stylów. Naciśnij przycisk odpowiadający stronom „P1, P2 ...” na wyświetlaczu.

5 Naciśnij jeden z przycisków [A]–[J], aby wybrać utwór.

Można również wybrać utwór za pomocą pokrętki DATA ENTRY (Wprowadzanie danych), a następnie naciśnąć przycisk [ENTER], aby potwierdzić wybór tego utworu.

6 Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do poprzedniego okna.

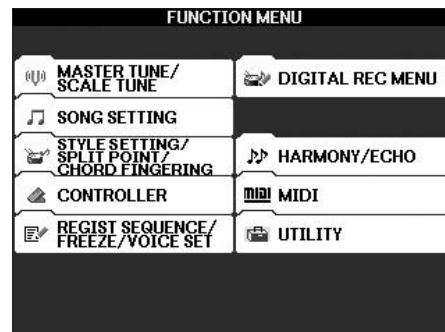
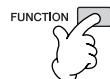
Operacje wykonywane w oknie Function Display

W oknie Function można określić dowolne ustawienia szczegółowe.

W poniższym przykładzie pokazano, jak otworzyć okno ustawień czułości klawiatury i wybrać ustawienia tego parametru.

1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].

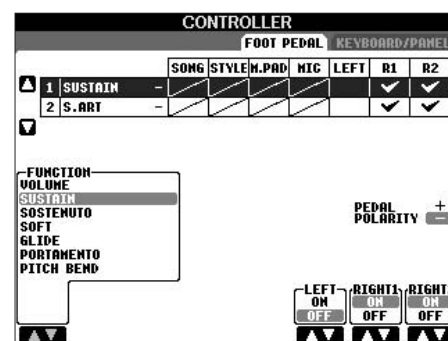
Zostaną wyświetlone kategorie ustawień szczegółowych.



2 Naciśnij przycisk [D], aby wybrać kategorię CONTROLLER (Kontroler).

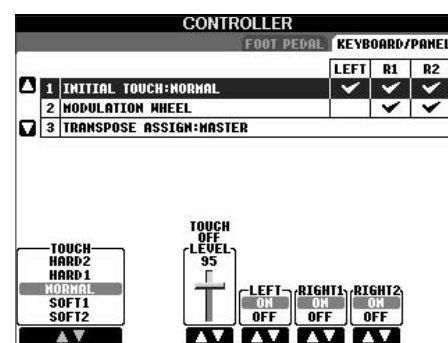
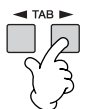
Jeśli dana kategoria jest podzielona na podkategorie, w oknie zostaną wyświetlone zakładki.

UWAGA W przypadku instrumentu PSR-S700 pozycja 2 S.ART pokazana na rysunku po prawej stronie zostanie zastąpiona pozycją 2 VOLUME.

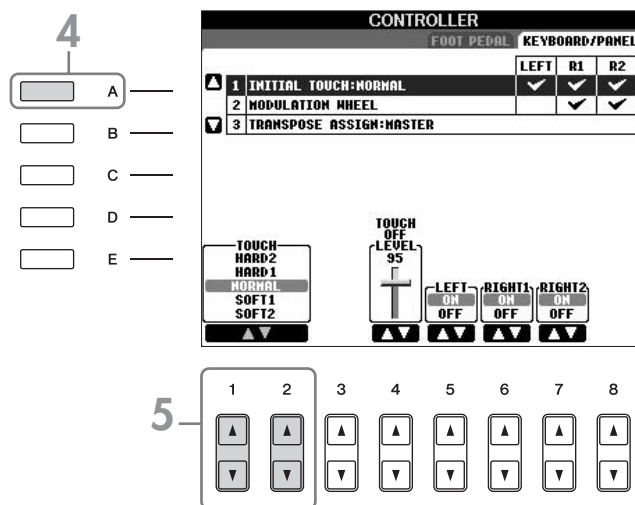


3 Naciśnij przycisk TAB [◀][▶], aby wybrać zakładkę KEYBOARD/PANEL (Klawiatura/Panel).

Jeśli dane ustawienie jest podzielone na dodatkowe ustawienia, zostanie wyświetlona ich lista.



4 Naciśnij przycisk [A], aby wybrać parametr 1 INITIAL TOUCH (1 Siła uderzenia).



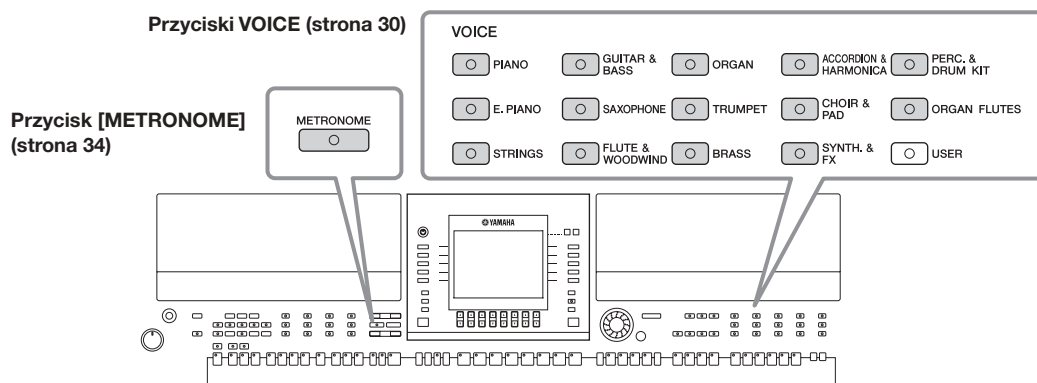
5 Naciśnij przycisk [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼], aby wybrać czułość klawiatury.

Aby uzyskać szczegółowe informacje o ustawieniach czułości klawiatury, zobacz strona 33.

W całym podręczniku strzałki używane w instrukcjach oznaczają przywołanie okien lub funkcji.
Na przykład powyższe instrukcje mogą być przedstawione następująco: [FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀▶] KEYBOARD/PANEL → [A] 1 INITIAL TOUCH.

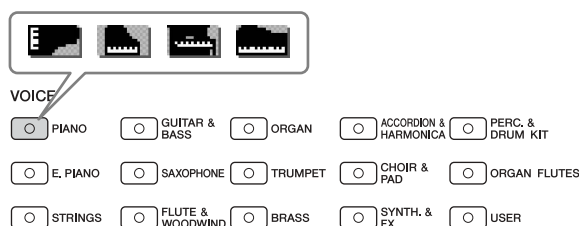
Gra przy użyciu brzmień

Instrument oferuje szeroką gamę niezwykle realistycznych brzmień, w tym brzmienia fortepianu, gitary, instrumentów strunowych oraz dętych i innych.



Odtwarzanie wstępnie zdefiniowanych brzmień

Wstępnie zdefiniowane brzmienia instrumentów są pogrupowane w odpowiednich folderach. Przyciski brzmienia na panelu są przypisane do odpowiednich kategorii wstępnie zdefiniowanych brzmień. Na przykład przycisk [PIANO] powoduje wyświetlenie różnych brzmień fortepianowych.

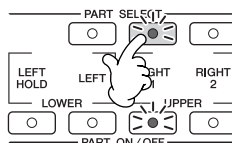


UWAGA Informacje o różnych brzmieniach

Lista brzmienia znajduje się w zestawieniu Tabele danych w witrynie internetowej firmy Yamaha. (Zobacz strona 5).

1 Naciśnij przycisk PART SELECT [RIGHT 1], aby otworzyć okno wyboru brzmienia.

Wybrane brzmienie dotyczy partii RIGHT 1. Aby uzyskać informacje o partii brzmienia, zobacz strona 84. Upewnij się, że przycisk PART ON/OFF [RIGHT 1] również jest włączony. Jeśli będzie wyłączony, partia odgrywana prawą ręką nie będzie słyszana.



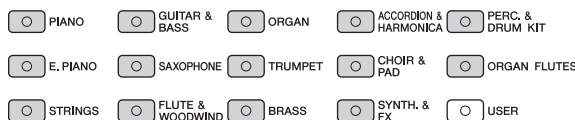
Określanie sposobu otwierania okna wyboru brzmienia (gdy jest naciśnięty jeden z przycisków wyboru kategorii VOICE).

Można wybrać sposób otwierania okna wyboru brzmienia (gdy jest naciśnięty jeden z przycisków wyboru kategorii VOICE).

- 1 Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.
[FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] CONFIG 2
- 2 Wybierz przycisk [B] (2 VOICE CATEGORY BUTTON OPTIONS) (Opcje przycisków kategorii Voice) i za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] zmień sposób otwierania okna wyboru brzmienia.
 - **OPEN & SELECT:**
Otwiera okno wyboru brzmienia z wybranym automatycznie głównym (pierwszym) brzmieniem kategorii (gdy jest naciśnięty jeden z przycisków wyboru kategorii VOICE). W domyślnych ustawieniach instrumentu funkcja OPEN & SELECT (Otwórz i wybierz) jest włączona.
 - **OPEN ONLY:**
Okno Tylko otwórz otwiera okno wyboru brzmienia z aktualnie wybranym brzmieniem (gdy jest naciśnięty jeden z przycisków wyboru kategorii VOICE).

2 Naciśnij jeden z przycisków VOICE, aby wybrać żądaną kategorię brzmień i otworzyć okno wyboru brzmienia.

VOICE

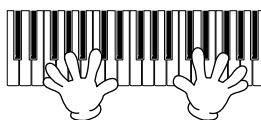


3 Naciśnij jeden z przycisków [A]–[J], aby wybrać odpowiednie brzmienie.

- UWAGA**
- Typ brzmienia oraz jego cechy są wyświetlane nad nazwą wstępnie zdefiniowanego brzmienia. Aby poznać szczegółową charakterystykę, zobacz strona 83.
 - Można wyświetlić informacje o wybranym brzmieniu, naciskając przycisk [7 ▲] (INFORMATION).
 - W dowolnej chwili można wrócić do okna głównego, dwukrotnie naciskając jeden z przycisków [A]–[J].



4 Zagraj na klawiaturze.



Łatwe włączanie ulubionego brzmienia

Instrument jest wyposażony w wiele wysokiej klasy brzmień, obejmujących praktycznie całe spektrum współczesnego instrumentarium dla każdego gatunku muzycznego. Taka mnogość brzmień może być jednak dla użytkownika przytłaczająca. Poniżej opisano dwie metody łatwego włączania ulubionych brzmień:

- **Zapisz swoje ulubione brzmienie w oknie USER (Użytkownik) w oknie wyboru brzmienia i wywołaj je za pomocą przycisku VOICE [USER].**
 - 1 Skopiuj swoje ulubione brzmienia ze ścieżki Preset do ścieżki User.
Aby poznać szczegóły czynności kopiowania, zobacz strona 74.
 - 2 Naciśnij przycisk VOICE [USER], aby otworzyć okno wyboru brzmienia, a następnie wybierz żądane brzmienie za pomocą przycisków [A]–[J].
- **Zapisz swoje ulubione brzmienie w pamięci rejestracyjnej, skąd można je wywoływać za pomocą przycisków REGISTRATION MEMORY (Pamięć rejestracyjna) [1]–[8].**
Aby poznać szczegóły operacji wykonywanych w pamięci rejestracyjnej, zobacz strona 135.

Odtwarzanie utworów demonstracyjnych brzmienia

Wysłuchaj utworów demonstracyjnych każdego brzmienia, aby zapoznać się z jego właściwościami oraz dopasowaniem do charakteru utworu.

1 W oknie wyboru brzmienia (strona 31, krok 3) naciśnij przycisk [8 ▼] (DEMO), aby rozpocząć odtwarzanie utworu demonstracyjnego wybranego brzmienia.

2 Aby zatrzymać odtwarzanie utworu demonstracyjnego, ponownie naciśnij przycisk [8 ▼] (DEMO).

Wybieranie brzmień perkusyjnych

Wybranie jednego z zestawów brzmień perkusyjnych w grupie [PERCUSSION & DRUM KIT] umożliwia granie na instrumencie z brzmieniami różnych instrumentów perkusyjnych. Szczegółowa lista zestawów perkusyjnych znajduje się w zestawieniu Tabele danych (strona 5).

Rysunki nad klawiszami wskazują, jaki typ brzmienia perkusyjnego z zestawu „Standard Kit 1” jest przypisany danemu klawiszowi (strona 15).

Wybieranie efektów dźwiękowych

Na klawiaturze można grać pojedyncze efekty dźwiękowe, takie jak świergot ptaków czy szum oceanu. Efekty dźwiękowe odpowiadają kategorii GM&XG/GM2.

- 1** Naciśnij przycisk PART SELECT [RIGHT 1], aby otworzyć okno wyboru brzmienia.
- 2** Naciśnij przycisk [8 ▲] (UP), aby wywołać kategorie brzmienia.
- 3** Naciśnij przycisk [2 ▲], aby wyświetlić stronę 2.
- 4** Za pomocą przycisku [E]/[F] wybierz kategorię GM&XG/GM2.
- 5** Naciśnij przycisk [2 ▲], aby wyświetlić stronę 2.
- 6** Naciśnij przycisk [F], aby wybrać kategorię SoundEffect.
- 7** Naciśnij jeden z przycisków [A]–[J], aby wybrać efekt dźwiękowy.
- 8** Zagraj na klawiaturze.

Wybieranie brzmień GM/XG/GM2

UWAGA Aby uzyskać szczegółowe informacje o formacie przypisywania brzmienia, zobacz strona 204.

Brzmienia GM/XG/GM2 można wybierać bezpośrednio przez operacje na panelu. Wykonaj kroki 1–4 opisane w rozdziale Wybieranie efektów dźwiękowych, wybierz odpowiednią kategorię, a następnie brzmienie.

Gra z użyciem różnych brzmień jednocześnie

Instrument pozwala grać z zastosowaniem różnych brzmień w tym samym czasie (strona 84).

• Nakładanie dwóch różnych brzmień

Funkcja ta pozwala tworzyć bogate i głębokie dźwięki.

• Wybieranie różnych brzmień z podziałem klawiatury na sekcje lewej i prawej ręki

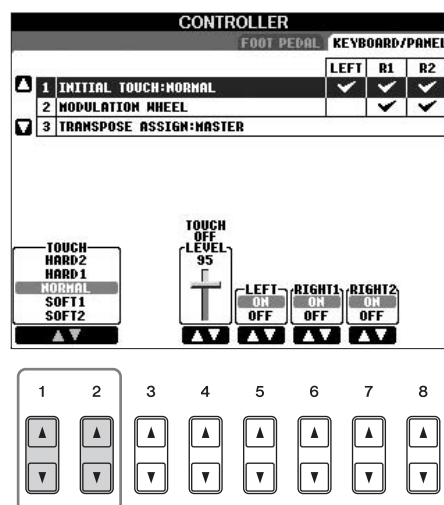
Możliwe jest granie z użyciem różnych brzmień dla partii lewej i prawej ręki. Podzielenie klawiatury pozwala np. grać lewą ręką z brzmieniem basu, a prawą ręką z brzmieniem fortepianu.

Ustawianie czułości klawiatury

Można wybrać dowolne ustawienia dynamiki klawiszy (czyli brzmienia dźwięków w zależności od siły uderzenia w klawisze). Wybrane ustawienia parametru Touch Sensitivity (Czułość klawiatury) będą uwzględniane w przypadku wszystkich brzmień.

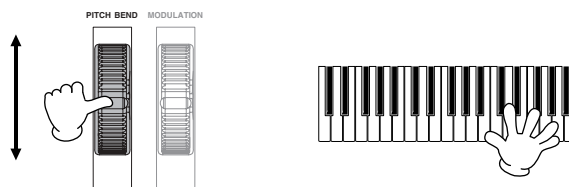
- Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu:
[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] KEYBOARD/
PANEL → [A] 1 INITIAL TOUCH
- Za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] wybierz stopień dynamiki.
HARD 2 To ustawienie wymaga bardzo silnego uderzenia w klawisze
w celu uzyskania dużej głośności. Ustawienie jest najlepsze
dla osób grających z dużą siłą nacisku.
HARD 1 To ustawienie wymaga dosyć silnego uderzenia w klawisze
w celu uzyskania dużej głośności.
NORMAL Standardowa dynamika klawiatury.
SOFT 1 Dużą głośność uzyskuje się podczas gry z umiarkowaną siłą.
SOFT 2 Dość dużą głośność uzyskuje się podczas delikatnej gry.
Ustawienie to jest najlepsze dla osób grających z małą siłą
nacisku.

- UWAGA**
- To ustawienie nie zmienia wagi klawiatury.
 - Jeśli nie chce się stosować funkcji czułości klawiatury, wyłącz odpowiednie parametry Touch, używając przycisków [5 ▼]–[7 ▼]. Po wyłączeniu parametrów Touch można wybrać stały poziom głośności, naciskając przycisk [4 ▲ ▼].
 - Ustawienia czułości klawiatury mogą nie mieć żadnego efektu w przypadku niektórych brzmień.



Korzystanie z pokręć Pitch Bend

Pokręto PITCH BEND służy do płynnego zwiększania (przesuwanie od siebie) i zmniejszania (przesuwanie do siebie) wysokości dźwięku. Ustawienie Pitch Bend jest stosowane do wszystkich partii klawiatury (RIGHT 1, 2 i LEFT). Pokręto PITCH BEND jest wyposażone w mechanizm sprężyny utrzymujący je w położeniu środkowym (neutralnym).



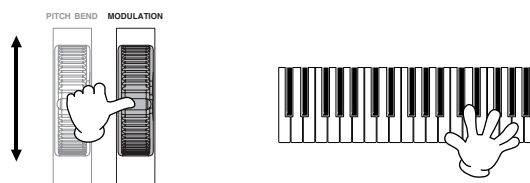
- UWAGA**
- Jeżeli maksymalny zakres stroju klawiatury został ustalony na wartość większą, niż 1200 centów (oktawa) za pośrednictwem MIDI, wówczas wysokość niektórych dźwięków może nie być całkowicie podniesiona lub obniżona.
 - Efekty użycia pokręć PITCH BEND nie będą stosowane do partii LEFT, gdy typ Chord Fingering (Palcowanie akordów) będzie miał wartość inną, niż FULL KEYBOARD lub AI FULL KEYBOARD i będą włączone opcje [ACMP] oraz [LEFT] w sekcji PART ON/OFF.

Maksymalny zakres stroju klawiatury można zmienić, wykonując następujące instrukcje.

- Wyświetl okno ustawiania zakresu stroju klawiatury.
[MIXING CONSOLE] → TAB [◀][▶] → TUNE → [H] PITCH BEND RANGE
- Ustaw zakres Pitch Bend każdej partii klawiatury, używając przycisku [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼].
Przycisk [5 ▲ ▼] ustawia zakres Pitch Bend dla partii LEFT.
Przycisk [6 ▲ ▼] ustawia zakres Pitch Bend dla partii RIGHT 1.
Przycisk [7 ▲ ▼] ustawia zakres Pitch Bend dla partii RIGHT 2.

Korzystanie z pokręć Modulation

Umożliwia zastosowanie efektu vibrato w odniesieniu do dźwięków granych na klawiaturze. Ten efekt jest stosowany do wszystkich partii klawiatury (RIGHT 1, 2 i LEFT). Obracanie pokręć MODULATION w dół (w kierunku napisu MIN) zmniejsza, a obracanie w górę (w kierunku napisu MAX) zwiększa głębokość efektu modulacji.



- UWAGA**
- Aby uniknąć przypadkowego zastosowania modulacji, przed rozpoczęciem gry należy ustawić pokrętkę MODULATION w pozycji MIN.
 - Efekty użycia pokrętki MODULATION nie będą stosowane do partii LEFT, gdy typ Chord Fingering (Palcowanie akordów) będzie miał wartość inną, niż FULL KEYBOARD lub AI FULL KEYBOARD i będą włączone opcje [ACMP] oraz [LEFT] w sekcji PART ON/OFF.

Można określić, czy efekty działania pokrętki MODULATION będą stosowane do każdej partii klawiatury.

- Otwórz okno.
[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] → KEYBOARD/PANEL → [A]/[B] 2 MODULATION WHEEL
- Określ, czy efekty działania pokrętki MODULATION będą stosowane do każdej partii klawiatury, używając przycisku [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼].
Przycisk [5 ▲ ▼] określa, czy efekty działania pokrętki MODULATION będą stosowane do partii LEFT klawiatury.
Przycisk [6 ▲ ▼] określa, czy efekty działania pokrętki MODULATION będą stosowane do partii RIGHT 1 klawiatury.
Przycisk [7 ▲ ▼] określa, czy efekty działania pokrętki MODULATION będą stosowane do partii RIGHT 2 klawiatury.

Korzystanie z metronomu

Metronom może być stosowany do regulowania szybkości tempa przy wykonywaniu utworów, gdyż miarowo odmierza takty. Na każdy takt przypada uderzenie metronomu, podobne do tykania zegara. Dzięki temu można poznać i kontrolować tempo utworu.

- Naciśnij przycisk **METRONOME**, aby włączyć metronom.

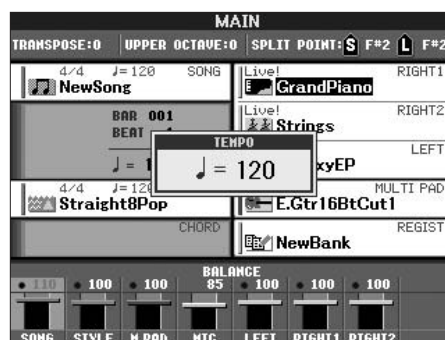
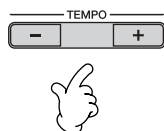
- Aby zatrzymać metronom, ponownie naciśnij przycisk **METRONOME**.



Zmiana ustawień tempa i metrum metronomu

■ Dostosowywanie tempa metronomu

- Naciśnij przycisk **TEMPO** [–]/[+], aby na wyświetlaczu pojawiło się okno ustawień tempa.



- Wybierz ustawienie tempa za pomocą przycisków **TEMPO** [–]/[+].

Naciśnięcie i przytrzymanie jednego z tych przycisków pozwala płynnie zwiększać lub zmniejszać wartość tempa. Można też wybrać dowolną wartość tempa za pomocą pokrętki DATA ENTRY. Aby przywrócić domyślne ustawienie tempa, naciśnij jednocześnie przyciski TEMPO [–]/[+].

UWAGA Informacje o oknie Tempo

Wartość wyświetlana w oknie ustawień tempa oznacza liczbę taktowanych ćwierćnut na minutę. Zakres tego parametru zawiera wartości od 5 do 500 uderzeń na minutę. Im większa wartość, tym szybsze tempo utworu.

- Naciśnij przycisk **[EXIT]**, aby zamknąć okno Tempo.

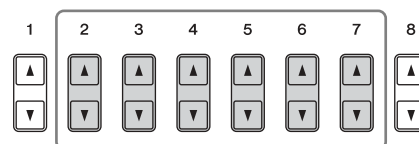
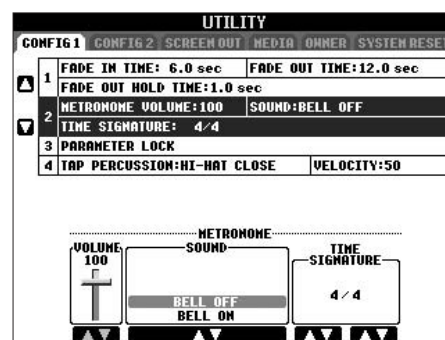
Ustawianie czasu wyświetlania okienka

- 1 Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.
[FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] CONFIG 2
- 2 Wybierz przycisk [B] (2 POPUP DISPLAY TIME) (2 Czas wyświetlania okienka) i ustaw czas za pomocą przycisków [7 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼].

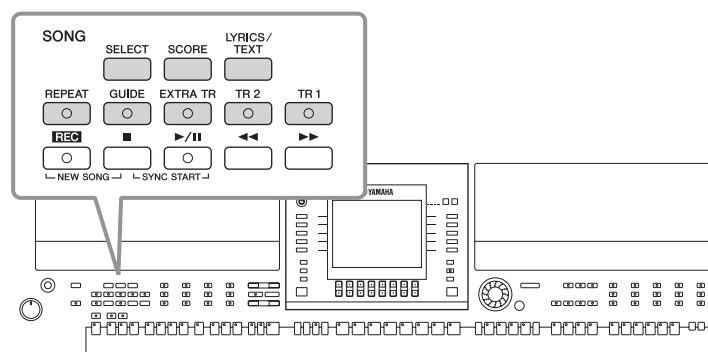
■ Wybieranie wartości metrum i inne ustawienia metronomu

- 1 Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu:
[FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] CONFIG 1 → [B] 2 METRONOME
- 2 Ustaw parametry za pomocą przycisków [2▲ ▼]–[7▲ ▼].

VOLUME	Określa głośność dźwięku metronomu.
SOUND	Określa, jaki dźwięk ma sygnalizować uderzenia metronomu. Bell Off.....Standardowy dźwięk metronomu bez dzwonka. Bell On.....Standardowy dźwięk metronomu z dzwonkiem.
TIME SIGNATURE (METRUM)	Określa metrum dźwięku metronomu.



Ćwiczenia ze wstępnie zdefiniowanymi utworami (Preset Songs)



UWAGA Utwór

W tym podręczniku określenie Utwór dotyczy danych wykonania.

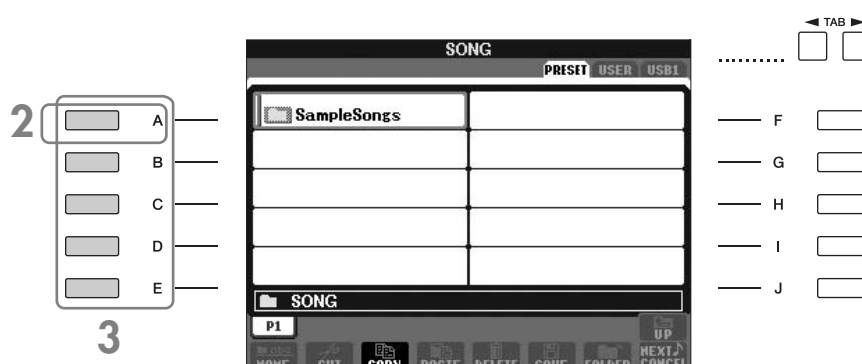
Odtwarzanie i słuchanie utworów przed rozpoczęciem ćwiczeń

Instrument zawiera kilka wstępnie zdefiniowanych utworów. W tym rozdziale znajdują się podstawowe informacje dotyczące odtwarzania wstępnie zdefiniowanych utworów:

- 1 Naciśnij przycisk SONG [SELECT], aby otworzyć okno wyboru utworu.



- 2 Naciśnij przycisk [A], aby wybrać kategorię Sample Song (Przykładowy utwór).

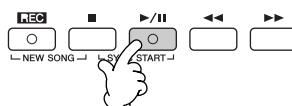


- 3 Wybierz utwór za pomocą przycisków [A]–[E].

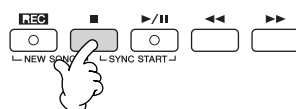
Można również wybrać plik za pomocą pokrętki DATA ENTRY, a następnie nacisnąć przycisk [ENTER], aby potwierdzić wybór tego utworu.

UWAGA W dowolnej chwili można wrócić do okna głównego, dwukrotnie naciskając jeden z przycisków [A]–[E].

- 4 Naciśnij przycisk SONG [▶/||] (PLAY/PAUSE), aby rozpocząć odtwarzanie.



5 Naciśnij przycisk SONG [■] (STOP), aby zatrzymać odtwarzanie.



Odtwarzanie utworów zapisanych w ścieżce USER (strona 73)

- 1 Naciśnij przycisk SONG [SELECT], aby otworzyć okno wyboru utworu.
- 2 Naciśnij przyciski TAB [◀][▶], aby wybrać zakładkę USER.



- 3 Wybierz utwór za pomocą przycisków [A]–[J].

Odtwarzanie utworów zapisanych na urządzeniu pamięci USB (strona 73)

⚠ PRZESTROGA

Przed rozpoczęciem korzystania z urządzenia pamięci USB należy zapoznać się z treścią rozdziału „Korzystanie z urządzenia pamięci USB (pamięć flash USB, dyskietka itp.)” strona 23.

- 1 Podłącz urządzenie pamięci USB do złącza [USB TO DEVICE].
- 2 Naciśnij przycisk SONG [SELECT], aby otworzyć okno wyboru utworu.
- 3 Za pomocą przycisków TAB [◀][▶] wybierz zakładkę USB (USB 1/USB 2) odpowiadającą urządzeniu pamięci USB włożonemu do instrumentu w kroku 1.
Zależnie od liczby podłączonych urządzeń, będą wyświetlane wskazania USB 1/USB 2 itd.



- 4 Za pomocą przycisków [A]–[J] wybierz utwór.

UWAGA Określony plik w urządzeniu pamięci USB można też wybrać, naciskając przycisk [USB].
[USB] → [A] SONG → [A]–[J]

Odtwarzanie utworów w kolejności

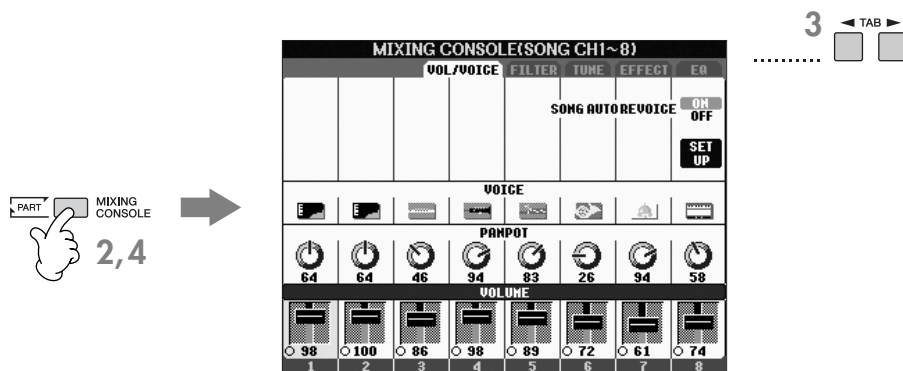
Instrument może odtworzyć wszystkie utwory znajdujące się w danym folderze po kolei.

- 1 Wybierz utwór w żądanym folderze.
- 2 Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING (Ustawienie utworu)
- 3 Naciśnij przycisk [H] (REPEAT MODE) (Tryb powtarzania), aby wybrać opcję ALL (Wszystkie).
- 4 Naciśnij przycisk SONG [▶/||] (PLAY/PAUSE), aby rozpocząć odtwarzanie.
Wszystkie utwory w wybranym folderze zostaną odtworzone po kolei.
- 5 Naciśnij przycisk SONG [■] (STOP), aby zatrzymać odtwarzanie.
- 6 Aby wyłączyć odtwarzanie utworów w kolejności, naciśnij przycisk [H] i wybierz w pozycji OFF w oknie przedstawionym w kroku 2.

Zwiększanie głośności wybranej partii utworu

W instrumencie jeden utwór może zawierać dane dla maksymalnie szesnastu kanałów MIDI. Możliwe jest wybranie do ćwiczeń jednego kanału i zwiększenie jego głośności.

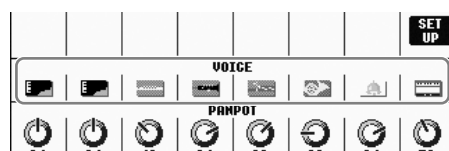
- 1 Wybierz utwór. Metoda wybierania utworu jest taka sama jak opisana w rozdziale „Odtwarzanie i słuchanie utworów przed rozpoczęciem ćwiczeń” (strona 36, kroki 1–3).
- 2 Naciśnij przycisk [MIXING CONSOLE], aby otworzyć okno MIXING CONSOLE.



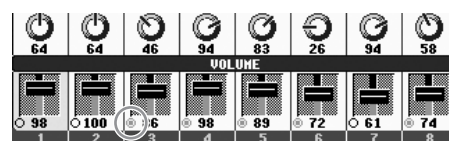
- 3 Naciskaj przyciski TAB [◀][▶], aby wybrać zakładkę VOL/VOICE.
- 4 Naciśnij przycisk [MIXING CONSOLE], aż w górnej części okna pojawi się komunikat MIXING CONSOLE (SONG CH1–8) (Konsola miksowania [Kanał utworu 1–8]).
- 5 Za pomocą przycisków [E]/[J] wybierz funkcję VOLUME.
- 6 Aby zwiększyć głośność wybranych kanałów, naciśnij odpowiednie przyciski [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼].
Jeśli żądany kanał nie jest wyświetlany w oknie MIXING CONSOLE (SONG CH1–8), naciśnij przycisk [MIXING CONSOLE], aby otworzyć okno MIXING CONSOLE (SONG CH9–16).

Jeśli nie znasz numeru kanału, którego głośność chcesz zwiększyć:

- Sprawdź ikony instrumentów znajdujące się pod napisem VOICE.



- Sprawdź oznaczenia kanałów, które są podświetlane podczas odtwarzania utworu. Obserwowanie tych oznaczeń w czasie odsłuchiwania utworu pozwala ustalić numer kanału, którego głośność ma być zwiększona.



Wyświetlanie zapisu nutowego (Score)

Instrument pozwala korzystać z zapisu nutowego wybranego utworu. Warto zapoznać się z zapisem nutowym utworu przed rozpoczęciem ćwiczeń.

- UWAGA**
- Instrument może wyświetlać zapis nutowy utworów dostępnych w sprzedaży lub utworów nagranych przez użytkownika.
 - Instrument wyświetla zapis nutowy na podstawie danych muzycznych utworu. Z tego powodu zapis nutowy może różnić się od dostępnych w sprzedaży partytur tych samych utworów, zwłaszcza w przypadku złożonych fragmentów lub fragmentów składających się z wielu krótkich nut.
 - Funkcji zapisu nutowego nie może być wykorzystywana do tworzenia danych utworu przez wpisywanie nut. Aby uzyskać informacje o tworzeniu danych utworu, zobacz strona 147.

1 Wybierz utwór (strona 36).

2 Naciśnij przycisk [SCORE], aby otworzyć okno wyświetlania zapisu nutowego.

- UWAGA** Przed rozpoczęciem gry zapoznaj się z całą partyturą.
Naciskaj przyciski TAB [◀][▶], aby otwierać następne strony zapisu.
W celu wybierania kolejnych stron możesz też używać przełącznika nożnego (strona 196).

3 Naciśnij przycisk SONG [▶/II] (PLAY/PAUSE), aby rozpocząć odtwarzanie.

Bieżące miejsce w utworze wskazuje podskakująca „piłeczka”.

4 Naciśnij przycisk SONG [■] (STOP), aby zatrzymać odtwarzanie.

Zmiana zapisu nutowego

Zapis nutowy można dowolnie zmieniać, aby go dostosować do własnych preferencji.

1 Naciśnij przycisk [SCORE], aby otworzyć okno wyświetlania zapisu nutowego.

- UWAGA** Zapis nutowy z prawej strony podano wyłącznie w celach instruktażowych, a przedstawiony utwór nie jest wstępnie zdefiniowanym utworem dostępnym w instrumencie.

2 Zmień zgodnie z potrzebami następujące ustawienia.

- **Zmiana wielkości zapisu nutowego**
Naciśnij przycisk [7 ▲ ▼], aby zmienić rozmiar zapisu nutowego.
- **Wyświetlanie zapisu nutowego dla partii tylko prawej lub tylko lewej ręki**
Naciśnij przycisk [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼], aby wyłączyć wyświetlanie partii lewej/prawej ręki.

- **Dostosowywanie okna zapisu nutowego**

- **Wyświetlanie oznaczeń nut po lewej stronie**

- 1 Naciśnij przycisk [5 ▲ ▼] (NOTE), aby wyświetlić oznaczenie nuty.
- 2 Naciśnij przycisk [8 ▲ ▼] (SET UP), aby otworzyć okno ustawień szczegółowych.
- 3 Naciśnij przycisk [6 ▼] (NOTE NAME) (Oznaczenie nuty), aby wybrać tryb Fixed Do (Stałe do).
- 4 Naciśnij przycisk [8 ▲] OK, aby wybrane ustawienie zostało zastosowane.

- **Oznaczanie nut kolorami (tylko PSR-S900)**

Naciśnij przycisk [6 ▲ ▼], aby włączyć funkcję COLOR (Kolor).

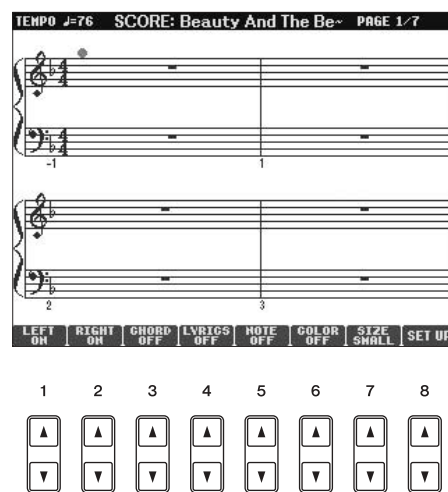
UWAGA Informacje o kolorach nut

Każdy dźwięk ma przypisany kolor, a ustawień tych nie można zmieniać.
c: czerwony, d: żółty, e: zielony, f: pomarańczowy, g: niebieski, a: fioletowy, b: szary.

- **Zwiększanie liczby wyświetlanych taktów**

Można zwiększyć liczbę taktów widocznych na wyświetlaczu, ograniczając liczbę wyświetlanych elementów (takich jak partia, słowa, akordy itd.).

Za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]–[4 ▲ ▼] wyłącz wyświetlanie elementów, które mają być niewidoczne.



Wybierz dowolne ustawienia szczegółowych parametrów typu widoku.

1 Naciśnij przycisk [8 ▲ ▼] (SET UP), aby otworzyć okno ustawień szczegółowych.

2 Ustaw typ widoku za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]–[6 ▲ ▼].

LEFT CH/RIGHT CH	Ta funkcja określa, który kanał MIDI w danych utworu jest używany dla partii lewej i prawej ręki. Ustawienie tej funkcji przyjmuje wartość (AUTO) (Automatyczny) po wybraniu innego utworu. AUTO Kanały MIDI w danych utworu są automatycznie przypisywane partiom lewej i prawej ręki — ustawienie dla partii tego samego kanału, który został wybrany w oknie [FUNCTION] → [B] SONG SETTING. 1–16 Służy do przypisywania danych kanałów MIDI (1–16) partiom lewej i prawej ręki. OFF (tylko LEFT CH) Bez przypisania kanału: Wyłączenie wyświetlania zakresu klawiatury dla lewej ręki.
KEY SIGNATURE	Umożliwia wprowadzenie zmiany tonacji w środku utworu, w miejscu zatrzymania. To menu pozwala na wyświetlanie zapisu, gdy utwór nie zawiera ustawień tonacji.
QUANTIZE	Parametr odpowiedzialny za rozdzielczość zapisu nutowego, pozwalający poprawić czytelność wyświetlanych nut, tak aby pasowały do wybranej wartości. Przy doborze wartości parametru należy wybrać najmniejszą wartość rytmiczną w utworze.
NOTE NAME	Spośród trzech następujących rodzajów wybierz rodzaj oznaczenia nut występującego w zapisie nutowym po lewej stronie nuty. Wyboru oznaczeń można dokonać, gdy jest włączony parametr NOTE przedstawiony w kroku 1 w rozdziale „Wyświetlanie oznaczenia nut po lewej stronie”. A, B, C Nazwy nut są wyświetlane w postaci liter (C, D, E, F, G, A, B). FIXED DO Oznaczenie nut solmizacją (solfeggio), inne dla każdego języka. Język jest wybierany z listy LANGUAGE (Język) w oknie OWNER (Użytkownik) (strona 19). MOVABLE DO (Ruchome do) Oznaczenie nut solmizacją (solfeggio) wg skali interwałów, zgodne z oznaczeniami klawiszy. Pryma jest oznaczona jako Do. Na przykład pryma klawisza G-dur „Sol” byłaby oznaczona jako „Do”. Oznaczenia nut, podobnie jak w przypadku funkcji Fixed Do, zależą od wybranego języka.

3 Naciśnij przycisk [8 ▲] OK, aby wybrane ustawienie zostało zastosowane.

UWAGA Zapisywanie ustawień widoku zapisu nutowego
Ustawienia widoku zapisu nutowego można zapisać jako część utworu (strona 166).

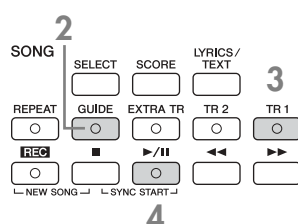
Wyciszanie partii prawej lub lewej ręki i wyświetlanie zapisu nutowego

Funkcja Guide wskazuje nuty, które należy zagrać i kiedy należy je zagrać oraz jak długo powinny być przytrzymane. Można też ćwiczyć we własnym tempie, ponieważ akompaniament jest wstrzymywany do momentu, aż zostanie zagrany właściwy dźwięk. Poniżej objaśniono, jak wyciszyć partię lewej lub prawej ręki, aby ćwiczyć jedną partię.

Ćwiczenia partii prawej ręki (TRACK 1)

1 Wybierz utwór (strona 36), a następnie naciśnij przycisk [SCORE], aby otworzyć okno zapisu nutowego.

2 Włącz przycisk [GUIDE].



3 Naciśnij przycisk SONG [TR 1], aby wyciszyć partię prawej ręki.

Wskazanie [TR 1] zniknie. Teraz można zagrać tę partię samodzielnie.

4 Naciśnij przycisk SONG [▶/||] (PLAY/PAUSE), aby rozpocząć odtwarzanie.

Ćwicz wyciszoną partię, korzystając z wyświetlanego zapisu nutowego.

UWAGA

Ustawianie tempa

Zobacz strona 34.

Szybka zmiana ustawienia tempa podczas wykonywania utworu — funkcja Tap (Nabicie tempa)

Ustawienia tempa można zmieniać podczas odtwarzania utworu, dwukrotnie naciskając przycisk [TAP TEMPO] w żądanym tempie.

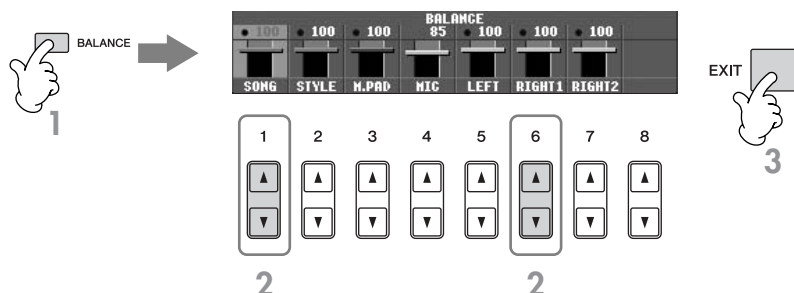
5 Naciśnij przycisk SONG [■] (STOP), aby zatrzymać odtwarzanie.

6 Wyłącz przycisk [GUIDE].

Równoważenie poziomu głośności utworu i klawiatury

Ta funkcja pozwala równoważyć poziom głośności utworu i partii klawiatury.

- 1 Naciśnij przycisk [BALANCE], aby otworzyć okno równoważenia głośności.
- 2 Dostosuj poziom głośności utworu za pomocą przycisku [1 ▲ ▼]. Aby dostosować głośność klawiatury (RIGHT 1), użyj przycisku [6 ▲ ▼].
- 3 Naciśnij przycisk [EXIT], aby zamknąć okno równoważenia głośności.



UWAGA

Informacje o partiach klawiatury (Right 1, Right 2, Left)

Zobacz strona 84.

Inne funkcje wskazywania

W instrukcjach zawartych w rozdziale „Wyciszanie partii prawej lub lewej ręki i wyświetlanie zapisu nutowego” (strona 40) wykorzystano początkowe ustawienie o nazwie Follow Lights (Gra z diodami). Istnieją również inne zastosowania funkcji Guide, które opisano poniżej.

Aby wybrać funkcję Guide, zobacz strona 145.

□ Ustawienia partii wykonywanych na klawiaturze

• Any Key

Ustawienie dowolny klawisz pozwala ćwiczyć tempo i rytm gry na klawiaturze.

□ Ustawienia dla karaoke

• Karao-Key

Funkcja klawisza karao automatycznie dostosowuje tempo odtwarzania utworu do tempa śpiewu. Jest to wygodne narzędzie do ćwiczenia śpiewu z jednoczesną grą na klawiaturze.

• Vocal CueTIME (PSR-S900)

Funkcja ta automatycznie dostosowuje tempo akompaniamentu do melodii (stroju) śpiewu, co pozwala ćwiczyć śpiew w odpowiednim stroju klawiatury.

Ćwiczenie partii lewej ręki (TRACK 2) i wyświetlanie zapisu nutowego

1,2 Wykonaj kroki opisane w rozdziale „Ćwiczenie partii prawej ręki (TR 1)” (strona 40).

3 Naciśnij przycisk [TR 2], aby wyciszyć partię lewej ręki.

Wskazanie [TR 2 (L)] zniknie. Teraz można zagrać tę partię samodzielnie.

4 Naciśnij przycisk SONG [▶/||] (PLAY/PAUSE), aby rozpocząć odtwarzanie i ćwiczenie gry wyciszonej partii.

5 Naciśnij przycisk SONG [■] (STOP), aby zatrzymać odtwarzanie.

6 Wyłącz przycisk [GUIDE].

Ćwiczenia z funkcją Repeat Playback (powtarzanie odtwarzania)

Dzięki funkcji Song Repeat (Powtarzanie utworu) utwór lub jego fragment obejmujący wybrane takty mogą być powtarzane, czyli odtwarzane raz za razem. Dzięki temu można wielokrotnie ćwiczyć frazy trudne do wykonania.

Odtwarzanie utworu raz za razem

- 1** Wybierz utwór (strona 36).
- 2** Naciśnij przycisk [REPEAT], aby uruchomić funkcję powtarzania.
- 3** Naciśnij przycisk SONG [▶/||] (PLAY/PAUSE), aby rozpocząć odtwarzanie.
Utwór będzie odtwarzany raz za razem, aż do naciśnięcia przycisku SONG [■] (STOP).
- 4** Naciśnij przycisk SONG [■] (STOP), aby zatrzymać odtwarzanie.
- 5** Ponownie naciśnij przycisk [REPEAT], aby wyłączyć funkcję powtarzania.

Wybieranie zakresu taktów i odtwarzanie fragmentu raz za razem — funkcja A–B Repeat (Powtarzanie A–B)

- 1** Wybierz utwór (strona 36).
- 2** Naciśnij przycisk SONG [▶/||] (PLAY/PAUSE), aby rozpocząć odtwarzanie.
- 3** Wybierz fragment do powtarzania.
Naciśnij przycisk [REPEAT] w punkcie początkowym (A) fragmentu, który ma być powtarzany. Ponownie naciśnij przycisk [REPEAT] w punkcie końcowym (B). Po automatycznym wprowadzeniu (doprowadzeniu od frazy) fragment od punktu A do punktu B będzie odtwarzany raz za razem.
UWAGA Szybki powrót do punktu A
Bez względu na to, czy utwór jest odtwarzany, czy zatrzymany, naciśnięcie przycisku [■] (STOP) powoduje powrót do punktu A.
- 4** Naciśnij przycisk SONG [■] (STOP), aby zatrzymać odtwarzanie.
- 5** Ponownie naciśnij przycisk [REPEAT], aby wyłączyć funkcję powtarzania.

Inne sposoby wybierania fragmentu A–B, który ma być powtarzany

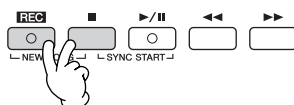
- Wybieranie fragmentu do powtarzania, gdy utwór jest zatrzymany
 - 1 Naciśnij przycisk [▶▶] (Fast Forward), aby przewinąć do lokalizacji punktu A.
 - 2 Naciśnij przycisk [REPEAT], aby określić punkt A.
 - 3 Naciśnij przycisk [▶▶] (Fast Forward), aby przewinąć do lokalizacji punktu B.
 - 4 Ponownie naciśnij przycisk [REPEAT], aby określić punkt B.
- Wybieranie fragmentu do powtarzania między punktem A oraz zakończeniem utworu
Oznaczenie tylko punktu A powoduje wielokrotne odtwarzanie fragmentu między punktem A oraz zakończeniem utworu.

Nagrywanie własnego wykonania

Można nagrać własne wykonanie za pomocą funkcji Quick Recording (Szybkie nagrywanie). Jest to praktyczne narzędzie umożliwiające łatwe porównanie własnego wykonania z oryginałem ćwiczonego utworu. Funkcja ta pozwala też ćwiczyć utwory grane na cztery ręce, gdy użytkownik dysponuje nagraniem partii drugiej osoby.

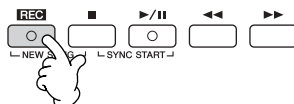
1 Naciśnij przyciski [REC] i [■] (STOP) jednocześnie.

Automatycznie jest ustawiana czysta ścieżka.



2 Wybierz brzmienie (strona 30). Zostanie nagrane wybrane brzmienie.

3 Naciśnij przycisk [REC].

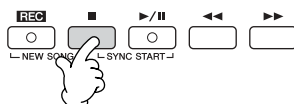


4 Rozpocznij nagrywanie.

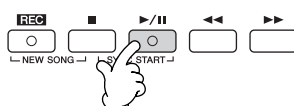
Nagrywanie rozpocznie się automatycznie po zagranii pierwszego dźwięku na klawiaturze.

5 Naciśnij przycisk SONG [■] (STOP), aby zatrzymać nagrywanie.

Na wyświetlaczu pojawi się komunikat przypominający o zapisaniu nagrań utworu. Aby zamknąć ten komunikat, naciśnij przycisk [EXIT].



6 Naciśnij przycisk SONG [▶/II] (PLAY/PAUSE), aby rozpocząć odtwarzanie nagrań wykonania.



7 Zapisz nagrane wykonanie.

- 1 Naciśnij przycisk SONG [SELECT], aby otworzyć okno wyboru utworu.
- 2 Za pomocą przycisków TAB [◀][▶] wybierz odpowiednią zakładkę (USER, USB itd.), na której chcesz zapisać dane. Wybierz zakładkę USER, aby zapisać dane w wewnętrznej pamięci instrumentu, lub zakładkę USB, aby zapisać dane w urządzeniu pamięci USB.
- 3 Naciśnij przycisk [6 ▼] (SAVE), aby otworzyć okno nadawania nazw plikom.
- 4 Wprowadź nazwę pliku (strona 77).
- 5 Naciśnij przycisk [8 ▲] OK, aby zapisać plik.
Naciśnij przycisk [8 ▼] (CANCEL), aby anulować zapisywanie.

⚠ PRZESTROGA

Niezapisane nagranie zostanie utracone, jeśli zostanie wybrany inny utwór lub zostanie wyłączone zasilanie.

Gdy pojawia się następujący komunikat: S“Song” changed. Save?/“Song” speichern?/“Song” modifié. Sauv.?/“Song” cambiado. ¿Guardar?/Salvare “Song”? (Utwór został zmieniony. Czy go zapisać?)

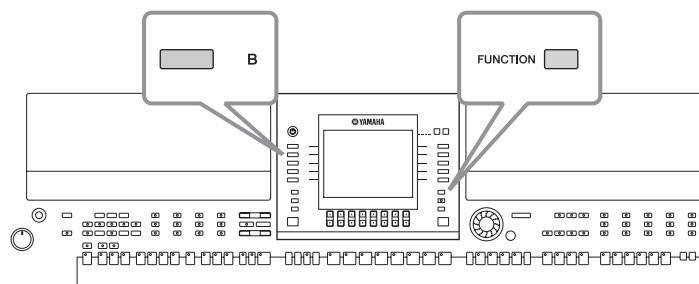
Nagrane dane jeszcze nie zostały zapisane. Naciśnij przycisk [G] (YES), aby otworzyć okno wyboru utworu i zapisać dane (zobacz powyżej). Naciśnij przycisk [H] (NO), aby anulować operację.

Odtwarzanie utworów zapisanych na ścieżce USER lub urządzeniu pamięci USB.

Zobacz strona 37.

Granie partii podkładu z zastosowaniem technologii Performance Assistant

Ta funkcja sprawia, że gra podkładu do odtwarzanych utworów staje się wyjątkowo łatwa.



UWAGA Przed zastosowaniem technologii Performance Assistant

Korzystanie z technologii Performance Assistant jest możliwe tylko w przypadku utworów, które mają zapisane dane o akordach. Jeśli utwór zawiera takie dane, podczas jego odtwarzania w oknie głównym pojawią się nazwy aktualnie granych akordów. W taki też sposób można łatwo sprawdzić, czy dany utwór zawiera dane o akordach.

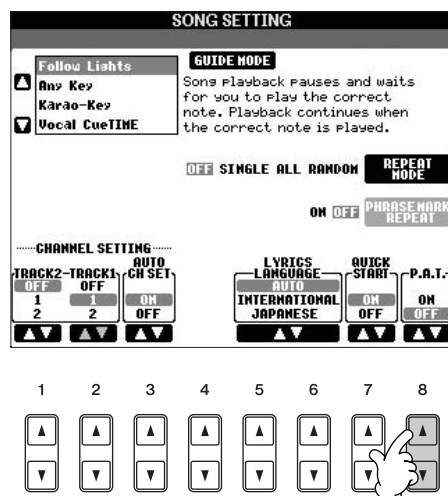
1 Wybierz utwór (strona 36).

W instrukcjach w tym przykładzie są używane utwory z folderu SampleSongs.

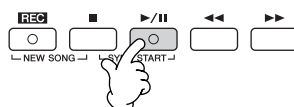
2 Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING

3 Naciśnij przycisk [8 ▲ ▼], aby uruchomić funkcję [P.A.T.] (Performance Assistant).



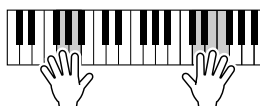
4 Naciśnij przycisk SONG [▶/II] (PLAY/PAUSE), aby rozpocząć odtwarzanie.



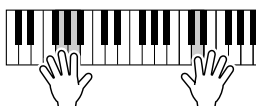
5 Zagraj na instrumencie.

Instrument automatycznie dostosowuje partię graną na klawiaturze do utworu i akordów, bez względu na uderzane klawisze. Dostosowuje nawet dźwięki do sposobu gry. Można to sprawdzić, grając na trzy sposoby.

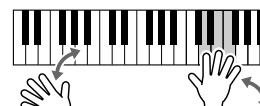
- Granie jednocześnie lewą i prawą ręką (sposób 1).
- Granie jednocześnie lewą i prawą ręką (sposób 2).
- Granie na przemian lewą i prawą ręką.



Zagraj prawą ręką trzy dźwięki jednocześnie.



Zagraj kilka dźwięków, jeden po drugim, palcami prawej ręki.



Zagraj prawą ręką trzy dźwięki jednocześnie.

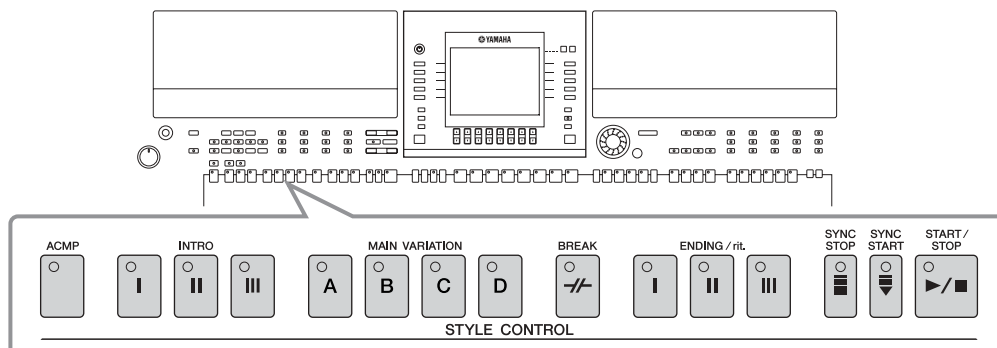
6 Naciśnij przycisk SONG [■] (STOP), aby zatrzymać odtwarzanie.

7 Naciśnij przycisk [8 ▲ ▼], aby wyłączyć funkcję [P.A.T.] (Performance Assistant).

Granie akompaniamentu z użyciem funkcji automatycznego akompaniamentu (odtworzenie stylu)

Funkcja Auto Accompaniment umożliwia odtworzenie automatycznego akompaniamentu, gdy lewą ręką są grane tylko akordy. Pozwala to uzyskać brzmienie całego zespołu lub orkiestry, nawet gdy gra tylko jedna osoba.

Automatyczny akompaniament jest tworzony na podstawie kanw rytmicznych różnych stylów akompaniamentu. Instrument udostępnia szeroką gamę stylów, należących do różnych gatunków muzyki, takich jak pop, jazz i inne.



Granie utworu „Mary Had a Little Lamb” z funkcją Auto Accompaniment

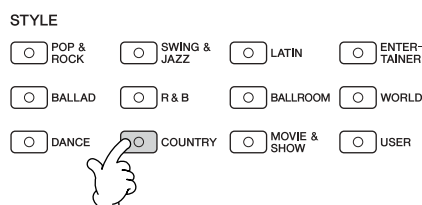
MARY HAD A LITTLE LAMB

Tradycyjny

Styl: country pop

Ending (Zakończenie)

1 Naciśnij przycisk STYLE CONTROL „COUNTRY” (Sterowanie stylem — country).

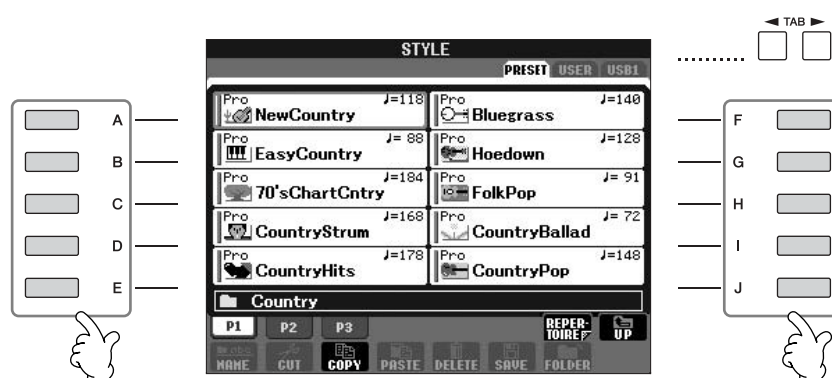


Włączanie wyświetlania tempa nad nazwą stylu

Można wybrać, czy nad nazwą stylu ma być wyświetlane tempo.

- 1 Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.
[FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] CONFIG 2
- 2 Wybierz przycisk [B] (2 DISPLAY STYLE TEMPO) (Wyświetlanie tempa stylu) i za pomocą przycisków [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼] włącz/wyłącz wyświetlanie tempa.
 - ON:
tempo jest wyświetlane nad nazwą stylu.
W domyślnych ustawieniach instrumentu funkcja wyświetlania tempa stylu jest włączona.
 - OFF:
tempo nie jest wyświetlane nad nazwą stylu.

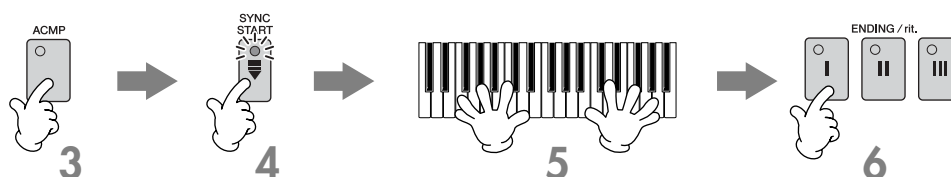
2 Za pomocą przycisków [A]–[J] wybierz styl CountryPop.



- UWAGA**
- Typ stylu i jego główne cechy są wyświetlane nad nazwą wstępnie zdefiniowanego stylu (Preset Style). Aby poznać szczegółową charakterystykę, zobacz strona 106.
 - Gdy przycisk [7 ▲] (REPERTOIRE) (Repertuar) jest naciśnięty po wybraniu stylu, można wywołać niestandardowe ustawienia panelu (brzmienia, tempa itp.) zaprojektowane tak, aby najlepiej pasowały do wybranego stylu. Aby uzyskać więcej informacji dotyczących przycisku Repertoire, zobacz strona 56. Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do poprzedniego okna.
 - W dowolnej chwili można wrócić do okna głównego, dwukrotnie naciskając jeden z przycisków [A]–[J].

3 Aby wyłączyć funkcję automatycznego akompaniamentu, naciśnij przycisk [ACMP].

Akordy wybrzmiewające w automatycznym akompaniamentcie graj w strefie lewej ręki klawiatury (niższej partii).



4 Naciśnij przycisk [SYNC START] (Początek synchroniczny), aby ustawić automatyczny akompaniament w trybie gotowości, co pozwala na rozpoczęcie akompaniamentu jednocześnie z grą.

5 Gdy tylko zaczniesz grać akord lewą ręką, zostanie uruchomiony automatyczny akompaniament.

Spróbuj grać lewą ręką akordy, a prawą ręką melodię.

- UWAGA** **Palcowanie akordów**
Istnieje siedem różnych sposobów palcowania, których można używać do określania akordów (strona 106).

6 Wybierz automatycznie odpowiednie zakończenie, naciskając przycisk [ENDING/rit.] (Zakończenie/ritardando) w momencie, gdy w zapisie nutowym (strona 46) pojawi się wskazanie zakończenia Ending.

Styl zostanie automatycznie zatrzymany po zagraniu zakończenia.

UWAGA

• Informacje o różnych stylach

Lista stylów znajduje się w zestawieniu Tabele danych w witrynie internetowej firmy Yamaha. (Zobacz strona 5).

• Szybka zmiana ustawienia tempa podczas wykonywania utworu — funkcja Tap

Ustawienia tempa można zmieniać podczas odtwarzania, dwukrotnie naciskając przycisk [TAP TEMPO] w żądanym tempie.

• Ustawianie punktu podziału klawiatury (oddzielenie zakresu prawej i lewej ręki)

Zobacz strona 110.

• Włącza lub wyłącza funkcję dynamiki klawiatury podczas odtwarzania stylu Style Touch (Dynamika stylu)

Zobacz strona 109.

Równoważenie poziomu głośności stylu i klawiatury

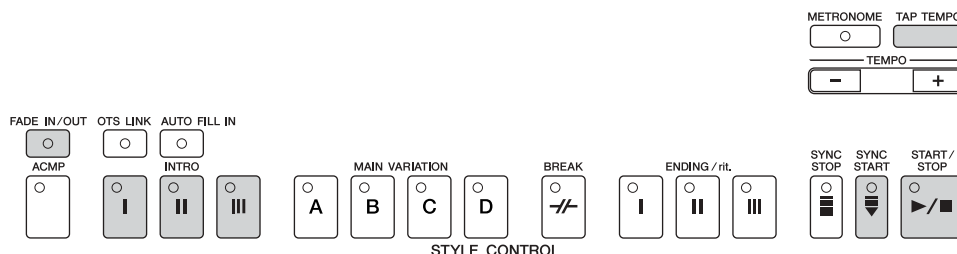
Funkcja ta pozwala równoważyć poziom głośności stylu i partii klawiatury.

- 1 Naciśnij przycisk [BALANCE], aby otworzyć okno równoważenia głośności.
- 2 Aby wybrać ustawienia głośności stylu, użyj przycisku [2 ▲ ▼]. Aby dostosować głośność klawiatury (RIGHT 1), użyj przycisku [6 ▲ ▼].
- 3 Naciśnij przycisk [EXIT], aby zamknąć okno równoważenia głośności.

Funkcje wzbogacające style akompaniamentu

Aby uzyskiwać bardziej dynamiczne i profesjonalne brzmienie wykonywanych utworów, można automatycznie dodawać specjalny wstęp i zakończenie, a także wprowadzać zmiany rytmu czy akordów. Jest kilka różnych funkcji wzbogacających style akompaniamentu w każdej sytuacji: na początku, podczas wykonywania lub na zakończenie utworu. Można dowolnie łączyć opisane poniżej możliwości.

Aby rozpocząć grę



● Start/Stop

Naciśnięcie przycisku STYLE CONTROL [START/STOP] powoduje rozpoczęcie odtwarzania stylu akompaniamentu.

● Intro

Schemat wykorzystywany z reguły na początku utworu. Dla każdego wstępnie zdefiniowanego stylu są dostępne trzy odmiany wstępu. Po zakończeniu wstępu akompaniament przechodzi do sekcji Main (Główna) (zobacz „Main” w rozdziale „Podczas odtwarzania stylu” poniżej).

Naciśnij jeden z przycisków INTRO [I]–[III] przed rozpoczęciem odtwarzania stylu, a następnie naciśnij przycisk STYLE CONTROL [START/STOP], aby rozpocząć odtwarzanie stylu.

● Synchro Strat (Start synchroniczny)

Uaktywnienie funkcji Synchro Start powoduje, że akompaniament zacznie być odtwarzany, gdy tylko użytkownik rozpocznie grę na klawiaturze.

Naciśnij przycisk [SYNC START] (Start synchroniczny), gdy odtwarzanie stylu jest zatrzymane, a następnie zagraj dowolny akord w strefie akordu na klawiaturze, aby rozpocząć odtwarzanie stylu.

● Fade In (Wzmacnianie głośności)

Uruchomienie funkcji Fade In przed rozpoczęciem odtwarzania stylu powoduje stopniowe zwiększanie głośności w trakcie utworu. Naciśnij przycisk [FADE IN/OUT] przed rozpoczęciem odtwarzania stylu, a następnie naciśnij przycisk STYLE CONTROL [START/STOP], aby uruchomić odtwarzanie stylu.

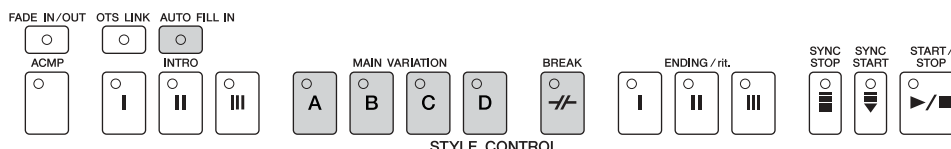
● Tap

Funkcja ta umożliwia nabicie dowolnego tempa i automatyczne uruchomienie stylu w tym tempie. Aby nabić dowolne tempo, wystarczy nacisnąć i zwolnić przycisk [TAP TEMPO] odpowiednią liczbę razy (4 razy dla metrum na 4), a styl zostanie automatycznie odtworzony w wybranym tempie.

UWAGA

Gdy jest zastosowana funkcja Tap, mogą być wybrane niektóre brzmienia perkusyjne, a także wartości poziomu dynamiki (głośności) brzmień. [FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀▶] CONFIG 1 → [B] 4 TAP

Podczas odtwarzania stylu



● Main (Główna)

Służy do odtwarzania głównej partii utworu. Funkcja Main (Główna) włącza powtarzanie kilkutaktowej frazy stylu akompaniamentu raz za razem. Dla każdego wstępnie zdefiniowanego stylu są dostępne cztery schematy. Naciśnij jeden z przycisków MAIN [A]–[D] podczas odtwarzania stylu.

● Fill In

Funkcja ta pozwala na wkomponowanie dynamicznych przejść lub przerywników rytmu akompaniamentu, aby nadać grze większy profesjonalizm.

Włącz przycisk [AUTO FILL IN] (Automatyczna fraza przejściowa) przed lub podczas odtwarzania stylu. Następnie po prostu naciśnij podczas gry jeden z przycisków MAIN VARIATION (A, B, C, D) (Odmiana główna A, B, C, D), a frazy przejściowe zostaną wygenerowane automatycznie (AUTO FILL), wzbogacając automatyczny akompaniament. Gdy fraza przejściowa się zakończy, nastąpi płynne przejście do wybranej sekcji głównej (A, B, C, D).

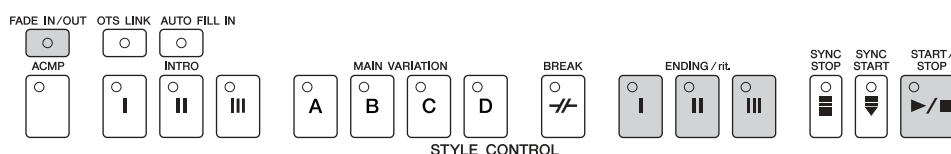
Nawet jeśli przycisk [AUTO FILL IN] będzie wyłączony, naciśnięcie przycisku odtwarzanej sekcji spowoduje utworzenie odpowiedniej frazy przejściowej przed powrotem do tej samej sekcji głównej.

● Break

Funkcja przerwy pozwala wkomponowywać dynamiczne pauzy w rytm akompaniamentu, co nadaje utworom profesjonalne brzmienie.

Naciśnij przycisk [BREAK] podczas odtwarzania stylu.

Aby zakończyć grę



● Start/stop

Naciśnięcie przycisku STYLE CONTROL [START/STOP] powoduje zakończenie odtwarzania stylu.

● Ending (Zakończenie)

Służy do zakończenia utworu. Dla każdego wstępnie zdefiniowanego stylu są dostępne trzy odmiany zakończenia. Po zagranie całego zakończenia odtwarzanie stylu zostanie automatycznie zatrzymane.

Naciśnij jeden z przycisków ENDING/rit. [I]–[III] (Zakończenie/ritardando I–III) podczas odtwarzania stylu. Ponowne naciśnięcie tego samego przycisku ENDING/rit. podczas odtwarzania zakończenia spowoduje stopniowe zwalnianie (ritardando).

UWAGA Jeśli przycisk ENDING/rit. [I] zostanie naciśnięty podczas gry, zostanie automatycznie zagrane przejście przed zakończeniem ENDING/rit. [I].

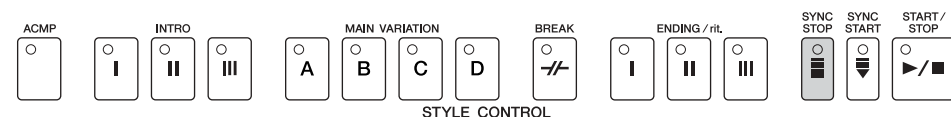
● Fade Out (Wyciszanie)

Dzięki funkcji wyciszania Fade Out możliwe jest stopniowe wyciszanie akompaniamentu (aż do całkowitej ciszy) i jego zatrzymanie.

Naciśnij przycisk [FADE IN/OUT] podczas odtwarzania stylu.

UWAGA Aby uzyskać szczegółowe informacje dotyczące ustawienia czasu dla funkcji Fade In oraz Fade Out, zobacz strona 108.

Inne



● Synchro Stop (Zatrzymanie synchroniczne)

Po włączeniu funkcji zatrzymania synchronicznego Synchro Stop można dowolnie uruchamiać lub zatrzymywać akompaniament przez uderzanie lub zwalnianie klawiszy w strefie akordu na klawiaturze. Funkcja ta umożliwia wzbogacanie utworów dramatycznymi pauzami lub akcentami.

Naciśnij przycisk [SYNC STOP] przed rozpoczęciem odtwarzania stylu.

UWAGA • Uaktywnienie funkcji Synchro Stop przez naciśnięcie lub zwolnienie klawiszy (okno Synchro Stop)

Zobacz strona 109.

• Ustawienie standardowej odmiany w pozycji Intro lub Main (Ustawienie sekcji)

Można np. ustawić tę funkcję na wartość Intro, aby wstęp był grany automatycznie po wybraniu dowolnego stylu (strona 110).

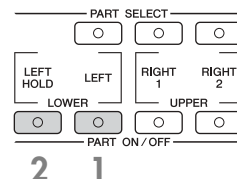
Informacje o diodach kontrolnych sekcji (INTRO/MAIN/ENDING itd.)

- Zielona
Sekcja nie jest wybrana.
- Czerwona
Sekcja jest aktualnie wybrana.
- Off
Sekcja nie zawiera danych i nie może zostać odtworzona.

Podtrzymanie brzmienia partii lewej ręki (funkcja Left Hold)

Ta funkcja umożliwia podtrzymanie brzmienia partii LEFT nawet po zwolnieniu klawiszy. Brzmienia, które w naturalny sposób nie wybrzmiewają (np. sekcja smyczków), są podtrzymywane w sposób ciągły, podczas gdy inne, np. fortepianowe wybrzmiewają w sposób wydłużony (jakby został naciśnięty pedał podtrzymania dźwięku).

- 1 Naciśnij przycisk PART ON/OFF [LEFT], aby włączyć partię lewej ręki.
- 2 Naciśnij przycisk [LEFT HOLD], aby uruchomić funkcję Left Hold.



Nauka gry i wyświetlanie akordów do odtwarzania stylów

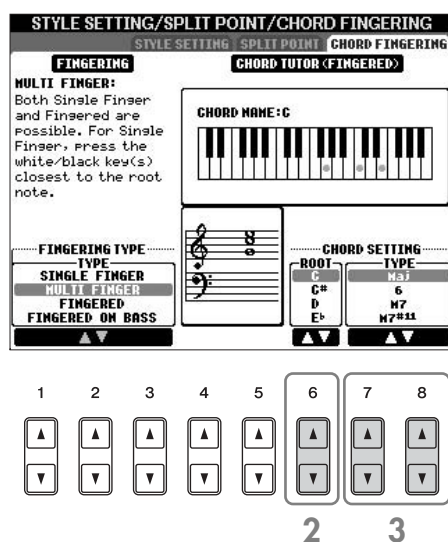
Nauka dźwięków składowych niektórych akordów

Dzięki funkcji Chord Tutor (Nauczyciel akordów) instrument może wyświetlić dźwięki składowe akordu, którego nazwę użytkownik zna, ale nie umie go zagrać.

- 1 Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.

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

- 2 Wybierz prymę akordu za pomocą przycisku [6 ▲ ▼].



- 3 Naciśnij przycisk [7 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼], aby wybrać rodzaj akordu.

Na wyświetlaczu są pokazywane nuty, które należy zagrać, aby usłyszeć żądany akord.

UWAGA Wyświetlone nuty odpowiadają trybowi Fingered (Palcowany), bez względu na to, jaki rodzaj palcowania został wybrany (strona 107).

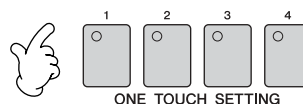
Dostosowywanie ustawień panelu do wybranego stylu akompaniamentu — funkcja One Touch Setting

Funkcja One Touch Setting, zgodnie z nazwą, pozwala na przywołanie optymalnych ustawień instrumentu (brzmień, efektów itp.) aktualnie wybranego stylu przez naciśnięcie tylko jednego przycisku. Jeśli użytkownik wie, jakiego stylu akompaniamentu chce użyć, funkcja One Touch Setting automatycznie dobierze odpowiednie brzmienie.

1 Wybierz styl (strona 46).

2 Naciśnij jeden z przycisków ONE TOUCH SETTING [1]–[4].

Wówczas nie tylko zostaną przywołane wszystkie ustawienia (brzmienia, efekty itp.), które pasują do wybranego stylu, lecz również zostaną włączone funkcje ACMP i SYNC START, co umożliwi natychmiastowe rozpoczęcie odtwarzania stylu.



3 Gdy tylko zaczniesz grać akord lewą ręką, zostanie uruchomiony wybrany styl.

UWAGA Blokowanie parametrów

Można zablokować poszczególne parametry (takie jak efekty, punkt podziału i inne), aby ich ustawienia mogły być zmieniane tylko za pomocą elementów sterujących na panelu (strona 137).

Praktyczne rady dotyczące funkcji One Touch Setting

● Automatyczna zmiana ustawień funkcji One Touch Setting dla sekcji Main (OTS Link)

Praktyczna funkcja OTS (One Touch Setting) Link umożliwia automatyczną zmianę ustawień funkcji One Touch Setting po wybraniu innej sekcji Main (A–D). Aby uruchomić funkcję OTS Link, naciśnij przycisk [OTS LINK].

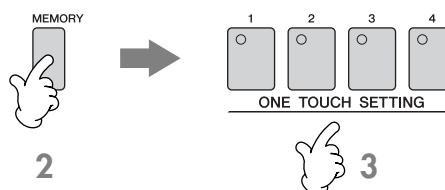
UWAGA Ustawianie tempa zmian OTS

W zależności od wybranej sekcji tempo funkcji One Touch Setting może się zmieniać na jedno z dwóch różnych ustawień (strona 109).

● Zapamiętywanie ustawień panelu w funkcji OTS

Można też tworzyć własne konfiguracje funkcji One Touch Setting.

- 1 Wybierz odpowiednie ustawienia na panelu, takie jak brzmienie, styl, efekty i inne.
- 2 Naciśnij przycisk [MEMORY] (Pamięć).
- 3 Naciśnij jeden z przycisków ONE TOUCH SETTING [1]–[4].
Ponieważ można zapisać ustawienia panelu w osobnym pliku (krok 4), zapisz je pod wybranym numerem z zakresu 1–4.
Na wyświetlaczu pojawi się monit o zapisanie ustawień panelu.
- 4 Naciśnij przycisk [F] (YES), aby otworzyć okno wyboru stylu i zapisać ustawienia panelu jako plik stylu (strona 73).



PRZESTROGA

Niezapisane ustawienia panelu przypisane każdemu przyciskowi OTS są usuwane po wybraniu innego stylu lub wyłączeniu instrumentu.

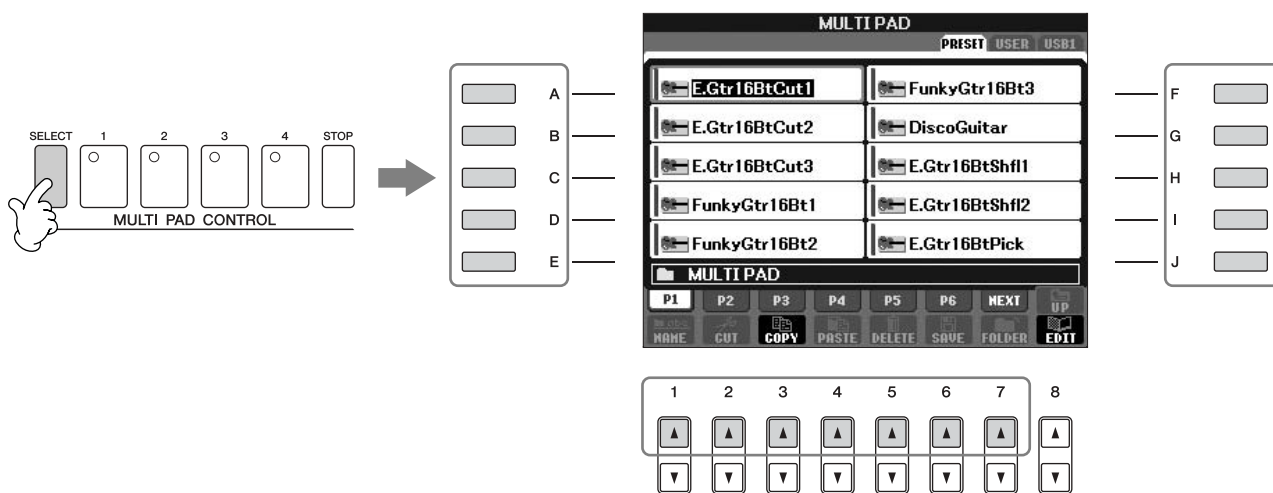
Sekwencje Multi Pad

Sekwencji Multi Pad można używać do odtwarzania krótkich sekwencji rytmicznych i melodycznych, co pozwala na wzbogacenie i urozmaicenie wykonania.

Sekwencje Multi Pad są zgrupowane w czterofrazowych bankach. Instrument PSR-S900/S700 oferuje różnorodne banki sekwencji Multi Pad dopasowane do wielu gatunków muzycznych.

Odtwarzanie sekwencji Multi Pad

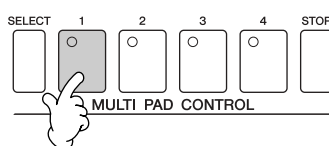
- 1 Naciśnij przycisk MULTI PAD CONTROL [SELECT], aby otworzyć okno wyboru banku sekwencji Multi Pad, a następnie wybierz odpowiedni bank.



Wybierz strony, używając przycisków [1 ▲]–[7 ▲] odpowiadających stronom „P1, P2...” na wyświetlaczu, a następnie użyj przycisków [A]–[J], aby wybrać odpowiedni bank.

- 2 Naciśnij dowolny przycisk MULTI PAD CONTROL [1]–[4], aby odtworzyć sekwencję Multi Pad.

Po naciśnięciu frazy rozpocznie się odtwarzanie właściwej frazy (w tym przypadku skojarzonej z frazą nr 1). Aby zatrzymać odtwarzanie frazy, naciśnij i zwolnij przycisk [STOP].



Aby rozpocząć odtwarzanie sekwencji w aktualnie ustalonym tempie, wystarczy w dowolnym momencie nacisnąć odpowiadającą jej frazę Multi Pad. W jednym momencie możliwe jest odtwarzanie dwóch, trzech, a nawet czterech sekwencji Multi Pad. Ponowne naciśnięcie frazy w czasie jej odtwarzania spowoduje zatrzymanie odtwarzania i natychmiastowe rozpoczęcie odtwarzania od początku.

● Informacje o kolorach sekwencji Multi Pad

- Zielony: wskazuje, że określona sekwencja zawiera dane (krótką sekwencję)
- Czerwony: wskazuje, że odpowiednia sekwencja jest aktualnie odtwarzana.

● Dane Multi Pad

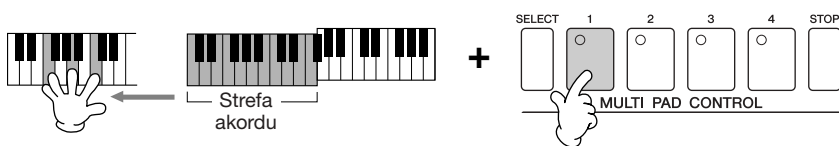
Istnieją dwa typy danych Multi Pad. Pierwsze z nich są odtwarzane jednokrotnie od początku do końca, po czym odtwarzanie zostaje zatrzymane. Drugie są powtarzane w pętli, dopóki nie zostanie naciśnięty przycisk [STOP].

● Zatrzymywanie odtwarzania sekwencji Multi Pad

- Aby zatrzymać odtwarzanie wszystkich fraz, naciśnij i zwolnij przycisk [STOP].
- Aby zatrzymać odtwarzanie wybranej frazy, naciśnij (i przytrzymaj) przycisk [STOP], po czym naciśnij frazy, których odtwarzanie chcesz zatrzymać.

Korzystanie z funkcji Chord Match

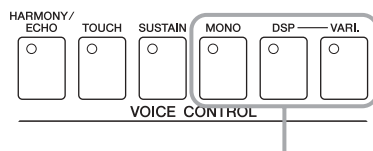
Wiele sekwencji Multi Pad to sekwencje melodyczne lub akordowe i jest możliwa automatyczna zmiana akordów tych sekwencji lewą ręką. Gdy jest włączona funkcja [ACMP] oraz odtwarzanie stylu, wystarczy zagrać akord lewą ręką i nacisnąć dowolną sekwencję Multi Pad, a funkcja Chord Match dostosuje strój klawiatury do aktualnie obowiązujących akordów. Ten sam efekt można uzyskać również wtedy, gdy odtwarzanie stylu jest zatrzymane (za pomocą funkcji Stop Accompaniment). Należy pamiętać, że funkcja Chord Match nie ma zastosowania do niektórych sekwencji Multi Pad.



W tym przykładzie fraza odpowiadająca pozycji Pad 1 przed rozpoczęciem odtwarzania zostanie przetransponowana do tonacji F-dur. Spróbuj zagrać inne akordy, odtwarzając jednocześnie inne sekwencje Multi Pad.

Efekty brzmienia

Instrument PSR-S900/S700 jest wyposażony w zaawansowany, wieloprotocowy system tworzenia efektów, które sprawiają, że utwory grane na klawiszach będą miały wyjątkową głębię i atmosferę. Ten system efektów można włączyć lub wyłączyć, używając następujących przycisków.



Te trzy systemy efektów są stosowane do aktualnie wybranej partii klawiatury (RIGHT 1, 2 lub LEFT).

- **HARMONY/ECHO**

Typy funkcji Harmony/Echo są stosowane do brzmienia sekcji prawej ręki. Zobacz rozdział „Stosowanie efektu harmonii do melodii sekcji prawej ręki” (strona 54).

- **TOUCH**

Przy użyciu tego przycisku jest możliwe włączanie i wyłączanie czułości klawiatury na dynamikę gry. Gdy jest wyłączona, dźwięki mają tę samą głośność, niezależnie od siły uderzenia w klawisze.

- **SUSTAIN**

Gdy funkcja Sustain jest włączona, wszystkie nuty grane na klawiaturze (tylko partie RIGHT 1/2) brzmią dłużej. Możesz również wybrać głębokość efektu przedłużania (strona 102).

- **MONO**

Gdy ten przycisk jest włączony, brzmienie jest odtwarzane monofonicznie (tylko jeden dźwięk w danej chwili). Zastosowanie trybu MONO pozwala wydobywać realistycznie brzmiące pojedyncze dźwięki prowadzące (tak, jak w instrumentach dętych). Tryb ten umożliwia również dowolne sterowanie efektem Portamento (w zależności od wybranego brzmienia) przez zagranie legato.

Gdy ten przycisk jest wyłączony, brzmienie jest odtwarzane polifonicznie.

UWAGA Portamento

Funkcja Portamento pozwala tworzyć płynne zmiany wysokości między dwoma dźwiękami zagrany kolejno na klawiaturze. Czas portamento (czas zmiany wysokości tonu) można dowolnie ustalać w oknie MIXING CONSOLE (strona 93).

- **DSP/DSP VARI.**

Dzięki efektom cyfrowym, w które jest wyposażony instrument, można na wiele sposobów tworzyć muzykę nastrojową i pełną głębi. Można np. dodać efekt pogłosu (Reverb), który nadaje muzyce akustykę sali koncertowej.

- Przełącznik DSP służy do włączania lub wyłączania efektu DSP dla wybranej partii klawiatury.
- Przełącznik DSP VARI. (Variation) służy do wybierania odmian efektu DSP. Przełącznik ten może być stosowany podczas grania, np. po to, aby zmienić prędkość obrotową (powoli/szybko) efektu głośnika obrotowego.

UWAGA DSP

Akronim nazwy Digital Signal Processor (lub Processing), która oznacza moduł przetwarzania sygnałów cyfrowych. DSP zmienia sygnał dźwiękowy i wzmacnia go cyfrowo, aby tworzyć różnorodne efekty.

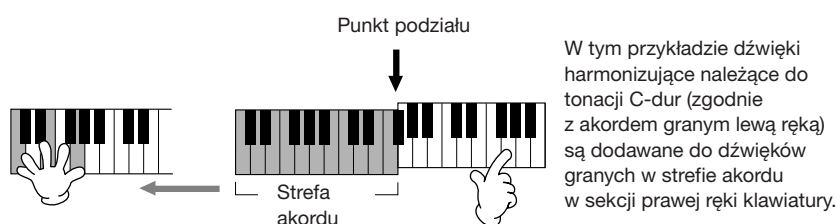
Stosowanie efektu harmonii do melodii sekcji prawej ręki (HARMONY/ECHO)

Harmonia jest jednym z najważniejszych efektów dźwiękowych. Użycie tego efektu spowoduje dodanie do sekcji prawej ręki dźwięków harmonizujących, co umożliwi natychmiastowe uzyskanie pełnego profesjonalnego dźwięku. Aby uzyskać szczegółowe informacje dotyczące typów harmonii/echa, zobacz strona 89. Do włączania i wyłączania efektu można również używać opcjonalnego pedału (strona 194).

1 Włącz przycisk [Harmony/Echo].

2 Włącz przyciski [ACMP] i [SYNC START] (strona 47) i upewnij się, że jest włączona partia RIGHT 1 (strona 30).

3 Zagraj akord lewą ręką, aby rozpocząć odtwarzanie stylu (strona 47), i zagraj kilka dźwięków w sekcji prawej ręki klawiatury.



Korzystanie z efektu harmonii jest możliwe także wtedy, gdy odtwarzanie stylu jest zatrzymane (funkcja Stop Accompaniment, strona 109). Wystarczy wówczas lewą ręką przytrzymać akord, a prawą grać założoną linię melodyczną. Ponieważ efekt harmonii jest dodawany w wyniku wykrywania akordów, zagranie prawą ręką melodię przed zagranie akordu spowoduje, że efekt harmonii nie zostanie dodany do dźwięków.

Wypróbuj efekt harmonii/echa z kilkoma poniższymi brzmieniami...

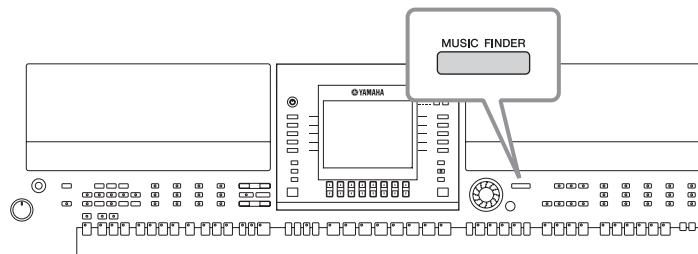
Wiele brzmień zostało automatycznie skonfigurowanych do odtwarzania z użyciem efektów harmonii/echa dopasowanych do ich charakteru. Wypróbuj kilka z wymienionych poniżej brzmień, grając akordy lewą ręką, a melodię prawą ręką i posłuchaj różnych efektów harmonii, i echa.

Kategoria	Nazwa brzmienia	Typy efektów harmonii/echa
Piano	Live! Grand Piano	Standard Trio
Accordion & Harmonica	TuttiAccordion	Country Trio
Strings	Live! Strings	Block
	ChamberStrings	4-way Open
	Harp	Strum
Guitar & Bass	Cool! PowerLead	RockDuet
	Cool! ElectricGtr	CountryDuet
Perc. & Drum Kit	Vibraphone	Trill
	Timpani	Tremolo

Przywoływanie optymalnego ustawienia każdego utworu (funkcja Music Finder)

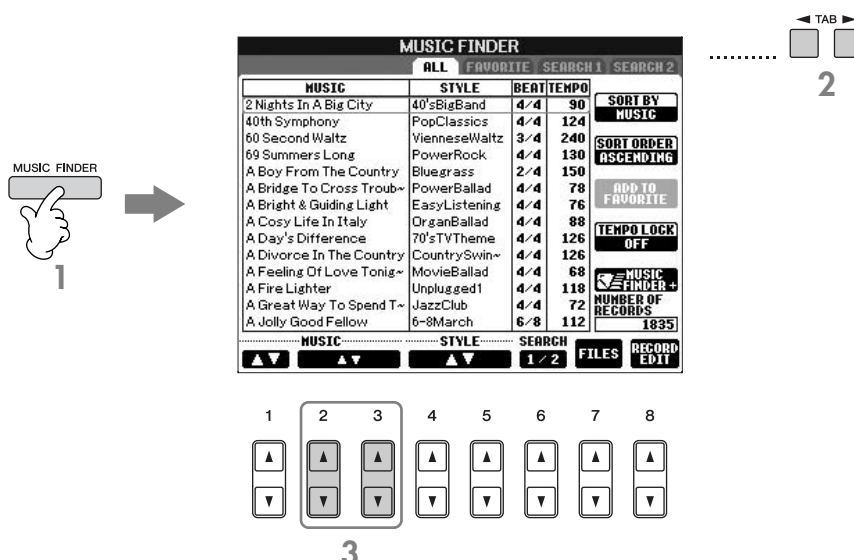
Jeśli chcesz zagrać jakiś utwór w wybranym gatunku muzycznym, ale nie masz pewności, jakie brzmienia i styl byłyby odpowiednie do muzyki, skorzystaj z wygodnej i pomocnej funkcji Music Finder. Wybierz odpowiedni gatunek muzyki z funkcji Music Finder zapisanych w muzycznej bazie danych, a instrument zostanie automatycznie skonfigurowany tak, aby można było zagrać w wybranym stylu muzycznym.

Możliwe jest utworzenie nowego nagrania przez zmodyfikowanie wybranego stylu (strona 114).



UWAGA Dane (nagrania) funkcji Music Finder nie są takimi samymi danymi, jak utwory i nie mogą być odtwarzane.

1 Naciśnij przycisk [MUSIC FINDER], aby otworzyć okno MUSIC FINDER.



2 Naciśnij przyciski TAB [◀][▶], aby wybrać zakładkę ALL.

Zakładka ALL zawiera wstępnie zdefiniowane nagrania.

3 Cztery kategorie wyszukiwania umożliwiają wybranie określonego nagrania. Aby wybrać nagranie, naciśnij przyciski [2 ▲ ▼]/[3 ▲ ▼]

UWAGA • Można również wybrać nagranie za pomocą pokrętki DATA ENTRY, a następnie naciśnąć przycisk [ENTER], aby potwierdzić wybór.

• Wyszukiwanie nagrań

Funkcja Music Finder udostępnia wygodne okno wyszukiwania, które na podstawie wpisanego tytułu utworu lub hasła wywołuje nagrania odpowiadające kryteriom wyszukiwania (strona 111).

- **MUSIC** zawiera tytuł utworu lub gatunek muzyki każdego nagrania, co pozwala łatwo znaleźć żądany styl muzyki.

UWAGA Przeszukiwanie utworów alfabetycznie w górę i w dół

Za pomocą przycisku [1 ▲ ▼] można przeszukiwać tytuły nagrań alfabetycznie w górę i w dół. Jednoczesne naciśnięcie przycisków [▲ ▼] powoduje powrót kursora do pierwszego nagrania.

- **STYLE** określa zaprogramowany styl muzyczny każdego nagrania.

UWAGA Przeszukiwanie stylów według alfabetu, w górę i w dół

Gdy nagrania są sortowane wg nazw stylów, za pomocą przycisków [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼] można przeszukiwać style alfabetycznie w górę i w dół. Jednoczesne naciśnięcie przycisków [▲ ▼] powoduje powrót kursora do pierwszego nagrania.

- **BEAT** określa metrum każdego nagrania.
- **TEMPO** określa tempo przypisane do każdego nagrania.

4 Zagraj na instrumencie.

Wszystkie ustawienia panelu powinny zostać automatycznie dopasowane do wybranego gatunku muzyki w danym nagraniu.



• Blokowanie tempa

Funkcja Tempo Lock pozwala zachować wybrane wartości tempa podczas odtwarzania stylu nawet po zmianie nagrania rodzaju muzyki. Aby włączyć blokowanie tempa, naciśnij przycisk [I] (TEMPO LOCK) w oknie Music Finder.

• Blokowanie parametrów

Można zablokować poszczególne parametry (takie jak efekt, punkt podziału i inne), aby ich ustawienia mogły być zmieniane tylko za pomocą elementów sterujących na panelu (strona 137).

Przywoływanie ustawień panelu związanych ze stylem (Repertoire)

Repertoire (Repertuar) to wygodna funkcja, która umożliwia automatyczne wywoływanie najbardziej odpowiednich ustawień panelu (numeru brzmienia itp.) wybranego stylu.

1 Wybierz styl, którego ustawienia mają być wywołane z panelu ustawień z zakładki i PRESET/USER w oknie wyboru stylu.



Funkcja Repertoire działa w przypadku stylów z zakładki PRESET/USER. Nie może ona być używana w przypadku stylów zapisanych na urządzeniu pamięci USB. Aby skorzystać z funkcji Repertoire, należy zapisać żądany styl na zakładce USER.

2 Naciśnij przycisk [7 ▲] (REPertoire).

Ustawienia panelu odpowiadające wybranemu stylowi są wyszukiwane zgodnie z grupowaniem nagrań zapisanych w bazie Music Finder. Lista wyników wyszukiwania jest wyświetlana w oknie SEARCH 2 (Wyszukiwanie 2) funkcji Music Finder.



PRZESTROGA

Gdy wynik wyszukiwania nagrania w oknie SEARCH 2 został już wyświetlony, wyszukany wynik zostanie utracony.

3 Wybierz ustawienia panelu za pomocą przycisków [2 ▲ ▼]–[3 ▲ ▼].

Sortowanie nagrań

Naciśnij przycisk [F] (SORT BY) (Sortuj według), aby rozpocząć sortowanie.

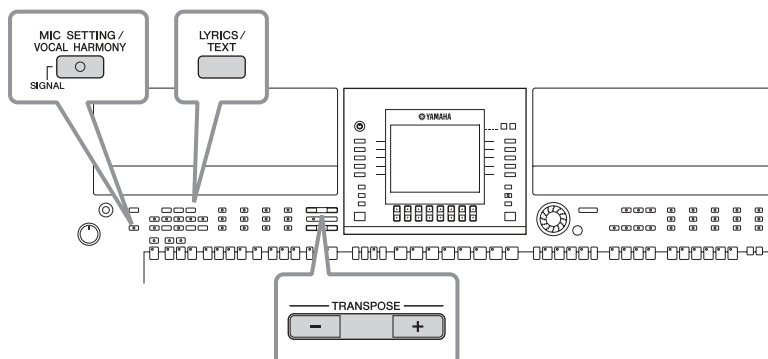
- MUSIC Nagrania będą sortowane wg tytułów utworów.
- STYLE Nagrania będą sortowane wg nazw stylów muzycznych.
- BEAT Nagrania będą sortowane wg metrum.
- TEMPO Nagrania będą sortowane wg tempa.

Zmiana kolejności nagrań

Naciśnij przycisk [G] (SORT ORDER) (Kolejność sortowania), aby zmienić kolejność nagrań (rosnąco lub malejąco).

Śpiewanie do odtwarzanego utworu (Karaoke) lub do własnego akompaniamentu

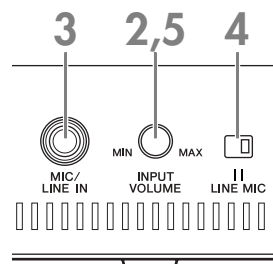
Jeżeli wybrany utwór zawiera słowa, można je wyświetlić na ekranie podczas odtwarzania utworu. Gdy słowa będą wyświetlane na ekranie, można śpiewać. Ponieważ instrument PSR-S900 jest wyposażony w gniazdo MIC/LINE IN, można śpiewać do mikrofonu.



Podłączanie mikrofonu (tylko PSR-S900)

- 1 Upewnij się, że masz standardowy mikrofon dynamiczny.
- 2 Ustaw pokrętkę [INPUT VOLUME] (Głośność sygnału wejściowego) na tylnym panelu instrumentu na poziom minimalny.
- 3 Podłącz mikrofon do gniazda [MIC/LINE IN].

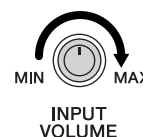
UWAGA Zawsze należy ustawić poziom głośności INPUT VOLUME na minimum, gdy żadne urządzenie nie jest podłączone do gniazda [MIC/LINE IN]. Gniazdo [MIC/LINE IN] jest bardzo czułe na dźwięki i może powodować szum nawet wtedy, gdy nie jest do niego podłączone żadne urządzenie.



- 4 Ustaw przełącznik [LINE MIC] w pozycji MIC.

- 5 (W przypadku mikrofonów mających źródło zasilania, należy je najpierw włączyć). Za pomocą pokrętki [INPUT VOLUME] reguluj poziom głośności w trakcie śpiewania do mikrofonu.

Podczas regulowania należy monitorować diodę SIGNAL (Sygnał). Dioda SIGNAL znajduje się przy przycisku [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] z lewej strony panelu górnego. Ta dioda świeci się, wskazując odbiór sygnału audio. Należy tak wyregulować element sterujący, aby dioda świeciła się na zielono. Należy upewnić się, że dioda nie świeci się na czerwono, ponieważ oznacza to, że poziom sygnału wejściowego jest zbyt wysoki.



Odłączanie mikrofonu

- 1 Ustaw pokrętkę [INPUT VOLUME] (Głośność sygnału wejściowego) na tylnym panelu instrumentu na poziom minimalny.
- 2 Odłącz mikrofon od gniazda [MIC/LINE IN].

UWAGA Przed wyłączeniem instrumentu należy zawsze ustawić pokrętkę [INPUT VOLUME] na poziom minimalny.

Śpiewanie z wykorzystaniem funkcji wyświetlania słów

Można śpiewać podczas odtwarzania utworów zawierających słowa piosenek.

1 Wybierz utwór (strona 36).

2 Naciśnij przycisk [LYRICS/TEXT] (PSR-S900) / [LYRICS] (PSR-S700), aby były wyświetlane słowa.

Gdy pojawi się okno wyświetlania tekstu, naciśnij przycisk [1 ▼] (LYRICS), aby wyświetlić słowa utworu. (PSR-S900)

3 Naciśnij przycisk SONG [▶/||] (PLAY/PAUSE), aby rozpocząć odtwarzanie.

Śpiewaj zgodnie ze słowami widocznymi na wyświetlaczu. Podczas odtwarzania utworu kolor słów zmienia się, gdy powinny być śpiewane.

4 Naciśnij przycisk SONG [■] (STOP), aby zatrzymać odtwarzanie.

UWAGA • Gdy słowa są nieczytelne

Jeśli słowa są nieczytelne lub błędne, może być konieczna zmiana ustawień języka słów na International (międzynarodowy) lub Japanese (japoński) w oknie ustawień utworu ([FUNCTION] → [B] SONG SETTING). To ustawienie można zapisać jako część danych utworu (strona 166).

• Zmiana tła słów (PSR-S900)

Tło, na którym pojawiają się wyświetlane słowa, można zmienić. Naciśnij przycisk [7 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼] (BACKGROUND) (Tło) w oknie wyświetlania słów, aby otworzyć okno wyboru tła, gdzie można obejrzeć i wybrać dostępne pliki graficzne. Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do poprzedniego okna.

• Zmiana słów

Słowa utworu można zmieniać stosownie do potrzeb (strona 170).

Wyświetlanie tekstu (PSR-S900)

Ta funkcja umożliwia wyświetlanie zawartości plików tekstowych (utworzonych na komputerze) na wyświetlaczu instrumentu i włączenie takich pożytecznych opcji, jak wyświetlanie słów, nazwy akordów i notatki.

1 Podłącz urządzenie pamięci USB zawierające plik tekstowy do złącza [USB TO DEVICE].

2 Naciśnij przycisk [LYRICS/TEXT], aby był wyświetlany tekst.

Gdy słowa zostaną wyświetlone, naciśnij przycisk [1 ▼] (TEXT), aby był wyświetlany tekst.

3 Naciśnij przyciski [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼] (TEXT FILE) (Plik tekstowy), aby otworzyć okno wyboru tekstu.

4 Za pomocą przycisków TAB [◀][▶] wybierz odpowiednią zakładkę.

5 Kliknij dwukrotnie jeden z przycisków [A]–[J], aby wybrać plik tekstowy.

Jeśli tekst jest długi, użyj przycisków TAB [◀][▶], aby wybrać inne strony.

UWAGA Do przewracania stron można wykorzystać również opcjonalny pedał (strona 194).

W oknie TEXT są dostępne również następujące ustawienia dodatkowe:

LYRICS zmienia ekran na ekran ze słowami utworu.

CLEAR usuwa tekst z ekranu (dane jako takie nie są usuwane).

F (FIXED) 11 pkt. –

P (PROPORTIONAL) 16 pkt. określa format tekstu (czcionka o stałej szerokości lub proporcjonalna) oraz rozmiar czcionki.

TEXT FILE otwiera okno wyboru tekstu.

BACK GROUND pozwala na zmianę tła wyświetlanego tekstu, podobnie jak w oknie słów utworu (zobacz opis powyżej). Ustawienie tła jest wspólne dla słów i tekstu.

UWAGA • Plik tekstowy skopiowany na zakładkę USER może być wyświetlany.

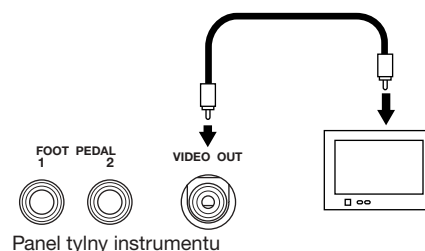
• Zawijanie wierszy („powrót karetki”) nie jest wykonywane automatycznie w tym instrumencie. Jeśli wyświetlane zdanie jest niekompletne z powodu ograniczeń miejsca na ekranie, na komputerze należy podzielić taki wiersz.

• Jeżeli kolor tła został zdefiniowany w danych utworu, nie można zmienić wartości ustawienia BACKGROUND.

Wyświetlanie słów/tekstu na zewnętrznym odbiorniku TV (PSR-S900)

Słowa utworów widoczne na wyświetlaczu mogą być również przesyłane przez złącze VIDEO OUT.

- 1 Podłącz odpowiedni kabel wideo do złącza [VIDEO OUT] instrumentu PSR-S900 oraz do złącza [VIDEO INPUT] na odbiorniku TV.
- 2 Jeśli to konieczne, ustaw sygnał (NTSC lub PAL) zewnętrznego odbiornika/monitora TV tak, by go dostosować do sprzętu wideo.
- 1 Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.
[FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] SCREEN OUT
- 2 Za pomocą przycisku [1 ▲ ▼] wybierz sygnał zewnętrznego odbiornika TV/wideo.



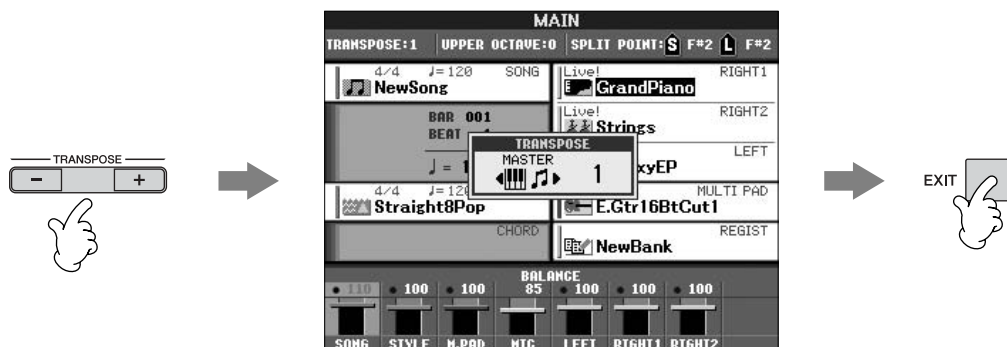
Praktyczne funkcje karaoke

Ustawianie tempa	➤	strona 34	PSR-S900/S700
Transpose (Transpozycja)	➤	Informacje znajdują się poniżej.	
Stosowanie efektów do głosu użytkownika	➤	Informacje znajdują się poniżej.	PSR-S900
Dodanie efektu harmonii wokalne do głosu użytkownika	➤	strona 60	
Śpiewanie w odpowiedniej tonacji (Vocal CueTIME)	➤	strona 146	

Transpozycja

Funkcja ta pozwala zmieniać ustawienia tonacji utworu, jeśli jest za wysoka lub za niska.

- Transpozycja utworu w górę Naciśnij przycisk TRANSPOSE [+].
- Transpozycja utworu w dół Naciśnij przycisk TRANSPOSE [-].
- Przywracanie ustawień domyślnych transpozycji Naciśnij przyciski TRANSPOSE [+][-] jednocześnie.



Stosowanie efektów do głosu użytkownika (PSR-S900)

Użytkownik może dodawać do własnego wokalu różne efekty.

- 1 Naciśnij przycisk [MIC SETTING/VOCAL HARMONY], aby otworzyć okno ustawień mikrofonu.



- 2 Włącz efekt za pomocą przycisków [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼].

UWAGA Wybieranie typu efektu

Aby wybrać typ efektu, należy otworzyć okno Mixing Console (strona 95).

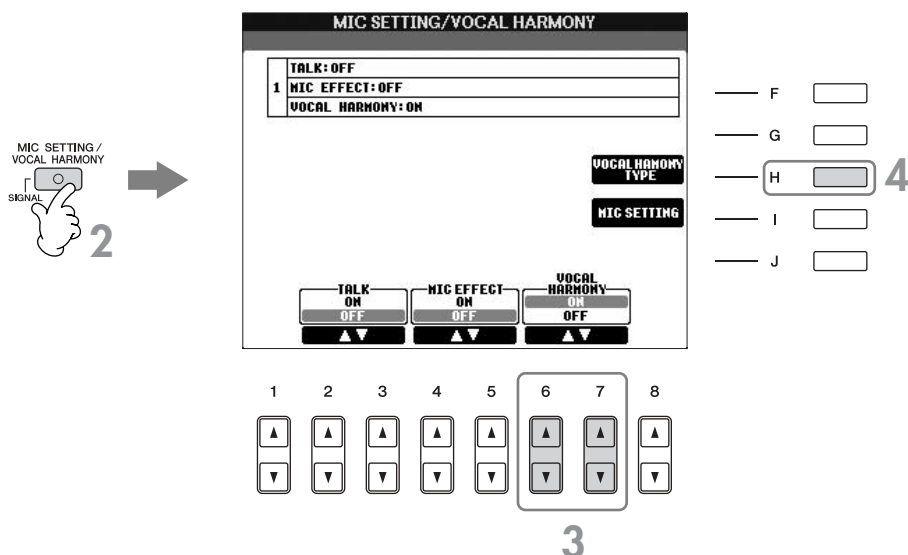
Dodawanie efektu harmonii wokalne do głosu użytkownika (PSR-S900)

Można automatycznie dodawać do głosu harmonicznie brzmiące vokale.

1 Wybierz utwór, który zawiera dane o akordzie (strona 36).

Jeśli utwór zawiera takie dane, w trakcie jego odtwarzania w oknie głównym pojawią się nazwy aktualnie granych akordów. W ten właśnie sposób można łatwo sprawdzić, czy dany utwór zawiera dane o akordach.

2 Naciśnij przycisk [MIC SETTING/VOCAL HARMONY], aby otworzyć okno ustawień harmonii wokalne (Vocal Harmony).

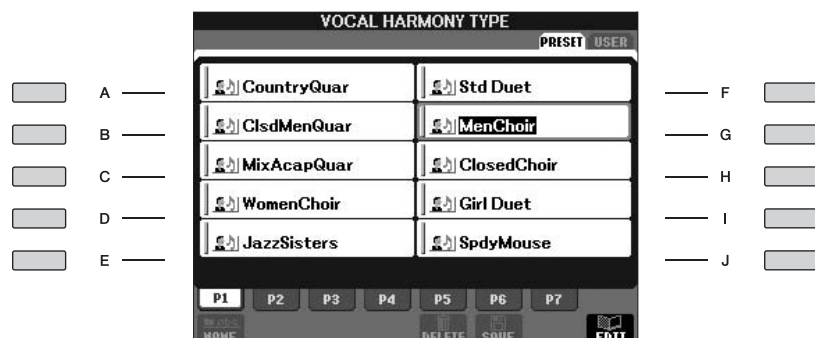


3 Za pomocą przycisków [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] włącz funkcję Vocal Harmony.

4 Naciśnij przycisk [H], aby otworzyć okno wyboru harmonii wokalne.

5 Naciśnij jeden z przycisków [A]–[J], aby wybrać typ harmonii wokalne.

Więcej szczegółów dotyczących typów harmonii wokalne znajduje się w zestawieniu Tabele danych w witrynie internetowej firmy Yamaha. (Zobacz strona 5).



6 Naciśnij przycisk [ACMP], aby włączyć funkcję automatycznego akompaniamentu.

7 Naciśnij przycisk SONG [▶/||] (PLAY/PAUSE) i zacznij śpiewać do mikrofonu.

Do wokalu zostanie dodany efekt harmonii wokalne, zgodnie z danymi o akordzie.

Regulowanie głośności mikrofonu i utworu (PSR-S900)

Ta funkcja pozwala równoważyć poziom głośności mikrofonu i utworu.

- 1 Naciśnij przycisk [BALANCE], aby otworzyć okno równoważenia głośności.
- 2 Wybierz ustawienia poziomu głośności mikrofonu za pomocą przycisku [4 ▲ ▼].
Dostosuj poziom głośności utworu za pomocą przycisku [1 ▲ ▼].
- 3 Naciśnij przycisk [EXIT], aby zamknąć okno równoważenia głośności.

Praktyczne funkcje do śpiewania przy własnym akompaniamencie

Zmiana tonacji (Transpozycja)	➤	Informacje znajdują się poniżej.	PSR-S900/S700
Wyświetlanie zapisu nutowego na wyświetlaczu instrumentu oraz słów na odbiorniku TV	➤	strona 62	PSR-S900
Zapowiedzi między utworami	➤	strona 62	
Dostosowywanie tempa odtwarzania utworu do wokalu (Karao-Key)	➤	strona 146	PSR-S900/S700

Zmiana tonacji (Transpozycja)

Można dowolnie zmieniać tonację zarówno utworu, jak i partii wykonywanych na klawiaturze. Funkcja ta jest przydatna np. wtedy, gdy utwór jest zapisany w tonacji F, użytkownik woli śpiewać w tonacji D, a jest przyzwyczajony do partii klawiatury granych w tonacji C. Aby dopasować te tonacje, należy wybrać następujące ustawienia funkcji Transpose: dla tonacji głównej (Master Transpose) wartość „0”, dla klawiatury (Keyboard Transpose) wartość „2”, a dla utworu (Song Transpose) wartość „-3”. Spowoduje to obniżenie tonacji klawiatury i podwyższenie tonacji utworu do tonacji, w jakiej chcesz śpiewać.

1 Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.

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

2 Naciśnij przycisk [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼], aby wybrać odpowiedni rodzaj transpozycji.

Dostępne są następujące rodzaje. Wybierz odpowiedni w danym przypadku.

● KEYBOARD

Transpozycja tonacji partii klawiatury, czyli brzmień i stylu odtwarzania (sterowanych przez akordy grane w strefie akordu klawiatury).

● SONG

Transpozycja tonacji odtwarzanego utworu.

● MASTER

Transpozycja ogólnego stroju instrumentu.

3 Wybierz ustawienia parametrów za pomocą przycisków TRANSPOSE [-]/[+].

Wartość funkcji Transpose zmienia się w krokach co pół tonu.

Aby przywrócić ustawienia domyślne transpozycji, naciśnij przyciski [+][-] jednocześnie.

4 Naciśnij przycisk [EXIT], aby zamknąć okno TRANSPOSE.

Wyświetlanie zapisu nutowego na wyświetlaczu instrumentu oraz słów na ekranie odbiornika TV (PSR-S900)

Ta funkcja jest wygodna i praktyczna podczas ćwiczeń wokalnych, gdyż umożliwia wyświetlanie zapisu nutowego na wyświetlaczu instrumentu (by można było grać) i jednocześnie wyświetlanie słów na monitorze TV (strona 59), aby inne osoby mogły śpiewać do granego akompaniamentu.

1 Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.

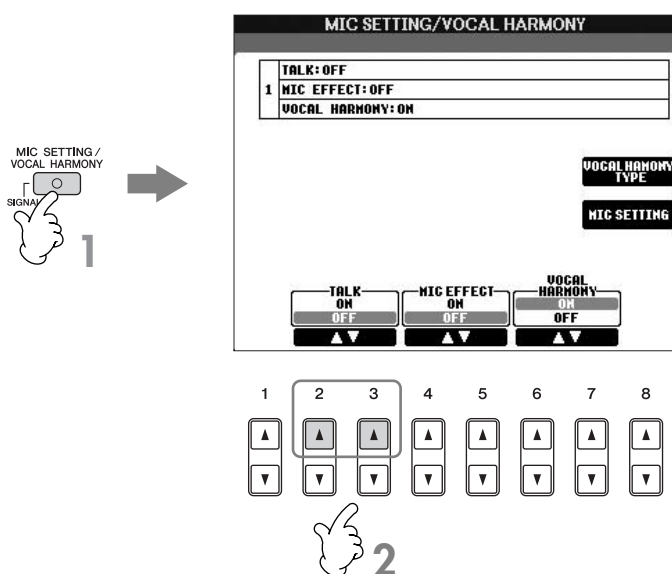
[FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] SCREEN OUT

2 Naciśnij przyciski [3 ▲]/[4 ▲], aby wybrać słowa/tekst.

Zapowiedzi między utworami (PSR-S900)

Funkcja ta zapewnia wstawianie zapowiedzi piosenek między utworami. Zazwyczaj w czasie śpiewania utworu są dodawane różne efekty do ustawień mikrofonu (MIC Setup). Efekty te mogą powodować, że podczas mówienia głos będzie brzmiał niewyraźnie lub nienaturalnie. Jednak włączenie funkcji TALK (Mowa) powoduje automatyczne wyłączenie tych efektów podczas zapowiedzi.

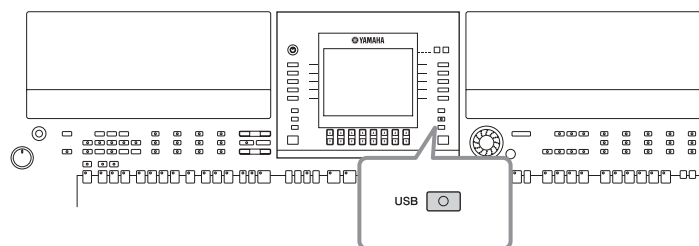
1 Przed rozpoczęciem grania naciśnij przycisk [MIC SETTING/VOCAL HARMONY], aby otworzyć okno ustawień mikrofonu MIC SETTING/VOCAL HARMONY.



2 Naciśnij przycisk [2 ▲]/[3 ▲] (TALK), aby włączyć tę funkcję.

UWAGA Ustawienia funkcji Talk mogą być dowolnie zmieniane, dzięki czemu można również zastosować efekty podczas mówienia (strona 191).

Nagrywanie wykonania użytkownika jako dźwięku (System USB do nagrywania dźwięku) (PSR-S900)



Konkretnie wykonanie można nagrać w postaci danych dźwiękowych na urządzeniu pamięci USB. Na przykład, podłączysz gitarę, mikrofon lub inne urządzenie do instrumentu, można nagrać wykonanie zespołowe gitary z dźwiękami z klawiatury lub nagrać własny śpiew z odtwarzanym podkładem. Dane wykonania są zapisywane jako plik WAV w normalnej jakości CD (44,1 kHz/16 bitów). Ponieważ taki plik można odtworzyć na komputerze, nie trzeba mieć do dyspozycji instrumentu, aby usłyszeć zapisane wykonanie. Dzięki temu można łatwo podzielić się wykonaniami i nagraniami z przyjaciółmi za pośrednictwem poczty elektronicznej, nagrać własną płytę CD lub załadować nagrania na strony WWW, aby inni również mogli je usłyszeć.

Metody nagrań na instrumencie obejmują także nagrywanie MIDI oraz nagrywanie dźwięku. Aby uzyskać szczegółowe informacje dotyczące różnic między nagraniami dźwięku i MIDI, zobacz strona 201.

Aby uzyskać instrukcje nagrywania MIDI, zobacz strona 147.

- UWAGA**
- Do nagrania własnej płyty CD niezbędna jest stacja CD-R (lub podobne urządzenie). Aby uzyskać szczegółowe informacje, zapoznaj się z podręcznikiem dostarczonym z komputerem.
 - Dołączając nagrany plik do wiadomości poczty elektronicznej, należy upewnić się, że rozmiar pliku jest odpowiedni, aby go wysłać.

Można nagrywać następujące dźwięki.

- Wewnętrzny generator brzmienia instrumentu.
Partie klawiatury (Right 1, Right 2, Left), partie utworu, partie stylu.
- Dźwięk z mikrofonu, gitary lub innego instrumentu (przez gniazdo [MIC/LINE IN]).
- Dźwięk z innego urządzenia audio, takiego jak odtwarzacz CD, odtwarzacz MP3 lub podobny (przez gniazdo [MIC/LINE IN]).

UWAGA Nie można nagrywać utworów chronionych prawami autorskimi, takich jak wstępnie zdefiniowane utwory oraz dźwięk metronomu.

Dane rejestrowane przy użyciu tej funkcji są zapisywane jako:

- Dane stereo WAV.
- Próbkowanie 44,1 kHz, 16 bitów.

Nagrywanie własnego wykonania jako dźwięku

Teraz można spróbować nagrać własny śpiew za pośrednictwem mikrofonu wraz z odtwarzanym akompaniamentem. Można nagrać maksymalnie 80 minut, zależnie od możliwości urządzenia pamięci USB.

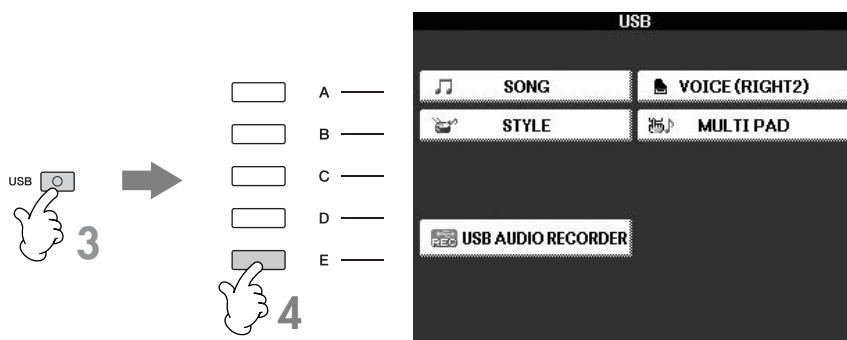
- 1 Ustaw brzmienie itp., które chcesz wykorzystać do wykonania, i podłącz mikrofon. (Aby uzyskać informacje dotyczące ustawienia brzmienia, zobacz strona 30; natomiast dotyczące podłączania mikrofonu, zobacz strona 57).**

W tej części podano przykłady, jak śpiewać, korzystając z akompaniamentu oraz odtwarzania stylu. Aby ustawić styl, przejdź do kroku 6 (strona 48).

- 2 Podłącz urządzenie pamięci USB do złącza [USB TO DEVICE].**

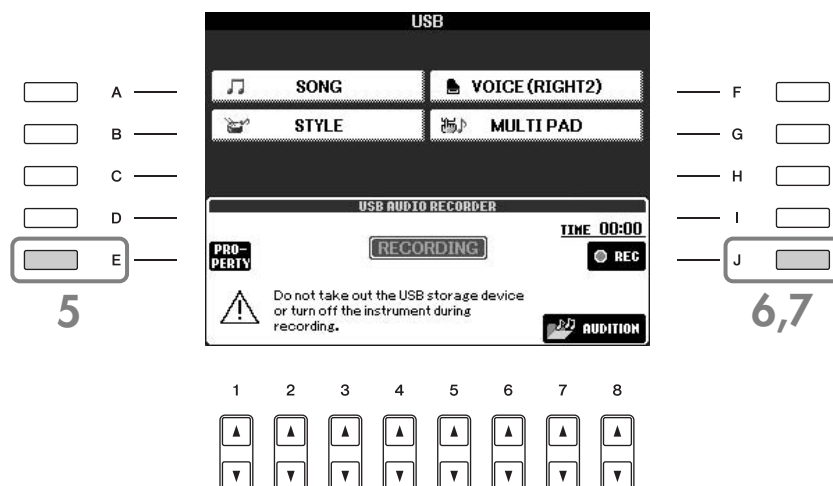
- UWAGA**
- Aby nagrać wykonanie, korzystając z systemu USB do nagrywania dźwięku, należy używać zgodnej pamięci flash USB. Jeśli pamięć flash USB jest niezgodna, nie ma możliwości normalnego nagrywania ani odtwarzania.
 - Przed rozpoczęciem korzystania z urządzenia pamięci USB należy zapoznać się z rozdziałem „Korzystanie z urządzenia pamięci USB (pamięć flash USB, dyskietka itp.)” na stronie strona 23.

3 Naciśnij przycisk [USB].



4 Naciśnij przycisk [E] (USB AUDIO RECORDER), aby wywołać okno nagrywania (Okno USB AUDIO RECORDER).

5 Jeśli to konieczne, naciśnij przycisk [E] (PROPERTY) (Właściwość), aby otworzyć okno Property, a następnie sprawdź informacje dotyczące urządzenia pamięci USB.



W oknie PROPERTY są wyświetlane następujące informacje.

- DRIVE NAME (Nazwa stacji) numer urządzenia pamięci USB (USB 1, USB 2 itp.).
- ALL SIZE (Cały rozmiar) wielkość całej pamięci urządzenia pamięci USB.
- FREE AREA (Wolne miejsce) ilość dostępnego miejsca na urządzeniu pamięci USB.
- POSSIBLE TIME (Dostępny czas) czas dostępny na nagrywanie.

Naciśnij przycisk [F] (OK)/[EXIT], aby zamknąć okno PROPERTY.

UWAGA Urządzenie pamięci USB 1 jest wybierane do nagrywania jako pierwsze, gdy jest podłączonych więcej tego typu urządzeń. Aby sprawdzić numer urządzenia pamięci USB (USB 1 i USB 2 itp.), naciśnij przycisk [A]/[B]/[F]/[G] w oknie przedstawionym w kroku 4 i zmień zakładkę. Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do poprzedniego okna.

6 Rozpocznij nagrywanie, naciskając przycisk [J] (REC), a następnie zacznij wykonanie.

Gdy rozpocznie się nagrywanie, dioda RECORDING zaświeci się na czerwono (PSR-S900) i będzie wyświetlany upływający czas nagrania.

⚠ PRZESTROGA

Należy unikać częstego podłączania i odłączania urządzenia pamięci USB lub zbyt częstego włączania i wyłączenia zasilania. Mogłoby to spowodować uszkodzenie urządzenia pamięci USB lub danych nagrania.

7 Zatrzymaj nagrywanie, naciskając przycisk [J] (STOP).

Plik automatycznie otrzyma nową unikatową nazwę i pojawi się komunikat z tą nazwą.

UWAGA Operacja nagrywania będzie trwać, nawet jeśli okno nagrywania zostanie zamknięte za pomocą przycisku [EXIT]. Aby zatrzymać nagrywanie, należy nacisnąć przycisk [J] (STOP) w oknie nagrywania.

Odtwarzanie nagranych wykonania

Odtwórz nagrane wykonanie.

1 Otwórz okno USB AUDIO RECORDER.

[USB] → [E] USB AUDIO RECORDER

2 Naciśnij przycisk [7 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼] (AUDITION) (Odsłuchanie), aby wyświetlić pliki audio (dane WAV) zapisane na podłączonym urządzeniu pamięci USB.

Nagrany plik został wybrany w krokach 1–7 (strona 63). Aby uzyskać informacje dotyczące sposobów zmieniania nazwy wyświetlanego pliku lub usuwania plików, zobacz rozdział „Operacje na plikach/katalogach w oknie wyboru plików” (strona 72). W tej części nie można jednak kopiować ani przenosić plików/folderów na zakładkę User.

3 Naciśnij jeden z przycisków [A]–[J] odpowiadający plikowi do odsłuchania, a następnie naciśnij przycisk [8 ▼] (AUDITION).

Utwór jest odtwarzany od początku, a na wyświetlaczu widać postęp odsłuchiwanie. To okno jest zamykane automatycznie, gdy kończy się odtwarzanie. Naciśnij przycisk [G] (CANCEL) lub [EXIT], aby zatrzymać odsłuchiwanie.

⚠ PRZESTROGA

Należy unikać częstego podłączania i odłączania urządzenia pamięci USB lub zbyt częstego włączania i wyłączenia zasilania. Mogłoby to spowodować uszkodzenie urządzenia pamięci USB lub odsłuchiowanych danych.

⚠ UWAGA

Nagrywanie audio jest przetwarzane wewnętrznie, w związku z tym głośność odtwarzanego dźwięku będzie odpowiednia w przypadku odtwarzania na komputerze. Dlatego odtwarzany dźwięk może być zniekształcony, jeśli został nagrany ze zbyt dużą głośnością. W takim przypadku należy zmniejszyć głośność każdej partii w oknie równoważenia głośności Volume Balance (strona 41) i oknie Mixing Console (strona 91), a następnie ponowić próbę nagrywania.

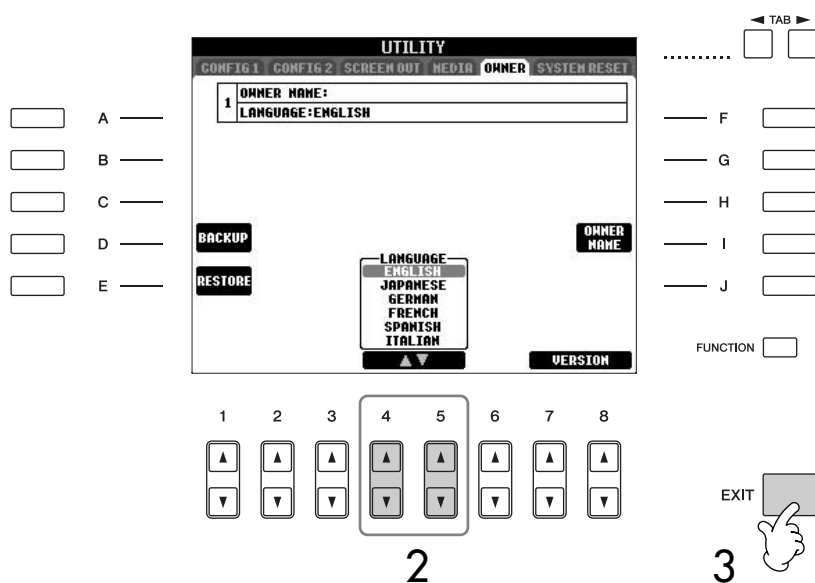
4 Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do okna USB AUDIO RECORDER pokazanego w kroku 4 „Nagrywanie własnego wykonania jako dźwięku” na poprzedniej stronie.

Wybór dokonany w tym miejscu ma zastosowanie do innych komunikatów pojawiających się podczas wykonywania operacji.

Wybieranie języka komunikatów

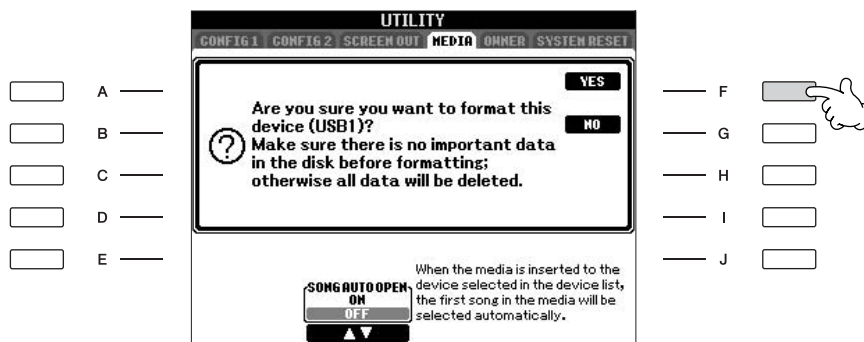
Można wybrać język wyświetlanych komunikatów.

- 1 Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.
[FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] OWNER
- 2 Wybierz język za pomocą przycisków [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼] (LANGUAGE) (Język).
- 3 Naciśnij przycisk [EXIT] (Zakończ), aby powrócić do poprzedniego okna.



Komunikaty pojawiające się na wyświetlaczu

Od czasu do czasu na ekranie wyświetlacza mogą się pojawiać komunikaty (okna dialogowe z informacjami lub prośbą o potwierdzenie), które mają ułatwić korzystanie z instrumentu. Gdy pojawi się taki komunikat, naciśnij odpowiedni przycisk.



W tym przykładzie należy nacisnąć przycisk [F] (YES) (Tak), aby rozpocząć formatowanie urządzenia pamięci USB (pamięć flash USB, dyskietka itp.).

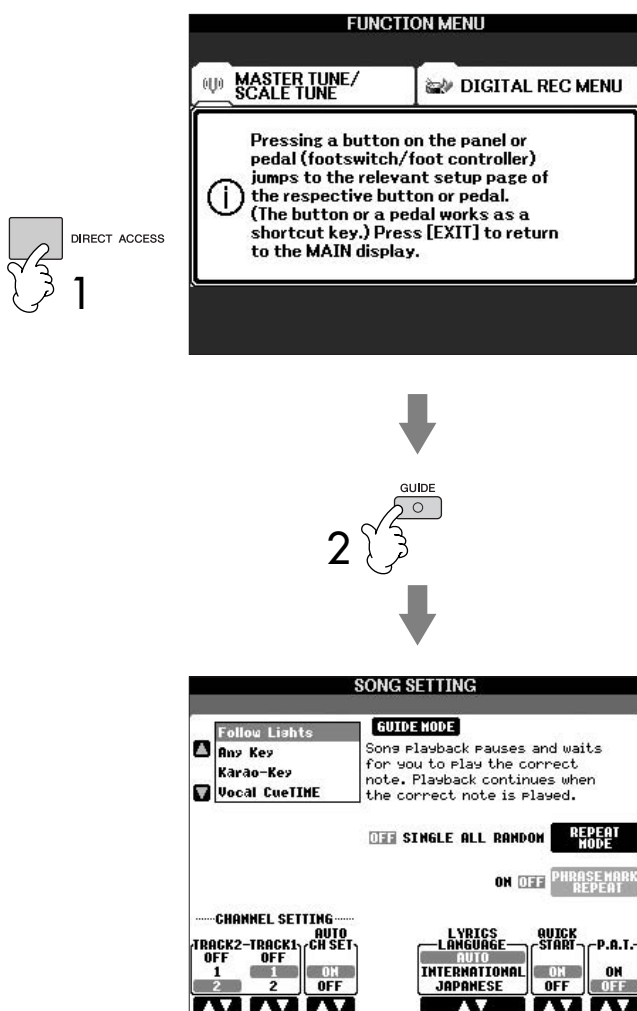
Szybki dostęp do okien — funkcja Direct Access (Dostęp bezpośredni)

Dzięki wygodnej funkcji Direct Access można bardzo szybko wywoływać dowolne okna przy użyciu jednego przycisku.

- 1 **Naciśnij przycisk [DIRECT ACCESS].**
Na wyświetlaczu pojawi się komunikat informujący, który przycisk powinien być teraz użyty.
- 2 **Naciśnij przycisk przypisany do żadanego okna ustawień, aby natychmiast wywołać to okno.**
Lista okien, które mogą być wywołane za pomocą funkcji Direct Access, znajduje się w zestawieniu Tabele danych. Tabele danych są dostępne na stronie internetowej firmy Yamaha. (Zobacz strona 5).

Przykład otwarcia okna funkcji Guide

Naciśnij przycisk [DIRECT ACCESS], a następnie naciśnij [GUIDE].



Powrót do okna głównego

Aby szybko wrócić do okna głównego z dowolnego okna, naciśnij przycisk [DIRECT ACCESS], a następnie przycisk [EXIT].

Powrót do okna głównego

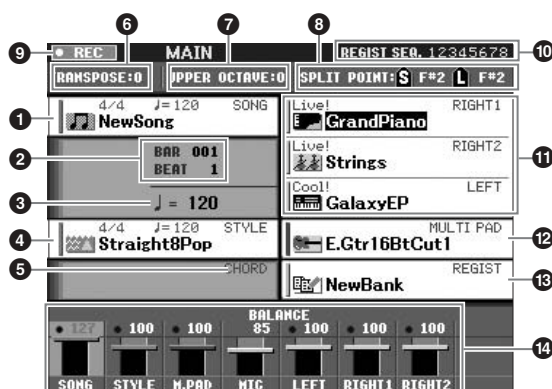
Aby szybko wrócić do okna głównego z dowolnego okna, naciśnij przycisk [DIRECT ACCESS], a następnie przycisk [EXIT].

Podstawowe okna wyświetlacza (okno główne oraz okno wyboru pliku)

Wyświetlacz udostępnia dwa podstawowe okna — okno główne oraz okno wyboru. Poszczególne części tych okien oraz ich funkcje są opisane poniżej.

Okno Main (Główne)

W oknie głównym są wyświetlane bieżące ustawienia podstawowych parametrów instrumentu, takich jak wybrane brzmienie lub styl akompaniamentu. Umożliwia to szybkie sprawdzenie konfiguracji instrumentu. Okno główne to okno najczęściej wyświetlane w czasie gry na klawiaturze.



1 Nazwa i charakterystyka utworu

W tej części są wyświetlane nazwa wybranego utworu, metrum i tempo. Jeśli utwór ma zapisane dane o akordach, wyświetlane są również nazwy granych akordów w oknie CHORD (Akord) (zobacz 5 poniżej). Naciśnięcie przycisku [A] powoduje wywołanie okna wyboru utworu (strona 36).

2 BAR/BEAT (bieżąca pozycja utworu lub stylu)

W tej części są wyświetlane bieżąca pozycja utworu lub numer taktu, licząc od początku utworu lub stylu akompaniamentu.

3 Tempo

W tej części są wyświetlane bieżące wartości tempa utworu lub stylu akompaniamentu.

4 Nazwa i charakterystyka stylu

W tej części są wyświetlane nazwa wybranego stylu akompaniamentu, metrum i tempo. Naciśnięcie przycisku [D] powoduje wywołanie okna wyboru stylu (strona 46).

5 Nazwa bieżącego akordu

Jeśli przycisk [ACMP] (Akompaniament) jest włączony, akordy grane w lewej strefie klawiatury wyświetlane są na ekranie.

6 Transpozycja

W tej części są wyświetlane wartości transpozycji w krokach co pół tonu (strona 59).

7 Octave (Oktawa)

Przyciski [UPPER OCTAVE] umożliwiają przesunięcie stroju całej klawiatury w górę lub w dół w krokach oktawowych. Tutaj wyświetlana jest wartość oktawy przesunięcia stroju.

8 Split Point

Split Points (Punkty podziału) określają konkretne pozycje (dźwięki) na klawiaturze, które dzielą klawiaturę na strefy. Istnieją dwa rodzaje punktów podziału: „A”, który oddziela sekcję akordu od reszty klawiatury, i „L”, który oddziela strefę lewej ręki od sekcji prawej ręki.

9 Stan nagrywania systemu USB do nagrywania dźwięku (PSR-S900)

Podczas nagrywania pojawia się wskazanie „REC”.

10 Registration Sequence (Sekwencja registracji)

Pojawia się, gdy jest włączona funkcja nagrywania Registration Sequence (strona 138).

11 Nazwa brzmienia

- RIGHT 1 (po prawej stronie wyświetlacza):
Aktualnie wybrane brzmienie dla partii RIGHT 1 (strona 84).
- RIGHT 2 (po prawej stronie wyświetlacza):
Aktualnie wybrane brzmienie dla partii RIGHT 2 (strona 84).
- LEFT (po prawej stronie wyświetlacza):
Aktualnie wybrane brzmienie dla partii LEFT (strona 84).
Gdy jest włączona funkcja Left Hold (Lewa podtrzymana), pojawia się wskazanie (strona 50).
Naciśnięcie jednego z przycisków [F], [G] lub [H] powoduje wywołanie okna wyboru brzmienia dla każdej partii (strona 31).

12 Nazwa banku sekwencji Multi Pad

Tutaj są wyświetlane nazwy wybranych banków sekwencji Multi Pad (strona 132).
Naciśnięcie przycisku [I] powoduje wywołanie okna wyboru banku sekwencji Multi Pad (strona 133).

13 Nazwa banku pamięci registryjnej

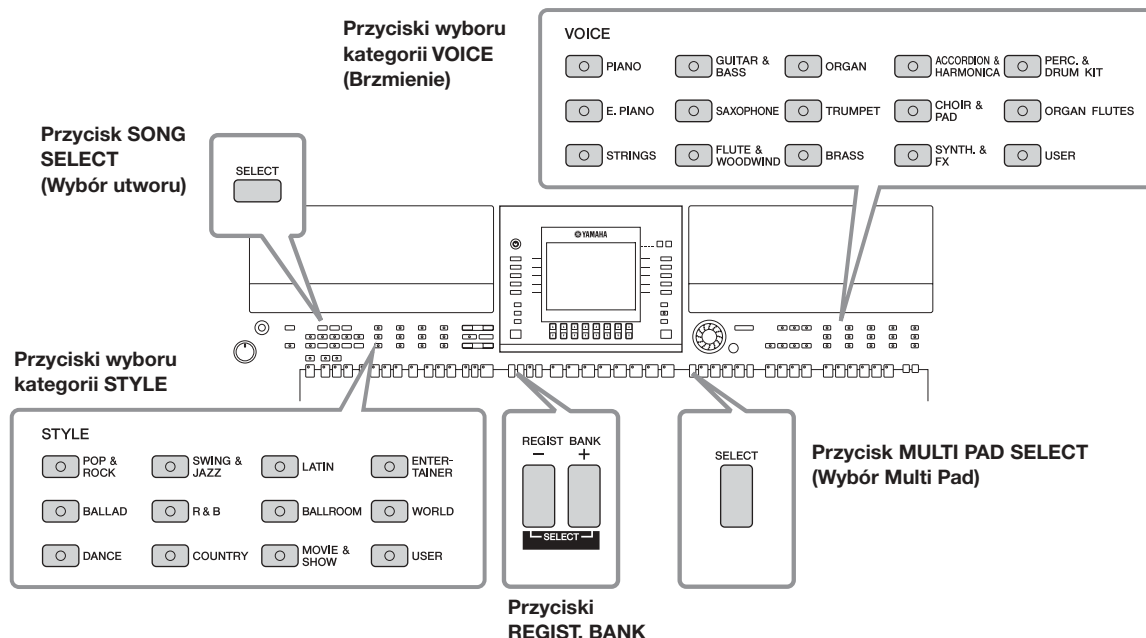
W tej części wyświetlacza pojawia się nazwa wybranego banku pamięci registryjnej.
Naciśnięcie przycisku [J] powoduje wywołanie okna wyboru banku pamięci registryjnej (strona 136).
Gdy jest włączona funkcja Freeze, pojawia się wskazanie „F” (strona 138).

14 Dostosowanie poziomu głośności

W tej części okna jest wyświetlane dostosowanie poziomu głośności różnych partii.
Za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] dostosuj ustawienia poziomu głośności partii.

Konfiguracja okna wyboru pliku i podstawowe operacje w nim wykonywane

Okno wyboru pliku (File Selection) otwiera się po naciśnięciu jednego z poniższych przycisków. W oknie tym można wybierać dowolne brzmienia (Voice), style akompaniamentu (Style) oraz inne dane.



Konfiguracja okna wyboru pliku

• Miejsce przechowywania danych (ścieżka)

Baza nagrań

Miejsce przechowywania danych wstępnie zdefiniowanych.



User (Użytkownik)

Miejsce zapisywania danych nagranych lub edytowanych.



USB

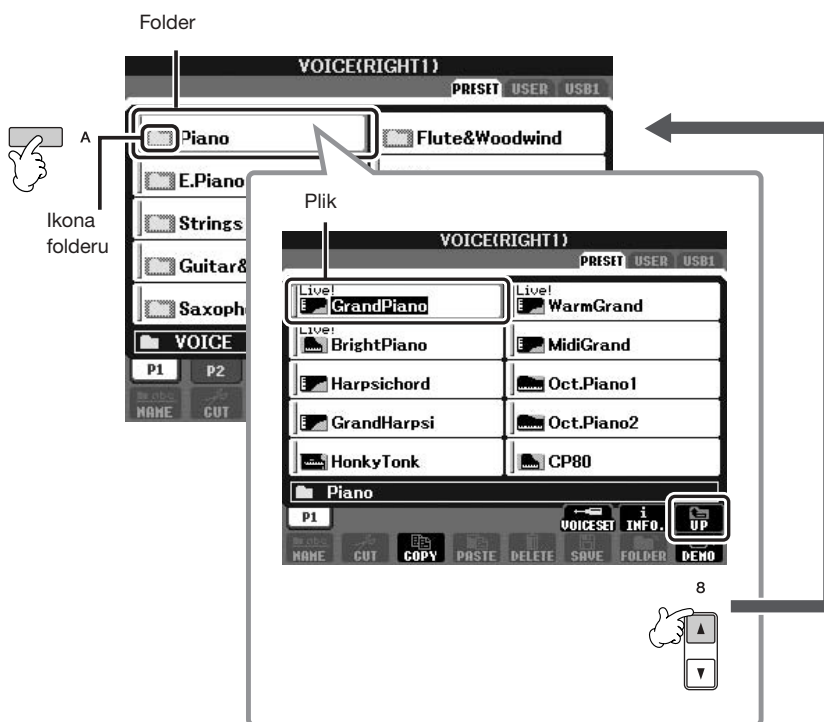
Miejsce zapisywania danych na urządzeniu pamięci USB (pamięci flash USB, dyskietka itp.).



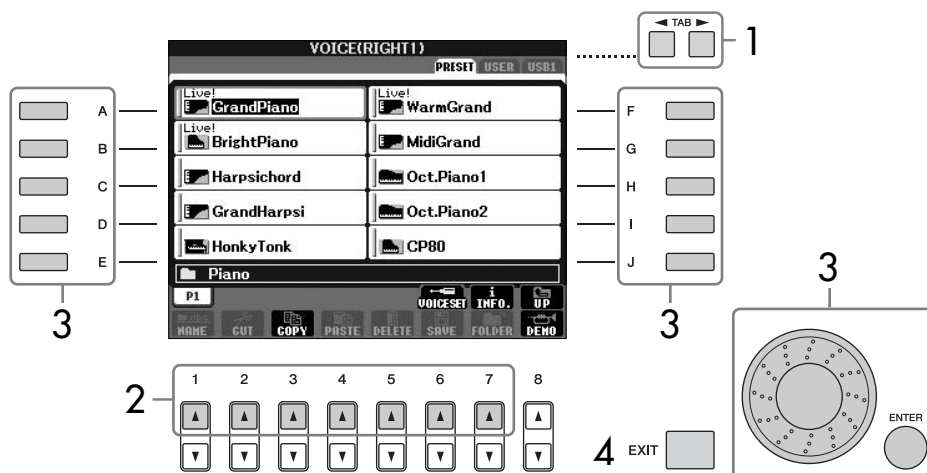
W niniejszym podręczniku każde urządzenie pamięci USB, takie jak pamięć flash USB, dyskietka itp., będzie określone jako „urządzenie pamięci USB”.

• Pliki i foldery danych

Zarówno dane wstępnie zdefiniowane, jak i dane użytkownika są zapisywane jako pliki. Pliki mogą być pogrupowane w folderach.



Operacje podstawowe okna wyboru pliku (File Selection)



- 1 Za pomocą przycisków TAB [◀][▶] wybierz zakładkę, na której jest zapisany żądany plik.
- 2 Za pomocą przycisków [1 ▲]–[7 ▲] wybierz stronę, na której jest zapisany żądany plik.
- 3 Wybierz plik. Można to zrobić na dwa sposoby.
 - Naciśnij jeden z przycisków [A]–[J].
 - Wybierz plik za pomocą pokrętki [DATA ENTRY] (Wprowadzanie danych), a następnie naciśnij przycisk [ENTER], aby zatwierdzić wybór.
- 4 Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do poprzedniego okna.

Zamykanie bieżącego folderu i otwieranie jego folderu wyższego poziomu

Aby zamknąć bieżący folder i otworzyć jego folder wyższego poziomu, naciśnij przycisk [8 ▲] (UP) (W górę).

Przykładowe okno wyboru brzmień na ścieżce PRESET

Pliki PRESET Voice są pogrupowane w odpowiednich folderach.



W tym oknie są wyświetlane pliki brzmień znajdujące się w danym folderze.



W tym przypadku jest widoczny folder wyższego poziomu. Wyświetlone foldery zawierają odpowiednio pogrupowane brzmienia.

Wybieranie pliku zapisanego na urządzeniu pamięci USB.

Plik na urządzeniu pamięci USB można też wybrać, naciskając przycisk [USB].

[USB] → [A] SONG/[B] STYLE/[F] VOICE/[G] MULTI PAD → [A]–[J]

Liczba stron różni się w zależności od okna wyboru brzmienia/utworu/stylu. Naciśnij jeden z przycisków odpowiadających „P1, P2...” na wyświetlaczu. Jeśli za wybraną stroną są następne, pojawi się przycisk NEXT (następna), natomiast w przypadku poprzedniej strony pojawi się przycisk PREV (poprzednia).

Operacje wykonywane na plikach/folderach w oknie wyboru pliku

- Zapisywanie plików strona 73
- Kopiowanie plików/folderów (kopiowanie i wklejanie) strona 74
- Przenoszenie plików (wycinanie i wklejanie) strona 75
- Usuwanie plików/folderów strona 75
- Zmiana nazw plików/folderów strona 76
- Wybieranie niestandardowych ikon plików (wyświetlanych po lewej stronie nazwy pliku)..... strona 76
- Tworzenie nowego folderu (New Folder) strona 77
- Wprowadzanie znaków strona 77

Formatowanie nośnika pamięci USB

Gdy urządzenie pamięci USB jest podłączone lub nośnik znajduje się w urządzeniu, może się pojawić komunikat monitujący o sformatowanie urządzenia/nośnika. W takim przypadku wykonaj operację formatowania.

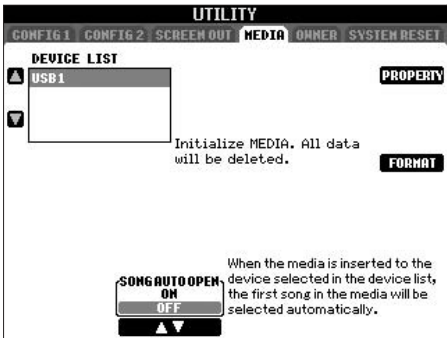
PRZESTROGA

Formatowanie powoduje usunięcie wszystkich danych zapisanych wcześniej na nośniku. Upewnij się, że na formatowanym nośniku nie znajdują się ważne dane. Postępuj ostrożnie, zwłaszcza podczas podłączania kilku nośników pamięci USB.

- 1 **Urządzenie pamięci USB przeznaczone do sformatowania włóż do złącza [USB TO DEVICE].**
- 2 **Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.**
[FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] MEDIA
- 3 **Za pomocą przycisków [A] / [B] wybierz urządzenie pamięci z listy urządzeń, które ma być sformatowane.**
- 4 **Naciśnij przycisk [H], aby sformatować urządzenie oraz nośnik.**



A —
B —
C —
D —
E —



F —
G —
H —
I —
J —

4

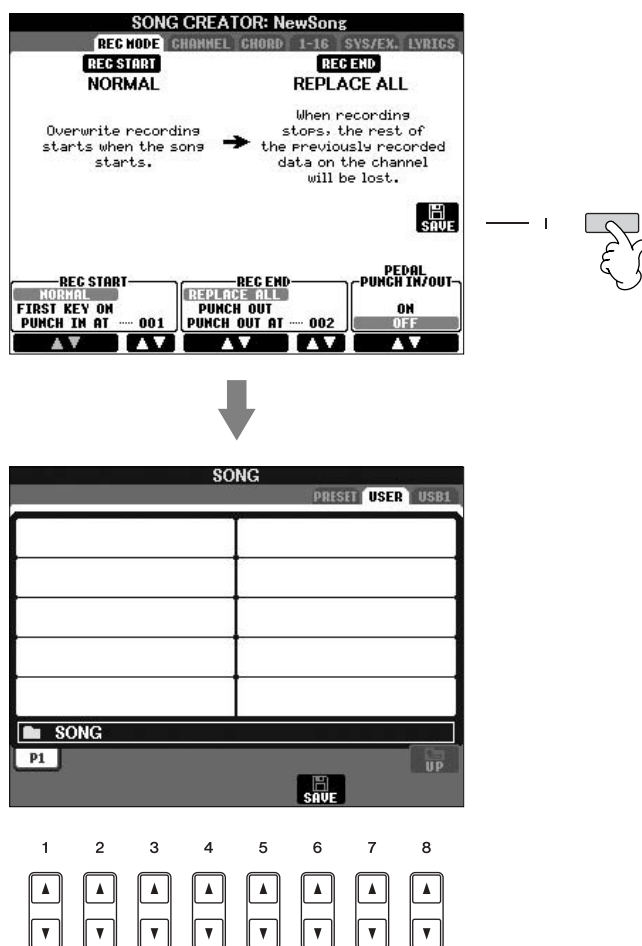
Zależnie od liczby podłączonych urządzeń będą wyświetlane wskazania USB 1, USB 2 itd.

Zapisywanie plików

Dzięki tej operacji można zapisać jako plik własne dane, czyli utworzone przez siebie utwory lub brzmienia.

- 1 Po nagraniu własnych utworów lub brzmień w odpowiednim oknie **SONG CREATOR (Kreator utworów)** lub **VOICE SET (Ustawienia brzmienia)**, naciśnij przycisk **[SAVE]** (Zapisz).

Pojawi się odpowiednie okno wyboru plików. Pamiętaj, że operacja zapisu jest wykonywana w oknie File Selection.



- 2 Za pomocą przycisków TAB [**◀**][**▶**] wybierz zakładkę (USER, USB itp.), na której mają być zapisane dane.
- 3 Naciśnij przycisk [**6 ▼**] (SAVE), aby otworzyć okno File Naming (Nadawanie nazw plikom).



- 4 Wpisz nazwę pliku (strona 77).
- 5 Naciśnij przycisk [**8 ▲**] OK, aby zapisać plik. Aby anulować zapisywanie, naciśnij przycisk [**8 ▼**] (CANCEL) (Anuluj). Zapisany plik zostanie automatycznie umieszczony w odpowiednim miejscu wśród plików w porządku alfabetycznym.

Pojemność pamięci wewnętrznej (zakładki User)

Pojemność pamięci wewnętrznej instrumentu wynosi około 1,4 MB (PSR-S900) lub około 560 KB (PSR-S700). Ta pojemność odnosi się do wszystkich typów plików, w tym brzmień, stylów i plików danych pamięci registryjnej.

Ograniczenia dotyczące utworów chronionych

Aby zapobiec nielegalnemu kopiowaniu lub przypadkowemu usunięciu, niektóre dostępne w sprzedaży utwory mogą być przeznaczone tylko do odczytu i chronione przed kopiowaniem. Takie pliki są oznaczone odpowiednimi wskazaniem w lewym górnym rogu nazwy pliku. Oznaczenia i odpowiednie zastrzeżenia są wyszczególnione poniżej.

Prot. 1	Oznaczenia wstępnie zdefiniowanych utworów zapisanych na zakładce User, utworów w formacie Disk Orchestra Collection (DOC) oraz utworów Disklavier Piano Soft. Nie można ich kopiować ani przenosić na urządzenia pamięci USB, a także zapisywać na nich.
Prot. 2 Orig	Oznaczenie utworów sformatowanych przez firmę Yamaha tylko do odczytu. Utwory te nie mogą być kopiowane. Mogą być przenoszone i zapisywane jedynie w oknie zakładki USER lub na urządzeniu pamięci USB.
Prot. 2 Edit	Oznacza utwory Prot. 2 Orig, które poddano edycji. Upewnij się, że zapisujesz je w tym samym folderze, w którym znajdują się utwory typu Prot. 2 Orig. Utwory te nie mogą być kopiowane. Mogą być przenoszone i zapisywane jedynie w oknie zakładki USER lub na urządzeniu pamięci USB.

Ważne przy operacjach na utworach typu Prot. 2 Orig oraz Prot. 2 Edit

Utwory te należy zapisywać w tym samym folderze, w którym znajdują się ich utwory oryginalne typu Prot. 2 Orig. W innym przypadku utwory typu Prot. 2 Edit nie będą mogły być odtworzone. Tym samym podczas przenoszenia utworów typu Prot. 2 Edit należy pamiętać również o jednoczesnym przeniesieniu ich oryginalnych odpowiedników.

Kopiowanie plików/folderów (kopiowanie i wklejanie)

Dzięki tej operacji można skopiować plik lub folder i wkleić go w inne miejsce (do innego folderu).

- Otwórz okno zawierające plik lub folder, który chcesz skopiować.**
- Naciśnij przycisk [3 ▼] (COPY), aby skopiować plik lub folder.**
W dolnej części wyświetlacza pojawi się okno kopiowania.



- Naciśnij jeden z przycisków [A]–[J] przypisany do odpowiedniego pliku lub folderu.**
Aby anulować wybór, ponownie naciśnij ten sam przycisk [A]–[J].
■ Wybieranie wszystkich plików/folderów
Aby wybrać wszystkie pliki lub foldery dostępne w danym oknie i na innych jego stronach, naciśnij przycisk [6 ▼] (ALL).
Aby anulować wybór, ponownie naciśnij przycisk [6 ▼] (ALL OFF).
- Naciśnij przycisk [7 ▼] OK, aby potwierdzić wybór pliku lub folderu.**
Aby anulować operację kopiowania, naciśnij przycisk [8 ▼] (CANCEL).
- Za pomocą przycisków TAB [◀][▶] wybierz zakładkę (USER, USB), w której plik lub folder ma być wklejony.**
- Naciśnij przycisk [4 ▼] (PASTE) (Wklej), aby wkleić plik lub folder.**
Skopiowany i wklejony plik lub folder pojawi się w danym oknie wśród innych plików w porządku alfabetycznym.

Przenoszenie plików (wycinanie i wklejanie)

Dzięki tej operacji można wyciąć plik i wkleić go w inne miejsce (do innego folderu).

- 1 Otwórz okno zawierające plik, który chcesz przenieść.
 - 2 Naciśnij przycisk [2 ▼] (CUT) (Wytnij), aby wyciąć plik.
W dolnej części okna pojawi się okno operacji wycinania (CUT).
- 
- 3 Naciśnij jeden z przycisków [A]–[J] przypisany do odpowiedniego pliku.
Aby anulować wybór, ponownie naciśnij ten sam przycisk [A]–[J].
 - Wybieranie wszystkich plików
Aby wybrać wszystkie pliki dostępne w danym oknie i na innych jego stronach, naciśnij przycisk [6 ▼] (ALL).
Aby anulować wybór, ponownie naciśnij przycisk [6 ▼] (ALL OFF).
 - 4 Naciśnij przycisk [7 ▼] OK, aby potwierdzić wybór pliku.
Aby anulować operację wycinania, naciśnij przycisk [8 ▼] (CANCEL).
 - 5 Za pomocą przycisków TAB [◀][▶] wybierz zakładkę (USER, USB), w której plik ma być wklejony.
 - 6 Naciśnij przycisk [4 ▼] (PASTE), aby wkleić plik.
Przeniesiony i wklejony plik pojawi się w danym oknie wśród innych plików w porządku alfabetycznym.

Usuwanie plików/folderów

Dzięki tej operacji można usunąć plik lub folder.

- 1 Otwórz okno, w którym znajduje się plik lub folder do usunięcia.
 - 2 Naciśnij przycisk [5 ▼] (DELETE) (Usuń).
W dolnej części okna pojawi się okno operacji usuwania.
- 
- 3 Naciśnij jeden z przycisków [A]–[J] przypisany do odpowiedniego pliku lub folderu.
Aby anulować wybór, ponownie naciśnij ten sam przycisk [A]–[J].
 - Wybieranie wszystkich plików/folderów
Aby wybrać wszystkie pliki lub foldery dostępne w danym oknie i na innych jego stronach, naciśnij przycisk [6 ▼] (ALL).
Aby anulować wybór, ponownie naciśnij przycisk [6 ▼] (ALL OFF).
 - 4 Naciśnij przycisk [7 ▼] OK, aby potwierdzić wybór pliku lub folderu.
Aby anulować usuwanie, naciśnij przycisk [8 ▼] (CANCEL).
 - 5 Postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.
YES.....Usunięcie pliku/folderu.
YES ALLUsunięcie wszystkich plików/folderów.
NOPozostawienie pliku/folderu bez wykonania operacji usuwania.
CANCELAnulowanie operacji usuwania.

Usuwanie wszystkich danych jednocześnie z urządzenia pamięci USB

Formatowanie urządzenia pamięci USB powoduje usunięcie wszystkich danych, które są na nim zapisane (strona 72).

Zmiana nazw plików/folderów

Dzięki tej operacji można zmienić nazwę pliku lub folderu.

- 1 Otwórz okno zawierające plik lub folder, którego nazwę chcesz zmienić.
 - 2 Naciśnij przycisk [1 ▼] (NAME) (Nazwa).
W dolnej części okna pojawi się okno operacji zmiany nazwy.
-
- 3 Naciśnij jeden z przycisków [A]–[J] przypisany do odpowiedniego pliku lub folderu.
 - 4 Naciśnij przycisk [7 ▼] OK, aby potwierdzić wybór pliku lub folderu.
Aby anulować zmianę nazwy, naciśnij przycisk [8 ▼] (CANCEL).
 - 5 Wpisz nazwę (znaki) wybranego pliku lub folderu (strona 77).
Plik lub folder ze zmienioną nazwą pojawi się w danym oknie wśród innych plików w porządku alfabetycznym.
 - 6 Naciśnij przycisk [8 ▲] OK, aby wprowadzić nową nazwę.

Wybieranie niestandardowych ikon plików (wyświetlanych po lewej stronie nazwy pliku)

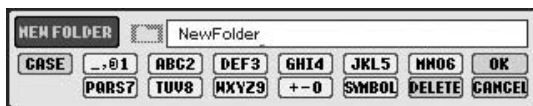
Można wybierać niestandardowe ikony plików, które są wyświetlane po lewej stronie nazwy pliku.

- 1–4 Wykonaj czynności opisane w rozdziale „Zmiana nazw plików/folderów”.
- 5 Naciśnij przycisk [1 ▼] (ICON) (Ikona), aby otworzyć okno ICON.
- 6 Wybierz ikonę za pomocą przycisków [A]–[J] lub przycisków [3 ▲ ▼]–[5 ▲ ▼].
Okno ICON składa się z kilku stron. Przycisk TAB [◀][▶] pozwala wybierać różne strony.
Aby anulować operację, naciśnij przycisk [8 ▼] (CANCEL).
- 7 Naciśnij przycisk [8 ▲] OK, aby zastosować wybraną ikonę.
- 8 Naciśnij przycisk [8 ▲] OK, aby wprowadzić nową nazwę.

Tworzenie nowego folderu

Dzięki tej operacji można utworzyć nowe foldery. Utworzone foldery mogą być dowolnie nazywane i organizowane tak, by odnajdywanie danych użytkownika było łatwiejsze.

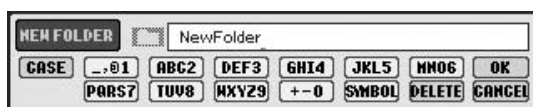
- 1 W oknie wyboru plików otwórz stronę, na której chcesz utworzyć nowy folder.
- 2 Naciśnij przycisk [7 ▼] (FOLDER), aby otworzyć okno nadawania nazwy nowemu folderowi.



- 3 Wprowadź nazwę nowego folderu (zobacz poniżej).

Wpisywanie znaków

W poniższych instrukcjach opisano, jak wpisywać znaki podczas nazywania plików lub folderów oraz wprowadzania haseł w funkcji lub na stronie internetowej Music Finder (Wyszukiwanie muzyki). Przedstawiony poniżej sposób przypomina wpisywanie nazwisk i numerów telefonu w standardowym telefonie komórkowym. Znaki są wpisywane w oknie przedstawionym poniżej.



- 1 Zmień typ znaków, naciskając przycisk [1 ▲].
 - Jeśli w ustawieniach języka jest wybrany język inny, niż japoński (strona 66), są dostępne następujące typy znaków:
 - CASE Półwymiarowe wielkie litery alfabetu łacińskiego, cyfry oraz znaki specjalne.
 - case Półwymiarowe małe litery alfabetu łacińskiego, cyfry oraz znaki specjalne.
 - Jeśli w ustawieniach języka został wybrany język japoński (strona 66), dostępne są następujące typy i wielkości znaków:
 - かな漢 (kana-kan)..... Hiragana i Kanji, inne znaki (pełnowymiarowe)
 - カナ (kana) Znaki katakana w standardowym rozmiarze oraz znaki specjalne pełnowymiarowe
 - カ (kana) Znaki katakana półwymiarowe oraz znaki specjalne półwymiarowe
 - A B C Pełnowymiarowe wielkie i małe litery alfabetu łacińskiego, cyfry oraz znaki specjalne
 - ABC Półwymiarowe wielkie i małe litery alfabetu łacińskiego, cyfry oraz znaki specjalne

- 2 Przenieś kursor w dowolne miejsce za pomocą pokrętki [DATA ENTRY].

- 3 Naciśnij jeden z przycisków [2 ▲ ▼]–[6 ▲ ▼] i [7 ▲] przypisany do znaku, który chcesz wpisać.

Litery, cyfry i symbole można wpisywać przez przenoszenie kursora lub naciskanie jednego z przycisków wpisywania znaków. Można również poczekać chwilę, aż znaki zostaną wprowadzone automatycznie. Aby uzyskać szczegółowe informacje dotyczące wpisywania znaków, zobacz krok 4 w następnym rozdziale.



Każde naciśnięcie przycisku powoduje wybranie kolejnego znaku z grupy.

Nowego folderu nie można utworzyć na zakładce PRESET.

Foldery na zakładce USER

Na zakładce USER struktura folderów może mieć maksymalnie cztery poziomy. Maksymalna liczba plików i folderów, które można zapisać, wynosi 730 (360 w PSR-S700), ale wartości te mogą się zmieniać w zależności od długości nazw plików. Folder na zakładce USER może zawierać maksymalnie 250 plików/folderów.

W zależności od używanego okna pewnych typów znaków nie można wpisać.

Nawet w przypadku wybrania języka japońskiego podczas wpisywania znaków w oknie edycji słów utworu (strona 170), w oknie Internet Setting (Ustawienie internetowe) (strona 178) lub w witrynie internetowej można wpisywać WIELKIE LITERY/małe litery.

Nazwy plików oraz folderów nie mogą zawierać następujących znaków półwymiarowych:
\\ : * ? " < > |

Podczas wprowadzania hasła w witrynie internetowej lub klucza WEP połączenia bezprzewodowej sieci LAN ze względów bezpieczeństwa znaki są przekształcane na gwiazdki (*).

W przypadku znaków, do których nie dodano znaków specjalnych (poza znakami kanakan i półwymiarowymi katakana), można przywołać listę innych znaków, naciskając przycisk [6 ▼] po wybraniu znaku, ale przed jego faktycznym wpisaniem.

4

Naciśnij przycisk [8 ▲] OK, aby zatwierdzić i przypisać nazwę pliku oraz powrócić do poprzedniego okna.

- **Usuwanie znaków**

Za pomocą pokrętła [DATA ENTRY] przenieś kursor w miejsce znaku, który ma być usunięty, a następnie naciśnij przycisk [7 ▼] (DELETE). Aby usunąć wszystkie znaki w danym wierszu, naciśnij i przytrzymaj przycisk [7 ▼] (DELETE).

- **Wpisywanie znaków specjalnych (znaków japońskich „`” oraz „°”)**

Wybierz znak, do którego ma być dodany znak specjalny, i naciśnij przycisk [6 ▼] przed faktycznym wpisaniem znaku.

- **Wpisywanie innych znaków**

1 Po wpisaniu znaku przez przeniesienie kursora naciśnij przycisk [6 ▼], aby otworzyć listę innych znaków.

2 Za pomocą pokrętła [DATA ENTRY] wybierz żądany znak z listy i naciśnij przycisk [8 ▲] OK.

- **Wpisywanie cyfr**

Najpierw wybierz jeden z następujących typów znaków: „A B C” (pełnowymiarowe litery alfabetu), „ABC”, „CASE” (półwymiarowe wielkie litery alfabetu) lub „case” (półwymiarowe małe litery alfabetu). Następnie naciśnij i przytrzymaj odpowiedni przycisk: [2 ▲ ▼]–[5 ▲ ▼], [6 ▲] i [7 ▲] lub naciśnij dany przycisk kilka razy, aż zostanie wpisana żądana cyfra.

- **Wstawianie znaku**

1 Przenieś kursor w miejsce, gdzie chcesz wstawić odstęp.

Wykonaj czynności przedstawione w rozdziale „Usuwanie znaków” powyżej.

2 Naciskaj przyciski [2 ▲ ▼]–[6 ▲ ▼] lub [7 ▲], aby wpisać cyfry i symbole.

3 Naciśnij przycisk [8 ▲] OK, aby wprowadzić znaki.

- **Wstawianie odstępu (spacji)**

1 Przenieś kursor w miejsce, gdzie chcesz wstawić odstęp.

Wykonaj czynności przedstawione w rozdziale „Usuwanie znaków” powyżej.

2 Naciśnij przycisk [6 ▼], aby otworzyć listę znaków.

3 Upewnij się, że kursor jest ustawiony na pustej pozycji początkowej listy znaków, i naciśnij przycisk [8 ▲] OK.

- **Konwertowanie na znaki kanji (język japoński)**

Gdy wpisywane znaki hiragana są wyświetlane w inwersji (wyróżnione), naciśnij przycisk [1 ▲]/[ENTER] raz lub kilka razy, aby przekształcić znaki na żądany znak kanji. Aby zatwierdzić tę zmianę, naciśnij przycisk [1 ▲]/[8 ▲] OK lub wpisz następny znak.

Gdy znaki typu hiragana są wyświetlane w inwersji (wyróżnione):

- **Ponowne konwertowanie znaków na znaki kanji**

Naciśnij przycisk [1 ▲]/[ENTER].

- **Zmiana pola w inwersji**

Użyj pokrętła [DATA ENTRY].

- **Zmiana przekonwertowanego znaku kanji z powrotem na znak hiragana**

Naciśnij przycisk [7 ▼] (DELETE).

- **Czyszczenia pola w inwersji (za jednym razem)**

Naciśnij przycisk [8 ▼] (CANCEL).

- **Wprowadzanie samego znaku hiragana (bez konwersji)**

Naciśnij przycisk [8 ▲] OK.

- **Anulowanie operacji wpisywania znaków**

Naciśnij przycisk [8 ▼] (CANCEL).

Przywracanie ustawień wstępnie zdefiniowanych

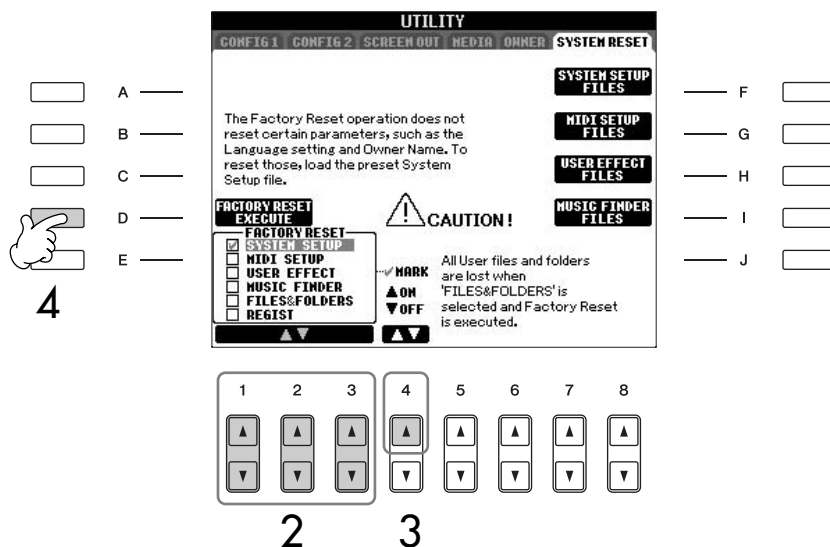
Przywracanie wstępnie zdefiniowanych ustawień systemowych

Przytrzymując klawisz C6 (pierwszy klawisz na klawiaturze z prawej strony), naciśnij przycisk [POWER] (Zasilanie), aby włączyć zasilanie. Czynność ta przynosi taki sam efekt, jak operacja przywracania ustawień wstępnie zdefiniowanych przedstawiona w kroku 2 w następnym rozdziale.

Przywracanie ustawień wstępnie zdefiniowanych każdego parametru oddzielnie

- 1 Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.
[FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET
- 2 Wybieraj elementy, naciskając przyciski [1 ▲ ▼]–[3 ▲ ▼].

SYSTEM SETUP	Przywracanie ustawienia wstępnie zdefiniowane parametrów System Setup. W zestawieniu Tabele danych są wyszczególnione parametry definiujące konfigurację systemu (System Setup). Tabele danych są dostępne na stronie internetowej firmy Yamaha. (Zobacz strona 5).
MIDI SETUP	Przywrócenie wstępnie zdefiniowanych ustawień MIDI wraz z przywróceniem szablonów MIDI zapisanych na zakładce USER.
USER EFFECT	Przywraca wstępnie zdefiniowane ustawienia procesorów efektów, resetując utworzone przez użytkownika typy efektów, ustawienia głównego korektora oraz typy harmonii wokalne (PSR-S900) utworzone za pomocą konsoli Mixing Console.
MUSIC FINDER	Przywrócenie ustawień wstępnie zdefiniowanych wszystkich danych (nagrań) w bazie Music Finder.
FILES & FOLDERS (Pliki i foldery)	Usuwa wszystkie pliki i foldery zapisane na zakładce USER.
REGIST (Pamięć registryjna)	Tymczasowo usuwa bieżące ustawienia pamięci registryjnej wybranego banku. Taką samą operację można wykonać, włączając zasilanie instrumentu (naciskając przycisk [POWER]), gdy jest równocześnie naciśnięty klawisz B5 (pierwszy klawisz B po prawej stronie klawiatury).



- 3 Za pomocą przycisku [4 ▲] oznacz pole parametru, dla którego mają być przywrócone ustawienia wstępnie zdefiniowane.
- 4 Naciśnij przycisk [D], aby przeprowadzić operację przywracania ustawień wstępnie zdefiniowanych wszystkich zaznaczonych parametrów.

Operacja przywracania ustawień wstępnie zdefiniowanych nie dotyczy ustawień internetowych. Szczegóły przywracania ustawień internetowych — zobacz strona 182.

⚠ PRZESTROGA

Operacja ta powoduje usunięcie wszystkich danych użytkownika (ustawień MIDI, efektów, nagrań z bazy Music Finder oraz plików i folderów użytkownika).

Zapisywanie i przywoływanie ustawień użytkownika jako jednego pliku

Ustawienia użytkownika w przypadku wymienionych niżej parametrów można zapisać w jednym pliku, a następnie dowolnie je przywoływać.

- 1 Wybierz wszystkie ustawienia instrumentu.**
- 2 Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.**
[FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET
- 3 Za pomocą przycisków [F]–[I] otwórz odpowiednie okno zapisywania danych.**

SYSTEM SETUP	Parametry ustawiane na różnych ekranach, takich jak [FUNCTION] → UTILITY oraz ustawienia dotyczące mikrofonu są traktowane jako pojedynczy plik. W zestawieniu Tabele danych są wyszczególnione parametry definiujące konfigurację systemu (System Setup). Tabele danych są dostępne na stronie internetowej firmy Yamaha. (Zobacz strona 5).
MIDI SETUP	Ustawienia MIDI, w tym szablony MIDI zapisane na zakładce USER, są zapisane w jednym pliku.
USER EFFECT	Wszystkie efekty użytkownika utworzone w konsoli Mixing Console, w tym typy efektów użytkownika, ustawienia korektora głównego, typy harmonii wokalnej (PSR-S900), są zapisane w jednym pliku.
MUSIC FINDER	Wszystkie, zarówno wstępnie zdefiniowane, jak i utworzone przez użytkownika, dane (nagrania) w bazie Music Finder są zapisane jako jeden plik.

- 4 Za pomocą przycisków TAB [◀][▶] wybierz jedną z zakładek (oprócz zakładki PRESET).**
Na zakładce PRESET są zapisane pliki ustawień wstępnie zdefiniowanych. Wybranie tej zakładki spowoduje przywrócenie domyślnych ustawień danego parametru. (Przynosi to takie same efekty, jak operacja „Przywracanie ustawień wstępnie zdefiniowanych każdego parametru oddzielnie”, strona 79).
- 5 Zapisz nowy plik (strona 73).**
- 6 Aby przywrócić ustawienia użytkownika, wybierz zakładkę oraz stronę, na której został zapisany plik ustawień (zakładka i strona wybrane w kroku 4), i naciśnij odpowiedni przycisk [A]–[J].**

Zapasowe kopie danych

W celu zapewnienia jak największego bezpieczeństwa danych firma Yamaha zaleca kopiowanie lub zapisywanie istotnych danych na urządzeniu pamięci USB. Kopie zapasowe mogą być potrzebne w razie uszkodzenia wewnętrznej pamięci instrumentu.

Dane, które można zapisywać

- 1 Utwór*, styl, Multi Pad, bank pamięci registryjnej oraz brzmienie
- 2 Nagranie z bazy Music Finder, efekt**, szablon MIDI oraz plik systemowy

* Utwory chronione (oznaczone jako Prot.1/Prot.2 po lewej stronie nad nazwą pliku) nie mogą być zapisywane.
Utwory opatrzone oznaczeniem Prot.2 mogą być jednak przenoszone (wycinane i wklejane) do pamięci flash USB.

** Dane efektów obejmują:

- Dane edytowane i zapisane na zakładce EFFECT/EQ w oknie Mixing Console.
- Edytowane lub zapisane dane typów harmonii wokalne (tylko PSR-S900).

- 3 Wszystkie dane wymienione w pkt. 1 i 2 powyżej

Procedury tworzenia kopii zapasowych są różne dla typów danych wymienionych w pkt. 1, 2 i 3 powyżej.

Tworzenie kopii zapasowych

1 Utwór, styl, Multi Pad, bank pamięci registryjnej oraz brzmienie.

- 1 **Włóż/podłącz urządzenie pamięci USB (urządzenie docelowe).**
- 2 **Otwórz okno zawierające plik, który chcesz skopiować.**
Utwór:
Naciśnij przycisk [SONG SELECT]
(Wybór utworu).
Styl:
Naciśnij jeden z przycisków stylu (STYLE).
Multi Pad:
Naciśnij przycisk wyboru sterowania funkcją Multi Pad [MULTI PAD CONTROL SELECT].
Bank pamięci registryjnej:
Naciśnij jednocześnie przyciski REGIST BANK [+] i [-].
Brzmienie:
Naciśnij jeden z przycisków brzmienia (VOICE).
- 3 **Wybierz zakładkę USER za pomocą przycisków TAB [◀][▶].**

- 4 **Naciśnij przycisk [3 ▼] (COPY), aby skopiować plik lub folder.**

W dolnej części wyświetlacza pojawi się okno kopiowania.



- 5 **Naciśnij przycisk [6 ▼] (ALL), aby wybrać wszystkie pliki lub foldery dostępne w danym oknie i na wszystkich stronach.**
Aby anulować wybór, ponownie naciśnij przycisk [6 ▼] (ALL OFF).

- 6 **Naciśnij przycisk [7 ▼] OK, aby potwierdzić wybór pliku lub folderu.**
Aby anulować operację kopiowania, naciśnij przycisk [8 ▼] (CANCEL).

- 7 **Wybierz zakładkę USB, do której plik lub folder ma być skopiowany, za pomocą przycisków TAB [◀][▶].**

- 8 **Naciśnij przycisk [4 ▼] (PASTE), aby wkleić plik lub folder.**

Jeśli pojawi się komunikat,

że kopiowanie danych jest niemożliwe

Wśród danych do skopiowania mogą być utwory chronione (oznaczone jako Prot.1/Prot.2 u góry po lewej stronie). Nie można kopiować utworów chronionych. Utwory opatrzone oznaczeniem Prot.2 mogą być jednak przenoszone (wycinane i wklejane) do pamięci flash USB.

2 Nagranie z bazy Music Finder, efekt, szablon MIDI oraz dane systemowe

- 1 **Włóż/podłącz urządzenie pamięci USB (urządzenie docelowe).**
- 2 **Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.**
[FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀][▶]
SYSTEM RESET
- 3 **Za pomocą przycisków [F]–[I] otwórz odpowiednie okno zapisywania danych.**
- 4 **Za pomocą przycisków TAB [◀][▶] wybierz zakładkę USB, na której dane mają być zapisane.**
- 5 **Zapisz dane (strona 73).**

3 Wszystkie dane wymienione w pkt. 1 i 2

- 1 Włóż/podłącz urządzenie pamięci USB (urządzenie docelowe).**
- 2 Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.**
[FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] OWNER

- 3 Naciśnij przycisk [D] (BACKUP) (Kopia zapasowa), aby zapisać dane na urządzeniu pamięci USB.**
Aby przywrócić dane, naciśnij przycisk [E] (RESTORE) (Przywróć) przedstawiony w kroku 3 powyżej.

- UWAGA**
- Operacja utworzenia kopii zapasowej lub przywrócenia danych może potrwać kilka minut.
 - Kopii zapasowych, które nie zostały utworzone w pamięci instrumentu PSR-S900/S700, nie można przywrócić.

PRZESTROGA

Przed przystąpieniem do przywracania przenieś utwory chronione zapisane w oknie USER. Jeśli utwory te nie zostaną przeniesione, dane będą usunięte podczas tej operacji.

Odnośniki do stron Krótkiego przewodnika

Gra przy użyciu brzmień	strona 30
Brzmienia wstępnie zdefiniowane	strona 30
Korzystanie z pokrętki Pitch Bend	strona 33
Korzystanie z pokrętki Modulation	strona 33
Korzystanie z metronomu	strona 34
Efekty brzmieniowe	strona 53

Charakterystyki brzmień

Typ brzmienia oraz jego cechy są wyświetlane nad nazwami brzmień wstępnie zdefiniowanych (Preset Voice).

Brzmienia S. Articulation! (PSR-S900)	Brzmienia Super Articulation są wyjątkowo realistyczne i naturalne — oddają niepowtarzalną charakterystykę każdego instrumentu, np. trzeszczenie gitary lub frazowanie legato instrumentów dętych. Mają one wiele zalet brzmień Mega (zobacz poniżej), ale dają więcej możliwości w zakresie gry i sterowania ekspresją w czasie rzeczywistym. Aby skutecznie używać brzmień naturalnych, należy w przypadku niektórych brzmień korzystać z pedału lub przełącznika nożnego. Szczegółowe informacje o tym, jak najlepiej używać każdego brzmienia, można znaleźć w oknie Information (Informacje) (naciskając przycisk [7 ▲] na ekranie Voice Selection [Wybór brzmienia]).
Brzmienia Mega	Brzmień Mega nie można uzyskiwać bezpośrednio z klawiatury. Zostały one stworzone z myślą o nagranych sekwencjach MIDI, takich jak utwory czy style. Niektóre brzmienia gitarowe i basowe zostały utworzone jako brzmienia Mega. Brzmienia Mega są wyjątkowe dzięki technologii przełączania próbek ze względu na prędkość i dynamikę gry. Standardowe brzmienia również korzystają z technologii przełączania, aby wiernie oddać jakość dźwięku i odwzorować zmiany w jego dynamice. Dzięki temu brzmienia instrumentu są prawdziwe i naturalne. Jednak w przypadku brzmień Mega każda zmiana prędkości i dynamiki gry daje zupełnie inne brzmienie. Na przykład gitarowe brzmienie Mega zawiera próbki dźwięków różnych technik grania. Aby uzyskać podobne efekty wykonawcze na klasycznym instrumencie elektronicznym czy syntezatorze, trzeba utworzyć wielowarstwową kombinację brzmień i równolegle korzystać z wielu programów. Dzięki technologii brzmień Mega realistyczną partię gitary można odtworzyć przy użyciu zaledwie jednego brzmienia i określonych wartości parametru prędkości i dynamiki. Mając na względzie złożoną naturę tego typu programów brzmieniowych i konieczność niezwykle precyzyjnej kontroli prędkości i dynamiki gry, łatwiej zrozumieć, dlaczego nie nadają się one do gry „na żywo”. Są jednak niezwykle pomocne w programowaniu sekwencji MIDI, zwłaszcza w przypadku uniknięcia stosowania kilku brzmień do partii jednego instrumentu.
Live!	Jest to grupa brzmień instrumentów akustycznych, których próbki zostały pobrane w stereo, aby powstawały realistycznie i bogatobrzmiące dźwięki, nastrojowe i pełne ekspresji.
Cool!	Dzięki pamięci o dużej pojemności oraz zaawansowanej technologii programowania brzmienia te wykorzystują dynamiczną strukturę i bogate możliwości instrumentów elektrycznych.
Sweet!	Brzmienia instrumentów akustycznych z tej grupy również wykorzystują zaawansowaną technologię firmy Yamaha, dzięki czemu dźwięki wydobywane przez użytkownika są tak głębokie i naturalne, jak w rzeczywistości.
Brzmienia perkusyjne	Brzmienia różnych instrumentów perkusyjnych są przypisane do poszczególnych klawiszy, co pozwala wydobywać różne dźwięki podczas gry na instrumencie.
Brzmienia SFX	Poszczególnym klawiszom są przypisane różne specjalne efekty dźwiękowe, co pozwala wydobywać różne dźwięki podczas gry na instrumencie.
Brzmienia organowe Organ Flutes!	Jest to realistyczne brzmienie organowe, którego stopa może być dowolnie regulowany za pomocą funkcji Voice Set, co pozwala tworzyć własne oryginalne brzmienia organowe. Zobacz strona 103, aby uzyskać szczegółowe informacje.

Zgodność brzmień Mega

Brzmienia Mega nie są zgodne z innymi modelami. Utwory lub style utworzone na instrumencie PSR-S900/S700 z użyciem brzmień Mega nie będą poprawnie odtwarzane przez inne instrumenty.

Dostosowywanie poziomu głośności różnych partii

W oknie BALANCE (Równowaga) można dostosować poziomy natężenia dźwięku różnych partii (strona 41).

Ustawianie punktu podziału klawiatury (oddzielenie stref prawej i lewej ręki)
Zobacz strona 110.

Gra z użyciem różnych brzmień jednocześnie

Instrument PSR-S900/S700 ma wiele wygodnych funkcji ułatwiających wykonywanie utworów, którymi nie dysponuje żaden instrument akustyczny. Można np. grać z użyciem kilku różnych brzmień nałożonych na siebie i granych jednocześnie lub też grać jedno brzmienie lewą ręką, a drugie (lub nawet dwa nałożone na siebie brzmienia!) — prawą ręką.

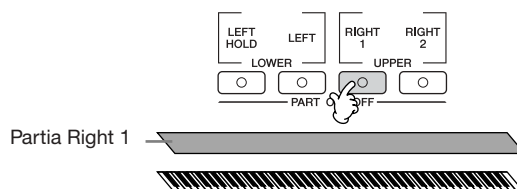
Partie klawiatury (Right 1, Right 2, Left)

Do każdej partii klawiatury — Right 1, Right 2 i Left — można przypisać inne brzmienie. Za pomocą przycisków PART ON/OFF (Partia włączona/wyłączona) można te partie dowolnie łączyć, aby tworzyć bogate struktury dźwiękowe.

Łączenie partii klawiatury

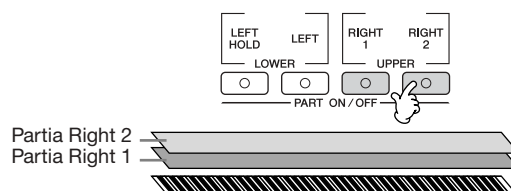
■ Gra z użyciem jednego brzmienia (partia Right 1)

Możliwa jest gra na całej klawiaturze z jednym brzmieniem. Funkcja ta jest wykorzystywana w standardowych wykonaniach, np. z brzmieniem fortepianu.



■ Gra z użyciem dwóch brzmień jednocześnie (partie Right 1 i Right 2)

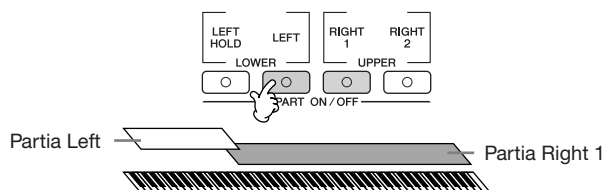
Dzięki tej funkcji możliwe jest imitowanie gry w duecie lub łączenie dwóch podobnych brzmień w celu uzyskania głębszych dźwięków.



Na stronie 85 znajduje się instrukcja wybierania brzmienia dla partii Right 2.

■ Gra z użyciem różnych brzmień dla partii lewej i prawej ręki (partie Right 1 i Left)

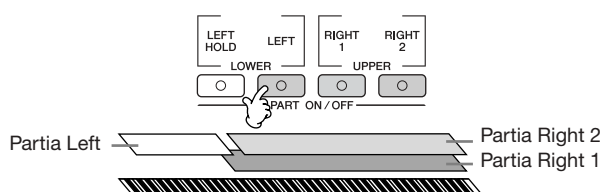
Możliwa jest gra z użyciem różnych brzmień dla partii lewej i prawej ręki. Na przykład dla lewej ręki można wybrać brzmienie basu, a dla prawej — fortepianu.



Na stronie 86 znajduje się instrukcja wybierania brzmienia dla partii Left.

■ Gra z użyciem trzech brzmień dla partii lewej i prawej ręki (partie Right 1, Right 2 i Left)

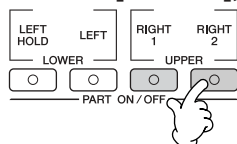
Łączenie tych trzech partii pozwala tworzyć bogate struktury dźwiękowe.



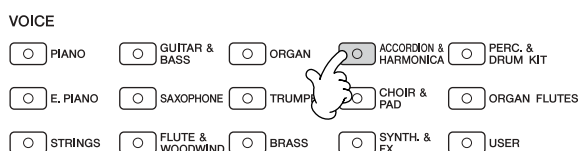
Gra z użyciem dwóch brzmień jednocześnie (partie Right 1 i Right 2)

Użycie innego brzmienia dla partii Right 1 i Right 2 pozwala grać z brzmieniami dwóch instrumentów jednocześnie.

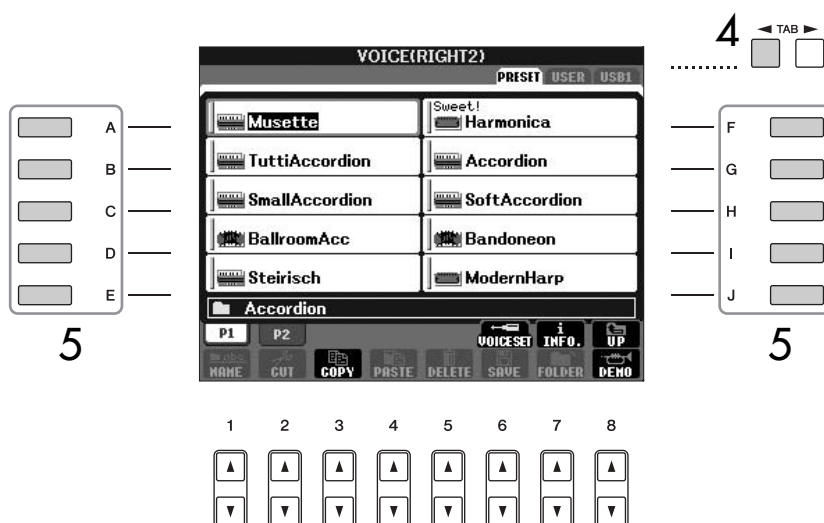
- 1 Upewnij się, że przycisk PART ON/OFF [RIGHT 1] jest włączony.
- 2 Naciśnij przycisk PART ON/OFF [RIGHT 2], aby włączyć partię Right 2.



- 3 Naciśnij jeden z przycisków VOICE, aby otworzyć okno wyboru brzmienia dla partii Right 2.



- 4 Za pomocą przycisku TAB [◀] wybierz ekran PRESET.



- 5 Za pomocą przycisków [A]–[J] wybierz brzmienie.
- 6 Zagraj na instrumencie.
- 7 Aby wyłączyć partię Right 2, naciśnij ponownie przycisk PART ON/OFF [RIGHT2].

W przypadku wybranej partii nazwa aktualnie wybranego brzmienia jest wyróżniona (wyświetlona w inwersji) na głównym ekranie roboczym.

Szybkie wybieranie brzmień dla partii Right 1 i Right 2

Można szybko wybrać brzmienia partii Right 1 i Right 2 za pomocą przycisków Voice (Brzmienie). Naciśnij i przytrzymaj jeden przycisk Voice, a następnie naciśnij drugi. Brzmienie pierwszego przycisku zostanie automatycznie przypisane do partii Right 1, a brzmienie drugiego – do partii Right 2.

Włączanie i wyłączanie partii Right 2 za pomocą pedału

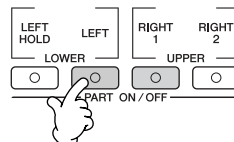
Do włączania i wyłączania partii Right 2 można używać pedału (gdy partia Right 2 jest odpowiednio przypisana; strona 195). Jest to przydatne do włączania lub wyłączania partii Right 2 podczas gry.

W przypadku wybranej partii nazwa aktualnie wybranego brzmienia jest wyróżniona (wyświetlona w inwersji) na głównym ekranie roboczym.

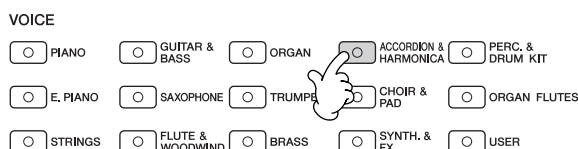
Gra z użyciem różnych brzmień dla partii lewej i prawej ręki (partii Right 1 i Left)

Możliwe jest granie z użyciem różnych brzmień dla partii lewej i prawej ręki (partie Left i Right 1).

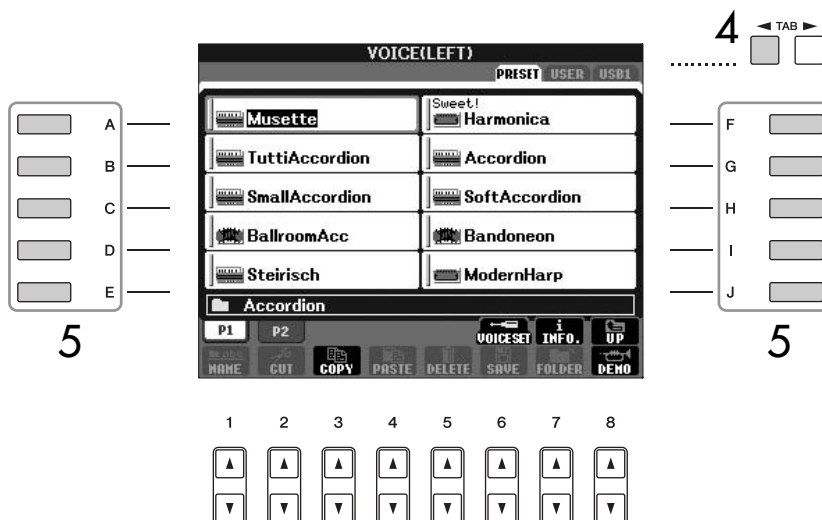
- 1 Upewnij się, że przycisk PART ON/OFF [RIGHT 1] jest włączony.
- 2 Naciśnij przycisk PART ON/OFF [LEFT], by włączyć partię.



- 3 Naciśnij jeden z przycisków VOICE, aby otworzyć okno wyboru brzmienia dla partii Left.



- 4 Za pomocą przycisku TAB [◀] wybierz ekran PRESET.



- 5 Za pomocą przycisków [A]–[J] wybierz brzmienie.
- 6 Zagraj na instrumencie.
- 7 Aby wyłączyć partię Left, naciśnij ponownie przycisk PART ON/OFF [LEFT].

Włączanie i wyłączanie partii Left za pomocą pedału

Do włączania i wyłączania partii Left można używać pedału (gdy partia Left jest odpowiednio przypisana; strona 195). Jest to przydatne do włączania lub wyłączania partii Left podczas gry.

Ustawianie punktu podziału klawiatury (oddzielenie stref prawej i lewej i ręki)

Zobacz strona 110.

Strojenie

Transpozycja

Za pomocą funkcji transpozycji można zmieniać dostrojenie klawiatury w górę lub w dół (w krokach co pół tonu).

• Transponowanie podczas gry

Za pomocą przycisków TRANSPOSE [-]/[+] (Transpozycja) można dowolnie transponować brzmienie całego instrumentu.

• Transponowanie przed rozpoczęciem gry

Ustawienia transpozycji można też zmieniać w oknie MIXING CONSOLE (Konsola miksowania). W oknie tym można zmieniać ustawienia transpozycji odpowiednio dla klawiatury (KBD), utworu (SONG) lub całego instrumentu (MASTER).

- 1 **Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.**
[MIXING CONSOLE] → TAB [◀][▶] TUNE
- 2 **Ustaw transpozycję za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]–[3 ▲ ▼].**

Precyzyjne dostrajanie całego instrumentu

Dzięki tej funkcji można dostroić cały instrument. Jest to funkcja przydatna szczególnie wtedy, gdy instrument PSR-S900/S700 powinien współbrzmieć z innymi instrumentami lub muzyką z płyty CD.

- 1 **Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.**
[FUNCTION] (Funkcja) → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE (Strojenie główne/Strojenie skali) → TAB [◀][▶] MASTER TUNE
- 2 **Ustaw strojenie za pomocą przycisków [4 ▲ ▼]–[5 ▲ ▼].**
Jednoczesne naciśnięcie [▲] i [▼] przycisków 4 lub 5 powoduje przywrócenie ustawień początkowych, czyli wartości 440,0 Hz.

Pamiętaj, że funkcja Tune (Strój) nie ma wpływu na zestawy perkusyjne ani brzmienia efektów (SFX).

Hz:
Jest to jednostka miary częstotliwości, która oznacza liczbę drgań fali dźwiękowej na sekundę.

Strojenie skali

Dzięki tej funkcji można wybierać różne skale, wg których instrument jest strojony zgodnie z trendami danej epoki lub zgodnie z danym stylem muzycznym.

- 1 **Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.**
[FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [◀][▶] SCALE TUNE
- 2 **Za pomocą przycisków [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] wybierz partię, dla której chcesz ustawić skalę.**
Zaznacz pole danej partii za pomocą przycisku [8 ▲].
- 3 **Wybierz skalę za pomocą przycisków [A]/[B].**
Wysokość stroju każdego klawisza dla wybranej skali jest oznaczona na schemacie klawiatury w prawym górnym rogu wyświetlacza.

Cent:

W terminologii muzycznej „cent” to 1/100 półtonu. (Sto centów jest równe jednemu półtonowi).

Natychmiastowe przywołanie żądanej skali

Zapisz żadaną skalę w pamięci rejestracyjnej. Pamiętaj o zaznaczeniu elementu SCALE (Skala) podczas zapisu (strona 135).

4

Odpowiednio zmień ustawienia następujących parametrów.

- Ustalanie stroju poszczególnych klawiszy (TUNE)

- 1 Za pomocą przycisku [3 ▲ ▼] wybierz klawisz przeznaczony do strojenia.
- 2 Ustaw dostrojenie w centach za pomocą przycisków [4 ▲ ▼]–[5 ▲ ▼].

- Określanie dźwięku podstawowego w każdej skali

Wybierz dźwięk podstawowy za pomocą przycisku [2 ▲ ▼].

Gdy dźwięk podstawowy się zmienia, strój klawiatury jest transponowany, ale zachowują się oryginalne relacje stroju między dźwiękami.

Wstępnie zdefiniowane rodzaje skali

EQUAL TEMPERAMENT	W tej skali każda oktawa dzieli się na 12 równych półtonów. Jest to obecnie najpowszechniej stosowana skala stroju w muzyce.
PURE MAJOR PURE MINOR (Czysty mol)	Te stroje gwarantują idealne zestrojenie większości interwałów skali durowej/molowej (w szczególności wielkiej/małej tercji i kwinty czystej). Najlepiej je słyszeć w harmoniach wokalnych chórów a capella.
PYTHAGOREAN	Strój pitagorejski zaprojektowany przez słynnego greckiego filozofa składa się z serii kwint czystych „zwiniętych” w obrębie jednej oktawy. W takim stroju tercja jest nieznacznie niestała, jednak kwarta i kwinta brzmią pięknie i harmonicznie.
MEAN-TONE (Średnionowa)	Strój średnionowy utworzony przez modyfikację stroju pitagorejskiego i ulepszenie brzmienia tercji wielkiej. Szczególnie popularny w okresie od XVI do XVIII wieku. Używał go między innymi Haendel.
WERCKMEISTER KIRNBERGER	Jest to skala złożona, łącząca systemy Werckmeistera i Kirnbergera, które z kolei były udoskonaleniami skali średnionowej i pitagorejskiej. Główną cechą tej skali jest wyjątkowy charakter każdego klawisza. System ten był powszechnie stosowany w czasach Bacha i Beethovena, a obecnie jest używany do wykonywania utworów z tamtej epoki na klawesynie.
ARABIC (Arabska)	Strój arabski charakterystyczny dla muzyki Bliskiego Wschodu.

Wartości stroju w wstępnie zdefiniowanych skalach dla prymy: C (w centach)

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

* Na wyświetlaczu są podawane wartości zaokrąglone.

Wybieranie typu funkcji Harmony/Echo

Instrument dysponuje szeroką gamą efektów Harmony/Echo.

- 1 Włącz przycisk [Harmony/Echo].
- 2 Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.
[FUNCTION] → [H] HARMONY/ECHO
- 3 Za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]–[3 ▲ ▼] wybierz typ efektu Harmony/Echo.
- 4 Za pomocą przycisków [4 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] wybierz różne ustawienia efektu Harmony/Echo (strona 90).
Ustawienia funkcji Harmony/Echo zależą od wybranego typu efektu.

Typy efektów Harmony/Echo

Ze względu na rezultat, jaki dają poszczególne efekty Harmony/Echo, są one podzielone na następujące grupy.

Typy Harmony

Wybranie któregoś z tych typów powoduje zastosowanie efektu harmonii do dźwięków granych w strefie prawej ręki na klawiaturze, ale zgodnie z akordami granymi w strefie lewej ręki. (Jedynie typy „1 +5” oraz „Octave” (Oktawa) nie są sterowane akordami).

Typ Multi Assign

Typ przypisania wielu brzmień jest przeznaczony do akordów granych w strefie prawej ręki na klawiaturze.

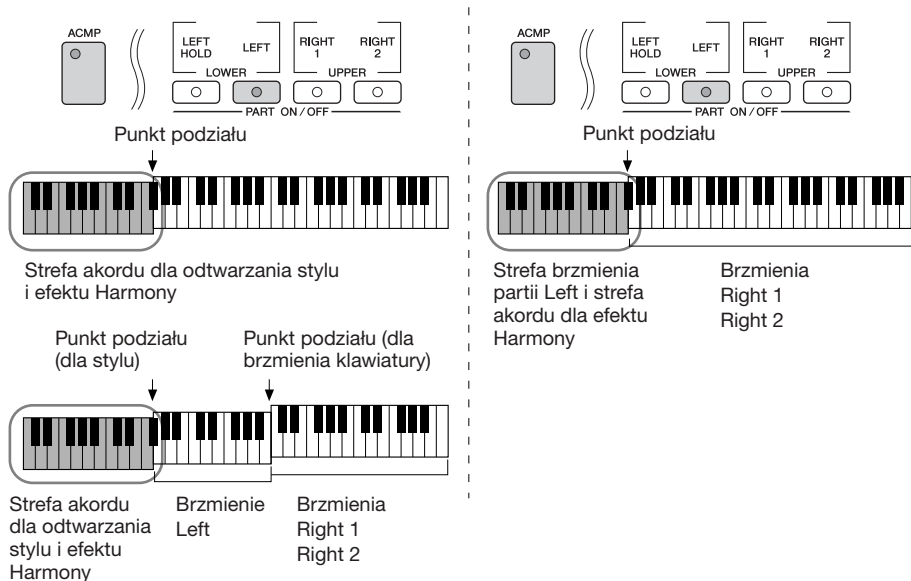


Typy Echo

Służą do tworzenia efektów echa dla nut zagranych w strefie prawej ręki klawiatury w aktualnie ustawionym tempie.

Typy Harmony

Wybranie któregoś z typów Harmony powoduje zastosowanie efektu harmonii do dźwięków granych w strefie prawej ręki klawiatury, zgodnie z wybranym typem i akordami granymi w strefie akordu na klawiaturze.



Anulowanie dźwięku akordu dla efektu Harmony

Wyciszenie akordów granych na klawiszach w strefie akordu pozwala odsłuchać tylko efekt Harmony. Włącz przycisk [ACMP] (Akompaniament), wyłącz przycisk [SYNC START] (Start synchroniczny) i ustaw parametr Stop Accompaniment (Zatrzymaj akompaniament) w pozycji OFF (Wyłączone).

● Typ Multi Assign

Efekt Multi Assign automatycznie dodaje dźwięki grane na klawiszach w strefie prawej ręki do jednocześnie granych oddzielnych partii (brzmień). Przy zastosowaniu efektu Multi Assign powinny być włączone obie partie klawiatury [RIGHT 1] i [RIGHT 2]. Brzmienia partii Right 1 i Right 2 są przypisywane do dźwięków naprzemiennie w takiej kolejności, w jakiej są grane.

● Typy Echo

Wybranie któregoś z typów Echo powoduje zastosowanie danego efektu (echo, tremolo lub trill) do dźwięków granych w strefie prawej ręki na klawiaturze, zgodnie z bieżącymi ustawieniami tempa, bez względu na to, czy włączone są przycisk [ACMP] i przycisk partii LEFT. Efekt Trill powtarza na przemian dwa dźwięki, gdy zostaną przytrzymane dwa klawisze jednocześnie (jeśli zostanie przytrzymanych więcej klawiszy, powtarzane będą dwa ostatnie dźwięki).

Ustawienia funkcji Harmony/Echo

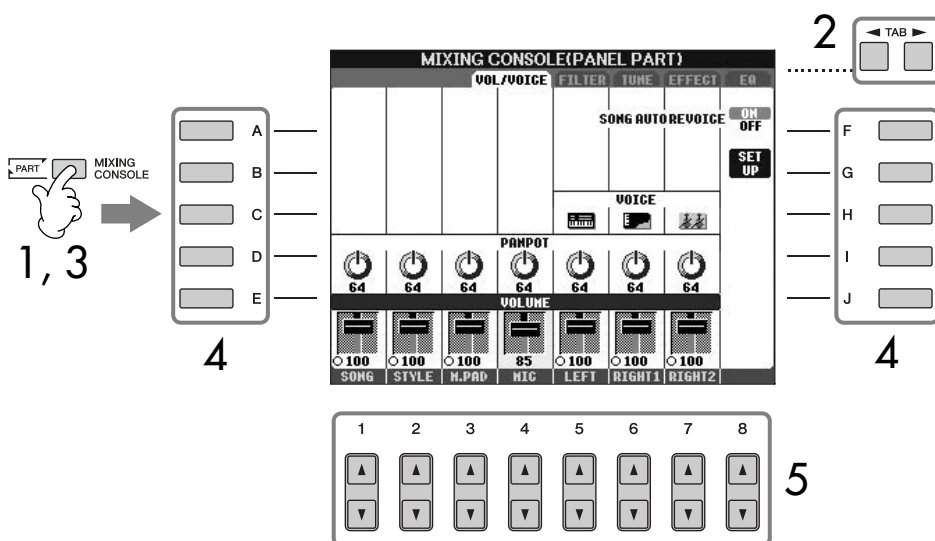
VOLUME (Głośność)	Parametr głośności dotyczy wszystkich typów oprócz typu Multi Assign. Wartość parametru określa poziom głośności dźwięków harmonizujących lub echa tworzonych przez efekt Harmony/Echo.
SPEED (Szybkość)	Parametr szybkości jest dostępny tylko wtedy, gdy wybranym typem efektu jest jeden z algorytmów Echo, Tremolo lub Trill. Określa szybkość efektów Echo, Tremolo i Trill.
ASSIGN (Przypisanie)	Parametr przypisania dotyczy wszystkich typów oprócz typu Multi Assign. Pozwala określić partię klawiatury, dla której wybrzmiewać będą dźwięki harmonizujące lub echa.
CHORD NOTE ONLY (Tylko nuta akordu)	Parametr tylko nuty akordu można zmieniać, gdy jest wybrany jeden z typów Harmony. Po włączeniu tego parametru efekt Harmony jest stosowany tylko do dźwięku (granego w strefie prawej ręki) należącego jednocześnie do akordu granego w strefie akordu na klawiaturze.
TOUCH LIMIT (Ograniczenie czułości)	Parametr ograniczenia czułości dotyczy wszystkich typów oprócz typu Multi Assign. Określa najniższą wartość dynamiki, przy której dźwięki harmonizujące mogą wybrzmiewać. Umożliwia to bardziej kreatywne jego wykorzystanie, np. do tworzenia melodii harmoniczných. Efekt harmonizacji jest dodawany, gdy uderzasz w klawisze z dużą siłą (powyżej ustalonej wartości progowej).

Edytowanie poziomu głośności i barwy dźwięku (MIXING CONSOLE)

W oknie MIXING CONSOLE można intuicyjnie sterować ustawieniami partii klawiatury i kanałami utworów lub stylów, w tym także poziomem głośności i barwą dźwięków. Dzięki tej funkcji można też zmieniać ustawienia głośności i pozycji stereo (panoramy) każdego brzmienia, aby osiągnąć optymalną równowagę i efekt stereo, jak również sterować stosowaniem efektów.

Procedura podstawowa

- 1 Naciśnij przycisk [MIXING CONSOLE], aby otworzyć okno MIXING CONSOLE.



- 2 Za pomocą przycisków TAB [◀][▶] wybierz odpowiednie okno ustawień. Więcej informacji o dostępnych parametrach znajdziesz w rozdziale „Regulowane elementy (parametry) w oknie MIXING CONSOLE” (strona 92).
- 3 Naciśnij przycisk [MIXING CONSOLE] kilka razy, aby otworzyć odpowiednie okno MIXING CONSOLE dla danych partii. Okno MIXING CONSOLE składa się z kilku różnych części. U góry okna jest wyświetlana nazwa partii. Każde naciśnięcie przycisku [MIXING CONSOLE] powoduje otwarcie innego okna, wg poniższego schematu:
Okno PANEL PART (Partia panelu) → Okno STYLE PART (Partia stylu) → Okno SONG CH 1–8 (Kanały 1–8 utworu) → Okno SONG CH 9–16 (Kanały 9–16 utworu)
- 4 Wybierz żądany parametr za pomocą przycisków [A]–[J].
- 5 Ustaw wartości za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼].

Uwagi dotyczące partii
Informacje znajdują się poniżej.

Jednoczesne ustawianie tej samej wartości dla wszystkich partii
Po wybraniu parametru w kroku 4 można od razu ustawić takie same wartości dla pozostałych partii. Wystarczy, przytrzymując jeden z przycisków [A]–[J], ustalić wartość za pomocą przycisków [1]–[8] lub pokrętła DATA ENTRY (Wprowadzanie danych).

6 Zapisz ustawienia MIXING CONSOLE.

- **Zapisywanie ustawień okna PANEL PART**
Zapisz te ustawienia w pamięci rejestracyjnej (strona 135).
- **Zapisywanie ustawień okna STYLE PART**
Zapisz te ustawienia jako dane stylu (Style data).
 - 1 Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.
[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU
 - 2 Naciśnij przycisk [B], aby otworzyć okno kreatora dźwięków SOUND CREATOR.
 - 3 Naciśnij przycisk [EXIT], aby zamknąć okno RECORD (Nagrywanie).
 - 4 Naciśnij przycisk [I] (SAVE) (Zapisz), aby otworzyć okno Style Selection (Wybór stylu) i zapisać w nim dane stylu (strona 73).
- **Zapisywanie ustawień okien SONG CH 1-8/9-16**
Najpierw zapisz edytowane ustawienia jako część danych utworu (Song data) za pomocą funkcji SET UP (Konfiguracja), a następnie zapisz utwór. Zobacz objaśnienie dotyczące elementu SONG CREATOR (Kreator utworów) → okno CHANNEL (Kanał) → SETUP (Ustawienia), strona 166.

Uwagi dotyczące partii

PANEL PART

W oknie PANEL PART okna MIXING CONSOLE można dostosowywać poziom głośności osobno dla każdej partii klawiatury (RIGHT 1, RIGHT 2 i LEFT), utworu (SONG), stylu (STYLE), sekwencji Multi Pad (MULTI PAD) i partii mikrofonu (MIC) (PSR-S900). Elementy tych partii pojawiają się w oknie wyświetlacza po naciśnięciu znajdującego się na panelu przycisku [BALANCE].

STYLE PART

Każdy styl składa się z ośmiu niezależnych kanałów. W tym oknie można dowolnie równoważyć poziom głośności tych ośmiu kanałów lub partii. Elementy tych partii pojawiają się w oknie STYLE (Styl) po naciśnięciu przycisku [CHANNEL ON/OFF] (Kanał włączony/wyłączony).

SONG CH 1-8/9-16

Każdy utwór zawiera szesnaście niezależnych kanałów. W oknie tym można dowolnie równoważyć poziom głośności tych szesnastu kanałów lub partii. Elementy tych partii pojawiają się w oknie SONG (Utwór) po naciśnięciu przycisku [CHANNEL ON/OFF].

Regulowane elementy (parametry) w oknie MIXING CONSOLE

Poniżej przedstawiono funkcje parametrów, których ustawienia można zmieniać w oknie MIXING CONSOLE.

VOL/VOICE (Poziom głośności/brzmienie)

SONG AUTO REVOICE (Automatyczny dobór brzmienia do utworu)	Zobacz strona 94.
VOICE (Brzmienie)	Funkcja ta pozwala ponownie wybrać brzmienia dla każdej partii. W oknie kanałów stylu nie można jednak wybrać brzmień organowych ani brzmień użytkownika. W oknie kanałów utworu nie można wybrać brzmień użytkownika.
PANPOT (Potencjometr panoramy)	Potencjometr panoramy określa pozycję stereo (panoramę) wybranej partii (kanału).
VOLUME (Głośność)	Określa poziom głośności każdej partii lub kanału, co pozwala sterować zrównoważeniem między partiami.

- Kanał RHY2 w oknie STYLE PART można przypisać tylko do brzmień z zestawów perkusyjnych i zestawów SFX.
- Podczas odtwarzania utworów w standardzie GM kanałowi 10 (w oknie SONG CH 9-16) można przypisać tylko brzmienie zestawu perkusyjnego.

FILTER (Filtr)

HARMONIC CONTENT (Zawartość harmoniczných)	Funkcja zawartości harmoniczných pozwala zmieniać ustawienia efektu rezonansowego (strona 101) dla każdej partii.
BRIGHTNESS (Jaskrawość brzmienia)	Określa barwę dźwięku każdej z partii za pomocą regulowania częstotliwości odcięcia filtra (strona 101).

TUNE (Strój)

PORTAMENTO TIME (Czas portamento)	Funkcja Portamento pozwala tworzyć płynne zmiany wysokości między dwoma dźwiękami zagranyymi kolejno na klawiaturze. Parametr Portamento Time określa czas transpozycji stroju klawiatury. Większe wartości powodują wydłużanie czasu zmiany wysokości tonu. Zastosowanie wartości „0” powoduje wyłączenie efektu. Parametr ten jest dostępny, jeśli wybrana partia klawiatury jest ustawiona jako Mono (strona 100).
PITCH BEND RANGE (Zakres zmiany wysokości dźwięku)	Określa w półtonach zakres PITCH BEND dla każdej partii klawiatury (gdy funkcja ta jest przypisana do pedału).
OCTAVE (Oktawa)	Określa w oktawach zakres zmian wysokości tonu dla każdej partii klawiatury.
TUNING (Dostrojenie)	Określa wysokość tonu dla każdej partii klawiatury poprzez dostrojenie.
TRANSCOPE (Transpozycja)	Funkcja transpozycji pozwala zmieniać ustawienia transpozycji odpowiednio dla stroju klawiatury (KEYBOARD), utworu (SONG) lub całego instrumentu (MASTER).

EFFECT (Efekt)

TYPE (Typ)	Wybierz żądany typ efektu (strona 95). Po edycji różnych parametrów wybranego typu efektu można go zapisać jako nowy efekt.
REVERB (Pogłos)	Określa stopień efektu pogłosu (Reverb) każdej partii lub kanału.
CHORUS (Chór)	Określa stopień efektu chóru (Chorus) każdej partii lub kanału.
DSP	Określa stopień efektu DSP każdej partii lub kanału.

EQ (Korektor)

TYPE (Typ)	Wybierz dowolny typ korektora zgodnie ze stylem muzycznym i atmosferą wykonania (strona 97). Ustawienia te modyfikują ogólne brzmienie instrumentu.
EDIT (Edycja)	Funkcja ta pozwala edytować parametry korektora (strona 98).
EQ HIGH (Korektor — pasmo wysokie)	Określa częstotliwość środkową wysokiego pasma korektora (high EQ), które ma być wyciszone lub wzmacnione dla każdej partii.
EQ LOW (Korektor — pasmo niskie)	Określa częstotliwość środkową niskiego pasma korektora (low EQ), które ma być wyciszone lub wzmacnione dla każdej partii.

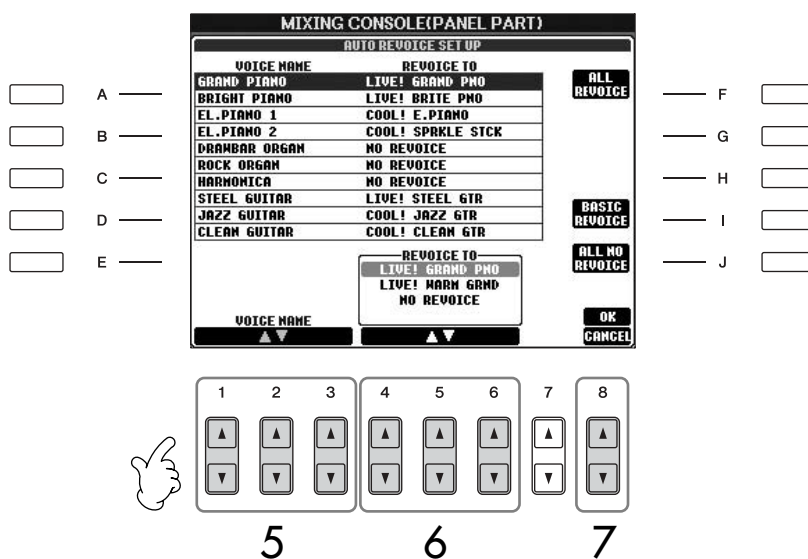
Song Auto Revoice

Funkcja ta pozwala zastosować wysokiej jakości brzmienie instrumentu, aby w pełni wykorzystać możliwości danych utworów zgodnych ze standardem XG. Kiedy odtwarza się jakiegokolwiek dostępny w sprzedaży utwór XG stworzone na innych instrumentach, dzięki funkcji Auto Revoice możliwe jest automatyczne przypisanie specjalnych brzmień instrumentu PSR-S900/S700 (np. Live! albo Cool!) zamiast korzystania ze standardowych brzmień standardu XG.

1–3 Sposób postępowania jest taki, jak w przypadku procedury podstawowej (strona 91). W kroku 2 wybierz zakładkę VOL/VOICE.

4 Naciśnij przycisk [G] (SETUP), aby otworzyć okno automatycznego doboru brzmień AUTO REVOICE SETUP.

5 Za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]–[3 ▲ ▼] wybierz brzmienie do zastąpienia.



6 Za pomocą przycisków [4 ▲ ▼]–[6 ▲ ▼] wybierz brzmienie do zastąpienia brzmień XG wybranych w kroku 5.

Kilka różnych ustawień funkcji Revoice jest dostępnych przez użycie przycisków [F]/[I]/[J], co pozwala wygodnie zastosować zalecane zmiany brzmień jednym przyciskiem.

ALL REVOICE (Ponowny dobór wszystkich brzmień):

zastępuje wszystkie dające się zastąpić brzmienia XG wyjątkowymi brzmieniami instrumentu PSR-S900/S700.

BASIC REVOICE (Ponowny dobór podstawowy):

zastępuje jedynie zalecane brzmienia, które nadają się do odtwarzania utworu.

ALL NO REVOICE (Wycofanie ponownego doboru brzmień):

przywraca oryginalne brzmienia XG dla wszystkich brzmień.

7 Naciśnij przycisk [8 ▲] OK, aby zatwierdzić i zastosować nowe ustawienia brzmień (Revoice).

Aby anulować operację ponownego doboru brzmień, naciśnij przycisk [8 ▼] (CANCEL).

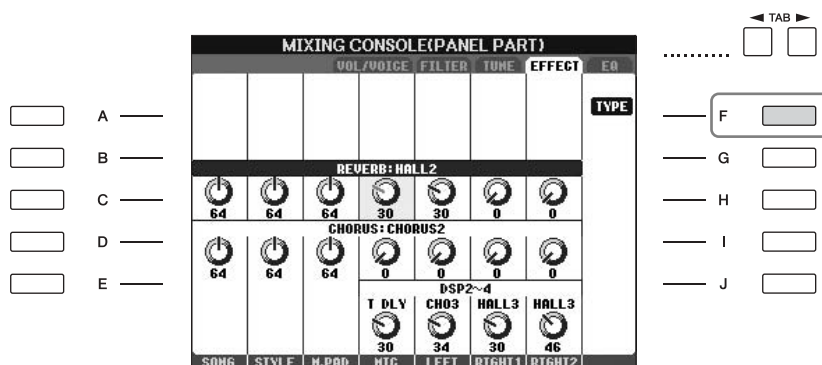
8 Na zakładce VOL/VOICE naciśnij przycisk [F], aby włączyć funkcję SONG AUTO REVOICE.

Effect Type (Typ efektu)

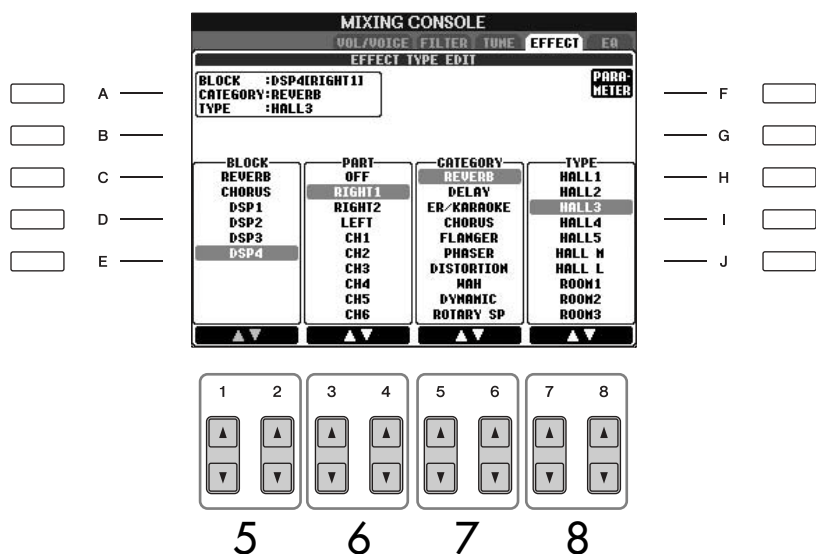
■ Wybieranie typu efektu

1–3 Sposób postępowania jest taki, jak w przypadku procedury podstawowej (strona 91). W kroku 2 wybierz zakładkę **EFFECT**.

4 Naciśnij przycisk **[F] (TYPE)**, aby otworzyć okno **Effect Type**.



5 Ustaw sekcję efektów za pomocą przycisków **[1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼]**.



DSP:

Akronim nazwy Digital Signal Processor (lub Processing), która oznacza moduł przetwarzania sygnałów cyfrowych. DSP zmienia sygnał dźwiękowy i wzmacnia go cyfrowo, umożliwiając tworzenie różnorodnych efektów.

Sekcja efektów	Partie dopuszczające efekty	Charakterystyka efektu
REVERB	Wszystkie partie	Odwzorowuje charakterystykę otoczenia, np. sali koncertowej lub klubu jazzowego.
CHORUS	Wszystkie partie	Wzbogaca brzmienie i nasycia dźwięk, tak jakby było granych kilka partii jednocześnie.
DSP1	STYLE PART SONG CHANNEL 1–16	Oprócz efektów Reverb i Chorus instrument dysponuje specjalnymi efektami DSP, do których należą efekty zniekształcenia i tremolo stosowane do poszczególnych partii.
DSP2 DSP3 DSP4	RIGHT 1, RIGHT 2, LEFT, SONG CHANNEL 1–16 Dźwięk mikrofonu* (PSR-S900)	Nieużywane sekcje efektów DSP są dodawane automatycznie do odpowiednich partii (kanałów) w zależności od sytuacji * Obsługiwany tylko przez DSP4.

6 Za pomocą przycisków **[3 ▲ ▼]/[4 ▲ ▼]** wybierz partię, do której ma być stosowany efekt.

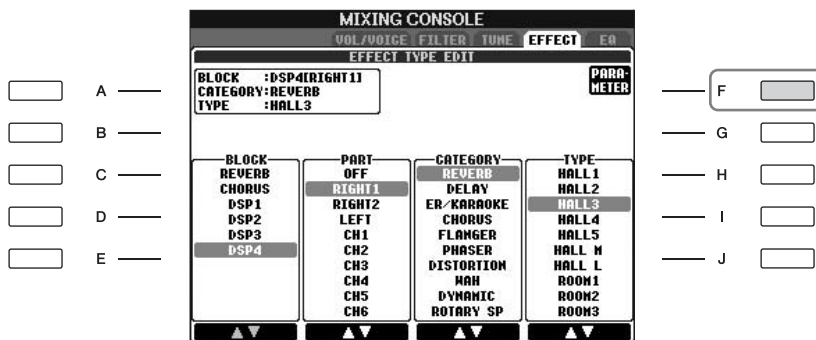
7 Wybierz kategorię efektu (CATEGORY) za pomocą przycisków [5▲▼]/[6▲▼].

8 Wybierz typ efektu (TYPE) za pomocą przycisków [7▲▼]/[8▲▼].

Jeśli chcesz edytować parametry efektu, przejdź do następnej operacji.

■ Edytowanie i zapisywanie efektu

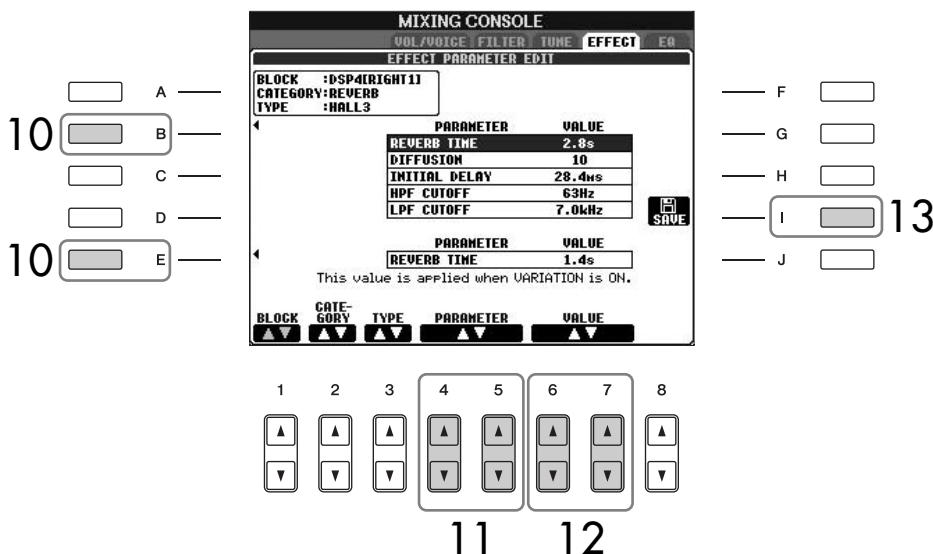
9 Naciśnij przycisk [F] (PARAMETER) (Parametr), aby otworzyć okno edycji parametrów efektu.



10 Jeśli w kroku 5 została wybrana jedna z sekcji efektów DSP 2–4:

Można edytować zarówno jej parametry standardowe, jak i parametr odmiany.

Aby wybrać standardowy typ parametrów, naciśnij przycisk [B]. Aby wybrać jego odmianę, naciśnij przycisk [E].



11 Za pomocą przycisków [4▲▼]/[5▲▼] wybierz jeden z parametrów, który chcesz edytować.

Dostępne parametry mogą się różnić w zależności od wybranego typu efektu.

12 Wybierz wartość wybranego parametru za pomocą przycisków [6▲▼]/[7▲▼].

Jeśli w kroku 5 została wybrana sekcja efektów REVERB, CHORUS lub DSP1: Dopasuj poziom efektu (Effect Return Level), naciskając przycisk [8▲▼].

13 Naciśnij przycisk [I] (SAVE), aby otworzyć okno zapisywania nowego efektu.

Ponowne wybieranie sekcji, kategorii i typu efektu

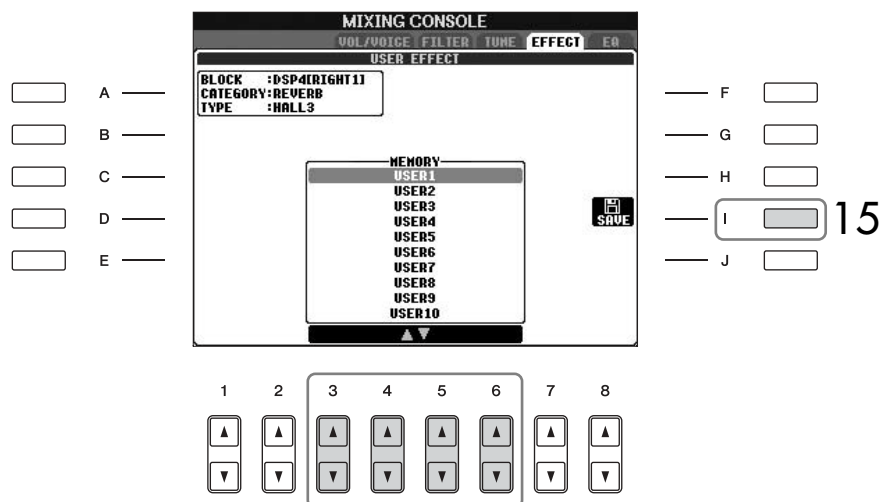
Użyj przycisków [1▲▼]–[3▲▼]. Nowa konfiguracja efektu zostanie wyświetlona w ramce w lewym górnym rogu okna.

Effect Return Level:

Określa poziom lub wielkość stosowanego efektu. Parametr ten jest ustawiany dla wszystkich partii lub kanałów.

14 Wybierz miejsce docelowe zapisywanego efektu za pomocą przycisków [3▲▼]–[6▲▼].

Maksymalna liczba zapisywanych efektów zależy od sekcji efektów (kolumna BLOCK).

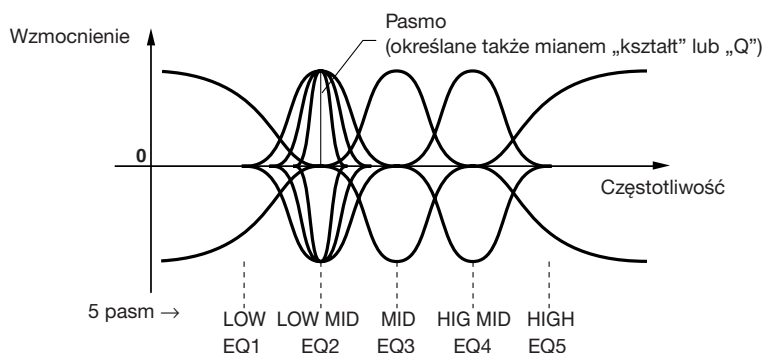


15 Naciśnij przycisk [I] (SAVE), aby zapisać nowy efekt (strona 73).

Aby przywołać zapisany efekt, skorzystaj z procedury opisanej w kroku 8.

EQ (Korektor)

Korektor, zwany też korektorem dźwięków i oznaczany jako „EQ”, jest modulem przetwarzania dźwięków dzielącym zakres częstotliwości na wiele pasm, które można wzmacniać lub wyciszać w celu dostosowania ogólnej charakterystyki częstotliwościowej. Korektor jest najczęściej stosowany do poprawienia dźwięku emitowanego przez głośniki, aby dostosować go do charakteru pomieszczenia. Można, np. podczas gry w obszernych pomieszczeniach, stłumić niskie częstotliwości, dzięki czemu dźwięk przestanie być dudniący; z kolei w niewielkich pomieszczeniach można uwypuklić wysokie częstotliwości, aby brzmienie stało się czyste i dźwięczne. Instrument jest wyposażony w wysokiej jakości pięciopasmowy korektor cyfrowy. Pozwala on uzyskać pełną kontrolę nad ostatecznym brzmieniem instrumentu. W oknie korektora wstępnie zdefiniowano pięć ustawień, którymi można dowolnie dysponować. Można tworzyć własne ustawienia i zapisywać je jako jeden z dwóch typów User Master EQ (Główny korektor użytkownika).



■ Wybór wstępnie zdefiniowanego typu korektora (Preset EQ Type)

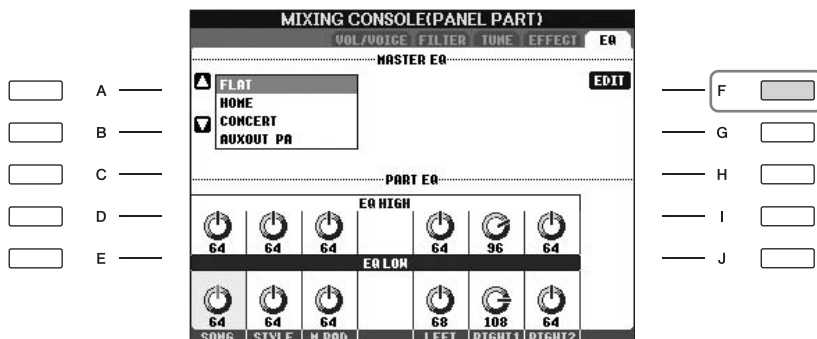
1–3 Sposób postępowania jest taki, jak w przypadku procedury podstawowej (strona 91). W kroku 2 wybierz zakładkę EQ.

4 Za pomocą przycisków [A]/[B] wybierz wstępnie zdefiniowany typ korektora najodpowiedniejszy do stylu muzycznego i nastroju utworu.

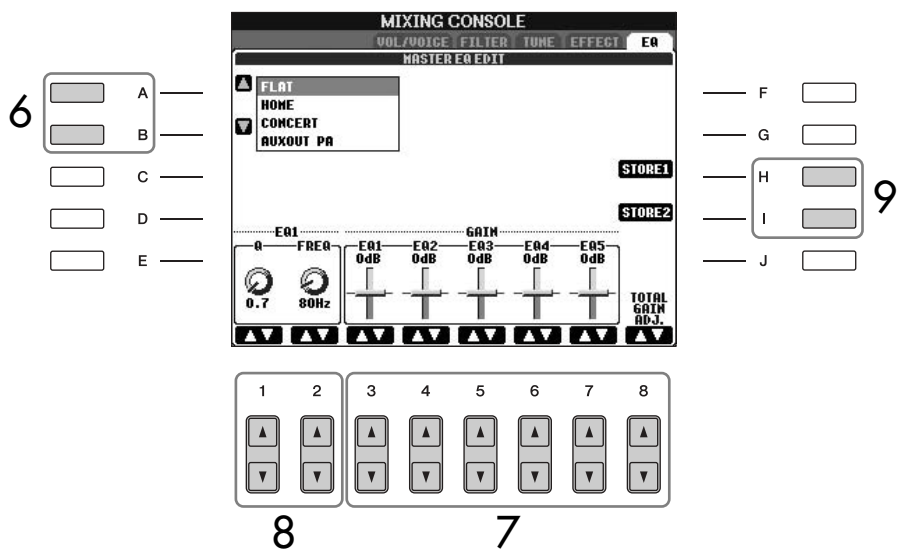
Jeśli chcesz edytować parametry korektora, przejdź do następnej czynności.

■ Edytowanie i zapisywanie wybranego korektora

- 5** Naciśnij przycisk [F] (EDIT), aby otworzyć okno MASTER EQ EDIT (Edycja korektora głównego).



- 6** Wybierz wstępnie zdefiniowany typ korektora za pomocą przycisków [A]/[B].



- 7** Wyreguluj w górę lub w dół poziom każdego z pięciu pasm za pomocą przycisków [3 ▲ ▼]–[7 ▲ ▼].

Za pomocą przycisku [8 ▲ ▼] możesz wyregulować poziom wszystkich pięciu pasm jednocześnie.

- 8** Zmień ustawienia parametru Q (pasmo) oraz częstotliwości środkowej FREQ pasma wybranego w kroku 7.

- **Pasmo (określane także mianem „kształt” lub „Q”)**
Użyj przycisku [1 ▲ ▼]. Im wyższa wartość Q, tym mniejsza szerokość pasma.
- **FREQ (częstotliwość środkowa)**
Użyj przycisku [2 ▲ ▼]. Dla każdego pasma jest dostępny inny zakres częstotliwości środkowej.

- 9** Naciśnij przycisk [H] lub [I] (STORE 1 lub 2) (Zachowaj), aby zapisać edytowany typ korektora (strona 73).

W pamięci instrumentu można zapisać dwa utworzone typy korektora. Aby przywołać zapisany typ, skorzystaj z procedury opisanej w kroku 6.

Tworzenie brzmienia — funkcja Voice Set

Instrument PSR-S900/S700 jest wyposażony w funkcję Voice Set (Zestaw brzmień), dzięki której można tworzyć własne brzmienia przez edytowanie parametrów brzmień już istniejących. Po wygenerowaniu nowego brzmienia można zapisać je jako brzmienie użytkownika (User Voice) w oknie USER/(USB) (Użytkownik/USB), aby móc je przywoływać w przyszłości. Sposób edycji brzmień organowych (ORGAN FLUTES) różni się od sposobu używanego w przypadku pozostałych brzmień.

Edytowanie brzmień organowych

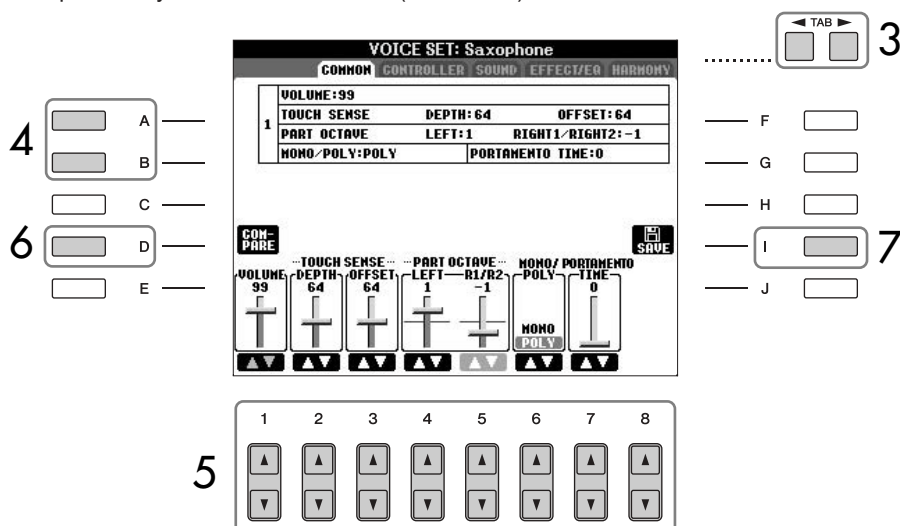
W celu edytowania tych brzmień stosuje się inny sposób, niż w przypadku pozostałych brzmień. Aby uzyskać instrukcje edytowania brzmień organowych, zobacz strona 103.

Procedura podstawowa

- 1 Wybierz żądane brzmienie, inne, niż brzmienie organowe (strona 31).
- 2 Naciśnij przycisk [6 ▲] (VOICE SET) (Zestaw brzmień), aby otworzyć okno VOICE SET.



- 3 Za pomocą przycisków TAB [◀][▶] wybierz odpowiednie okno ustawień. Wyszczególnienie dostępnych parametrów znajduje się w rozdziale „Edytowalne parametry w oknie VOICE SET” (strona 100).



- 4 Jeśli to konieczne, za pomocą przycisków [A]/[B] wybierz parametr, który ma być edytowany.
- 5 Edytuj brzmienie za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼].

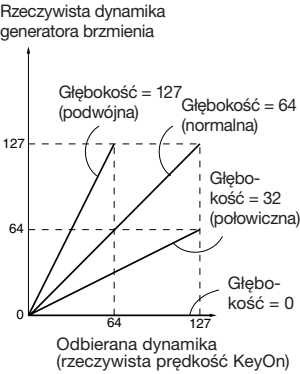
PRZESTROGA

Jeśli zostanie wybrane inne brzmienie bez uprzedniego zapisania ustawień edytowanego brzmienia, ustawienia te zostaną utracone. Jeśli chcesz zachować te ustawienia, konieczne jest zapisanie jako brzmienie użytkownika (User Voice), zanim wybierzesz inne brzmienie lub wyłączysz instrument.

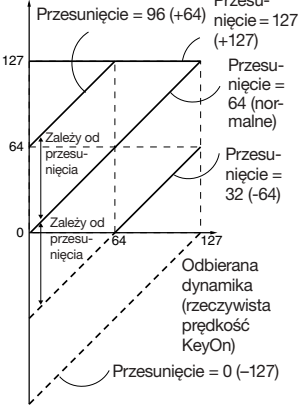
Dostępność parametrów zależy od wybranego brzmienia.

Zmiany krzywej prędkości i dynamiki gry zależnie od czułości klawiatury

TOUCH SENSE DEPTH
Zmienia krzywą prędkości i dynamiki gry zależnie od parametru VelDepth (z przesunięciem ustawionym na 64)



TOUCH SENSE OFFSET
(Przesunięcie czułości klawiatury)
Funkcja przesunięcia czułości klawiatury zmienia krzywą dynamiki zależnie od parametru VelOffset (z głębokością ustawioną na 64)
Rzeczywista dynamika generatora brzmienia



6

Naciśnij przycisk [D] (COMPARE) (Porównaj), aby porównać edytowane brzmienie z oryginalnym brzmieniem.

7

Naciśnij przycisk [I] (SAVE), aby zapisać edytowane brzmienie (strona 73).

Edytowalne parametry w oknie VOICE SET

Poniżej wyszczególniono parametry, które można edytować i których ustawienia można zmieniać w oknach opisanych w kroku 3 procedury podstawowej (strona 99). Parametry funkcji Voice Set są przedstawione w pięciu różnych oknach. Poniżej opisano poszczególne parametry w każdym oknie. Wszystkie te parametry służą również do zmiany ustawień zestawu brzmień (strona 105) i są automatycznie przywoływane po wybraniu danego brzmienia.

COMMON (Wspólne)

VOLUME (Głośność)	Parametr odpowiedzialny za poziom głośności edytowanego brzmienia.
TOUCH SENSE (Czułość klawiatury)	Parametr określający czułość brzmienia na dynamikę gry, czyli stopień zmiany głośności w zależności od siły uderzenia w klawisz. DEPTH (Głębokość) Parametr określający wrażliwość brzmienia na dynamikę gry, czyli stopień zmiany brzmienia w zależności od siły uderzenia (dynamiki). OFFSET (Przesunięcie) Przesunięcie określa stopień dopasowania odbieranej dynamiki do rzeczywistego efektu dynamiki.
PART OCTAVE (Oktawa partii)	Funkcja oktawy partii zmienia ustawienia tonacji edytowanego brzmienia w górę i w dół w oktawach. Gdy edytowane brzmienie jest przypisane do jednej z partii RIGHT 1–2, dostępny jest parametr R1/R2; gdy edytowane brzmienie jest przypisane do partii LEFT, dostępny jest również parametr LEFT.
MONO/POLY (Monofonia/polifonia)	Określa, czy edytowane brzmienie jest monofoniczne, czy polifoniczne. Ustawienie to można również określić przyciskiem VOICE CONTROL „MONO” na panelu (strona 53).
PORTAMENTO TIME (Czas portamento)	Reguluje czas portamento, gdy poprzedni parametr jest ustawiony w pozycji MONO. UWAGA: Portamento Time: Parametr Portamento Time określa czas transpozycji stroju klawiatury. Funkcja Portamento pozwala tworzyć płynne zmiany wysokości między dwoma dźwiękami zagranyymi kolejno na klawiaturze.

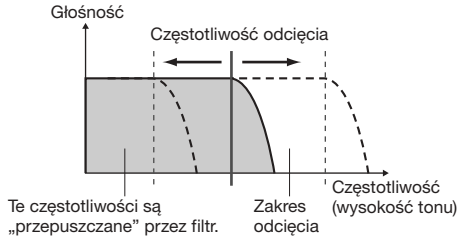
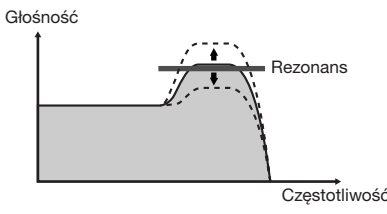
CONTROLLER (Kontroler) MODULATION

Pokrętko MODULATION umożliwia modulację parametrów przedstawionych poniżej oraz wysokości dźwięku (efekt vibrato). Wartości poniższych parametrów określają możliwości stopień ich modulowania za pomocą pedału.

FILTER (Filtr)	Określa, w jakim stopniu za pomocą pedału można modulować częstotliwość odcięcia filtra (Filter Cutoff Frequency). Aby uzyskać więcej informacji o filtrze, zobacz strona 101.
AMPLITUDE (Amplituda)	Określa, w jakim stopniu za pomocą pedału można modulować amplitudę (poziom głośności).
LFO PMOD (Modulacja wysokości dźwięku)	Określa, w jakim stopniu za pomocą pedału można modulować wysokość dźwięku, czyli efekt vibrato.
LFO PMOD (Modulacja filtra)	Określa, w jakim stopniu za pomocą pedału można modulować filtr, czyli efekt wah.
LFO AMOD	Określa, w jakim stopniu za pomocą pedału można modulować amplitudę, czyli efekt tremolo.

SOUND (Dźwięk)**● FILTER (Filtr)**

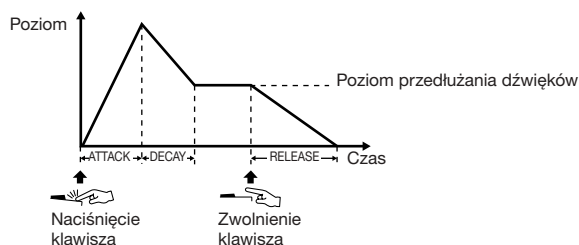
Filtr jest urządzeniem zmieniającym barwę lub brzmienie dźwięku przez zablokowanie lub przepuszczenie wybranego zakresu częstotliwości. Poniższe parametry wpływają na ogólną barwę brzmienia przez wzmocnienie lub osłabienie określonego zakresu częstotliwości. Filtr może służyć nie tylko do „wyostrzania” lub „zmiękczenia” brzmienia, lecz i do tworzenia czysto elektronicznych syntezytorowych efektów.

BRIGHTNESS (Jaskrawość brzmienia)	Parametr odpowiedzialny za częstotliwość odcięcia filtru, czyli rzeczywistą szerokość pasma rezonansu (zobacz schemat). Wyższe wartości parametru dają czystsze dźwięki. 
HARMONIC CONTENT (Zawartość harmoniczych)	Funkcja zawartości harmoniczych określa uwydatnienie częstotliwości odcięcia (rezonans), której wartości precyzuje parametr BRIGHTNESS (zobacz schemat). Wyższe wartości powodują silniejszy efekt. 

● EG (Obwiednia)

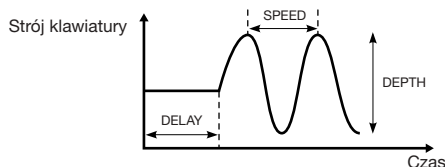
Obwiednia amplitudy decyduje o zmianach poziomu głośności dźwięku w czasie jego trwania. Pozwala to na odwzorowanie wielu niuansów brzmieniowych naturalnych instrumentów akustycznych — takich jak szybkie narastanie i opadanie dźwięków perkusyjnych czy długi czas wybrzmiewania przytrzymanego dźwięku fortepianu.

ATTACK (Narastanie)	Parametr narastania określa czas, w jakim dźwięk osiąga maksymalny poziom od momentu uderzenia klawisza. Im niższa wartość parametru, tym szybsze narastanie dźwięku.
DECAY (Opadanie)	Funkcja opadania określa czas, w jakim dźwięk osiąga poziom przedłużania (nieco niższy, niż poziom maksymalny). Im niższa wartość parametru, tym szybsze opadanie dźwięku.
RELEASE (Wybrzmiewanie)	Parametr wybrzmiewania określa czas, w jakim dźwięk po zwolnieniu klawisza opada do pełnego wyciszenia. Im niższa wartość parametru, tym szybsze opadanie dźwięku.



Vibrato:

Efekt dający drżący, wibrujący dźwięk, tworzony przez regularne modulowanie wysokości dźwięku w brzmieniu.

● **VIBRATO**

DEPTH	Określa stopień natężenia efektu Vibrato. Większe wartości oznaczają wyraźniejszy efekt.
SPEED	Określa szybkość efektu Vibrato.
DELAY	Parametr opóźnienia określa czas, jaki upływa między uderzeniem w klawisz a rozpoczęciem działania efektu Vibrato. Im wyższa wartość parametru, tym większe opóźnienie efektu Vibrato.

EFFECT/EQ
1. REVERB DEPTH/CHORUS DEPTH/DSP DEPTH
(Głębokość pogłosu/chóru/DSP)

REVERB DEPTH	Służy do ustawiania głębokości pogłosu (strona 95).
CHORUS DEPTH	Służy do ustawiania głębokości efektu Chorus (strona 95).
DSP DEPTH	Służy do ustawiania głębokości efektu DSP (strona 95). Jeśli trzeba ponownie wybrać typ DSP, można to zrobić w poniższym menu DSP.
DSP ON/OFF (Efekt DSP włączony/wyłączony)	Określa, czy efekt DSP jest włączony, czy wyłączony. Ustawienie to można również określić przyciskiem VOICE CONTROL „DSP” na panelu (strona 53).
PANEL SUSTAIN (Przedłużanie na panelu)	Określa poziom przedłużania dźwięku stosowany do edytowanego brzmienia, gdy jest włączony przycisk VOICE CONTROL [SUSTAIN] na panelu (strona 53).

2. DSP

DSP TYPE (Typ efektu DSP)	Pozwala wybrać kategorię i typ efektu DSP. Kategorię należy wybrać przed wybraniem typu.
VARIATION (Odmiana)	Każdy z efektów DSP ma dwie odmiany. Poniżej omówiono włączanie i wyłączanie funkcji VARIATION oraz ustawienia jej parametrów i wartości. ON/OFF (Włączona/wyłączona) W ustawieniach wstępnie zdefiniowanych funkcja VARIATION jest ustawiona w pozycji OFF dla wszystkich brzmień (jest im przypisana standardowa odmiana DSP). Po włączeniu funkcji VARIATION do brzmień jest przypisywana odmiana efektu DSP wg wybranego parametru. Wartość parametru odmiany można zmieniać w poniższym menu VALUE. Ustawienie to można również określić przyciskiem VOICE CONTROL „DSP VARI.” na panelu (strona 53). Przycisk ten jest aktywny tylko w przypadku włączenia przycisku [DSP]. PARAMETER (Parametr) Określa parametr odmiany. VALUE Pozwala zmieniać wartość parametru odmiany DSP.

3. EQ

EQ LOW/HIGH	Parametry te określają częstotliwość i wzmocnienie niskiego oraz wysokiego pasma korektora.
--------------------	---

HARMONY

Ustawia jednocześnie partie Right 1 i 2. Przed określeniem ustawienia naciśnij przycisk PART SELECT [RIGHT 1].

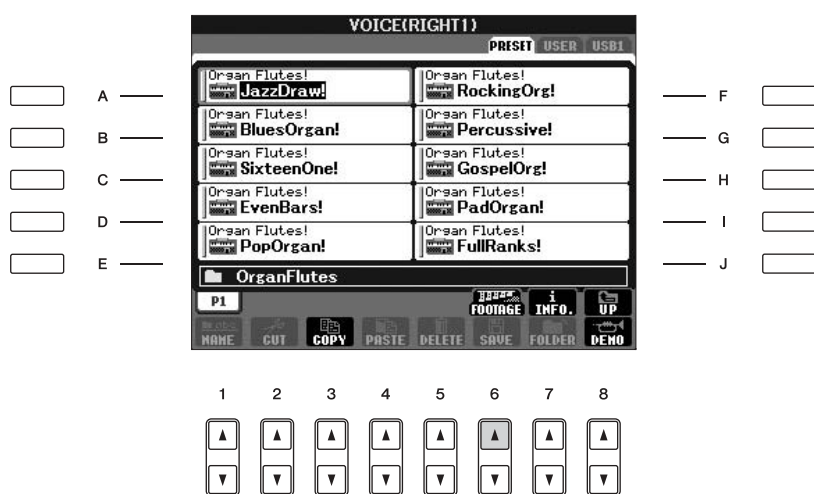
Ustawienia są takie, jak w przypadku okna opisanego w rozdziale „Wybieranie typu funkcji Harmony/Echo” (strona 89) w kroku 2.

Tworzenie brzmień organowych użytkownika

Instrument PSR-S900/S700 dysponuje zestawem bogatych, dynamicznych brzmień organowych, które można wybierać za pomocą przycisku [ORGAN FLUTES]. Dzięki funkcji Voice Set i innym praktycznym programom narzędziowym umożliwia również tworzenie własnych brzmień organowych. Własne brzmienia można tworzyć w taki sam sposób, jak w rzeczywistych organach przez regulowanie stopaży w piszczałkach.

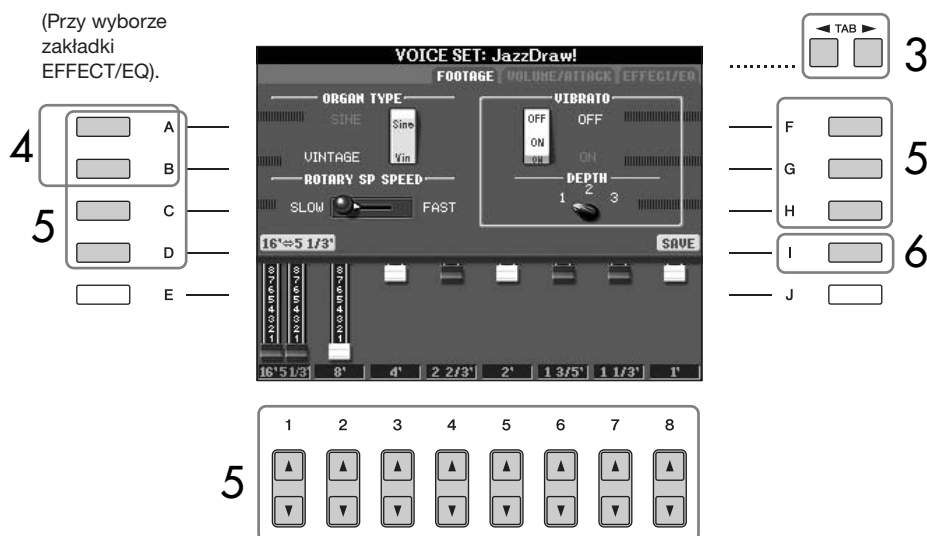
Procedura podstawowa

- 1 Wybierz brzmienie organowe, które chcesz edytować (strona 31).
- 2 W oknie wyboru brzmień organowych naciśnij przycisk [6 ▲] (FOOTAGE) (Stopaży), aby otworzyć okno zestawu brzmień organowych, VOICE SET [ORGAN FLUTES].



- 3 Za pomocą przycisków TAB [◀][▶] wybierz odpowiednie okno ustawień. Wyszczególnienie dostępnych parametrów znajduje się w rozdziale „Edytowalne parametry w oknie VOICE SET [ORGAN FLUTES]” (strona 104).

(Przy wyborze zakładki EFFECT/EQ).



- 4 Jeśli wybierzesz zakładkę EFFECT/EQ, wskaż parametr do edytowania za pomocą przycisków [A]/[B].

⚠ PRZESTROGA

Jeśli zostanie wybrane inne brzmienie bez uprzedniego zapisania ustawień edytowanego brzmienia, ustawienia te zostaną utracone. Jeśli chcesz zachować te ustawienia, koniecznie zapisz je jako brzmienie użytkownika (User Voice), zanim wybierzesz inne brzmienie lub wyłączysz instrument.

Footage (Stopaź):

Termin „footage” został zastosowany w odniesieniu do symulacji organów piszczałkowych, w których długość słupa powietrza w piszczałkach jest określana w stopach (angielska miara długości).

5

Edytuj brzmienie za pomocą przycisków [A]–[D], [F]–[H] i [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼].

6

Naciśnij przycisk [I] (SAVE), aby zapisać edytowane brzmienie organowe (strona 73).

Edytowalne parametry w oknie VOICE SET [ORGAN FLUTES]

Poniżej wyszczególniono parametry, które można edytować i których ustawienia można zmieniać w oknach opisanych w kroku 3 procedury podstawowej. Parametry organowe są przedstawione na trzech różnych stronach. Poniżej opisano poszczególne parametry. Wszystkie te parametry służą również do zmiany ustawień zestawu brzmień (strona 105) i są automatycznie przywoływane po wybraniu danego brzmienia.

FOOTAGE, VOLUME/ATTACK (wspólne parametry)

ORGAN TYPE (Typ brzmienia organowego)	Określa typ tworzonego brzmienia organowego: Sine lub Vintage.
ROTARY SP SPEED (Szybkość głośnika obrotowego)	Pozwala przełączać naprzemiennie wolne i szybkie tempo głośnika obrotowego, gdy jest włączony głośnik obrotowy brzmienia organowego (zobacz parametr „EFFECT/EQ” DSP TYPE, strona 102) i gdy jest włączony efekt DSP (strona 102) brzmienia (parametr ten działa tak, jak parametr odmiany efektu dla brzmienia, VARIATION ON/OFF [Odmiana włączona/wyłączona]).
VIBRATO ON/OFF	Służy do włączania lub wyłączania efektu Vibrato brzmień organowych.
VIBRATO DEPTH	Określa głębokość efektu Vibrato na trzech poziomach: 1 (niski), 2 (średni) lub 3 (wysoki).

FOOTAGE (Stopaź)

16' →5 1/3'	Naciśnięcie przycisku [D] określa, który stopaź (16' czy 5 1/3') jest obsługiwany za pomocą przycisku [1 ▲ ▼].
16'–1'	Określa podstawowy dźwięk piszczałek organów. Im dłuższa piszczałka (słup powietrza), tym niższy wydaje dźwięk. Rejestr 16' określa najniższy składnik brzmienia, a rejestr 1' — najwyższy. Im wyższa wartość parametru, tym większa wielkość stopaży. Miksując poszczególne rejestry, można tworzyć własne, charakterystyczne brzmienie organowe.

VOLUME/ATTACK (Głośność/Narastanie)

VOL (Głośność)	Określa ogólny poziom głośności brzmień organowych. Poziom głośności wzrasta wraz z długością paska głośności.
RESP (Reakcja)	Wpływa na długość narastania i wyciszania dźwięku (strona 101), zwiększając i zmniejszając czas reakcji na początkowe narastanie i wyciszenie. Oparty jest na wskaźnikach stopaży (FOOTAGE). Im wyższa wartość parametru, tym wolniejsze tempo narastania i wyciszania.
VIBRATO SPEED (Szybkość vibrato)	Decyduje o szybkości efektu vibrato kontrolowanego za pośrednictwem wymienionych na poprzedniej stronie parametrów Vibrato On/Off i Vibrato Depth.
MODE (Tryb)	Parametr określający wybór jednego z dwóch trybów: FIRST (Pierwszy) i EACH (Každy). W trybie pierwszego dźwięku (FIRST) efekt narastania jest dodawany tylko do pierwszego zagrane i przytrzymanego dźwięku, natomiast do następnych dźwięków nie jest już dodawany. W trybie każdego dźwięku (EACH) efekt narastania jest dodawany do wszystkich dźwięków.
4', 2 2/3', 2'	Ten parametr określa poziom głośności dźwięku narastania dla brzmienia organowego. Wartości 4', 2–2/3', 2' powodują zwiększenie lub zmniejszenie poziomu głośności dźwięku narastania przy odpowiednich wartościach stopaży. Im dłuższy pasek głośności, tym wyższy poziom głośności.
LENG (Długość)	Parametr długości wpływa na fazę narastania dźwięku, powodując tym samym wydłużenie lub skrócenie fazy opadania zaraz po początkowym narastaniu. Im dłuższy pasek parametru, tym dłuższa jest faza opadania.

EFFECT/EQ

Parametry w tym oknie są takie, jak na zakładce EFFECT/EQ w oknie VOICE SET (strona 102).

Wyłączanie automatycznego doboru ustawień brzmień (efektów itp.)

Do każdego brzmienia są przypisane odpowiednie ustawienia parametrów wskazane w oknie VOICE SET, obejmujące efekty i korektor. Zazwyczaj ustawienia te są automatycznie przywoływane po wyborze brzmienia. Możliwe jest jednak wyłączenie tej funkcji (co opisano poniżej).

Na przykład, jeśli chcesz zmienić brzmienie, zachowując ten sam efekt harmonii, ustaw parametr HARMONY/ECHO w pozycji OFF (w oknie opisanym poniżej). Ustawienia takie można zmieniać niezależnie dla partii klawiatury i dla grup parametrów.

1 Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.

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

2 Wybierz partię klawiatury za pomocą przycisków [A]/[B].**3 Za pomocą przycisków [4 ▲ ▼]–[7 ▲ ▼] włącz lub wyłącz funkcję automatycznego doboru ustawień osobno dla każdej grupy parametrów.**

Lista parametrów należących do każdej grupy parametrów znajduje się w oddzielnym zestawieniu Tabela danych. Tabela danych jest dostępna w witrynie firmy Yamaha. (Zobacz strona 5).

Odnosiniki do stron Krótkiego przewodnika

Granie utworu „Mary Had a Little Lamb” z automatycznym

akompaniamentem	strona 46
Funkcje wzbogacające style akompaniamentu	strona 48
Nauka gry i wyświetlania akordów do odtwarzania stylów	strona 50
Dostosowywanie ustawień panelu do wybranego stylu	
— One Touch Setting (Ustawianie jednym przyciskiem)	strona 51

Charakterystyka stylów

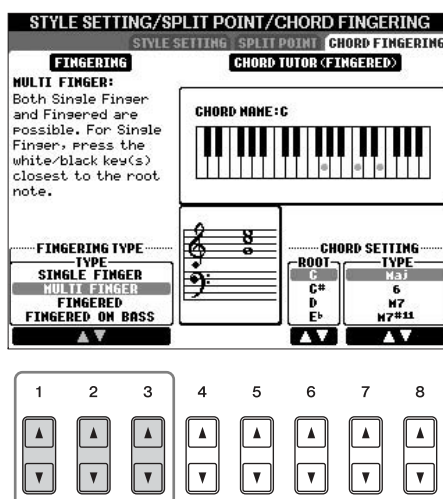
Typ stylu i jego główne cechy są wyświetlane nad nazwą wstępnie zdefiniowanego stylu (Preset Style).

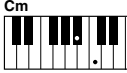
Pro (Profesjonalne)	Style te odznaczają się profesjonalnymi i dynamicznymi aranżacjami, które niezwykle łatwo zagrać. Akompaniament dokładnie odpowiada akordom granym przez użytkownika. W efekcie sekwencje akordów i barwne harmoniczne brzmienia przekładają się na muzyczny akompaniament tak rzeczywisty, jakby był grany „na żywo”.
Session (Sesyjne)	Style tego typu mają jeszcze bardziej rzeczywiste i autentyczne brzmienie dzięki łączeniu i miksowaniu granych akordów, a także dzięki specjalnym „riffom” z sekwencjami akordów oraz odmianami głównymi. Style te zostały wstępnie zdefiniowane w taki sposób, aby dodawać odpowiedni mocny charakter i profesjonalizm do wykonywanych przez użytkownika utworów z niektórych gatunków muzycznych. Trzeba jednak pamiętać, że style z tej grupy nie pasują do niektórych utworów lub akordów, a nawet mogą niezbyt dobrze z nimi harmonizować. Może się np. zdarzyć, że zagranie prostego, trzydziętkowego akordu durowego w utworze country przyniesie „jazzujący” akord septymowy, a zagranie akordu w przewrocie basowym spowoduje nieodpowiednie lub najmniej oczekiwane zmiany akompaniamentu.

Wybieranie trybu palcowania akordów

Odtwarzanie stylu może być sterowane akordami granymi na klawiszach w strefie akordu. Instrument dysponuje siedmioma rodzajami palcowania.

- Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.**
[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING (Ustawienie stylu)/SPLIT POINT (Punkt podziału)/CHORD FINGERING (Palcowanie akordów) → TAB [◀][▶] CHORD FINGERING
- Naciskaj przyciski [1 ▲ ▼]–[3 ▲ ▼], aby wybrać palcowanie.**



SINGLE FINGER (Jeden palec)	Ten tryb ułatwia tworzenie pełnego akompaniamentu za pomocą akordów durowych, septymowych, molowych i molowych z septymą przez uderzenie minimalnej liczby klawiszy w strefie akordów. Na klawiaturze Ta metoda palcowania jest dostępna tylko przy odtwarzaniu stylu. Używane są uproszczone palcowania akordów, opisane po prawej stronie:	 C  Cm  C7  Cm7	Akord durowy: zagraj tylko prymę akordu. Akord molowy: zagraj jednocześnie prymę akordu i niższy od niej czarny klawisz (po lewej stronie). Akord septymowy: zagraj jednocześnie prymę akordu i niższy od niej klawisz biały. Akord molowy z septymą: zagraj jednocześnie prymę akordu i niższe od niej klawisze biały i czarny.
MULTI FINGER (Wiele palców)	W przypadku tego trybu instrument rozpoznaje akordy grane zarówno w trybie Single Finger, jak i Fingered (Palcowanie), jest więc możliwe korzystanie z obu metod jednocześnie, bez potrzeby ich przełączania.		
FINGERED	W trybie tym są rozpoznawane akordy grane w strefie akordu na klawiaturze, a instrument automatycznie realizuje podkład rytmiczny, basowy oraz pełny akompaniament akordowy w wybranym stylu. Tryb ten umożliwia rozpoznanie wielu typów akordów, których lista znajduje się w zestawieniu Tabele danych, dostępnej w witrynie firmy Yamaha (strona 5) oraz możliwej do wyświetlenia przy użyciu funkcji Chord Tutor (Nauczyciel akordów) (strona 50).		
FINGERED ON BASS (Palcowanie basu)	W tym trybie są rozpoznawane te same akordy co w trybie FINGERED, ale najniższy dźwięk zagrany w strefie akordów służy jako podstawa basowa akordu, co umożliwia wprowadzanie akordów także w przewrotach (w trybie FINGERED bez względu na przewrót zagrane akordu realizowane są wyłącznie akordy w postaciach zasadniczych, w których w basie występuje zawsze pryma — podstawa akordu).		
FULL KEYBOARD (Cała klawiatura)	W tym trybie są rozpoznawane akordy grane w całej strefie klawiatury. Akordy są rozpoznawane tak, jak w trybie FINGERED, nawet jeśli dźwięki tego samego akordu są zgrane obiema rękami, np. wtedy, gdy podstawa basowa jest zgrana lewą ręką, a reszta dźwięków akordu prawą lub gdy akord jest zgrany lewą ręką, a dźwięk melodii prawą.		
AI FINGERED (Palcowanie inteligentne)	Jest to tryb w zasadzie taki sam, jak tryb FINGERED, tyle że do rozpoznania akordu (na podstawie uprzednio zagrane akordu itp.) wystarczą mniej, niż trzy dźwięki.		
AI FULL KEYBOARD (Inteligentnie na całej klawiaturze)	Przy wykorzystaniu tego zaawansowanego trybu palcowania instrument będzie automatycznie tworzył akompaniament, dostosowując go do wszelkich dźwięków zagranych na całej klawiaturze obiema rękami. Nie trzeba się martwić o precyzowanie akordów stylu. Tryb AI FULL KEYBOARD (Inteligentnie na całej klawiaturze) został zaprojektowany z myślą o wielu utworach, jednak w przypadku niektórych aranżacji akompaniamentu może on być nieodpowiedni. Tryb ten działa podobnie, jak tryb FULL KEYBOARD (Cała klawiatura), tyle że do rozpoznania akordu (na podstawie uprzednio zagrane akordu itp.) wystarczą mniej, niż trzy dźwięki. W tym trybie nie można zagrać akordów z dodaną noną, undecymą i tercdecymą. Ta metoda palcowania jest dostępna tylko przy odtwarzaniu stylu.		

AI:
Sztuczna inteligencja

Granie tylko kanałów podkładu rytmicznego stylu

Podkład rytmiczny (RYTHM) jest jedną w najważniejszych partii stylu. Spróbuj zagrać melodię utworu tylko z podkładem rytmicznym. Możesz użyć różnych podkładów dla każdego stylu. Pamiętaj jednak, że nie wszystkie style obejmują kanały rytmiczne.

- 1 **Wybierz styl (strona 46).**
- 2 **Aby wyłączyć funkcję automatycznego akompaniamentu, należy nacisnąć przycisk [ACMP].**
- 3 **Naciśnij przycisk STYLE CONTROL [START/STOP] (Sterowanie stylem [Rozpocznij/Zatrzymaj]), aby uruchomić odtwarzanie kanałów podkładu rytmicznego.**

Rozpoczynanie rytmu za pomocą funkcji Sync Start (Początek synchroniczny)
Rytm można też uruchomić przez rozpoczęcie do gry na klawiaturze, jeśli jest włączona funkcja Sync Start (włącz przycisk [SYNC START]).

4

Naciśnij przycisk **STYLE CONTROL [START/STOP]**, aby zatrzymać odtwarzanie podkładu rytmicznego.

Włączanie i wyłączanie kanałów stylu

Każdy styl zawiera osiem kanałów: RHY1 (podkład rytmiczny) — PHR2 (frazy ozdobne). Włączanie i wyłączanie kanałów podczas odtwarzania stylu pozwala dodawać ozdobniki i tym samym zmieniać nastrój akompaniamentu.

1 Naciśnij przycisk **[CHANNEL ON/OFF]** (Kanał włączony/wyłączony), aby otworzyć okno **CHANNEL ON/OFF**.

Jeśli nie została wybrana zakładka **STYLE (Styl)**, naciśnij przycisk **[CHANNEL ON/OFF]** ponownie.



2 Za pomocą przycisków **[1 ▼]–[8 ▼]** włącz lub wyłącz poszczególne kanały.

Aby wysłuchać brzmienia tylko jednego instrumentu, przytrzymaj naciśnięty przycisk przypisanego mu kanału, aby wprowadzić ustawienie **SOLO**.

Aby anulować to ustawienie, ponownie naciśnij odpowiedni przycisk kanału.

Granie akordów w tempie dowolnym (bez odtwarzania stylu)

Po włączeniu przycisku **[ACMP]** (zobacz strona 109, Zawieszanie akompaniamentu) i jednoczesnym wyłączeniu przycisku **[SYNC START]** jest tworzony tylko dźwięk akordów — nie jest odtwarzany pełny akompaniament. Dzięki temu można np. wykonywać utwory we własnym tempie i grać akordy przez uderzenie dowolnego klawisza w strefie akordu, gdy jest wybrany tryb **MULTI FINGER** (strona 107).

Ustawianie czasu wzmacniania głośności i wyciszania

Można wybrać dowolne wartości czasu wzmacniania głośności i wyciszania dźwięku (strony 48, 49).

1 Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.

[FUNCTION] → **[J]** **UTILITY (Narzędzie)** → **TAB[◀][▶]** **CONFIG 1 (Konfiguracja 1)** → **[A]** **FADE IN/OUT/HOLD TIME** (Czas wzmacniania głośności/wyciszania/podtrzymania)

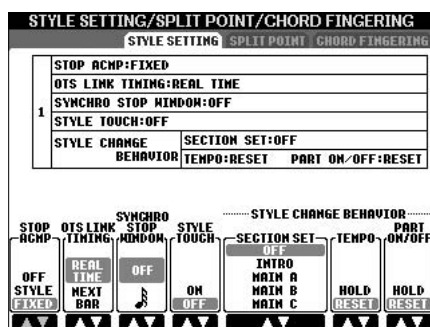
2 Ustaw parametry za pomocą przycisków **[3 ▲ ▼]–[5 ▲ ▼]**.

FADE INTIME	Parametr ten określa czas wzmacniania dźwięku, czyli czas przejścia z minimalnego poziomu głośności do maksymalnego.
FADE OUTTIME	Parametr ten określa czas wyciszenia dźwięku, czyli czas przejścia z maksymalnego poziomu głośności do minimalnego.
FADE OUT HOLD TIME	Parametr ten określa czas podtrzymania minimalnego poziomu głośności (0) po całkowitym wyciszeniu dźwięku.

Ustawienia związane z odtwarzaniem stylu

Instrument PSR-S900/S700 jest wyposażony w wiele funkcji odtwarzania stylu, które są dostępne w poniższym oknie.

- 1 Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.
[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB[◀][▶] STYLE SETTING
- 2 Użyj przycisków [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] w przypadku każdego ustawienia.



• Zawieszanie akompaniamentu

Włączenie przycisku [ACMP] i wyłączenie przycisku [SYNC START] pozwala grać akordy w strefie akordu na klawiaturze i słyszeć dźwięk akordów akompaniamentu, mimo że automatyczny akompaniament jest zatrzymany. W ustawieniu tym, zwanym zawieszeniem akompaniamentu, wszystkie prawidłowe typy palcowania akordów są rozpoznawane, a pryma i typ akordu są wyświetlane na ekranie.

Na tym ekranie można określić, czy akordy grane w strefie akordów będą słyszalne w trybie Stop Accompaniment, czy nie.

OFFAkord uderzony w strefie akordu nie będzie słyszalny.

STYLEAkord uderzony w strefie akordu będzie słyszalny przez brzmienie wybranego stylu.

FIXEDAkord uderzony w strefie akordu będzie słyszalny przez wybrane brzmienie, niezależnie od wybranego stylu.

• OTS Link Timing

Dotyczy funkcji OTS Link (Płynne zmiany ustawień OTS) (strona 51). Parametr związany z funkcją OTS Link, dzięki której zmiany ustawień One Touch powodują automatyczną zmianę odmiany głównej stylu akompaniamentu, czyli MAIN VARIATION [A]–[D]. (Przycisk [OTS LINK] musi być włączony).

Real Time (Czas rzeczywisty) Ustawienie OTS jest przywoływane natychmiast, tj. w momencie naciśnięcia przycisku MAIN VARIATION (Odmiana główna).

Next Bar (Następny takt) Ustawienie OTS jest przywoływane na początku następnego taktu po naciśnięciu przycisku MAIN VARIATION.

• Synchro Stop Window

Parametr ten określa czas podtrzymania akordu, po którym funkcja Synchro Stop zostanie automatycznie anulowana. Gdy funkcja [SYNC STOP] (Zatrzymanie synchroniczne) jest włączona i wybrano pozycję OFF, wówczas funkcja ta zostanie automatycznie wyłączona, jeżeli akord zostanie „przetrzymany” dłużej, niż podany czas. Jest to wygodna metoda przywracania standardowego sterowania odtwarzaniem stylu, dzięki czemu styl będzie odtwarzany nawet po zwolnieniu klawiszy. Innymi słowy, jeśli klawisze zostaną zwolnione przed ustawionym czasem, zadziała funkcja Synchro Stop.

• Style Touch

Włącza lub wyłącza funkcję dynamiki klawiatury podczas odtwarzania stylu. Jeśli funkcja ta jest włączona, poziom głośności odtwarzania stylu zmienia się w zależności od siły uderzania w klawisze w strefie akordu.

Dane zapisywane podczas nagrywania utworu

Przy ustawieniu STYLE są zapisywane zarówno dane o brzmieniach, jak i dane o akordach, a przy ustawieniu OFF (Wyłączone) lub FIXED (Stałe) są zapisywane tylko dane o akordach.

• Style Change Behavior

Są trzy typy, które opisano poniżej.

Section Set

Funkcja ta umożliwia określenie domyślnej sekcji, która jest automatycznie uaktywniana podczas wybierania różnych stylów (gdy odtwarzanie stylu jest zatrzymane). Gdy zostanie wybrana pozycja OFF, a odtwarzanie stylu jest zatrzymane, wybrana sekcja zostanie utrzymana nawet po wybraniu innego stylu.

Gdy któraś z sekcji głównych MAIN A–D jest niezdefiniowana, automatycznie jest wybierana najbliższa sekcja. Na przykład brak zdefiniowanej sekcji MAIN D spowoduje wybranie sekcji MAIN C.

Tempo

Określa, czy tempo zmienia się, czy nie, gdy następuje zmiana stylów podczas odtwarzania stylu.

HOLD (Podtrzymanie) Zachowanie ustawienia tempa poprzedniego stylu.

RESET (Resetowanie) Tempo zmienia się na tempo domyślne wybranego stylu.

Part On/Off

Decyduje, czy stan Style Channel On/Off (Kanał stylu włączony/wyłączony) zmienia się, czy nie, gdy następuje zmiana stylu podczas odtwarzania stylu.

HOLD Zachowanie stanu Style Channel On/Off poprzedniego stylu.

RESET Wszystkie kanały stylu są ustawiane jako włączone.

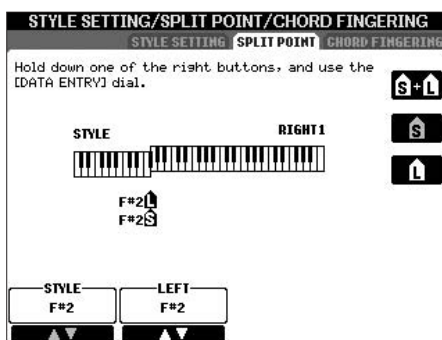
Ustawienia punktu podziału

Ustawienia te (są dwa punkty podziału) określają miejsca, w których są oddzielone od siebie różne strefy klawiatury: strefa akordu, strefa partii LEFT oraz strefa partii RIGHT 1 i RIGHT 2. Ustawienia obu punktów podziału są określone nazwą dźwięku przypisanego do klawisza, na którym znajduje się punkt podziału.

1

Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.

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



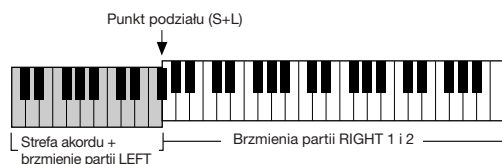
2

2

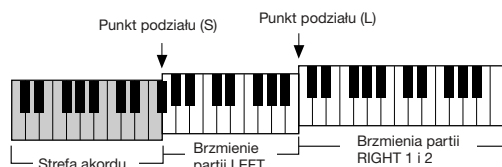
Ustaw punkt podziału za pomocą przycisków [F]–[H].

- Punkt podziału (S) — oddziela strefę akordu odtwarzania stylu od strefy brzmień (RIGHT 1, 2 i LEFT).
- Punkt podziału (L) — oddziela strefy brzmień dla partii LEFT oraz RIGHT 1 i 2.

Ustawienia obu punktów podziału mogą się znajdować na tym samym klawiszu (jak w ustawieniach domyślnych) lub na dwóch różnych klawiszach.

Ustawianie punktu podziału (S) i punktu podziału (L) na tym samym klawiszu

Naciśnij przycisk [F] (S+L) i obróć pokrętkę DATA ENTRY.

Ustawianie punktu podziału (S) i punktu podziału (L) na różnych klawiszach

Naciśnij przycisk [H] (S) lub [G] (L) i obróć pokrętkę DATA ENTRY.

Punkt podziału partii lewej ręki (L) nie może być ustalony poniżej punktu podziału dla akordów (S) i odwrotnie: punkt podziału dla akordów (S) nie może być ustalony wyżej, niż punkt podziału dla lewej ręki (L).

Wyznaczanie punktu podziału nazwą dźwięku

Naciskaj przyciski [1 ▲ ▼]–[4 ▲ ▼]. Punkt podziału dla brzmień i strefy akordu klawiatury możesz wybrać za pomocą funkcji STYLE na wyświetlaczu, a punkt podziału dla brzmień partii lewej i prawej ręki za pomocą LEFT.

Edytowanie poziomu głośności i barwy dźwięku (MIXING CONSOLE) (Konsola miksowania)

Parametry stylu akompaniamentu związane z miksowaniem mogą mieć różne ustawienia. (Zobacz „Regulowane elementy (parametry) w oknach MIXING CONSOLE”, strona 92). Otwórz okno „STYLE PART” (Partia stylu) przedstawione w kroku 3 procedury podstawowej opisanej w rozdziale „Regulowanie poziomu głośności i barwy dźwięku (MIXING CONSOLE)” (strona 91) i postępuj zgodnie z instrukcjami.

Wygodna funkcja Music Finder

Funkcja Music Finder (strona 55), polegająca na wyszukaniu muzyki, umożliwia dostęp do muzycznej bazy danych, dzięki której jest możliwe przywoływanie optymalnych wstępnie zdefiniowanych ustawień panelu (brzmień, stylów itp.) dla każdego utworu lub gatunku muzyki. Zapisy w bazie Music Finder można wyszukiwać i edytować.

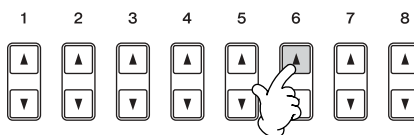
Wyszukiwanie nagrań

Funkcja Music Finder jest wyposażona w okno wyszukiwania, które na podstawie wpisanego tytułu utworu lub słowa kluczowego wywołuje nagranie gatunku muzyki odpowiadającego kryteriom wyszukiwania. Można też zapisać swoje ulubione nagrania w oknie FAVORITE (Ulubione).

- 1 Naciśnij przycisk [MUSIC FINDER], aby otworzyć okno MUSIC FINDER.
- 2 Naciskaj przyciski TAB [◀][▶], aby wybrać zakładkę ALL (Wszystkie). Zakładka ALL zawiera wszystkie nagrania wstępnie zdefiniowanych gatunków muzyki.

- 3 Naciśnij przycisk [6 ▲] (SEARCH 1) (Wyszukiwanie 1), aby otworzyć okno Search.

MUSIC FINDER			
ALL FAVORITE SEARCH 1 SEARCH 2			
MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO
2 Nights In A Big City	40'sBigBand	4/4	90
40th Symphony	PopClassics	4/4	124
60 Second Waltz	VienneseWaltz	3/4	240
69 Summers Long	PowerRock	4/4	130
A Boy From The Country	Bluegrass	2/4	150
A Bridge To Cross Troub	PowerBallad	4/4	78
A Bright & Guiding Light	EasyListening	4/4	76
A Cosy Life In Italy	OrganBallad	4/4	88
A Day's Difference	70'sTVTheme	4/4	126
A Feeling Of Love Tonig	MovieBallad	4/4	68
A Fire Lighter	Unplugged1	4/4	118
A Misty Ballad	CoolJazzBallad	4/4	70
A Nickel In The Nickelod	Disieland	4/4	214
A Night In A Wonderful L	6-8Orchestral	6/8	72



- 4 W oknie wyszukiwania wpisz kryteria.

MUSIC FINDER SEARCH 1	
MUSIC:	CLEAR
KEYWORD:	CLEAR
STYLE:	CLEAR
BEAT: ANY 2/4 3/4 4/4 6/8 OTHER	
SEARCH AREA: ALL FAVORITE SEARCH1 SEARCH2	
TEMPO: FROM ~ TO	GENRE: ALL
5 ~ 500	All Time Hits
	Ballad
	START SEARCH
	CANCEL

- Wyszukiwanie wg tytułu utworu, gatunku muzyki (MUSIC) lub słowa kluczowego (KEYWORD)
 - 1 Naciśnij przycisk [A] (MUSIC)/[B] (KEYWORD), aby otworzyć okno wpisywania kryteriów.
 - 2 Wpisz tytuł utworu, nazwę gatunku muzyki lub słowo kluczowe (strona 77).
- Wyszukiwanie wg nazwy stylu
 - 1 Naciśnij przycisk [C] (STYLE), aby otworzyć okno wyboru stylu.
 - 2 Za pomocą przycisków [A]–[J] wybierz styl.
 - 3 Naciśnij przycisk [EXIT] (Zakończ), aby powrócić do okna wyszukiwania.
- Dodawanie innych kryteriów wyszukiwania

Oprócz tytułu utworu, słowa kluczowego lub nazwy stylu można wybrać inne kryteria wyszukiwania.

BEAT (Rytm) Naciśnięcie przycisku [D] pozwala określić metrum wykonania. Wszystkie ustawienia metrum można wyszukać, wpisując ANY (Dowolny) w polu kryterium.

SEARCH AREA (Obszar wyszukiwania) Naciśnięcie przycisku [E] pozwala określić strony, które mają być uwzględnione w wyszukiwaniu. (Poszczególne strony są widoczne jako zakładki w górnej części okna Music Finder).

TEMPO Za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] (TEMPO) można określić zakres tempa utworów.

GENRE (Gatunek) Za pomocą przycisków [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼] (GENRE) można wybrać żądany gatunek muzyki.

Czyszczenie kryteriów wyszukiwania

Aby wyczyścić kryteria wyszukiwania Music/Keyword/Style (Muzyka/Słowo kluczowe/Styl), naciśnij odpowiedni przycisk [F]/[G]/[H] (CLEAR) (Wyczyść).

Wpisywanie kilku różnych słów kluczowych

Nagrania można wyszukiwać przy użyciu kilku słów kluczowych, oddzielonych przecinkami.

- 5 Naciśnij przycisk [8▲] (START SEARCH) (Rozpocznij wyszukiwanie), aby rozpocząć wyszukiwanie.
Wyniki wyszukiwania pojawią się na ekranie Search 1. Aby anulować wyszukiwanie, naciśnij przycisk [8▼] (CANCEL).

Wyszukiwanie innych gatunków muzyki

Aby wyszukać inne gatunki muzyki, naciśnij przycisk [6▼] (SEARCH 2) w oknie Music Finder. Wynik wyszukiwania zostanie wyświetlony w oknie SEARCH 2.

Przywoływanie ustawień panelu związanych ze stylem — REPERTOIRE (Repertuar)

Wyszukując wg nazwy stylu, uzyskuje się taki sam wynik jak w przypadku zastosowania funkcji Repertoire. Zobacz strona 56, aby uzyskać szczegółowe

Tworzenie zestawu ulubionych nagrań

Równie wygodne jak funkcja wyszukiwania nagrań w bogatych zasobach bazy Music Finder jest utworzenie folderu ulubionych nagrań, aby w każdej chwili można było przywołać style i ustawienia instrumentu najczęściej używane do wykonywania utworów.

- 1 Wybierz żądane nagranie w oknie Music Finder.
- 2 Naciśnij przycisk [H] (ADD TO FAVORITE) (Dodaj do ulubionych), aby dodać wybrane nagranie do ulubionych w oknie FAVORITE.

The screenshot shows the MUSIC FINDER interface. On the left, there are five empty boxes labeled A through E. The main display shows a table with columns: MUSIC, STYLE, BEAT, and TEMPO. The table lists various songs and their corresponding styles and tempos. On the right, there is a control panel with buttons for SORT BY MUSIC, SORT ORDER ASCENDING, ADD TO FAVORITE, and TEMPO LOCK OFF. Below these buttons are five empty boxes labeled F through J.

MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO
2 Nights In A Big City	40'sBigBand	4/4	90
40th Symphony	PopClassics	4/4	124
60 Second Waltz	VienneseWaltz	3/4	240
69 Summers Long	PowerRock	4/4	130
A Boy From The Country	Bluegrass	2/4	150
A Bridge To Cross Troub~	PowerBallad	4/4	78
A Bright & Guiding Light	EasyListening	4/4	76
A Cosy Life In Italy	OrganBallad	4/4	88
A Day's Difference	70'sTVTheme	4/4	126
A Feeling Of Love Tonig~	MovieBallad	4/4	68
A Fire Lighter	Unplugged1	4/4	118
A Misty Ballad	CoolJazzBallad	4/4	70
A Nickel In The Nickelod~	Dixieland	4/4	214
A Night In A Wonderful L~	6-8Orchestral	6/8	72

- 3 Za pomocą przycisków TAB [◀][▶] otwórz okno FAVORITE i sprawdź, czy dane nagranie zostało dodane do ulubionych.

Usuwanie nagrań z okna FAVORITE

- 1 Wybierz nagranie, które chcesz usunąć z okna ulubionych nagrań.
- 2 Naciśnij przycisk [H] (DELETE FROM FAVORITE) (Usuń z ulubionych), aby je usunąć.

⚠ PRZESTROGA

Można też edytować jedno ze wstępnie zdefiniowanych nagrań. Aby przy tej operacji zachować oryginalne wstępnie zdefiniowane nagranie, należy zmienić nazwę i zapisać edytowane nagranie jako nowe (zobacz krok 5, strona 114).

Wybrane ustawienia metrum stanowią tylko parametr wyszukiwania i nie zmieniają faktycznych ustawień metrum samego stylu.

Maksymalna liczba nagrań wynosi 2500 (PSR-S900) lub 1200 (PSR-S700), wliczając nagrania wewnętrzne.

Edytowanie nagrań

Edytując wybrane nagranie, można utworzyć nowe nagranie. Nowo utworzone nagrania są automatycznie zapisywane w wewnętrznej pamięci instrumentu.

- 1 W oknie Music Finder wybierz nagranie do edycji.
- 2 Naciśnij przycisk [8 ▲ ▼] (RECORD EDIT) (Edycja nagrania), aby otworzyć okno edycji.

- 3 Edytuj nagranie wg uznania.

- **Edytowanie nazwy utworu, słowa kluczowego lub nazwy stylu**
Elementy wpisuje się tak, jak w przypadku okna wyszukiwania (strona 112).
- **Zmiana tempa**
Naciśnij przycisk [1 ▲ ▼] (TEMPO).
- **Zapamiętywanie sekcji (Intro/Main/Ending) (Wstęp/Główna/Zakończenie)**
Za pomocą przycisków [2 ▲ ▼]/[4 ▲ ▼] wybierz sekcję, która ma zostać automatycznie przywołana po wybraniu danego nagrania. Jest to bardzo przydatna funkcja np. w sytuacjach, gdy przy rozpoczynaniu odtwarzania danego stylu ma być automatycznie uruchamiany wstęp (Intro).
- **Edytowanie gatunku muzyki**
Wybierz żądany gatunek za pomocą przycisków [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼] (GENRE).
Gdy chcesz utworzyć nowy gatunek, naciśnij przycisk [7 ▲ ▼] (GENRE NAME) (Nazwa gatunku) i podaj nazwę gatunku. (strona 77)
- **Usuwanie wybranego nagrania**
Naciśnij przycisk [I] (DELETE RECORD) (Usuń nagranie).
- **Anulowanie i zamykanie funkcji edycji**
Naciśnij przycisk [8 ▼] (CANCEL).

- 4 Aby dodać edytowane nagranie do okna FAVORITE, naciśnij przycisk [E] (FAVORITE), aby włączyć tę funkcję.

- 5 Aby zapisać zmiany wprowadzone do nagrania, wykonaj poniższe czynności.

- **Tworzenie nowego nagrania**
Naciśnij przycisk [J] (NEW RECORD) (Nowe nagranie). Nagranie zostanie zapisane w oknie ALL. Jeśli w kroku 4 powyżej nagranie zostało dodane do ulubionych, zostanie ono dodane zarówno do okna ALL, jak i FAVORITE.
- **Zastępowanie istniejącego nagrania**
Naciśnij przycisk [8 ▲] OK. Jeśli w kroku 4 powyżej nagranie zostało dodane do ulubionych, zostanie ono dodane do okna FAVORITE. Nagranie edytowane w oknie FAVORITE zostanie zapisane wraz ze zmianami.

Zapisywanie nagrań

Wszystkie nagrania obsługiwane przez funkcję Music Finder (wstępnie zdefiniowane i utworzone przez użytkownika) są zapisywane w jednym pliku. Poszczególne nagrania (konfiguracje panelu) nie mogą być traktowane jako osobne pliki.

- 1 **Otwórz okno zapisywania.**
[MUSIC FINDER] → TAB[◀][▶]ALL → [7 ▲ ▼] (FILES)
- 2 **Za pomocą przycisków TAB [◀][▶] wybierz miejsce zapisania pliku (USER/USB) (Użytkownik/USB).**
- 3 **Naciśnij przycisk [6 ▼], aby zapisać plik (strona 73).**
Wszystkie nagrania zostaną zapisane razem, jako jeden plik.

⚠ PRZESTROGA

Wybranie opcji REPLACE (Zastąp) spowoduje usunięcie wszystkich oryginalnych nagrań z pamięci wewnętrznej i zastąpienie ich fabrycznymi danymi funkcji Music Finder.

Zanim z Internetu zostanie pobrany i uruchomiony plik powodujący usunięcie wszystkich nagrań z bazy Music Finder (strona 117), należy się upewnić, czy wszystkie ważne dane zostały zarchiwizowane w innym miejscu.

Przywracanie danych bazy Music Finder

Można przywrócić fabryczne ustawienia bazy Music Finder (strona 79).

Przywoływanie nagrań zapisanych w pamięci USER/USB

Aby otworzyć nagrania bazy Music Finder zapisane w pamięci USER/USB, postępuj zgodnie z podanymi niżej instrukcjami.

- 1 Otwórz okno [MUSIC FINDER].
[MUSIC FINDER] → TAB [◀][▶] ALL
- 2 Naciśnij przycisk [7 ▲ ▼] (FILES), aby otworzyć okno wyboru pliku bazy Music Finder.
- 3 Za pomocą przycisków TAB [◀][▶] wybierz zakładkę USER/USB.
- 4 Za pomocą przycisków [A]–[J] wybierz plik bazy Music Finder.

Po wybraniu pliku wyświetlany jest komunikat odpowiadający jego zawartości. Naciśnij żądany przycisk.

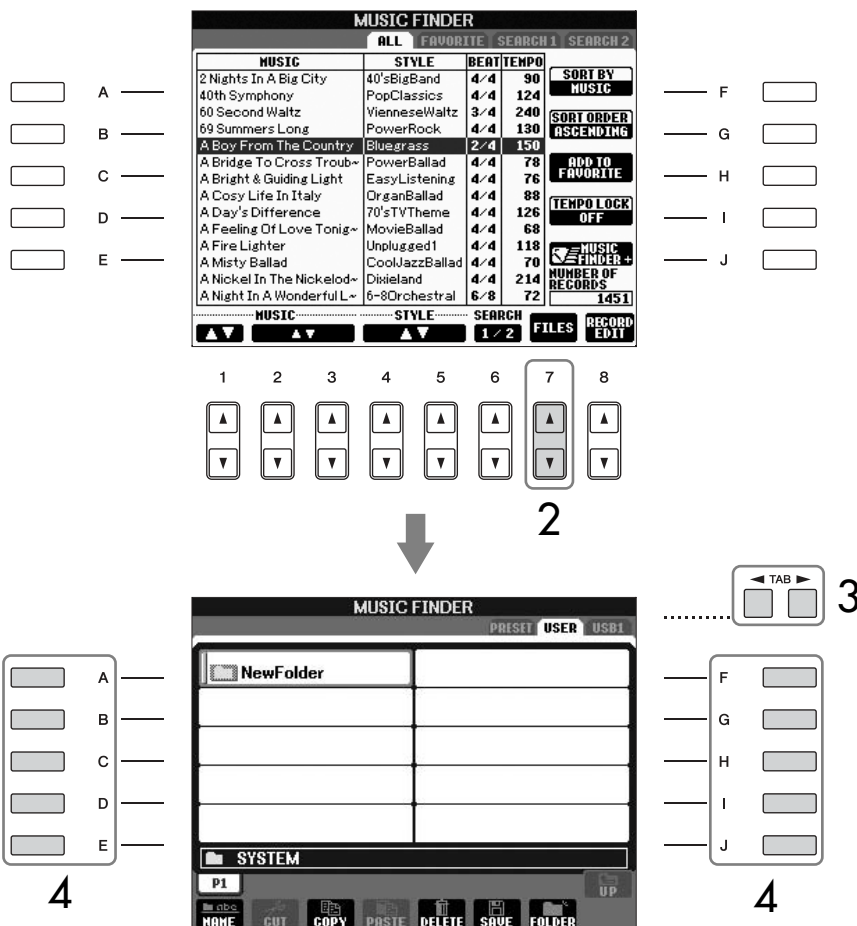
- **REPLACE (Zastąp)**

Wszystkie nagrania z bazy Music Finder zapisane w pamięci instrumentu zostaną usunięte i zastąpione nagraniami z wybranego pliku.

- **APPEND (Dołącz)**

Nagrania z wybranego pliku zostaną dodane do bieżących nagrań znajdujących się w pamięci instrumentu.

Wykonaj operację powodującą przywołanie pliku bazy Music Finder.
Aby anulować operację, wybierz CANCEL.



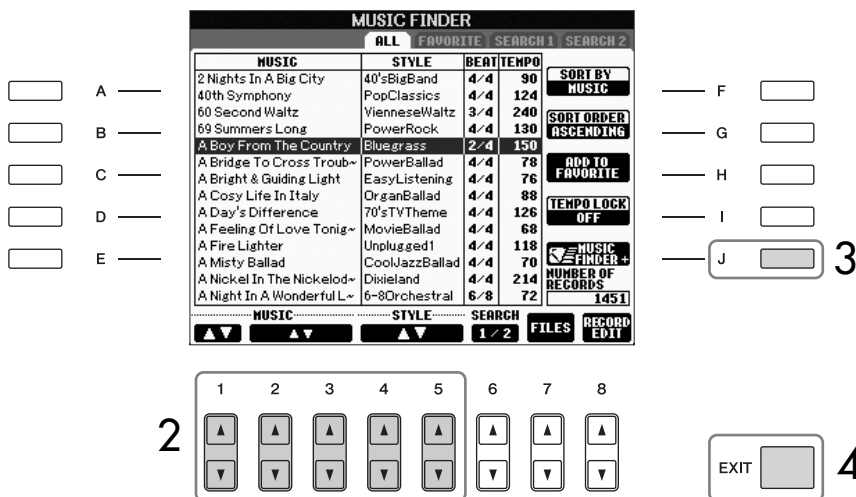
Wyświetlanie informacji o nagraniach z bazy Music Finder (Music Finder Plus)

Ta usługa udostępnia informacje dotyczące nagrań z bazy Music Finder, które mogą zainteresować użytkownika. Umożliwia również pobieranie utworów lub nagrań z bazy Music Finder przeznaczonych dla określonego instrumentu. Więcej informacji o tej usłudze można znaleźć w witrynie internetowej pod adresem: <http://music.yamaha.com/idc>

- 1 Upewnij się, że masz połączenie z Internetem (strona 174) i naciśnij przycisk [MUSIC FINDER], aby otworzyć okno MUSIC FINDER.
- 2 Za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]–[5 ▲ ▼] wybierz nagranie, o którym chcesz się czegoś dowiedzieć z Internetu.

Wyboru możesz też dokonać za pomocą pokrętła DATA ENTRY. Po dokonaniu wyboru pokrętłem naciśnij przycisk [ENTER].

- 3 Naciśnij przycisk [J] (MUSIC FINDER +), aby otworzyć stronę internetową.



- 4 Naciśnij przycisk [EXIT], aby opuścić ekran przeglądarki i wrócić do okna MUSIC FINDER.

Dostępna zawartość usługi Music Finder Plus może się zmieniać.

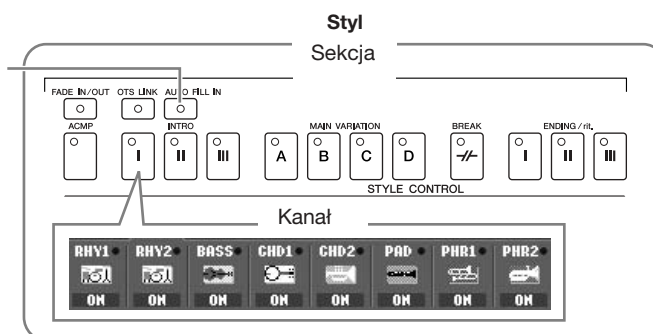
Kreator stylów

Można tworzyć własne style akompaniamentu przez ich samodzielne nagrywanie lub modyfikowanie danych stylu zapisanych w pamięci. Utworzone style można edytować.

Budowa stylu

Style są zbudowane z pięciu różnych sekcji, a każda sekcja zawiera osiem oddzielnych kanałów. Dzięki funkcji Style Creator (Kreator stylów) można tworzyć własne style akompaniamentu przez oddzielne nagrywanie kanałów lub przez importowanie schematów danych z innych istniejących stylów.

Dostępne są cztery różne rodzaje fraz przejściowych (Fill-in)



Tworzenie stylu

Własne style można tworzyć na trzy opisane niżej sposoby. Utworzone style można edytować (strona 124).

■ Nagrywanie podczas gry ► zobacz strona 119

Metoda nagrywania podczas gry umożliwia nagrywanie stylu podczas gry na instrumencie. Możesz zatem wybrać styl najbardziej zbliżony do stylu, który chcesz utworzyć, i nagrać ponownie niektóre partie wg własnych preferencji, ale możesz też nagrać własny styl od podstaw.

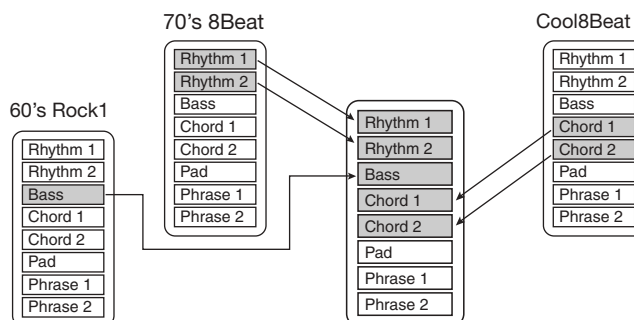
■ Nagrywanie krok po kroku ► zobacz strona 122

Sposób ten bardzo przypomina komponowanie utworów na papierze, polega bowiem na wpisywaniu każdego dźwięku osobno i precyzowaniu jego długości.

Taka metoda pozwala tworzyć style bez grania poszczególnych partii na klawiaturze, ponieważ są one wpisywane ręcznie.

■ Łączenie stylów ► zobacz strona 123

Jest to wygodny sposób tworzenia złożonych stylów przez łączenie różnych schematów stylów wstępnie zdefiniowanych w pamięci wewnętrznej instrumentu. Na przykład, aby utworzyć własny styl o metrum na 8, można połączyć schemat rytmiczny stylu „70’s 8Beat” ze schematem basowym stylu „60’s Rock1” oraz schematem akordowym stylu „Cool8Beat”.



Nagrywanie podczas gry (BASIC) (Podstawowe)

Funkcja nagrywania podczas gry pozwala tworzyć nowe style przez nagrywanie po kolei poszczególnych kanałów.

Właściwości nagrywania podczas gry

• Nagrywanie w pętli

Taki sposób nagrywania stylu polega na powtarzaniu kilkutaktowych schematów rytmicznych automatycznego akompaniamentu, które są nagrywane w pętli (powtarzających się cyklach). Na przykład, jeśli rozpoczniesz nagrywanie od dwutaktowej sekcji MAIN, te dwa takty zostaną nagrane raz za razem, czyli w pętli. Nagrane dźwięki będą odtwarzane od następnego powtórzenia (pętli), co pozwala nagrywać z jednoczesnym odsłuchiwaniem poprzednio nagranych partii.

• Nagrywanie nakładkowe

Nagrywanie nakładkowe polega na nagrywaniu na nowo kanałów, w których są już zapisane jakieś dane, ale bez usuwania tych danych. Podczas nagrywania stylu dane nie są usuwane, chyba że zostanie użyta funkcja Rhythm Clear (Wyczyść rytm) (strona 121) lub Delete (Usuń) (strona 120). Na przykład, jeśli rozpoczniesz nagrywanie od dwutaktowej sekcji MAIN, te dwa takty będą powtórzone wiele razy. Nagrane dźwięki zostaną odtworzone od następnego powtórzenia, co pozwala nagrać nowy materiał do danej pętli przy jednoczesnym odsłuchiwaniu uprzednio nagranych partii. Jeśli do tworzenia nowego stylu akompaniamentu wykorzystujesz jeden ze stylów zapisanych w wewnętrznej pamięci instrumentu, funkcja nagrywania nakładkowego może być zastosowana tylko do kanałów podkładu rytmicznego. W przypadku wszystkich innych kanałów (oprócz kanałów rytmu) przed rozpoczęciem nagrywania należy usunąć oryginalne dane.

Nagrywanie podczas gry na podstawie wewnętrznych stylów:



W przypadku tych kanałów jest możliwe nagrywanie nakładkowe.

W przypadku tych kanałów nagrywanie nakładkowe jest niemożliwe. Należy najpierw usunąć zapisane w nich dane.

- 1 **Wybierz styl, który ma być podstawą do nagrania/edycji nowego stylu (strona 46).**
Aby utworzyć zupełnie nowy styl od podstaw, naciśnij przycisk [C] (NEW STYLE) (Nowy styl) w oknie przedstawionym w kroku 5 poniżej.
- 2 **Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.**
[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU
- 3 **Naciśnij przycisk [B], aby otworzyć okno Style Creator.**
- 4 **Użyj przycisków TAB [◀][▶], a następnie wybierz zakładkę BASIC, aby otworzyć okno RECORD.**
- 5 **Naciśnij przycisk [EXIT], aby otworzyć okno wyboru sekcji i innych parametrów.**

Przed nagrywaniem kanałów BASS-PHR2 na podstawie stylu z pamięci instrumentu usuń wszystkie zapisane w nich dane. W przypadku kanałów BASS-PHR2 nagrywanie nakładkowe jest niemożliwe.

Jeśli okno RECORD (oznaczenie kanałów) w dolnej części okna STYLE CREATOR zniknie, naciśnij przycisk [F] (REC CH), aby je ponownie otworzyć.

Określanie sekcji za pomocą przycisków na panelu

Sekcje do nagrania można wybrać za pomocą znajdujących się na panelu przycisków sekcji ([INTRO]/[MAIN]/[ENDING] itd.). Naciśnięcie jednego z tych przycisków powoduje otwarcie okna SECTION (Sekcja). Ustawienia sekcji można zmieniać za pomocą przycisków [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼], a wybrane sekcje będą zastosowane po naciśnięciu przycisku [8 ▲].

Sekcji INTRO 4/ENDING 4 nie można określić za pomocą panelu.

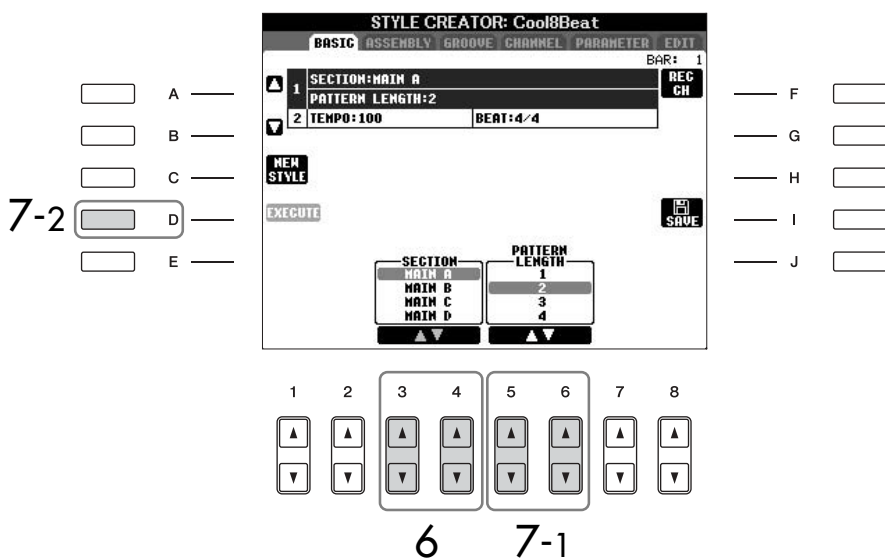
Wyciszanie poszczególnych kanałów podczas nagrywania

Za pomocą przycisków [1 ▼] - [8 ▼] wyłącz kanały, które chcesz wyciszyć.

Brzmienia możliwe do nagrania

- **Kanał RHY1:**
Wszystkie oprócz brzmienia Organ Flute i S. Articulation.
- **Kanał RHY2:**
Tylko brzmienia zestawów perkusyjnych i SFX.
- **Kanały BASS-PHR2:**
Wszystkie oprócz brzmień Organ Flute, zestawów perkusyjnych i SFX oraz brzmienia S. Articulation.
(Wstępnie zdefiniowane brzmienia Organ Flute można wybierać tylko na wyświetlaczu LCD).

6 Za pomocą przycisków [3 ▲ ▼]/[4 ▲ ▼] wybierz sekcję (strona 118) do nagrania.

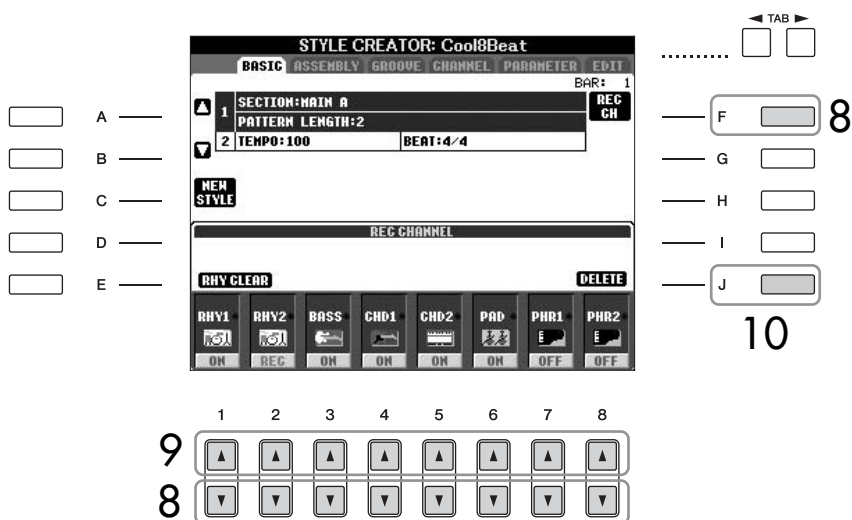


7 Za pomocą przycisków [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼] określ długość danej sekcji, czyli liczbę składających się na nią taktów.

Aby wybrana długość sekcji została zastosowana, naciśnij przycisk [D] (EXECUTE) (Wykonaj).

8 Wybierz kanał, który ma być nagrany, naciskając jednocześnie przycisk [F] (REC CH) (Nagraj kanał) i odpowiedni przycisk numeryczny [1 ▼]–[8 ▼].

Aby anulować wybór, naciśnij ponownie odpowiedni przycisk numeryczny [1 ▼]–[8 ▼].



9 Za pomocą przycisków [1 ▲]–[8 ▲] otwórz okno Voice Selection (Wybór brzmienia), a następnie wybierz brzmienie kanałów przypisanych do tych przycisków.

Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do poprzedniego okna.

10 Aby usunąć dane kanału, jednocześnie przytrzymaj przycisk [J] (DELETE) i naciśnij odpowiedni przycisk numeryczny [1 ▲]–[8 ▲].

Operację usunięcia danych można anulować, ponownie naciskając odpowiedni przycisk numeryczny przed zwolnieniem przycisku [J].

- 11 **Naciśnij przycisk STYLE CONTROL [START/STOP] (Sterowanie stylem [Rozpocznij/Zatrzymaj]), aby rozpocząć nagrywanie.**
Zostanie uruchomione odtwarzanie wybranej sekcji. Ponieważ schemat akompaniamentu jest odtwarzany raz za razem (w pętli), można nagrywać po kolei pojedyncze dźwięki, odsłuchując uprzednio nagrane dźwięki podczas ich odtwarzania. Szczegóły dotyczące nagrywania kanałów innych, niż kanały podkładu rytmicznego (RHY 1, 2) można znaleźć w rozdziale „Zasady nagrywania kanałów innych, niż kanały rytmu” (zobacz poniżej).
- 12 **Aby przejść do nagrywania innego kanału, naciśnij jednocześnie przycisk [F] (REC CH) oraz przycisk przypisany do odpowiedniego kanału [1 ▼]–[8 ▼], a następnie zacznij grać na klawiaturze.**
- 13 **Naciśnij przycisk STYLE CONTROL [START/STOP], aby zatrzymać nagrywanie.**
- 14 **Naciśnij przycisk [EXIT], aby otworzyć okno wyboru sekcji itp.**
- 15 **Naciśnij przycisk [I] (SAVE), aby otworzyć okno Style Selection i zapisać dane.**
Zapisz dane w oknie Style Selection (strona 73).

Zasady nagrywania kanałów innych, niż kanały rytmu

- Przy nagrywaniu kanałów BASS (Bas) i PHRASE (Fraza) należy korzystać tylko z dźwięków tonacji CM7 (np. c, d, e, g, a oraz b).
- W przypadku kanałów CHORD (Akord) i PAD należy używać tylko dźwięków akordowych (np. c, e, g oraz b).



C = Dźwięki składowe akordu
C, R = Dźwięki zalecane

Zastosowanie nagranych w ten sposób danych powoduje odpowiednie dopasowanie automatycznego akompaniamentu do akordów wykonywanych na klawiaturze. Akord stanowiący podstawę przemian dźwięków zwany jest akordem źródłowym (Source Chord) i jego domyślnym ustawieniem jest CM7 (jak na rysunku powyżej). Zmiany akordu źródłowego (dźwięku podstawowego oraz typu) można dokonać w oknie PARAMETER (strona 128). Należy jednak pamiętać, że po dokonaniu zmiany akordu źródłowego z domyślnego CM7 na inny zmieniają się również dźwięki akordowe i zalecane. Aby uzyskać szczegółowe informacje na temat dźwięków składowych akordu i zalecanych dźwięków, zobacz strona 129.

Usuwanie danych z kanału rytmu (RHY1, 2)

Aby wyczyścić dźwięki danego instrumentu, jednocześnie przytrzymaj przycisk [E] (RHY CLEAR) (Wyczyść rytm) w oknie wyświetlania nagranych kanałów oraz naciśnij odpowiedni klawisz.

⚠ PRZESTROGA

Niezapisany styl zostanie utracony w przypadku wybrania innego stylu lub wyłączenia zasilania (strona 73).

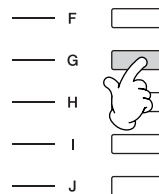
W sekcji wstępu (INTRO) i zakończenia (ENDING) można zastosować dowolny akord i progres akordowy.

Zmiana akordu źródłowego

Jeśli chcesz nagrać schemat stylu w innej tonacji, niż CM7 (z innym akordem źródłowym), przed rozpoczęciem nagrywania wybierz w oknie PARAMETER (Parametr) (strona 128) ustawienia parametrów prymy PLAY ROOT (Odtworzenie prymy) i akordu PLAY CHORD (Odtworzenie akordu).

Nagrywanie krok po kroku (EDIT)

Poniższe instrukcje mają zastosowanie po wybraniu zakładki EDIT w kroku 4 procedury opisanej w rozdziale „Nagrywanie podczas gry” (strona 119).



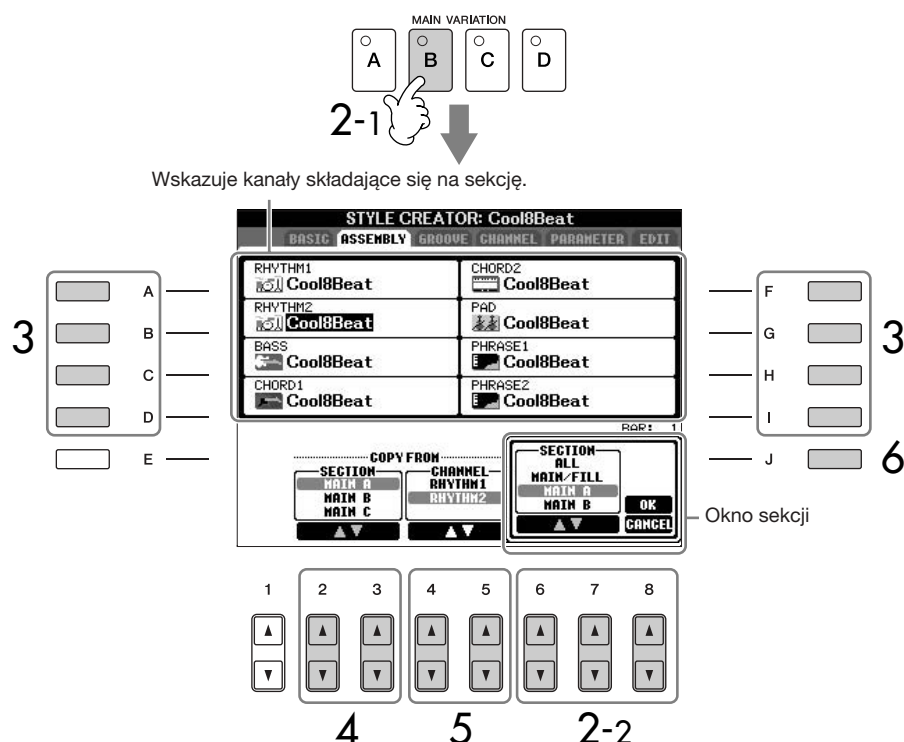
W oknie EDIT możliwe jest nagranie pojedynczych dźwięków z dokładnym określeniem ich długości. Procedura nagrywania krok po kroku jest taka sama, jak przy nagrywaniu utworów (strona 152), z wyjątkiem następujących różnic:

- W kreatorze utworów położenie znacznika End Mark (Znacznik końcowy) może być dowolnie zmieniane; w kreatorze stylów położenia tego nie można zmienić. Wynika to stąd, że długość stylu jest automatycznie dobierana do wybranej sekcji. Na przykład, jeśli styl został stworzony na podstawie sekcji czterotaktowej, pozycja znacznika końcowego jest automatycznie ustalana na końcu czwartego taktu i nie może być zmieniona w oknie nagrywania krok po kroku.
- W kreatorze utworów kanały nagrywania można zmieniać na zakładce 1–16, natomiast w kreatorze stylów — nie. Kanał nagrywania są wybierane na zakładce BASIC.
- W oknie kreatora stylów można wprowadzać dane kanałów i edytować dane System Exclusive (Systemowe) (usuwać, kopiować lub przenosić). Do przełączania między nimi służy przycisk [F]. Nie można jednak wprowadzać danych akordu, słów utworu ani danych systemowych.

Łączenie stylów (ASSEMBLY)

Funkcja Style Assembly (Łączenie stylów) pozwala utworzyć nowy styl przez połączenie i zmiksowanie różnych schematów (kanałów) ze stylów zapisanych w wewnętrznej pamięci instrumentu.

- Wybierz styl podstawowy, a następnie otwórz okno Style Assembly.**
Operacje są takie same jak opisane w krokach 1–4 w dziale „Nagrywanie podczas gry” (strona 119). W kroku 4 wybierz zakładkę ASSEMBLY (Łączenie).
- Wybierz sekcję (Intro, Main, Ending itd.), którą chcesz dodać do nowego stylu.**
Otwórz okno SECTION, naciskając jeden ze znajdujących się na panelu przycisków sekcji [INTRO]/[MAIN]/[ENDING]. Zmień sekcję stosownie do potrzeb za pomocą przycisków [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] i wykonaj operację, naciskając przycisk [8 ▲] OK.



- Za pomocą przycisków [A]–[D] i [F]–[I] wybierz kanał, którego schemat chcesz zmienić. Naciśnij ponownie ten sam przycisk, aby otworzyć okno Style Selection. W oknie Style Selection wybierz styl zawierający schemat, który chcesz zastąpić innym.**
Aby powrócić do poprzedniego okna, po wybraniu stylu naciśnij przycisk [EXIT].
- Za pomocą przycisków [2 ▲ ▼]/[3 ▲ ▼] (SECTION) wybierz żądaną sekcję nowo importowanego stylu (wybranego w kroku 3).**
- Za pomocą przycisków [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼] (CHANNEL) wybierz żądany kanał sekcji (wybranej w kroku 4 powyżej).**
Powtórz kroki 3–5, aby zmienić schematy innych kanałów.
- Naciśnij przycisk [J] (SAVE), aby otworzyć okno Style Selection i zapisać dane utworzone w oknie (strona 73).**

Sekcje SECTION INTRO 4/ENDING 4 nie można wybrać wprost z panelu.

⚠ PRZESTROGA
Niezapisany styl zostanie utracony w przypadku wybrania innego stylu lub wyłączenia zasilania (strona 73).

Wybieranie pliku zapisanego na urządzeniu pamięci USB
 Naciskając przycisk [USB], można również wybrać określony plik z urządzenia pamięci USB.
 [USB] → [B] STYLE → [A]–[J]

Odtwarzanie stylu podczas nagrywania przez łączenie

Podczas używania danego stylu do nagrywania przez łączenie można odtworzyć ten styl i wybrać metodę odtwarzania. Za pomocą przycisków [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] (PLAYTYPE) (Typ odtwarzania) w oknie Style Assembly wybierz metodę odtwarzania stylu.

• SOLO

Funkcja ta powoduje wyciszenie wszystkich kanałów poza tym, który został wybrany na zakładce ASSEMBLY. Jednocześnie są grane wszystkie włączone kanały, czyli ustawione w pozycji ON w oknie RECORD na stronie BASIC.

• ON

Funkcja ta powoduje odtworzenie kanału wybranego na zakładce ASSEMBLY. Jednocześnie są grane wszystkie kanały o ustawieniu innym, niż w pozycji OFF w oknie RECORD na stronie BASIC.

• OFF

Funkcja ta powoduje wyciszenie kanału wybranego na zakładce ASSEMBLY.

Edytowanie utworzonego stylu

Dzięki funkcjom nagrywania podczas gry, nagrywania krok po kroku i łączenia stylów można edytować utworzone przez siebie style.

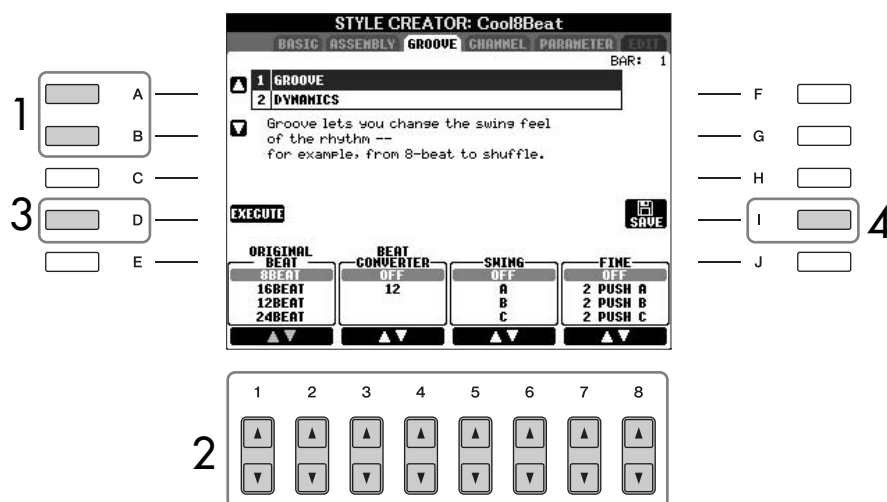
Podstawowe operacje edycji stylów

- 1 **Wybierz styl do edycji.**
- 2 **Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.**
[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU
- 3 **Naciśnij przycisk [B], aby otworzyć okno edycji w kreatorze stylów.**
- 4 **Naciskaj przyciski TAB[◀][▶], aby wybrać zakładkę.**
 - **Zmienianie ścieżki rytmicznej (GROOVE) (Rytm) ► Patrz strona 125**
Szeroka gama narzędzi tej funkcji pozwala na dowolne ustawianie rytmu utworzonego stylu.
 - **Edytowanie danych poszczególnych kanałów (CHANNEL) ► zobacz strona 127**
Edycja każdego kanału danych stylu pozwala dowolnie usuwać dane lub stosować ustawienia kwantyzacji dla każdego kanału z osobna.
 - **Ustawienia formatu stylu (PARAMETER) ► zobacz strona 128**
Można określić sposób odtwarzania utworzonego stylu, co oznacza, że można ustalić konwersję dźwięków i dostosowanie automatycznego akompaniamentu do zmian akordów granych w strefie akordu na klawiaturze.
- 5 **Edytuj wybrany styl.**

Zmiana ścieżki rytmicznej (GROOVE)

Poniżej podano czynności, które można wykonać tylko po wybraniu zakładki GROOVE w kroku 4 opisanym w rozdziale „Podstawowe operacje w procesie edycji stylów” (strona 124).

- 1** Za pomocą przycisków [A]/[B] wybierz menu edycji (strona 126).



- 2** Edytuj dane za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼].

Aby uzyskać szczegółowe informacje o edytowalnych parametrach, zobacz strona 126.

- 3** Naciśnij przycisk [D] (EXECUTE), aby wprowadzone zmiany zostały zastosowane.

Po tej operacji parametry zmienione podczas edycji zostaną zaakceptowane, a przyciskowi zostanie przypisana funkcja UNDO (Cofnij), która umożliwi przywrócenie poprzednich ustawień, jeśli efekt edycji parametrów Groove i Dynamics (Dynamika) nie jest zadowalający. Funkcja UNDO zapamiętuje tylko jeden poziom, a zatem można cofnąć tylko poprzednią operację.

- 4** Naciśnij przycisk [I] (SAVE), aby otworzyć okno Style Selection i zapisać dane.

Zapisz dane w oknie Style Selection (strona 73).

⚠ PRZESTROGA

Niezapisany edytowany styl zostanie utracony w przypadku wybrania innego stylu lub wyłączenia zasilania (strona 73).

■ GROOVE

Parametry tego menu pozwalają dodać do muzyki swingujący rytm lub zmienić nastrój rytmu przez drobne zmiany taktowania (zegara) stylu. Ustawienia Groove są stosowane do wszystkich kanałów wybranego stylu.

ORIGINAL BEAT (Oryginalny rytm)	Parametr ten określa wartości rytmiczne, do których ma być zastosowane taktowanie Groove. Oznacza to, że wybranie ustawienia „8 Beat” powoduje zastosowanie taktowania Groove do ósemek, a wybranie ustawienia „12 Beat” — do trioli ósemkowych.
BEAT CONVERTER	Konwerter rytmu umożliwia wybranie dowolnej wartości taktowania i zmianę ustawień wybranych w powyższym parametrze ORIGINAL BEAT. Na przykład, jeśli parametr ORIGINAL BEAT jest ustawiony na wartość „8 Beat”, a BEAT CONVERTER na „12”, wszystkie ósemki w sekcji zostaną przestawione na taktowanie trioli ósemkowych. Wartości „16A” oraz „16B”, dostępne dla wartości „12 Beat” parametru ORIGINAL BEAT, są odmianami podstawowego ustawienia miar szesnastkowych.
SWING	Parametr ten umożliwia dodanie swingującego charakteru przez zmianę taktowania wartości rytmicznych w zależności od ustawień parametru ORIGINAL BEAT. Na przykład, jeśli parametr ORIGINAL BEAT jest ustawiony na wartość „8 Beat”, to parametr Swing będzie wybiórczo opóźniał 2., 4., 6. i 8. uderzenie (dźwięk) w każdym takcie, tworząc swingujący nastrój. Ustawienia od „A” do „E” odpowiadają różnej głębi efektu — „A” jest najdelikatniejsze, zaś „E” najbardziej wyraziste.
FINE (Odpowiedni)	Parametr ten pozwala wybierać spośród całej gamy schematów Groove, które należy zastosować do wskazanej sekcji. Ustawienia PUSH powodują przyspieszenie określonych miar, podczas gdy ustawienia HEAVY odpowiadają opóźnieniu. Ustawienia numeryczne (2, 3, 4, 5) określają wartości metrum, które mają być zagrane inaczej. Wszystkie dźwięki aż do wybranej wartości, ale bez pierwszego dźwięku, zostaną zagrane wcześniej lub będą opóźnione (np. jeśli wartość metrum wynosi „3”, zostaną zmienione dźwięki drugi i trzeci). We wszystkich przypadkach wartość „A” odpowiada efektowi minimalnemu, „B” — umiarkowanemu, a „C” — maksymalnemu.

■ DYNAMICS

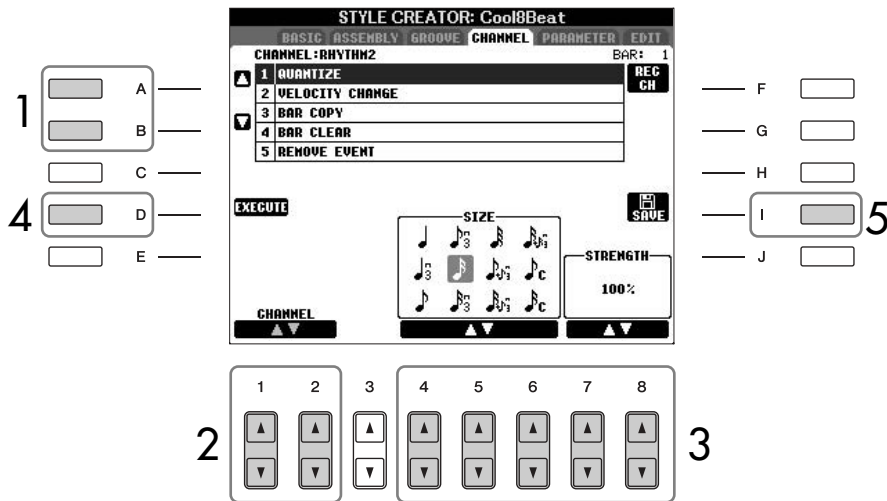
W tym menu zmienia się ustawienia dostosowania poziomu głośności do siły gry (lub akcentowania) niektórych dźwięków przy odtwarzaniu stylu. Ustawienia Dynamics są stosowane do każdego kanału oddzielnie lub do wszystkich kanałów wybranego stylu.

CHANNEL (Kanał)	Parametr ten pozwala wybrać kanał (partię), do którego ustawienia Dynamics mają być zastosowane.
ACCENT TYPE (Typ akcentowania)	Określa typ zastosowanego akcentowania, czyli to, które dźwięki danej partii będą podkreślane przez efekt dynamiki.
STRENGTH (Siła)	Parametr ten pozwala wybrać ustawienia nasycenia i siły akcentu w zastosowanym typie akcentowania. Siła akcentu wzrasta wraz z wartościami.
EXPAND/COMP. (Rozszerz/Kompresuj)	Parametr ten poszerza lub zawęża zakres wartości czułości na siłę gry. Wartości większe, niż 100% powodują zwiększenie zakresu (efekt ekspandera), wartości mniejsze, niż 100% — zmniejszenie zakresu (efekt kompresora).
BOOST/CUT (Uwydatnij/Wytnij)	Parametr ten pozwala regulować czułość na siłę gry dla danej sekcji lub kanału. Wartości większe, niż 100% powodują zwiększenie dynamiki, wartości mniejsze, niż 100% — zmniejszenie dynamiki.

Edytowanie danych poszczególnych kanałów (CHANNEL)

Poniżej omówiono czynności, które można wykonać tylko po wybraniu zakładki CHANNEL w kroku 4 opisanym w rozdziale „Podstawowe operacje w procesie edycji stylów” (strona 124).

1 Za pomocą przycisków [A]/[B] wybierz menu edycji (zobacz poniżej).



2 Za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] (CHANNEL) wybierz kanał do edycji.

Nazwa wybranego kanału jest wyświetlana w lewym górnym rogu okna.

3 Edytuj dane za pomocą przycisków [4 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼].

Aby uzyskać szczegółowe informacje o edytowalnych parametrach, zobacz niżej.

4 Naciśnij przycisk [D] (EXECUTE), aby wprowadzone zmiany zostały zastosowane.

Po tej czynności parametry zmienione podczas edycji zostaną zaakceptowane, a przyciskowi zostanie przypisana funkcja UNDO, która umożliwia przywrócenie poprzednich ustawień, jeśli rezultat edycji parametrów nie jest zadowalający. Funkcja UNDO zapamiętuje tylko jeden poziom, a zatem można cofnąć tylko poprzednią operację.

5 Naciśnij przycisk [I] (SAVE), aby otworzyć okno Style Selection i zapisać dane.

Zapisz dane w oknie Style Selection (strona 73).

QUANTIZE (Kwantyzacja)	Funkcja kwantyzacji działa podobnie jak funkcja Song Creator (strona 165), tyle że są dostępne dwa dodatkowe parametry. ♪ ^c Ósemki ze swingiem ♪ ^c Szesnastki ze swingiem
VELOCITY CHANGE (Zmiana dynamiki)	Zwiększa lub zmniejsza wartości dynamiki w wybranym kanale, w zależności od podanych wartości procentowych.
BAR COPY (Kopiowanie taktów)	Ta funkcja pozwala kopiować dane z jednego lub kilku taktów do innego miejsca w określonym kanale. Parametr SOURCE (ródło) określa pierwszy (TOP) i ostatni (LAST) takt fragmentu, który ma być skopiowany. Parametr DEST (Miejsce docelowe) określa pierwszy takt miejsca, w którym skopiowany fragment ma być wklejony.
BAR CLEAR (Czyszczenie taktów)	Ta funkcja pozwala czyścić dane ze wskazanych taktów wybranego kanału.
REMOVE EVENT (Usuwanie zdarzenia)	Ta funkcja pozwala usuwać określone zdarzenia z wybranego kanału.

⚠ PRZESTROGA

Niezapisany edytowany styl zostanie utracony w przypadku wybrania innego stylu lub wyłączenia zasilania.

Edycja formatu Style File Format jest związana tylko z przetwarzaniem dźwięków. Edytowanie kanałów podkładu rytmicznego nie daje żadnego efektu.

Ustawienia formatu stylu (PARAMETER)

Parametry specjalne plików z akompaniamentami (Style File Format)

Schemat źródłowy

SOURCE ROOT (Pryma źródłowa)
(ustawienie parametru Chord Root [Pryma akordu] schematu źródłowego)
SOURCE CHORD (Akord źródłowy)
(ustawienie parametru Chord Type [Typ akordu] schematu źródłowego)

↓
Zmiana akordu za pomocą strefy akordu na klawiaturze

Transpozycja nutowa

NTR (Tabela transpozycji nutowej)
(reguła transpozycji stosowana do zmiany prymy akordu)
NTT
(tabela transpozycji stosowana do zmiany typu akordu)



Inne ustawienia

HIGH KEY
(górną granicę oktafów transpozycji spowodowanej przez rozpoznanie nowego akordu)
NOTE LIMIT
(zakres dźwięków, w którym brzmi nuta)
RTR
(reguły wyzwalania, które określają, jak będą obsługiwane dźwięki przy zmianach akordów)



Wyjście

Style File Format (SFF) to jeden format łączący całą technologię firmy Yamaha związaną z odtwarzaniem automatycznego akompaniamentu. Za pomocą funkcji Style Creator można w pełni wykorzystywać możliwości formatu SFF, aby dowolnie tworzyć nowe style.

Obok przedstawiono proces odtwarzania stylu. (Nie dotyczy to ścieżek perkusyjnych). Parametry mogą być ustalane przy użyciu funkcji Style Creator.

• Schemat źródłowy

Dźwięki odtwarzania stylu mogą być odtwarzane na wiele sposobów, w zależności od prymy lub typu akordu. Dane stylu akompaniamentu są odpowiednio przetwarzane zgodnie ze zmianami akordów podczas wykonywania utworów. Podstawowe dane stylu akompaniamentu tworzone przez funkcję Style Creator są oznaczone jako Source Pattern (Schemat źródłowy).

• Transpozycja nutowa

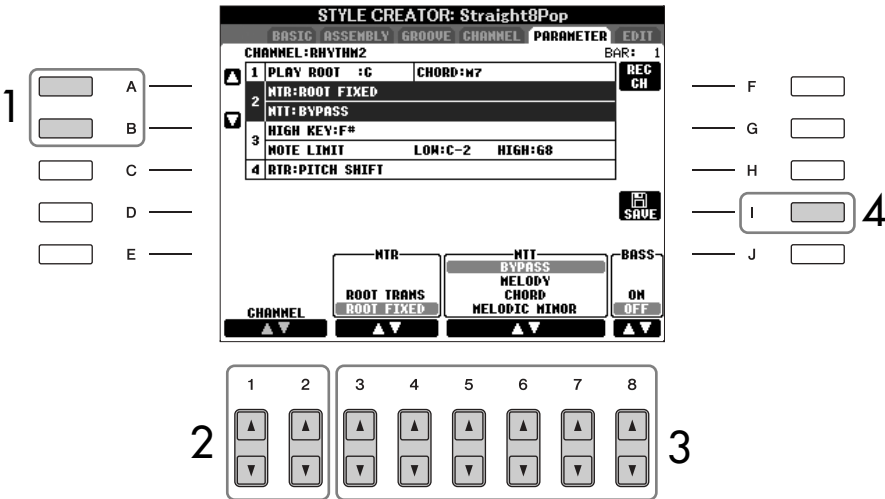
Ta grupa parametrów zawiera dwa parametry, które określają sposób, w jaki będą transponowane dźwięki schematu źródłowego w wyniku zmian akordu.

• Inne ustawienia

Parametry tej grupy umożliwiają precyzyjne dostrojenie stylu akompaniamentu, tak aby był dostosowany do akordów granych na klawiaturze. Na przykład parametr zakresu dźwięków (Note Limit) umożliwia bardzo realistyczne odtwarzanie brzmień danego stylu przez zmianę zakresu wysokości tonu na rzeczywisty zakres instrumentu, dzięki czemu wszystkie dźwięki zostaną zagrane w naturalnej skali tego instrumentu (np. przy brzmieniu fletu piccolo nie będzie bardzo niskich dźwięków).

Poniżej omówiono czynności, które można wykonać tylko po wybraniu zakładki PARAMETER w kroku 4 opisanym w rozdziale „Podstawowe operacje w procesie edycji stylów” (strona 124).

1 Za pomocą przycisków [A]/[B] wybierz menu edycji (strona 129).



- 2

Za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] (CHANNEL) wybierz kanał do edycji.

Nazwa wybranego kanału jest wyświetlana w lewym górnym rogu okna.
- 3

Edytuj dane za pomocą przycisków [3 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼].

Aby uzyskać szczegółowe informacje o edytowalnych parametrach, zobacz niżej.
- 4

Naciśnij przycisk [I] (SAVE), aby otworzyć okno Style Selection i zapisać dane.

Zapisz dane w oknie Style Selection (strona 73).

■ **PLAY ROOT/CHORD**

Ustawienia tych parametrów określają oryginalną tonację schematu źródłowego (Source Pattern), czyli tonację zastosowaną podczas nagrywania schematu. Domyślne ustawienie tonacji to CM7 (z prymą odtwarzania „C” i typem akordu „M7”) i jest ono wybierane automatycznie, jeśli przed nagraniem nowego stylu wstępnie zdefiniowane dane zostaną usunięte i bez względu na prymę źródłową oraz akord źródłowy określone we wstępnie zdefiniowanych danych. Gdy ustawienia prymy źródłowej i akordu źródłowego z domyślnego CM7 zostaną zmienione na inną tonację, dźwięki składowe akordu i zalecane dźwięki również się zmieniają, dostosowując się do nowo wybranego typu akordu.

Gdy prymą odtwarzania jest C:

CM

CM6

CM7

CM7(#11)

CMadd9

CM7(9)

C6(9)

Caug

Cm

Cm6

Cm7

Cm7+5

Cm(9)

Cm7(9)

Cm7(11)

CmM7(9)

Cdim

Cdim7

C7

C7sus4

C7+5

C7(9)

C7(#11)

C7(13)

C7(-9)

C7(-13)

C7(#9)

CM7aug

C7aug

C1+8

C1+5

Csus4

C1+2+5

C = Dźwięki akordowe C, R = Dźwięki zalecane

■ **NTR (Reguła transpozycji dźwięków)**

Parametr ten określa względne położenie prymy w akordzie, powstałe w wyniku przekształcenia ze schematu źródłowego, zgodnie z zagrany akordem.

ROOT TRANS (Transpozycja prymy)	Przy transpozycji prymy utrzymane są odległości, czyli różnice wysokości między dźwiękami. Na przykład dźwięki C3, E3 i G3 w tonacji C są zmieniane na dźwięki F3, A3 i C4 przy transpozycji prymy na F. Ustawienia te są stosowane do kanałów zawierających partie melodyczne.	Gra w tonacji C-dur. Gra w tonacji F-dur.
ROOT FIXED (Stała pryma)	Przy tym ustawieniu dźwięki pozostają bardzo blisko poprzedniej tonacji. Na przykład dźwięki C3, E3 i G3 w tonacji C są zamieniane na dźwięki C3, F3 i A3 przy transpozycji na F. Ustawienia te są stosowane do kanałów zawierających partie akordów.	Gra w tonacji C-dur. Gra w tonacji F-dur.

⚠ PRZESTROGA
Niezapisany edytowany styl zostanie utracony w przypadku wybrania innego stylu lub wyłączenia zasilania.

Odsłuchiwanie własnego stylu w danej tonacji
Funkcja Style Creator umożliwia odsłuchiwanie stylu podczas jego tworzenia, zgodnie ze schematem źródłowym. Możliwe jest jednak sprawdzenie stylu w określonym akordzie i tonacji. W tym celu należy ustawić parametr NTR na wartość Root Fixed (Stała pryma), parametr NTT na wartość Bypass (Obejście), a parametr NTT BASS (NTT — bas) na wartość OFF, a następnie przypisać parametrom Play Root oraz Play Chord odpowiednie ustawienia.

Stosowanie, tworzenie i edytowanie stylów automatycznego akompaniamentu

■ NTT (Tablica transpozycji dźwięków)

Poniżej przedstawiono parametry tabeli transpozycji dźwięków schematu źródłowego.

BYPASS (Obejście)	Przy ustawieniu parametru NTR na wartość ROOT FIXED zastosowanie tabeli transpozycji nie powoduje żadnej transpozycji dźwięków. Przy ustawieniu parametru NTR na wartość ROOT TRANS zastosowanie tabeli transpozycji powoduje przekształcenie tylko prymy.
MELODY (Melodia)	Parametr ten służy do transpozycji linii melodycznych. Jest przeznaczony dla kanałów melodycznych, takich jak Phrase 1 i Phrase 2.
CHORD (Akord)	Parametr ten służy do transpozycji akordów. Jest przeznaczony dla kanałów akordowych, takich jak Chord 1 i Chord 2, szczególnie jeśli zawierają partie akordowe gitary lub fortepianu.
MELODIC MINOR (Mol melodyczny)	Przy zmianie granego akordu z durowego na molowy parametr ten obniża interwał tercjowy w gamie o pół tonu. Przy zmianie akordu z molowego na durowy parametr ten podwyższa molowy interwał tercjowy o pół tonu. Pozostałe dźwięki nie zmieniają się. Parametr ten jest stosowany do kanałów melodycznych sekcji, które reagują tylko na akordy durowe i molowe, czyli do wstępów (Intro) i zakończeń (Ending).
MELODIC MINOR 5th (Mol melodyczny z kwintą)	Parametr ten działa jak transpozycja Melodic Minor opisana powyżej, ale dodatkowo podwyższenie lub obniżenie akordu wpływa na przemianę kwinty schematu źródłowego.
HARMONIC MINOR (Mol harmoniczny)	Przy zmianie granego akordu z durowego na molowy parametr ten obniża interwał tercjowy i sekstowy w gamie o pół tonu. Przy zmianie akordu z molowego na durowy parametr ten podwyższa molowy interwał tercjowy oraz zmniejszony interwał sekstowy o pół tonu. Pozostałe dźwięki nie zmieniają się. Parametr ten stosuje się do kanałów akordowych sekcji, które reagują tylko na akordy durowe i molowe, czyli do wstępów (Intro) i zakończeń (Ending).
HARMONIC MINOR 5th (Mol harmoniczny z kwintą)	Parametr ten działa jak transpozycja Harmonic Minor opisana powyżej, ale dodatkowo podwyższenie lub obniżenie akordu wpływa na przemianę kwinty schematu źródłowego.
NATURAL MINOR (Mol naturalny)	Przy zmianie granego akordu z durowego na molowy parametr ten obniża tercję, sekstę i septymę w gamie o pół tonu. Przy zmianie akordu z molowego na durowy parametr ten podwyższa małą tercję, zmniejszoną sekstę oraz zmniejszoną septymę o pół tonu. Pozostałe dźwięki nie zmieniają się. Parametr ten stosuje się do kanałów akordowych sekcji, które reagują tylko na akordy durowe i molowe, czyli do wstępów (Intro) i zakończeń (Ending).
NATURAL MINOR 5th (Mol naturalny z kwintą)	Parametr ten działa jak transpozycja Natural Minor opisana powyżej, ale dodatkowo podwyższenie lub obniżenie akordu wpływa na przemianę kwinty schematu źródłowego.
DORIAN (Dorycki)	Przy zmianie granego akordu z durowego na molowy parametr ten obniża interwał tercjowy i sekstowy w gamie o pół tonu. Przy zmianie akordu z molowego na durowy parametr ten podwyższa molowy interwał tercjowy oraz zmniejszony interwał septymowy o pół tonu. Pozostałe dźwięki nie zmieniają się. Parametr ten stosuje się do kanałów akordowych sekcji, które reagują tylko na akordy durowe i molowe, czyli do wstępów (Intro) i zakończeń (Ending).
DORIAN 5th (Dorycki z kwintą)	Parametr ten działa jak transpozycja Dorian opisana powyżej, ale dodatkowo podwyższenie lub obniżenie akordu wpływa na przemianę kwinty schematu źródłowego.

■ NTT BASS ON/OFF

W kanałach, w których ta funkcja jest włączona, będą odtwarzane podstawy basowe akordów, gdy instrument rozpozna akord w przewrocie basowym.

■ HIGH KEY

Określa najwyższy dźwięk (limit górnej oktawy) dla transponowanego dźwięku podstawowego. Jeśli dźwięk po transpozycji miałby być wyższy, zostanie obniżony o oktawę. Parametr jest dostępny tylko w przypadku ustawienia wartości Root Trans. dla parametru NTR (strona 129).

Przykład: najwyższy dźwięk to F.

Zmiany prymy ➡

CM

C#M

...

FM

F#M

...

Grane dźwięki ➡

C3-E3-G3

C#3-F3-G#3

F3-A3-C4

F#2-A#2-C#3

NOTE LIMIT

Określa zakres dźwięków (od najniższego do najwyższego) dla brzmień zarejestrowanych w kanałach stylu. Dzięki odpowiedniemu ustawieniu można zapewnić realistycznie brzmienie instrumentów akompaniujących, ponieważ nie będą wykraczały poza swój naturalny zakres dźwięków (np. wysokie dźwięki kontrabas lub niskie fletu piccolo). Faktycznie generowane dźwięki są automatycznie dostosowywane do ustawień zakresu dźwięków.

Przykład: najniższy dźwięk to C3, a najwyższy – D4.

Zmiany prymy

➔

CM

C#M

...

FM

...

Grane dźwięki

➔

E3-G3-C4

F3-G#3-C#4

F3-A3-C4

High Limit

Low Limit

RTR (Reguła wyzwiania)

Ustawienia tego parametru określają, czy dźwięki przestają wybrzmiewać, czy są podtrzymywane, oraz jak zmienia się ich wysokość przy przemianach akordów.

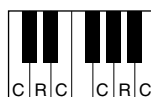
STOP (Zatrzymanie)	Dźwięki przestają wybrzmiewać.
PITCH SHIFT (Przełączenie tonacji)	Wysokość dźwięku zmienia się bez ponownego narastania, dostosowując się do typu nowego akordu.
PITCH SHIFT TO ROOT (Przełączenie tonacji do prymy)	Wysokość dźwięku zmienia się bez ponownego narastania, dostosowując się do prymy nowego akordu.
RETRIGGER (Ponowne wyzwolenie)	Dźwięk jest ponownie wyzwany z nowym narastaniem o wysokości dostosowanej do następnego akordu.
RETRIGGER TO ROOT (Ponowne wyzwolenie do prymy)	Dźwięk jest ponownie wyzwany z nowym narastaniem o wysokości dostosowanej do prymy następnego akordu. Jednak oktawa nowego dźwięku pozostaje taka sama.

Tworzenie sekwencji Multi Pad (Kreator sekwencji Multi Pad)

Ta funkcja umożliwia tworzenie oryginalnych sekwencji Multi Pad, a także edytowanie istniejących sekwencji Multi Pad w celu tworzenia własnych.

Nagrywanie sekwencji Multi Pad „na żywo”

- 1 **Wybierz Bank Multi Pad, który ma być edytowany lub utworzony (strona 134).**
- 2 **Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.**
[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU
- 3 **Naciśnij przycisk [C], aby wywołać okno Multi Pad Creator (Kreator sekwencji Multi Pad).**
- 4 **Za pomocą przycisku TAB [◀] wybierz zakładkę RECORD (Nagranie).**
- 5 **Za pomocą przycisków [A], [B], [F] i [G] wybierz sekwencję Multi Pad do edycji lub utworzenia.**
Aby utworzyć sekwencję Multi Pad od podstaw, naciśnij przycisk [C] w celu utworzenia pustego banku.
- 6 **Naciśnij przycisk [H] (REC) (Nagraj), aby przejść do stanu gotowości do nagrywania dla sekwencji Multi Pad wybranej w kroku 5.**
- 7 **Rozpocznij nagrywanie.**
Nagrywanie rozpocznie się automatycznie, gdy zaczniesz grać na klawiaturze. Nagrywanie można również rozpocząć, naciskając przycisk [START/STOP] w sekcji STYLE CONTROL. Pozwala to nagrać ciszę o odpowiedniej długości przed sekwencją Multi Pad.
Jeśli dla nagrywanej sekwencji Multi Pad jest włączona funkcja Chord Match, należy nagrywać w tonacji CM7 (dźwięki c, d, e, g, a oraz b).



C = dźwięk składowy akordu
C, R = dźwięk zalecany

- 8 **Zatrzymaj nagrywanie.**
Aby zakończyć nagrywanie sekwencji po jej odegraniu, naciśnij przycisk [H] (STOP) lub przycisk MULTI PAD [START/STOP] w sekcji STYLE CONTROL.

Aby zapewnić odtwarzanie powtarzanych fraz rytmicznych w odpowiedniej pętli, należy zakończyć nagrywanie frazy zaraz po ostatnim uderzeniu frazy i przed pierwszym uderzeniem następnego taktu. W przypadku problemów z uzyskaniem odpowiedniej pętli można użyć funkcji Step Record (Nagrywanie krok po kroku) na stronie EDIT.

9 Odsłuchaj nowo nagrałą sekwencję, naciskając odpowiedni przycisk **MULTI PAD** ([1]–[4]). Aby ponownie nagrać daną sekwencję, ponownie wykonaj kroki 6–8.

10 Włącz lub wyłącz powtarzanie każdej sekwencji Pad, używając przycisków [1 ▲ ▼] – [4 ▲ ▼].

Jeśli dla określonej sekwencji Pad jest włączony parametr Repeat (Powtórz), odtwarzanie tej sekwencji Pad będzie kontynuowane, dopóki nie zostanie naciśnięty przycisk **MULTI PAD** [STOP]. Jeśli ten parametr jest wyłączony, odtwarzanie zostanie zakończone po jednorazowym odtworzeniu sekwencji. Jeśli w trakcie odtwarzania utworu lub stylu zostaną naciśnięte sekwencje Multi Pad, dla których włączono funkcję powtarzania, rozpocznie się odtwarzanie, a sekwencja będzie powtarzana w synchronizacji z rytmem.

11 Włącz lub wyłącz ustawienie Chord Match każdej sekwencji Pad za pomocą przycisków [5 ▲ ▼] – [8 ▲ ▼].

Jeśli dla określonej sekwencji Pad jest włączony parametr Chord Match, sekwencja jest odtwarzana zgodnie z akordem określonym w sekcji akordowej klawiatury (jeśli włączono funkcję [ACMP]) lub zgodnie z akordem określonym w sekcji brzmienia LEFT klawiatury (jeśli włączono funkcję [LEFT] i wyłączono funkcję [ACMP]).

12 Naciśnij przycisk [D], a następnie wpisz nazwę każdej sekwencji Multi Pad (strona 134).

13 Naciśnij przycisk [I], a następnie na dysku USER lub na urządzeniu pamięci USB zapisz dane Multi Pad jako bank zawierający zestaw czterech sekwencji (strona 70).

Sekwencje Multi Pad oznaczone następującą ikoną (dłoń na podstrunicy) są tworzone przy użyciu specjalnych transpozycji nut w celu powstania brzmienia naturalnego akordu gitarowego. Z tego powodu wyłączenie ustawienia Chord Match może spowodować, że sekwencje Multi Pad nie będą mieć odpowiedniego brzmienia.



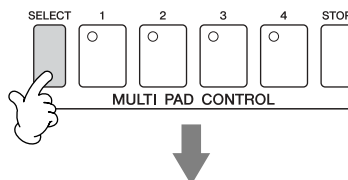
Nagrywanie sekwencji Multi Pad krok po kroku (EDIT)

Nagrywanie krok po kroku można wykonać na stronie EDIT. Po wybraniu sekwencji Multi Pad w kroku 5 procedury nagrywania danych Multi Pad na żywo (strona 132) naciśnij przyciski **TAB** [◀][▶], aby przejść na zakładkę EDIT. Na stronie EDIT znajduje się lista zdarzeń umożliwiająca nagrywanie pojedynczych dźwięków z dokładnym określeniem ich długości. Procedura nagrywania krok po kroku jest taka sama jak procedura nagrywania utworów (strony 152–161), z wyjątkiem następujących różnic:

- Nie ma tu menu umożliwiającego przełączanie kanałów, ponieważ sekwencje Multi Pad zawierają dane dotyczące pojedynczego kanału.
- W kreatorze sekwencji Multi Pad można wprowadzać tylko zdarzenia kanału oraz edytować komunikaty System Exclusive. Nie są dostępne zdarzenia Chord ani Lyrics. Do przełączania się między dwoma typami list zdarzeń służy przycisk [F].

Edytowanie sekwencji Multi Pad (Kreator sekwencji Multi Pad)

- 1 Naciśnij przycisk [SELECT] w sekcji MULTI PAD CONTROL, aby wywołać okno wyboru banku sekwencji Multi Pad, a następnie z dysku USER wybierz bank do edycji.



- 2 Naciśnij przycisk [8▼], aby wywołać okno [MULTI PAD EDIT] (Edycja sekwencji Multi Pad), a następnie wybierz sekwencję Pad do edycji, naciskając dowolny przycisk [A], [B], [F] i [G].

Cyfra widoczna nad nazwą sekwencji Pad odpowiada jednemu z przycisków MULTI PAD [1]–[4].



- 3 W zależności od potrzeb edytuj odpowiednie sekwencje Multi Pad.

- **Nadawanie nazw**

Naciśnij przycisk [1▼], a następnie zmień nazwę każdej sekwencji Multi Pad (strona 76).

- **Kopiowanie**

Naciśnij przycisk [3▼], zaznacz sekwencję Multi Pad do skopiowania, wybierz lokalizację docelową, a następnie wykonaj operację kopiowania, naciskając przycisk [4▼] (strona 74).

- **Usuwanie**

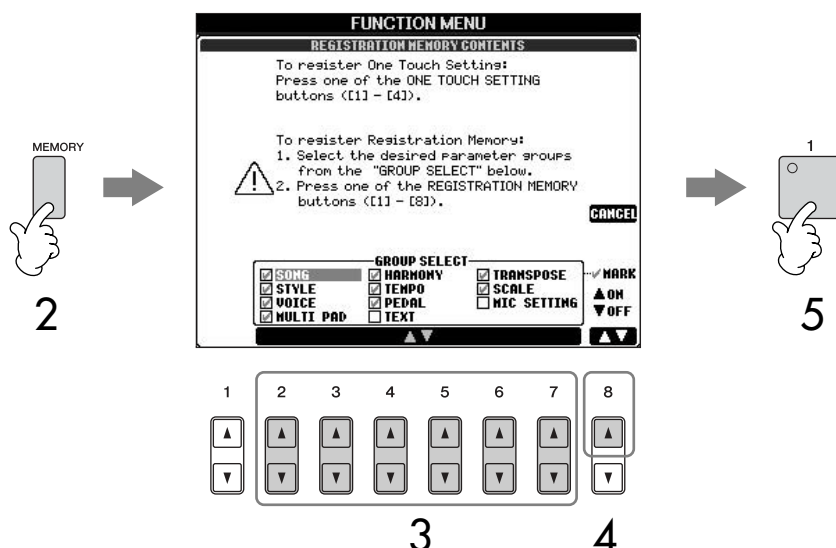
Naciśnij przycisk [5▼], a następnie usuń niepotrzebną sekwencję Multi Pad (strona 75).

Funkcja pamięci registryjnej umożliwia zapisywanie (rejestrowanie) w pamięci instrumentu wszystkich ustawień panelu za pomocą przycisku Registration Memory (Pamięć registryjna). Ustawienia panelu użytkownika mogą być następnie wywoływane w dowolnym momencie przez naciśnięcie jednego przycisku. Ustawienia przypisane do wszystkich ośmiu przycisków pamięci registryjnej powinny być zapisane jako jeden bank (jeden plik).

Rejestrowanie i zapisywanie niestandardowych ustawień panelu

Rejestrowanie niestandardowych ustawień panelu

- Wybierz odpowiednie ustawienia na panelu, takie jak brzmienie, styl, efekty i inne.**
Lista parametrów, których ustawienia można zapisać w pamięci registryjnej, znajduje się w oddzielnym zestawieniu Tabele danych. Tabele danych są dostępne w witrynie internetowej firmy Yamaha. (Zobacz strona 5).
- Naciśnij przycisk REGISTRATION MEMORY [MEMORY]. Zostanie otwarte okno wyboru parametrów, które mają być zarejestrowane.**
Tylko parametry wybrane w tym oknie zostaną zarejestrowane. (Na wyświetlaczu instrumentu PSR-S700 nie są widoczne ustawienia TEXT i MIC SETTING).



- Wybierz elementy za pomocą przycisków [2 ▲ ▼]–[7 ▲ ▼].**
Aby anulować operację, naciśnij przycisk [I] (CANCEL) (Anuluj).
- Za pomocą przycisku [8 ▲ ▼] zaznacz elementy lub usuń zaznaczenie elementów, które odpowiednio mają lub nie mają być zarejestrowane.**
- Naciśnij jeden z przycisków REGISTRATION MEMORY [1]–[8], aby zarejestrować ustawienia użytkownika.**
Zaleca się naciśnięcie przycisku, którego lampka nie świeci się na czerwono ani na zielono. Do przycisków z czerwonymi lub zielonymi lampkami są już przypisane dane ustawienia panelu. Wszelkie ustawienia panelu zarejestrowane uprzednio pod wybranym przyciskiem w sekcji REGISTRATION MEMORY (lampka świeci się na zielono lub czerwono) zostaną usunięte i zastąpione nowymi.
- Powtórz kroki 1–5, aby przypisać inne ustawienia panelu do pozostałych przycisków.**

Podczas wywoływania zarejestrowanych ustawień można ponownie wybrać parametry, które mają być wywołane lub nie, nawet jeśli podczas rejestrowania wybrano wszystkie elementy (strona 138).

Lampka sygnalizacyjna:

Nie świeci się
.....brak zarejestrowanych danych
Świeci się (na zielono)
.....dane zarejestrowane, ale obecnie nie wybrane
Świeci się (na czerwono)
.....dane zarejestrowane i obecnie wybrane

Usuwanie zbędnego ustawienia panelu

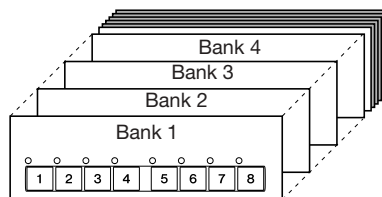
Zobacz strona 137.

Usuwanie wszystkich ośmiu bieżących ustawień panelu

Aby usunąć wszystkie bieżące ustawienia panelu, włącz przycisk [POWER] (Zasilanie), przytrzymując wciśnięty klawisz B5 (pierwszy klawisz B z prawej strony klawiatury).

Zapisywanie zarejestrowanych ustawień panelu

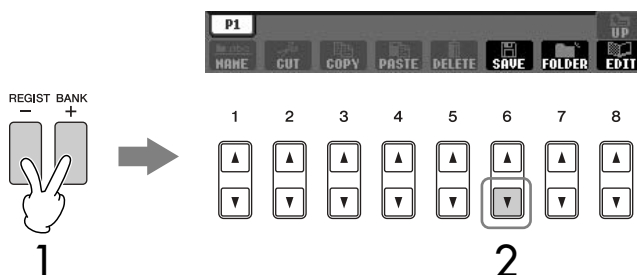
Funkcja pamięci registracyjnej umożliwia zapisanie wszystkich ośmiu zarejestrowanych ustawień panelu w jednym pliku banku pamięci registracyjnej.



- 1 Naciśnij jednocześnie przyciski REGIST BANK [+] i [-], aby otworzyć okno REGISTRATION BANK Selection (Wybór banku registracyjnego).
- 2 Naciśnij przycisk [6 ▼], aby zapisać plik banku (strona 73).

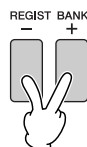
Zgodność danych pamięci registracyjnej

Ogólnie dane pamięci registracyjnej (pliki banków) różnych modeli instrumentów PSR-S900/S700 są zgodne. Jednak dane mogą nie być w pełni zgodne, w zależności od danych technicznych każdego modelu.

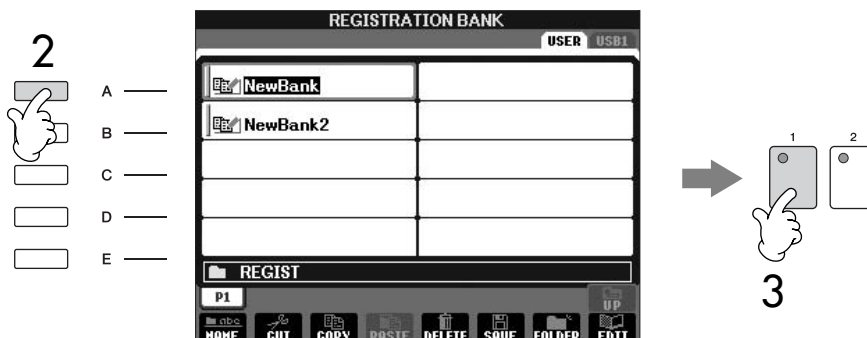


Przywoływanie zarejestrowanych ustawień panelu

- 1 Naciśnij jednocześnie przyciski REGIST BANK [+] i [-], aby otworzyć okno REGISTRATION BANK Selection.



- 2 Naciśnij jeden z przycisków [A]–[J], aby wybrać bank.



- 3 W sekcji pamięci registracyjnej naciśnij jeden z numerowanych przycisków ([1]–[8]), których lampki świecą się na zielono.

Informacje o wywoływaniu ustawień z urządzenia pamięci USB

Podczas wywoływania ustawień, w tym również wyboru plików utworów lub stylów, z urządzenia pamięci USB należy upewnić się, że odpowiednie urządzenie pamięci USB zawierające zarejestrowany utwór lub styl jest podłączone do złącza [USB TO DEVICE].

Blokowanie parametrów

Można zablokować poszczególne parametry (takie jak efekty, punkt podziału i inne), aby ich ustawienia mogły być wybierane tylko za pomocą panelu sterowania, a więc nie za pomocą funkcji Registration Memory, One Touch Setting, Music Finder, Song, przychodzących danych MIDI itd.

- 1 **Otwórz okno blokowania parametrów.**
[FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] → CONFIG 1 → [B] 3 PARAMETER LOCK
- 2 **Wybierz parametr za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]–[7 ▲ ▼], a następnie zablokuj go za pomocą przycisku [8 ▲] OK.**

Usuwanie zbędnych ustawień panelu/Nadawanie nazwy ustawieniu panelu

Ustawienia panelu można usunąć. Można też nadać im osobną nazwę.

- 1 **Naciśnij jednocześnie przyciski REGIST BANK [+] i [-], aby otworzyć okno REGISTRATION BANK Selection.**
- 2 **Naciśnij jeden z przycisków [A]–[J], aby wybrać bank do edycji.**
- 3 **Naciśnij przycisk [8 ▼] (EDIT), aby otworzyć okno REGISTRATION EDIT (Edycja rejestracji).**
- 4 **Edytuj ustawienia panelu.**
 - **Usuwanie ustawienia panelu**
Naciśnij przycisk [5 ▼], aby usunąć ustawienie panelu (strona 75).
 - **Zmiana nazwy ustawienia panelu**
Naciśnij przycisk [1 ▼], aby zmienić nazwę ustawienia panelu (strona 76).

Cyfra widoczna nad nazwą pliku odpowiada numerowi [1]–[8] przycisku pamięci rejestracyjnej.



- 5 **Naciśnij przycisk [8 ▲] (UP) (W górę), aby powrócić do okna REGISTRATION BANK Selection.**

⚠ PRZESTROGA
Ustawienia wprowadzane w oknie **REGISTRATION FREEZE** (Blokowanie pamięci registracyjnej) są automatycznie zapisywane w pamięci instrumentu po zamknięciu tego okna. Zmiany zostaną jednak utracone, jeśli zasilanie instrumentu zostanie wyłączone bez uprzedniego zamknięcia tego okna.

Wyłączanie przywoływania określonych elementów (Funkcja Freeze)

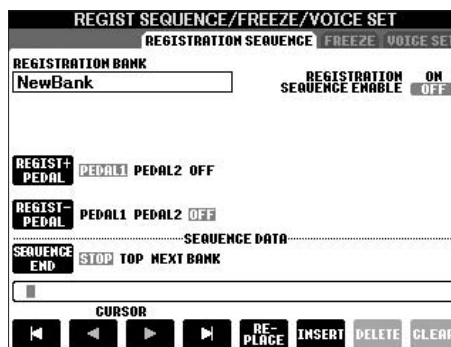
Funkcja pamięci registracyjnej umożliwia wywołanie wszystkich określonych przez użytkownika ustawień panelu przez naciśnięcie jednego przycisku. Zdarzają się jednak sytuacje, kiedy należy zachować niektóre elementy nawet w przypadku zmiany ustawień pamięci registracyjnej. Na przykład, gdy chcesz zmienić ustawienia brzmień lub efektów, zachowując taki sam styl akompaniamentu. W takich przypadkach jest przydatna funkcja Freeze. Umożliwia ona zachowanie niezmienionych ustawień pewnych elementów nawet po wybraniu innych przycisków pamięci registracyjnej.

- 1 **Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.**
[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀][▶] FREEZE
- 2 **Naciśnij przyciski [2 ▲ ▼]–[7 ▲ ▼] w celu wybrania elementów.**
- 3 **Za pomocą przycisku [8 ▲ ▼] zaznacz parametry, które mają być zablokowane (np. pozostać niezmienione).**
- 4 **Naciśnij przycisk [EXIT] (Zakończ), aby zamknąć okno operacyjne.**
- 5 **Na panelu naciśnij przycisk [FREEZE], aby włączyć funkcję Freeze.**

Wywoływanie numerów pamięci registracyjnej w sekwencji – funkcja Registration Sequence

Mimo że korzystanie z przycisków pamięci registracyjnej jest bardzo wygodne, podczas gry może się zdarzyć, że nie będzie czasu nawet na oderwanie ręki od klawiatury i szybkie przełączenie ustawienia. Wygodna funkcja Registration Sequence umożliwia sekwencyjne wywoływanie podczas gry ośmiu ustawień pamięci registracyjnej w wybranej przez użytkownika kolejności jedynie za pomocą przycisków TAB [◀][▶] lub pedału.

- 1 **Wybierz bank pamięci registracyjnej, aby zaprogramować sekwencję (strona 136).**
- 2 **Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.**
[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀][▶] REGISTRATION SEQUENCE



- 3 **Aby sekwencyjnie zmieniać ustawienia pamięci registracyjnej za pomocą pedału, wybierz sposób przełączania ustawień w sekwencji: do przodu lub do tyłu.**
Naciśnij przycisk [C], aby za pomocą pedału przełączać sekwencję do przodu.
Naciśnij przycisk [D], aby za pomocą pedału przełączać sekwencję do tyłu.

- 4** Korzystając z przycisku [E], wybierz sposób działania funkcji **Registration Sequence po zakończeniu sekwencji (SEQUENCE END).**
- STOP Naciśnięcie przycisku TAB [▶] lub pedału do przodu nie daje żadnego efektu. Sekwencja jest zatrzymywana.
- TOP Rozpoczęcie sekwencji od początku.
- NEXT BANK (Następny bank) Sekwencja automatycznie przenosi się na początek następnego banku pamięci registracyjnej w tym samym folderze.

- 5** **Zaprogramuj kolejność sekwencji.**
- Cyfry widoczne u dołu wyświetlacza odpowiadają przyciskom REGISTRATION MEMORY [1]–[8] na panelu.
- Zaprogramuj kolejność sekwencji od strony lewej do prawej.
- Na panelu naciśnij jeden z przycisków REGISTRATION MEMORY [1]–[8], a następnie naciśnij przycisk [6 ▲ ▼] (INSERT) (Wstaw), aby wpisać cyfrę.**
- **Zastępowanie cyfry**
Naciśnij przycisk [5 ▲ ▼] (REPLACE) (Zastąp), aby zastąpić cyfrę na pozycji kursora numerem aktualnie wybranego przycisku pamięci registracyjnej.
 - **Usuwanie cyfry**
Naciśnij przycisk [7 ▲ ▼] (DELETE) (Usuń), aby usunąć cyfrę znajdującą się na pozycji kursora.
 - **Usuwanie wszystkich cyfr**
Naciśnij przycisk [8 ▲ ▼] (CLEAR) (Wyczyść), aby usunąć wszystkie cyfry w danej sekwencji.

- 6** Naciśnij przycisk [F], aby włączyć funkcję **Registration Sequence.**

- 7** Naciśnij przycisk [DIRECT ACCESS] (Dostęp bezpośredni), a następnie przycisk [EXIT], aby powrócić do okna głównego i potwierdzić wywoływanie ustawień pamięci registracyjnej wg zaprogramowanej powyżej sekwencji.
- Użyj przycisku TAB [▶], aby wywołać numery pamięci registracyjnej w kolejności określonej w sekwencji, lub przycisku TAB [◀], aby je wywołać w odwrotnej kolejności. Z sekwencji pamięci registracyjnej można korzystać przy użyciu przycisków TAB [◀] [▶] tylko w oknie głównym.
 - Jeśli w kroku 3 został określony sposób działania pedału, można go używać do wybierania w kolejności numerów pamięci registracyjnej. Pedału można używać do obsługi sekwencji pamięci registracyjnej niezależnie od tego, które okno jest otwarte (z wyjątkiem okna przedstawionego w kroku 3).



Sekwencja pamięci registracyjnej jest wyświetlana w prawym górnym rogu okna głównego, co umożliwia sprawdzenie aktualnie wybranego numeru.

⚠ PRZESTROGA

Ustawienia wprowadzane w oknie **REGISTRATION SEQUENCE** są automatycznie zapisywane w pamięci instrumentu po zamknięciu tego okna. Zmiany zostaną jednak utracone, jeśli zasilanie instrumentu zostanie wyłączone bez uprzedniego zamknięcia tego okna.

Szybki powrót do pierwszej sekwencji

W oknie głównym naciśnij jednocześnie przyciski TAB [◀] i [▶]. Spowoduje to anulowanie aktualnie wybranego numeru sekwencji i wygaszenie wskaźnika sekwencji (w prawym górnym rogu). Pierwszą sekwencję możesz wybrać, naciskając jeden z przycisków TAB [◀][▶] lub pedał.

Zapisywanie ustawień funkcji Registration Sequence

Ustawienia kolejności sekwencji oraz sposobu działania funkcji Registration Sequence po zakończeniu sekwencji (SEQUENCE END) są zapisane w pliku banku pamięci registracyjnej. Aby zachować nowe ustawienia sekwencji pamięci registracyjnej, zapisz bieżący plik banku pamięci registracyjnej.

- 1** Naciśnij jednocześnie przyciski **REGIST BANK [+] i [-]**, aby otworzyć okno **REGISTRATION BANK Selection.**
- 2** Naciśnij przycisk [6 ▼], aby zapisać plik banku (strona 73).

⚠ PRZESTROGA

Należy pamiętać, że wybranie innego banku pamięci registracyjnej spowoduje utratę danych sekwencji, jeśli te dane nie zostały zapisane w pliku banku pamięci registracyjnej.

Odnośniki do stron Krótkiego przewodnika

Ćwiczenia z utworami wstępnie zdefiniowanymi Preset Songs	strona 36
Odtwarzanie i słuchanie utworów przed rozpoczęciem ćwiczeń	strona 36
Wyświetlanie zapisu nutowego	strona 39
Wyciszanie partii prawej lub lewej ręki przy wyświetlaniu zapisu nutowego	strona 40
Ćwiczenia przy użyciu funkcji powtarzania Repeat	strona 42
Nagrywanie własnego wykonania	strona 43
Śpiewanie do odtwarzanego utworu (karaoke) lub do własnego akompaniamentu	strona 57
Podłączanie mikrofonu (PSR-S900)	strona 57
Śpiewanie z wykorzystaniem funkcji wyświetlania tekstu	strona 58
Wyświetlanie tekstu ()	strona 58
Praktyczne funkcje karaoke	strona 59
Praktyczne funkcje do śpiewania przy własnym akompaniamencie	strona 61
Nagrywanie własnego wykonania jako dźwięku (System USB do nagrywania dźwięku) (PSR-S900)	strona 63

Obsługiwane rodzaje utworów

Instrument PSR-S900/S700 może odtwarzać następujące rodzaje utworów.

Utwory wstępnie zdefiniowane

Są to utwory zapisane w oknie wyboru plików zakładki PRESET (Wstępnie zdefiniowane).

Własne utwory użytkownika

Są to utwory nagrane przez użytkownika (strona 43, strona 147) i zapisane w oknie zakładki USER/USB (Użytkownik/USB). (Zakładka USB jest dostępna tylko wtedy, gdy do instrumentu jest podłączone zewnętrzne urządzenie USB, takie jak pamięć flash czy stacja dyskiek).

Utwory dostępne w sprzedaży

Wiele różnych utworów można pobrać do pamięci instrumentu z witryny firmy Yamaha. Więcej tytułów jest dostępnych w sprzedaży na dyskach z utworami (Disk Songs). Aby korzystać z dysków z utworami, należy podłączyć do instrumentu opcjonalną stację dyskiek. Instrument obsługuje dyski z utworami oznaczone następującymi symbolami:



Przed rozpoczęciem korzystania z urządzenia pamięci USB należy zapoznać się z rozdziałem „Korzystanie z urządzenia pamięci USB (pamięć flash USB, dyskietka itp.)” na stronie strona 23.

Zanim skorzystasz ze stacji dyskiek i gniazda dysku, przeczytaj rozdział „Obsługa dyskiek”, strona 22.

Dane muzyczne dostępne w sprzedaży są chronione prawami autorskimi. Kopiowanie ich w celach innych, niż na własny użytek jest zabronione.

Aby uzyskać informacje dotyczące rodzajów utworu, które można odtwarzać na instrumencie, zobacz strona 203.

Operacje i funkcje odtwarzania utworów

W tym rozdziale przedstawiono szczegółowo operacje i funkcje związane z odtwarzaniem utworów, których nie uwzględniono w Krótkim przewodniku.

■ Uruchamianie/zatrzymywanie odtwarzania utworu

Naciśnij przycisk SONG [▶/■] (PLAY/PAUSE), aby rozpocząć odtwarzanie utworu, a następnie naciśnij przycisk SONG [■] (STOP), aby zatrzymać utwór. Odtwarzanie utworu można rozpoczynać i zatrzymywać, korzystając z kilku innych wygodnych sposobów.

Zależnie od danych konkretnego utworu mogą być z nim także odtwarzane dane stylu.

Uruchamianie odtwarzania utworu

Funkcja Synchro Start (Start synchroniczny)

Odtwarzanie utworu można rozpocząć zaraz po rozpoczęciu gry na instrumencie. Przy zatrzymanym utworze należy nacisnąć jednocześnie przyciski SONG [■] (STOP) oraz [▶/■] (PLAY/PAUSE). Aby anulować funkcję Synchro Start, należy ponownie nacisnąć jednocześnie przyciski SONG [■] (STOP) oraz [▶/■] (PLAY/PAUSE).

Funkcja Tap (Nabicie)

Ta przydatna funkcja umożliwia „nabicie” tempa odtwarzania akompaniamentu i jego automatyczne uruchomienie po naciśnięciu przycisku [TAP TEMPO]. Wystarczy nabić tempo przez naciśnięcie i zwolnienie przycisku [TAP] odpowiednią liczbę razy (cztery razy w przypadku metrum 4/4), gdy jest włączona funkcja Synchro Start i instrument jest w trybie gotowości do synchronizowanego startu. Spowoduje to automatyczne rozpoczęcie odtwarzania utworu w nabitym tempie.

Funkcja Fade In

Przycisk [FADE IN/OUT] umożliwia zastosowanie stopniowego wzmacniania sygnału dźwiękowego przy rozpoczynaniu odtwarzania utworu. Aby uruchomić funkcję stopniowego wzmacniania, naciśnij przycisk [FADE IN/OUT], gdy utwór jest zatrzymany, a następnie naciśnij przycisk SONG [▶/■] (PLAY/PAUSE), aby uruchomić odtwarzanie utworu.

Zatrzymywanie odtwarzania utworu

Funkcja Fade Out (Wyciszanie)

Przycisk [FADE IN/OUT] umożliwia zastosowanie stopniowego wyciszania sygnału dźwiękowego na zakończenie utworu. Aby uruchomić funkcję stopniowego wyciszenia, naciśnij przycisk [FADE IN/OUT] na początku frazy końcowej, którą chcesz wyciszyć.

Ustawienia czasu stopniowego wzmocnienia i wyciszenia

Dla czasu wzmacniania głośności i wyciszania dźwięku można osobno wybrać dowolne wartości. Aby uzyskać szczegółowe informacje, zobacz strona 108.

■ Powrót na początek/Pauza/Przewijanie do tyłu/Szybkie przewijanie do przodu

Powrót na początek utworu

Podczas odtwarzania utworu — lub gdy utwór jest zatrzymany — naciśnij przycisk SONG [■] (STOP).

Pauza — zatrzymanie utworu

Podczas odtwarzania utworu naciśnij przycisk SONG [▶/■] (PLAY/PAUSE). Naciśnij ponownie przycisk SONG [▶/■] (PLAY/PAUSE), aby rozpocząć odtwarzanie utworu od miejsca, w którym został zatrzymany.

Przewijanie do tyłu i szybkie przewijanie do przodu

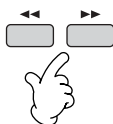
- 1 Naciśnij przycisk SONG [◀◀] (REW) lub SONG [▶▶] (FF), aby przewinąć utwór do tyłu lub do przodu.

Powoduje to otwarcie okienka i wyświetlanie w nim bieżącego numeru taktu w oknie głównym.

W przypadku utworów zawierających znaczniki fraz przyciski [◀◀/▶▶] (REW/FF) umożliwiają przewijanie fraz utworu, czyli przechodzenie do odpowiednich znaczników fraz. Jeśli nie chcesz oznaczać pozycji w utworze za pomocą znaczników fraz, naciśnij przycisk [E] i wybierz pozycję BAR (Numer taktu) w oknie z wyświetlaną pozycją w utworze.

Znacznik frazy:

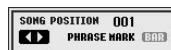
Znaczniki frazy to wstępnie zdefiniowane w danych utworu oznaczenia określonych pozycji w utworze (znaczniki znajdują się w odstępach kilku taktów stanowiących frazę).



Utwory niezawierające znaczników fraz



Utwory zawierające znaczniki fraz



- 2 Naciśnij przycisk [EXIT] (Zakończ), aby zamknąć okienko wskazujące bieżący numer taktu (lub numer znacznika frazy).

■ Wielokrotne odtwarzanie/Odtwarzanie w sekwencji

- 1 Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 2 Za pomocą przycisków [H]/[I] wybierz dowolne ustawienia parametrów funkcji Repeat Playback, umożliwiającej odtwarzanie utworu raz za razem. Poniżej wyszczególniono dostępne parametry.

REPEAT MODE (Tryb powtórzenia odtwarzania)	OFF (Wyłączony) Utwór zostanie zatrzymany po jednokrotnym odtworzeniu. SINGLE (Jeden) W tym trybie wybrany utwór jest odtwarzany raz za razem. ALL (Wszystko) Kolejne odtwarzanie utworów znajdujących się w folderze zawierającym wybrany utwór. RANDOM (Losowo) Losowe i wielokrotne odtwarzanie wszystkich utworów znajdujących się w folderze zawierającym wybrany utwór.
PHRASE MARK REPEAT (Wielokrotne odtwarzanie ze znacznikami fraz)	Funkcja wielokrotnego odtwarzania ze znacznikami fraz może być włączona lub wyłączona dla utworów zawierających znaczniki fraz. Gdy funkcja wielokrotnego odtwarzania jest włączona, fragment odpowiadający danemu numerowi znacznika frazy będzie odtwarzany raz za razem. Aby wybrać numer znacznika frazy, wykonaj kroki 1–2 opisane w rozdziale „Przewijanie do tyłu i szybkie przewijanie do przodu” (zobacz informacje wcześniej).

■ Dodanie następnego utworu do odtworzenia

Podczas odtwarzania jednego utworu można wybrać utwór, który ma być odtworzony jako następny. Funkcja ta umożliwia szybkie i wygodne przechodzenie do następnego utworu, zwłaszcza podczas występów na scenie.

Podczas odtwarzania jednego utworu w oknie Song Selection (Wybór utworu) należy wybrać utwór, który zostanie odtworzony jako następny. Nad nazwą wybranego utworu, po prawej stronie, pojawi się wskazanie NEXT (Następny). Aby anulować to ustawienie, naciśnij przycisk [8 ▼] (Cancel) (Anuluj).

■ Korzystanie z funkcji automatycznego akompaniamentu podczas odtwarzania utworów

Gdy w tym samym czasie są odtwarzane utwór i styl, kanały 9–16 w danych utworu są zastępowane danymi kanałów stylu, co umożliwia samodzielne wykonywanie partii akompaniamentu do utworu. Spróbuj zagrać akordy akompaniamentu podczas odtwarzania utworu tak, jak to opisano w poniższych instrukcjach.

- 1 **Wybierz utwór (strona 36).**
- 2 **Wybierz styl (strona 46).**
- 3 **Naciśnij przycisk STYLE CONTROL [ACMP] (Sterowanie stylem [Akompaniament]), aby włączyć funkcję automatycznego akompaniamentu.**
- 4 **Naciśnij przycisk STYLE CONTROL [SYNC START] (Sterowanie stylem [Start synchroniczny]), aby włączyć tryb gotowości, dzięki czemu automatyczny akompaniament zostanie uruchomiony, gdy tylko zaczniesz grać.**
- 5 **Naciśnij przycisk SONG [▶/||] (PLAY/PAUSE), aby rozpocząć odtwarzanie.**
- 6 **Graj akordy do utworu.**
Nazwa akordu jest wyświetlana w oknie głównym. Aby powrócić do okna głównego, naciśnij przycisk [DIRECT ACCESS] (Dostęp bezpośredni), a następnie przycisk [EXIT].

Po zakończeniu utworu zatrzymuje się również odtwarzanie stylu.

- **Ustawianie tempa przy jednoczesnym odtwarzaniu utworu i stylu**
Gdy w tym samym czasie są odtwarzane utwór i styl, automatycznie są stosowane wartości tempa ustawione dla utworu.

Odtwarzanie utworów z funkcją Quick Start (Szybkie rozpoczęcie)

Domyślnie funkcja Quick Start jest włączona. W niektórych utworach dostępnych w sprzedaży określone parametry związane z odtwarzaniem utworów (np. brzmienia, poziom głośności itp.) są wpisane w pierwszym takcie, przed jakimikolwiek dźwiękami. Gdy funkcja Quick Start jest włączona, instrument możliwie najszybciej odczytuje dane początkowe, niedotyczące nut i dźwięków, a następnie przy pierwszym dźwięku zwalnia, aby rozpocząć odtwarzanie utworu w odpowiednim tempie. Funkcja ta umożliwia szybkie rozpoczęcie odtwarzania utworu dzięki bardzo krótkiej przerwie na odczytanie danych. Gdy funkcja Quick Start jest włączona, odtwarzanie utworu rozpoczyna się od razu od pierwszego dźwięku, który może się znajdować w środku taktu. Aby utwór, w którym pierwszy dźwięk jest poprzedzony ciszą, był odtwarzany od początku taktu, należy wyłączyć funkcję Quick Start.

- 1 **Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.**
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 2 **Naciśnij przyciski [7 ▼] (QUICK START), aby wyłączyć funkcję Quick Start.**

Blokowanie parametrów

Poszczególne parametry (takie jak efekty, punkt podziału i inne) można zablokować, tak aby ich ustawienia mogły być zmieniane tylko za pomocą panelu sterowania (strona 137).

Jeśli utwór nie zawiera danych o akordach, podczas odtwarzania utworu w oknie głównym nie jest wyświetlana nazwa akordu.

Informacje o oknach**[SONG CH 1–8]/[SONG CH 9–16]**

Każdy utwór zawiera 16 niezależnych kanałów. W oknie MIXING CONSOLE można wprowadzić niezależnie ustawienia każdego z 16 kanałów. Parametry zmieniasz w odpowiednich oknach SONG CH 1–8 lub SONG CH 9–16. Zazwyczaj kanał CH 1 (Kanał 1) jest przypisany do przycisku [TR 1] (Ścieżka 1), kanał CH 2 (Kanał 2) do przycisku [TR 2] (Ścieżka 2), a kanały CH 3–16 (Kanały 3–16) są przypisane do przycisku [EXTRATR] (Ścieżki dodatkowe).

Naciśnij przyciski [C]/[H] (VOICE) w kroku 5, aby wybrać brzmienie, które chcesz zmienić. Następnie naciśnij jeden z przycisków [1 ▲ ▼] do [8 ▲ ▼], aby otworzyć okno wyboru brzmienia kanału.

Automatyczny odczyt danych utworu po podłączeniu urządzenia pamięci USB

Instrument może automatycznie wywoływać pierwszy utwór (niezawarty w folderze) znajdujący się na urządzeniu pamięci USB, gdy tylko urządzenie to zostanie podłączone do złącza [USB TO DEVICE].

- 1 **Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.**
[FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] MEDIA
- 2 **Naciśnij przycisk [3 ▲]/[4 ▲] (SONG AUTO OPEN) (Automatyczne rozpoczęcie utworu), aby wybrać pozycję ON.**

Regulacja poziomu głośności oraz dopasowywanie brzmień itd. — funkcja MIXING CONSOLE

Można zmieniać ustawienia parametrów utworu związanych z miksowaniem. Zobacz „Regulowane elementy (parametry) w oknie MIXING CONSOLE”, strona 92. Otwórz okno „SONG CH 1–8” lub „SONG CH 9–16” w kroku 3 procedury podstawowej opisanej w rozdziale „Regulowanie poziomu głośności oraz dopasowywanie brzmień (MIXING CONSOLE)”, strona 91. Poniżej przedstawiono dwa przykłady.

Regulowanie poziomu głośności każdego kanału

- 1 **Wybierz utwór (strona 36).**
- 2 **Naciśnij przycisk [MIXING CONSOLE], aby otworzyć okno MIXING CONSOLE.**
- 3 **Za pomocą przycisków TAB [◀][▶] wybierz zakładkę [VOL/VOICE] (Poziom głośności/Brzmienie).**
- 4 **Naciskając przycisk [MIXING CONSOLE] kilka razy, otwórz okno SONG CH 1–8 lub SONG CH 9–16.**
- 5 **Naciśnij przycisk [J], aby wybrać funkcję VOLUME.**
- 6 **Wybierz żądane ustawienia poziomu głośności każdego kanału za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼].**
- 7 **Możesz zapisać ustawienia poziomu głośności utworu przy użyciu operacji zapisu ustawień w oknie SETUP (Ustawienia) (strona 166).** Pamiętaj o zaznaczeniu funkcji VOICE w kroku 2 procedury ustawienia.

Zmiana brzmień

- 1–4 Należy wykonać kroki takie same, jak opisane w rozdziale „Regulowanie poziomu głośności każdego kanału” (zobacz strona 144).
- 5 Naciśnij przycisk [H], aby wybrać funkcję VOICE.
- 6 Naciśnij jeden z przycisków [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼], aby otworzyć okno wyboru brzmienia kanału.
- 7 Za pomocą przycisków [A]–[J] wybierz brzmienie.
- 8 Zmienione brzmienie można zapisać w danych utworu za pomocą operacji zapisu ustawień (strona 166).
Pamiętaj o zaznaczeniu funkcji VOICE w kroku 2 procedury ustawienia.

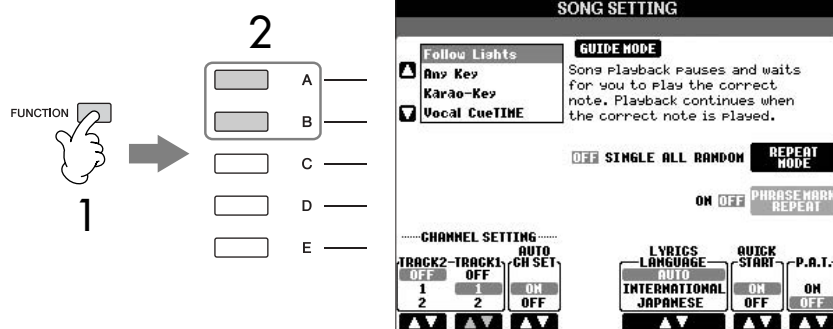
Ćwiczenie utworów przy użyciu funkcji Guide

Funkcje Guide to wygodne narzędzia do nauki i ćwiczeń, które pomagają w przyswojeniu funkcji instrumentu. Naciskając przycisk [SCORE], można wyświetlić zapis nutowy utworu ze wskazaniem, jakie dźwięki i kiedy mają być zagrane, ułatwiając w ten sposób naukę. Instrument PSR-S900 zawiera także wygodne narzędzia do ćwiczeń wokalnych, które automatycznie dostosowują rytm odtwarzanego utworu do wokalów (w przypadku śpiewu do podłączonego mikrofonu).

Zapisywanie ustawień funkcji Guide w oknie SONG SETTING
Ustawienia funkcji Guide można zapisać jako dane utworu (strona 166). Po wybraniu utworu, który ma zapisane ustawienia funkcji Guide, jest ona automatycznie uruchamiana i są przywoływane zapisane ustawienia.

Wybór trybu funkcji Guide

- 1 Otwórz okno ustawień:
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 2 Za pomocą przycisków [A]/[B] wybierz żądany tryb funkcji Guide. Dostępne są następujące tryby.



- 3 Wybierz utwór, otwórz okno zapisu nutowego (naciskając przycisk [SCORE]), a następnie zacznij grać na klawiaturze.

Tryby dla partii wykonywanych na klawiaturze

Tryb Follow lights

Po wybraniu tego trybu odtwarzanie utworu jest wstrzymywane w oczekiwaniu na poprawnie zagrane dźwięki. Gdy zostaną zagrane poprawne dźwięki, odtwarzanie utworu jest kontynuowane. Tryb Follow Lights został opracowany do instrumentów z serii Yamaha Clavinova. Funkcja ta jest używana do ćwiczeń, gdy wbudowane lampki na klawiaturze instrumentu Clavinova wskazują dźwięki, które należy zagrać. Mimo że instrument PSR-S900/S700 nie ma podświetlanych klawiszy, funkcji tej można używać w połączeniu z zapisem nutowym, w którym kolejne grane dźwięki są wskazywane specjalnymi znacznikami.

Tryb Any Key (Dowolny klawisz)

Tryb ten umożliwia granie melodii utworu przez uderzenie dowolnych klawiszy w odpowiednim rytmie. Odtwarzanie utworu jest wstrzymywane do momentu, w którym uderzysz dowolny klawisz. Wystarczy uderzyć dowolny klawisz do rytmu, a utwór jest odtwarzany dalej.

Tryby śpiewu

Tryb Karao-key

Tryb Karao-key pozwala sterować tempem odtwarzania utworu podczas śpiewania za pomocą tylko jednego klawisza. Funkcja ta jest przydatna podczas śpiewania przy własnym akompaniamencie.

Odtwarzanie utworu jest wstrzymywane, gdy nie śpiewasz. Wystarczy uderzyć dowolny klawisz, a utwór jest odtwarzany dalej.

Tryb Vocal CueTIME (Prowadzenie wokalu) (PSR-S900)

Ten tryb pozwala ćwiczyć śpiewanie czystych dźwięków.

Odtwarzanie utworu jest wstrzymywane, gdy nie śpiewasz. Gdy śpiewasz w odpowiedniej tonacji, odtwarzanie utworu jest kontynuowane.

Włączanie i wyłączanie odtwarzania poszczególnych kanałów utworu

Każdy utwór zawiera 16 niezależnych kanałów. Odtwarzanie można włączyć lub wyłączyć dla każdego z tych kanałów niezależnie. Zwykle kanał CH 1 jest przypisany do przycisku [TR 1], kanał CH 2 do przycisku [TR 2], a kanały CH 3–16 są przypisane do przycisku [EXTRA TR].

- 1 **Naciśnij przycisk [CHANNEL ON/OFF] (Kanał włączony/wyłączony), aby otworzyć okno CHANNEL ON/OFF dla utworu.**

Jeśli przedstawione poniżej okno nie zostanie wyświetlone, ponownie naciśnij przycisk [CHANNEL ON/OFF].

SONG		STYLE		CHANNEL ON/OFF							
1	ON	2	ON	3	ON	4	ON	5	ON	6	ON
7	ON	8	ON	9	ON	10	ON	11	ON	12	ON
13	ON	14	ON	15	ON	16	ON	17	ON	18	ON

- 2 **Za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] włącz lub wyłącz poszczególne kanały.**

Aby był odtwarzany tylko jeden wybrany kanał (a pozostałe kanały zostały wyciszone), naciśnij i przytrzymaj jeden z przycisków [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] przypisany do kanału, który ma być odtwarzany. Aby anulować odtwarzanie jednego kanału, ponownie naciśnij przypisany mu przycisk.

Nagrywanie własnego wykonania w standardzie MIDI

Własne wykonania można nagrywać i zapisywać je w zakładce User lub na urządzeniu pamięci USB. Istnieje kilka sposobów nagrywania:

Funkcja Quick Recording (Szybkie nagrywanie) umożliwia szybkie i wygodne nagrywanie wykonania, funkcja Multi Track Recording (Nagrywanie wielościeżkowe) pozwala nagrać kilka różnych partii na wielu kanałach, natomiast funkcja Step Recording (Nagrywanie „krok po kroku”) pozwala wpisywać pojedyncze nuty. Dane są rejestrowane w formacie MIDI, toteż można je łatwo edytować.

Aby uzyskać szczegółowe informacje o standardzie MIDI, zobacz strona 201 („Co to jest standard MIDI?”)

Aby uzyskać szczegółowe informacje o nagrywaniu dźwięku na urządzeniach USB (tylko PSR-S900), zobacz strona 63.

W ten sposób nie można nagrywać wejściowego sygnału mikrofonu, ale umożliwia to funkcja Audio Recording (strona 63).

Pojemność pamięci wewnętrznej (zakładki USER)

Pojemność pamięci wewnętrznej instrumentu wynosi około 1,4 MB (PSR-S900) lub 560 KB (PSR-S700). Ta pojemność odnosi się do wszystkich typów plików, w tym brzmień, stylów, utworów i danych rejestracyjnych.

Metody nagrywania

Istnieją trzy sposoby nagrywania, które opisano poniżej.

Nagrywanie w trakcie gry	Szybkie nagrywanie ➤ Zobacz poniżej.	Jest to bardzo wygodny i prosty sposób nagrywania, który umożliwia szybkie nagranie wykonania użytkownika. Jest bardzo praktyczny np. przy nagrywaniu solowych partii fortepianowych. Można zapisywać ścieżki dla przycisków [TR 1 (R)] lub [TR 2 (L)], a także ścieżkę dla przycisku [EXTRA TR (STYLE)], na której można nagrać kilka partii jednocześnie.
	Nagrywanie wielościeżkowe ➤ strona 149	Metoda ta umożliwia nagranie całego utworu składającego się z kilku partii instrumentalnych. Pozwala to uzyskać brzmienie całego zespołu lub orkiestry. W tym celu należy nagrać każdą partię instrumentalną oddzielnie, a następnie zestawić razem w utwór wykonywany przez orkiestrę. Można też nagrywać własne wykonania na niektórych partiach już istniejących utworów (utworów wstępnie zdefiniowanych lub utworów na urządzeniu pamięci USB).
Nagrywanie krok po kroku	Nagrywanie krok po kroku ➤ strona 152	Metoda ta pozwala komponować własne utwory przez „wpisywanie” pojedynczych zdarzeń osobno. Sposób ten bardzo przypomina komponowanie utworów na papierze. Polega bowiem nie na nagrywaniu podczas gry, lecz na ręcznym wpisywaniu każdego dźwięku, akordu lub innego zdarzenia osobno (niepotrzebne jest zatem wykonywanie tego utworu).

Zapisane utwory można również edytować (strona 162).

Można np. edytować poszczególne dźwięki lub ponownie nagrać wybraną partię za pomocą funkcji Punch In/Out (Początek/Koniec nagrania).

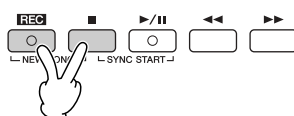
Szybkie nagrywanie

Metoda ta umożliwia szybkie i wygodne nagrywanie utworów wykonywanych przez użytkownika.

1

Naciśnij jednocześnie przyciski SONG [REC] i SONG [■] (STOP).

Na wyświetlaczu pojawi się utwór bez nazwy, czyli nowy utwór do nagrania (New Song).



Partie RIGHT 2 i LEFT są nagrywane na osobnych ścieżkach.

2

Wybierz żądane ustawienia panelu dla utworu, który ma być nagrany na klawiaturze.

Poniżej podano przykładowe ustawienia, które warto wypróbować przy nagrywaniu utworów.

- **Nagrywanie partii RIGHT 2 i/lub LEFT**

Należy włączyć partie klawiatury [RIGHT 2] i/lub [LEFT]. Wybierz brzmienie każdej partii klawiatury (RIGHT 2, LEFT), otwierając okno wyboru brzmienia (strona 85, strona 86).

- **Nagrywanie stylów akompaniamentu**

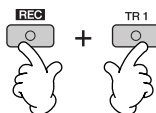
- 1 Wybierz styl (strona 46).
- 2 Za pomocą przycisków TEMPO [-] [+] wybierz dowolne ustawienie tempa, w jakim ma być nagrany akompaniament.

- **Stosowanie ustawień panelu zapisanych w pamięci registryjnej**

Naciśnij jeden z przycisków REGISTRATION MEMORY [1–8] (Pamięć registryjna [1–8]) strona 135.

3

Przytrzymując przycisk SONG [REC] (Utwór [Nagrywanie]), naciśnij odpowiednie przyciski SONG TRACK (Ścieżka utworu) przypisane do ścieżek, które mają być nagrane.



- **Nagrywanie własnych utworów**

Naciśnij przycisk SONG [TR 1], aby nagrać partię prawej ręki, i/lub przycisk SONG [TR 2], aby nagrać partię lewej ręki.

- **Nagrywanie stylów/sekwencji Multi Pad**

Naciśnij przycisk SONG [EXTRA TR (STYLE)].

- **Nagrywanie własnych utworów wraz z automatycznym akompaniamentem/sekwencjami Multi Pad**

Naciśnij przyciski SONG [TR 1]/[TR 2] oraz SONG [EXTRA TR (STYLE)].

4

Rozpocznij nagrywanie.

Nagrywanie można uruchomić na kilka sposobów.

- **Rozpoczęcie nagrywania przez grę na klawiaturze**

Jeśli w kroku 3 zostały wybrane przyciski SONG [TR 1]/[TR 2], zacznij grać w strefie prawej ręki na klawiaturze (strona 84). Jeśli w kroku 3 został wybrany przycisk SONG [EXTRA TR (STYLES)], zacznij grać w strefie lewej ręki (akord) na klawiaturze (strona 110). Nagrywanie rozpocznie się automatycznie po zagranii pierwszego dźwięku na klawiaturze.

- **Rozpoczęcie nagrywania przez naciśnięcie przycisku SONG [▶/||] (PLAY/PAUSE)**

Gdy nagrywanie zostanie uruchomione w ten sposób, do momentu uderzenia pierwszego dźwięku nagrywana jest „cisza”. Jest to praktyczny sposób rozpoczynania utworu od krótkiej, jedno- lub dwutaktowej, frazy wstępnej.

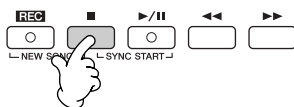
- **Rozpoczęcie nagrywania przez naciśnięcie przycisku STYLE CONTROL [START/STOP]**

W tym przypadku nagrywanie rozpoczyna się w tym samym momencie, w którym zaczyna się odtwarzanie partii rytmicznych (kanałów) stylu.

Korzystanie z metronomu

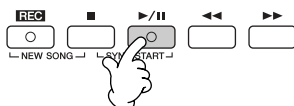
Podczas nagrywania można korzystać z funkcji metronomu (strona 34). Jednak dźwięk metronomu nie będzie nagrany.

5 Naciśnij przycisk SONG [■] (STOP), aby zatrzymać nagrywanie.



Po zakończeniu nagrywania na wyświetlaczu pojawia się pytanie o zapisanie nagranych danych. Aby zamknąć ten komunikat, naciśnij przycisk [EXIT]. Aby uzyskać instrukcje zapisywania nagrania, zobacz krok 7.

6 Odsłuchaj nowo nagrany utwór. Aby odtworzyć nowo nagrany utwór, naciśnij przycisk SONG [▶/||] (PLAY/PAUSE).



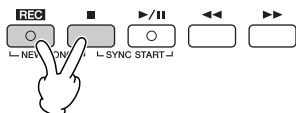
7 Aby zapisać nowe dane, naciśnij przycisk SONG [SELECT]. Otworzy się okno wyboru utworów, w którym można zapisać nowe dane (strona 73).

Nagrywanie wielościeżkowe

Każdy utwór zawiera 16 niezależnych kanałów. Ta metoda pozwala nagrywać dane na każdym z tych kanałów niezależnie. Możliwe jest nagranie zarówno partii klawiatury, jak i partii stylu.

1 Naciśnij jednocześnie przyciski SONG [REC] i SONG [■] (STOP).

Na wyświetlaczu pojawi się utwór bez nazwy, czyli nowy utwór do nagrania (New Song). Wybierz brzmienia, które mają być nagrane dla partii klawiatury (RIGHT 1, RIGHT 2 i/lub LEFT) (strona 30, strona 85, strona 86). W razie potrzeby wybierz również styl i bank sekwencji Multi Pad (strona 46, strona 52).



Przykład

Nagrywanie partii klawiatury RIGHT 2 na kanale 2

Naciśnij przycisk PART SELECT [RIGHT 2], aby otworzyć okno wyboru utworów, a następnie wybierz brzmienie dla partii RIGHT 2. Ponadto naciśnij przycisk PART ON/OFF [RIGHT 2].

Wstrzymywanie i wznowianie nagrywania

Aby wstrzymać nagrywanie, naciśnij przycisk SONG [▶/||] (PLAY/PAUSE) podczas nagrywania. Aby wznowić nagrywanie, wykonaj poniższe operacje.

- Gdy są nagrywane ścieżki [TR 1]/[TR 2], naciśnij przycisk SONG [▶/||] (PLAY/PAUSE).
- Gdy są nagrywane ścieżki [EXTRA TR], naciśnij przycisk STYLE CONTROL [SYNC START], a następnie zacznij grać w strefie akordu na klawiaturze.

! PRZESTROGA

Nagrane dane utworu zostaną utracone po wybraniu innego utworu lub po wyłączeniu instrumentu, jeśli wcześniej nie zostanie wykonana operacja zapisu (strona 73).

Informacje o kanałach
Zobacz strona 151.

Ustawianie wszystkich kanałów 5–16 na nagrywanie równoczesne

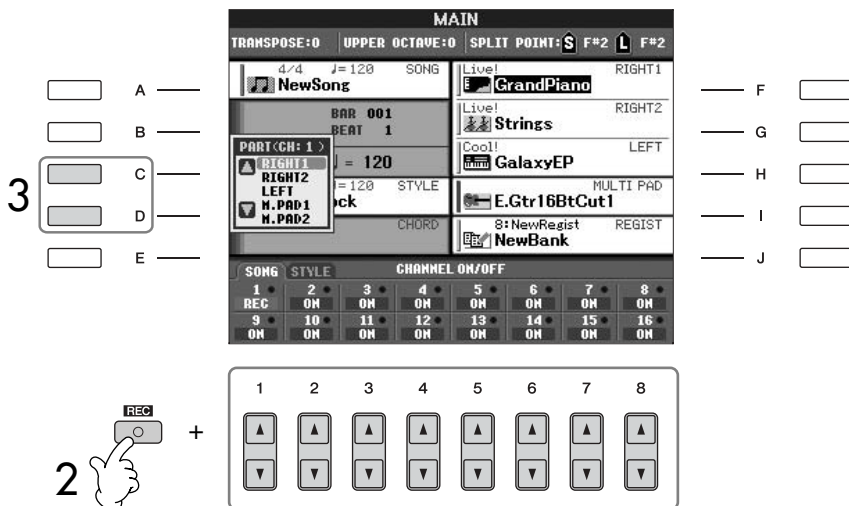
Przytrzymując przycisk SONG [REC], naciśnij przycisk SONG [EXTRA TR].

2

Przytrzymując przycisk SONG [REC], naciśnij przyciski [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼], aby wskazać kanały do nagrywania REC.

Partie klawiatury powinny być zazwyczaj nagrywane na kanałach 1–4, sekwencje Multi Pad na kanałach 5–8, a style na kanałach 9–16. Aby anulować wybór kanałów, ponownie naciśnij przycisk SONG [REC].

Przytrzymując przycisk SONG [REC], naciśnij przycisk [2 ▲], aby wskazać kanał 2 do nagrywania REC.



3

Za pomocą przycisków [C]/[D] wybierz żądaną partię kanału, który ma zostać nagrany.

Czynność ta ma na celu wybranie partii — klawiatury, stylu akompaniamentu (Rythm1/2 [Rythm1/2], Bass [Bas] itd.) lub sekwencji Multi Pad — które mają być nagrane na każdym kanale wybranym w kroku 2.

Wyszczególnienie domyślnych ustawień kanałów i przypisanych im partii znajduje się w rozdziale „Informacje o kanałach utworów” (strona 151).

Aby zamknąć okno wyboru partii, naciśnij przycisk [EXIT].

Naciśnij przycisk [D], aby wybrać RIGHT 2.

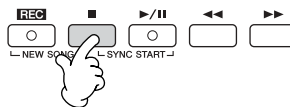
4

Rozpocznij nagrywanie.

Sposób rozpoczynania nagrywania jest taki sam jak w kroku 4 procedury szybkiego nagrywania (strona 148).

5

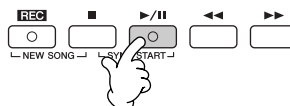
Naciśnij przycisk SONG [■] (STOP), aby zatrzymać nagrywanie.



Po zakończeniu nagrywania na wyświetlaczu pojawia się monit o zapisanie nagranych danych. Aby zamknąć ten komunikat, naciśnij przycisk [EXIT]. Aby uzyskać instrukcje zapisywania danych utworu, zobacz krok 8.

6

Odsłuchaj nowo nagrany utwór. Aby odtworzyć nowo nagrany utwór, naciśnij przycisk SONG [▶/||] (PLAY/PAUSE).

**Wybieranie partii MIDI**

- Ustawianie jednego kanału MIDI
Nagrywane są wszystkie dane odbierane przez dowolne kanały MIDI (1–16). Przy zastosowaniu zewnętrznej klawiatury MIDI lub sterownika MIDI funkcja ta pozwala na nagrywanie bez konieczności ustawienia w urządzeniu zewnętrznym kanału transmisji MIDI.
- Ustawianie kilku kanałów MIDI
Przy zastosowaniu zewnętrznej klawiatury MIDI lub sterownika MIDI funkcja ta pozwala na nagrywanie danych tylko w wybranych kanałach MIDI, a zatem takie same kanały muszą być ustawione w urządzeniu zewnętrznym.

Nagrywanie wszystkich kanałów w takim samym tempie

Aby nagrać wszystkie kanały w takim samym tempie, skorzystaj z funkcji metronomu (strona 34). Dźwięk metronomu nie jest nagrywany.

Wstrzymywanie i wznowianie nagrywania

Zobacz strona 148.

7 Aby nagrać następny kanał, powtórz kroki 2–6.

8 Aby zapisać nowe dane, naciśnij przycisk SONG [SELECT]. Otworzy się okno wyboru utworów, w którym można zapisać nowe dane (strona 73).

Informacje o kanałach utworów

Poniżej przedstawiono kanały i przypisane im partie.

Kanały	Partie domyślne		Kanały	Partie klawiatury	
1	RIGHT1	Partie klawia- tury	9	RHYTHM1	Partie stylów
2	RIGHT1		10	RHYTHM2	
3	RIGHT1R		11	BASS	
4	GHT1		12	CHORD1	
5	M.Pad1	Partie sekwencji Multi Pad	13	CHORD2	
6	M.Pad2		14	PAD	
7	M.Pad3		15	PHRASE1	
8	M.Pad4		16	PHRASE2	

Informacje o partiach klawiatury

Są trzy partie klawiatury: RIGHT 1, RIGHT 2 i LEFT. Domyślnie partia RIGHT 1 jest przypisana do każdego z kanałów 1–4. A zatem partie klawiatury powinny być zazwyczaj nagrywane na kanałach 1–4.

Informacje o partiach stylów

Domyślnie każda partia stylu jest przypisana odpowiednio do kanałów 9–16, tak jak to przedstawiono powyżej. A zatem partie stylów powinny być zazwyczaj nagrywane na kanałach 9–16.

RHYTHM.....Jest to podstawowa partia stylu, zawierająca schematy rytmiczne zestawów perkusyjnych. Zwykle stosowany jest jeden z zestawów perkusyjnych.

BASSPartia basu składa się z różnych brzmień instrumentu pasujących do stylu.

CHORDJest to rytmiczny podkład akordu, stosowany zwykle do brzmień fortepianu lub gitary.

PADTa partia jest stosowana do podtrzymywanych brzmień instrumentu, takich jak smyczki, organy, chór itd.

PHRASETa partia jest stosowana do wstawek instrumentów dętych, akordów arpeggiowych i innych dodatków, dzięki którym akompaniament staje się bardziej interesujący.

Informacje o partiach sekwencji Multi Pad

Domyślnie każda partia sekwencji Multi Pad jest przypisana odpowiednio do kanałów 5–8, tak jak to przedstawiono powyżej.

⚠ PRZESTROGA

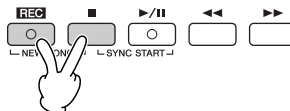
Nagrane dane utworu zostaną utracone po wybraniu innego utworu lub po wyłączeniu instrumentu, jeśli wcześniej nie zostanie wykonana operacja zapisu (strona 73).

Nagrywanie krok po kroku

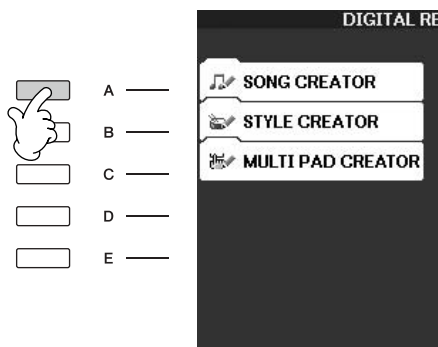
Dzięki tej metodzie można nagrywać standardowe dane muzyczne, takie jak melodie i akordy.

Podstawowe operacje w procesie nagrywania krok po kroku

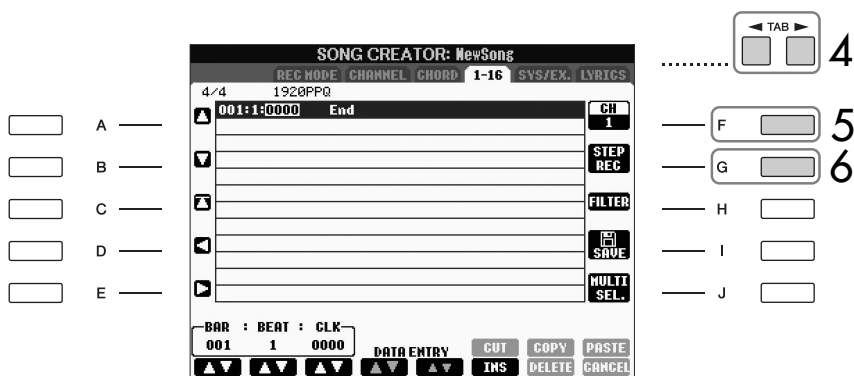
- Naciśnij jednocześnie przyciski SONG [REC] i SONG [■] (STOP).**
Na wyświetlaczu pojawi się utwór bez nazwy, czyli nowy utwór do nagrania (New Song).



- Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.**
[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU
- Naciśnij przycisk [A], aby otworzyć okno Song Creator (Kreator utworów), w którym można nagrywać i edytować utwory.**



- Wybierz odpowiednią zakładkę za pomocą przycisków TAB [◀][▶].**
Nagrywanie melodii..... Wybierz zakładkę [1-16].
Nagrywanie akordów..... Wybierz zakładkę [CHORD].



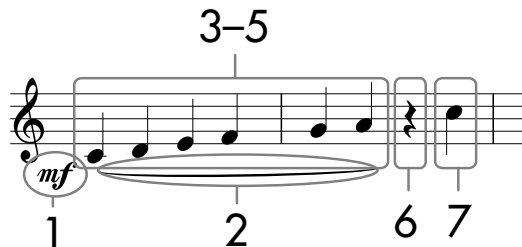
- Jeśli w kroku 4 została wybrana zakładka 1-16, naciśnij przycisk [F], aby wybrać kanał, który ma być nagrany.**
- Naciśnij przycisk [G], aby otworzyć okno STEP RECORD.**
- Rozpocznij nagrywanie krok po kroku.**
Nagrywanie melodii..... zobacz strona 153.
Nagrywanie akordów..... zobacz strona 160.

Nagrywanie melodii

Poniżej podano instrukcje nagrywania krok po kroku za pomocą trzech przykładowych zapisów nutowych.

Przykład 1

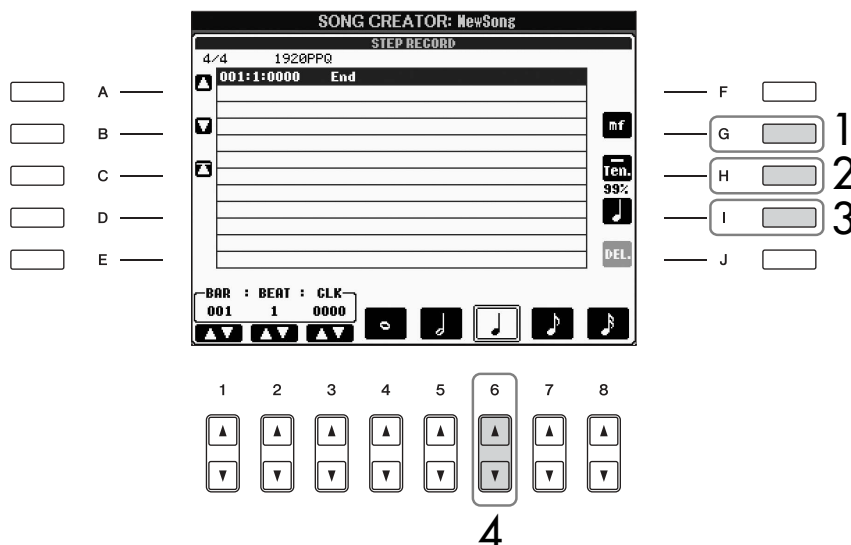
Poniższe objaśnienia dotyczą kroku 7 opisanego w rozdziale „Podstawowe operacje w procesie nagrywania krok po kroku”, strona 152.



* Liczby widoczne na zapisie nutowym odpowiadają numerom poniższych kroków.

Po otwarciu okna Step Record wybierz brzmienie do nagrania melodii.

1 Naciśnij przycisk [G], aby wybrać parametr „mf”.

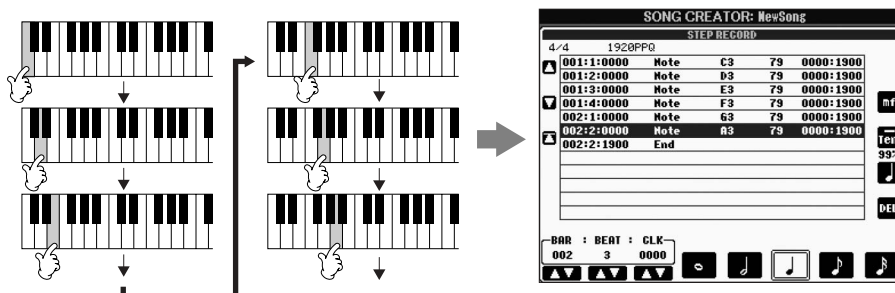


2 Naciśnij przycisk [H], aby wybrać parametr Tenuto.

3 Naciśnij przycisk [I], aby wybrać normalny typ nut.

4 Naciśnij przycisk [6 ▲ ▼], aby wybrać długość ćwierćnoty.

5 Uderz po kolei klawisze C3, D3, E3, F3, G3 i A3, zgodnie z przykładowym zapisem nutowym.

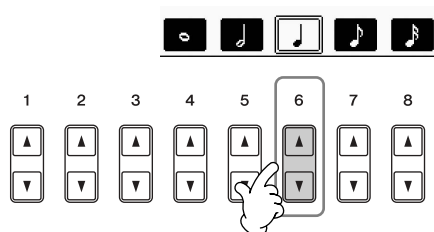


Zapis nutowy wyświetlany na ekranie instrumentu jest tworzony na podstawie zapisanych danych MIDI, a zatem może różnić się od przedstawionych tutaj.

Elementy wybierane za pomocą przycisków [G] [H] [I]
Zobacz strona 155.

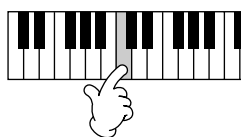
6

Naciśnij przycisk [6 ▲ ▼], aby wprowadzić pauzę o długości ćwierćnoty. Pauzy można wpisywać za pomocą przycisków [4 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼]. (Naciśnij odpowiedni przycisk, aby wybrać wartość pauzy, a następnie naciśnij przycisk ponownie, aby wprowadzić pauzę o wybranej wartości). Zostanie wprowadzona pauza o wybranej długości.



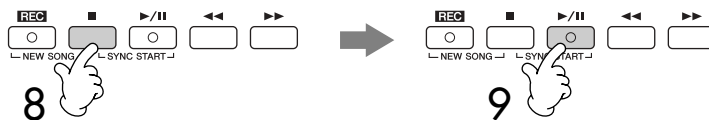
7

Uderz klawisz C4.



8

Naciśnij przycisk SONG [■] [STOP], aby przenieść kursor na początek utworu.



9

Naciśnij przycisk SONG [▶/||] (PLAY/PAUSE), aby odsłuchać wprowadzone przed chwilą dźwięki.

10

Naciśnij przycisk [EXIT], aby zamknąć okno nagrywania krok po kroku. Tak samo można edytować już nagrane utwory (strona 162).

11

Aby zapisać nowe dane, naciśnij przycisk [I] (SAVE). Otworzy się okno Song Selection, w którym można zapisać nowe dane (strona 73).

PRZESTROGA
Nagrane dane utworu zostaną utracone po wybraniu innego utworu lub po wyłączeniu instrumentu, jeśli wcześniej nie zostanie wykonana operacja zapisu (strona 73).

Przesuń kursor na początek utworu.
Podczas nagrywania naciśnij przycisk SONG [■] (STOP).

Usuwanie danych

Źle wprowadzone nuty można usuwać.

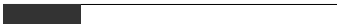
- 1 W oknie STEP RECORD (strona 152) za pomocą przycisków wybierz [A]/[B] dane, które chcesz usunąć.
- 2 Naciśnij przycisk [J] (DELETE) (Usuń), aby usunąć wskazane dane.

Informacje o parametrach wybieranych za pomocą przycisków [G] [H] [I] w oknie Step Record

Przycisk [G] Pozwala określać dynamikę (głośność) wprowadzanych nut.

Elementy	Dynamika nagrania
Kbd.Vel	Rzeczywista dynamika wykonania na klawiaturze
fff	127
ff	111
f	95
mf	79
mp	63
p	47
pp	31
ppp	15

Przycisk [H] Pozwala zmieniać ustawienia czasu zamknięcia (długości) wprowadzanego dźwięku.

Eementy	Długość nagrywanych dźwięków
Normal	 80%
Tenuto	 99%
Staccato	 40%
Staccatissimo	 20%
Manual	Długość dźwięku można też ustawić jako dowolną wartość procentową za pomocą pokrętki DATA ENTRY (Wprowadzanie danych).

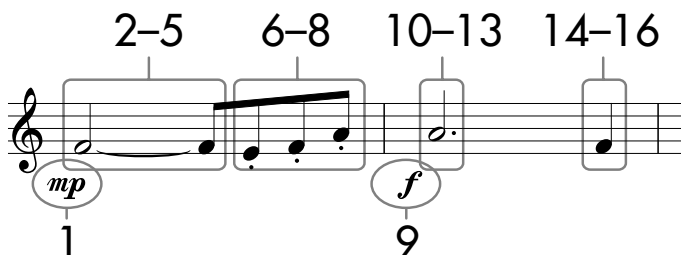
Przycisk [I] Pozwala ustawiać typ wprowadzanej nuty. Przycisk [I] pozwala zmieniać naprzemiennie wartości nut (widoczne u dołu wyświetlacza). Naciskanie przycisku powoduje przełączanie po kolei następujących wartości: zwykła nuta, nuta z kropką (wydłużona) i triola.

Informacje o dynamice

Dynamika jest określana na podstawie siły, z jaką uderzane są klawisze podczas gry. Im mocniejsze uderzenia w klawisze, tym większa dynamika gry, a w rezultacie grane dźwięki są głośniejsze. Parametr Velocity (Dynamika) może przyjmować wartości z zakresu 1–127. Im wyższa wartość parametru, tym głośniejsze są grane dźwięki.

Przykład 2

Poniższe objaśnienia dotyczą kroku 7 opisanego w rozdziale „Podstawowe operacje w procesie nagrywania krok po kroku”, strona 152.

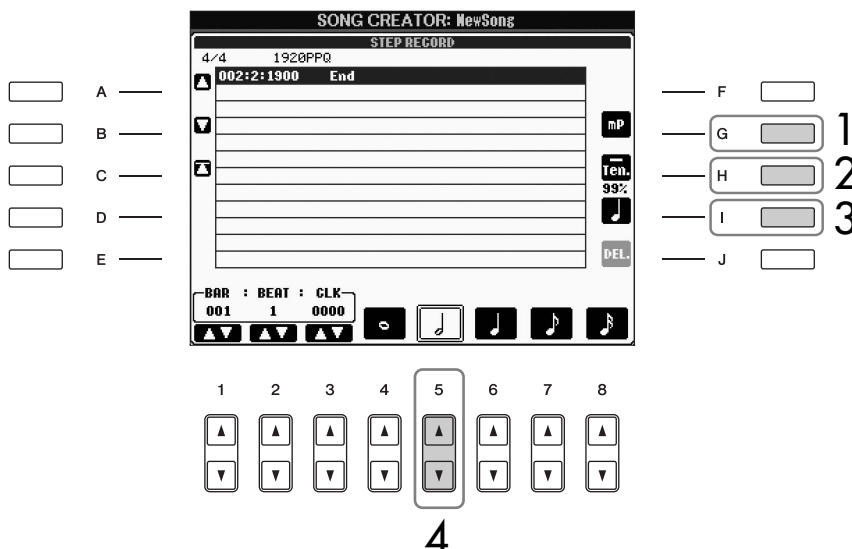


* Liczby widoczne na arkuszu odpowiadają numerom poniższych kroków.

W jednym z kroków tego przykładu konieczne jest przytrzymanie jednego z klawiszy na klawiaturze w czasie wykonywania operacji.

Po otwarciu okna Step Record wybierz brzmienie do nagrania melodii.

1 Naciśnij przycisk [G], aby wybrać „mp”.



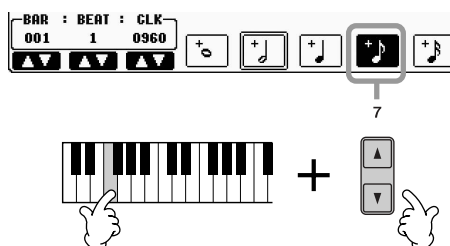
2 Naciśnij przycisk [H], aby wybrać parametr „Tenuto”.

3 Naciśnij przycisk [I], aby wybrać normalny typ nut.

4 Naciśnij przycisk [5 ▲ ▼], aby wybrać długość półnuty.

5 Przytrzymując klawisz F3, naciśnij przycisk [7 ▲ ▼].

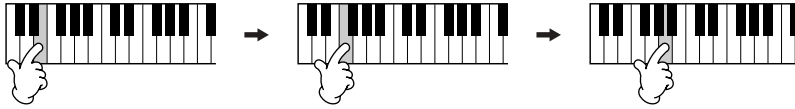
Zanim przejdziesz do kroku 6, zwolnij klawisz F3 i przycisk [7 ▲ ▼].



Zapis nutowy wyświetlany na ekranie instrumentu jest tworzony na podstawie zapisanych danych MIDI, a zatem może różnić się od przedstawionych tutaj.

Elementy wybierane za pomocą przycisków [G] [H] [I]
Zobacz strona 155.

- 6 Po zwolnieniu klawisza F3 naciśnij przycisk [H], aby wybrać parametr „Staccato”.
- 7 Naciśnij przycisk [7 ▲ ▼], aby wybrać długość ósemki.
- 8 Uderz po kolei klawisze E3, F3 i A3, zgodnie z przykładowym zapisem.



- 9 Naciśnij przycisk [G], aby wybrać „*f*”.
- 10 Naciśnij przycisk [H], aby wybrać parametr „Tenuto”.
- 11 Naciśnij przycisk [I], aby wybrać parametr „dotted” (oznaczający nutę z kropką).
- 12 Naciśnij przycisk [5 ▲ ▼], aby wybrać długość półnuty z kropką.
- 13 Uderz klawisz A3 zgodnie z zapisem nutowym.
- 14 Naciśnij przycisk [I], aby wybrać normalny typ nut.
- 15 Naciśnij przycisk [6 ▲ ▼], aby wybrać długość ćwierćnuty.
- 16 Uderz klawisz F3 zgodnie z zapisem nutowym.
- 17 Naciśnij przycisk SONG [■] [STOP], aby przenieść kursor na początek utworu.



- 18 Naciśnij przycisk SONG [▶/■] (PLAY/PAUSE), aby odsłuchać wprowadzone przed chwilą dźwięki.
- 19 Naciśnij przycisk [EXIT], aby zamknąć okno nagrywania krok po kroku. W taki sam sposób można edytować nagrane już utwory (strona 162).
- 20 Aby zapisać nowe dane, naciśnij przycisk [I] (SAVE). Otworzy się okno Song Selection, w którym można zapisać nowe dane (strona 73).

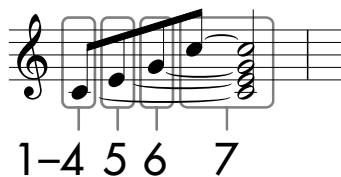
⚠ PRZESTROGA
Nagrane dane utworu zostaną utracone po wybraniu innego utworu lub po wyłączeniu instrumentu, jeśli wcześniej nie zostanie wykonana operacja zapisu (strona 73).

Zapis nutowy wyświetlany na ekranie instrumentu jest tworzony na podstawie zapisanych danych MIDI, a zatem może różnić się od przedstawionych tutaj.

Elementy wybierane za pomocą przycisków [G] [H] [I]
Zobacz strona 155.

Przykład 3

Poniższe objaśnienia dotyczą kroku 7 opisanego w rozdziale „Podstawowe operacje w procesie nagrywania krok po kroku”, strona 152.

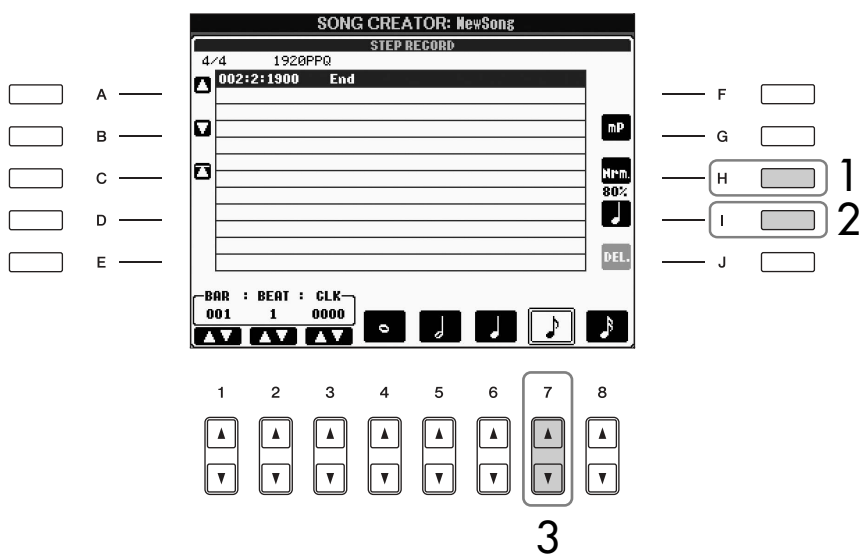


* Liczby widoczne na arkuszu odpowiadają numerom poniższych kroków.

W jednym z kroków tego przykładu konieczne jest przytrzymanie jednego z klawiszy na klawiaturze w czasie wykonywania operacji.

Po otwarciu okna Step Record wybierz brzmienie do nagrania melodii.

1 Naciśnij przycisk [H], aby wybrać parametr „Normal” (Normalny).

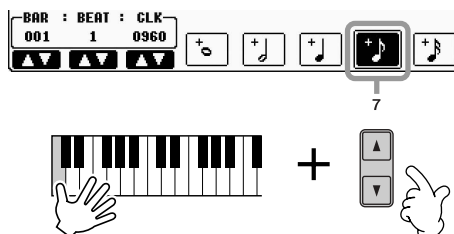


2 Naciśnij przycisk [I], aby wybrać normalny typ nut.

3 Naciśnij przycisk [7 ▲ ▼], aby wybrać ósemkę.

4 Przytrzymując klawisz C3, naciśnij przycisk [7 ▲ ▼].

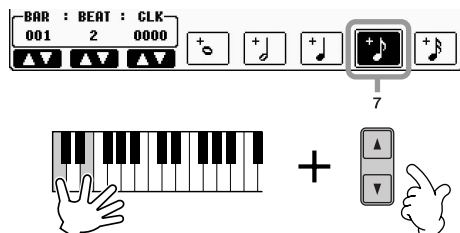
Nie zwalniasz klawisza C3 od razu. Przytrzymaj go na czas wykonywania następnych czynności.



5

Przytrzymując klawisze C3 i E3, naciśnij przycisk [7 ▲ ▼].

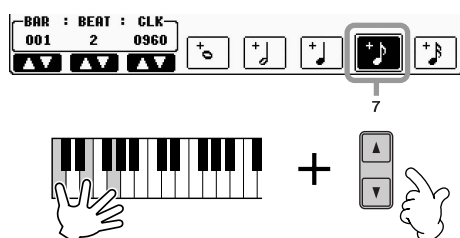
Nie zwalniasz klawiszy C3 i E3 od razu. Przytrzymaj je przy wykonywaniu następnych czynności.



6

Przytrzymując klawisze C3, E3 i G3, naciśnij przycisk [7 ▲ ▼].

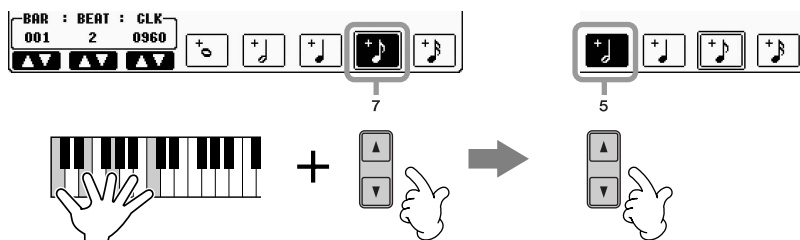
Nie zwalniasz klawiszy C3, E3 i G3 od razu. Przytrzymaj je przy wykonywaniu następnych czynności.



7

Przytrzymując klawisze C3, E3, G3 i C4, naciśnij przycisk [7 ▲ ▼], a następnie przycisk [5 ▲ ▼].

Po naciśnięciu przycisku [5 ▲ ▼] możesz zwolnić klawisze.



8

Naciśnij przycisk SONG [■] [STOP], aby przenieść kursor na początek utworu.

9

Naciśnij przycisk SONG [▶/||] (PLAY/PAUSE), aby odsłuchać nowo wprowadzone dźwięki.

10

Naciśnij przycisk [EXIT], aby zamknąć okno nagrywania krok po kroku. Tak samo można edytować już nagrane utwory (strona 162).

11

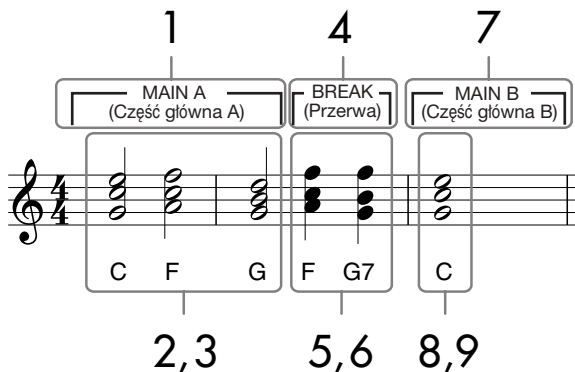
Aby zapisać nowe dane, naciśnij przycisk [I] (SAVE). Otworzy się okno Song Selection, w którym można zapisać nowe dane (strona 73).

⚠ PRZESTROGA

Nagrane dane utworu zostaną utracone po wybraniu innego utworu lub po wyłączeniu instrumentu, jeśli wcześniej nie zostanie wykonana operacja zapisu (strona 73).

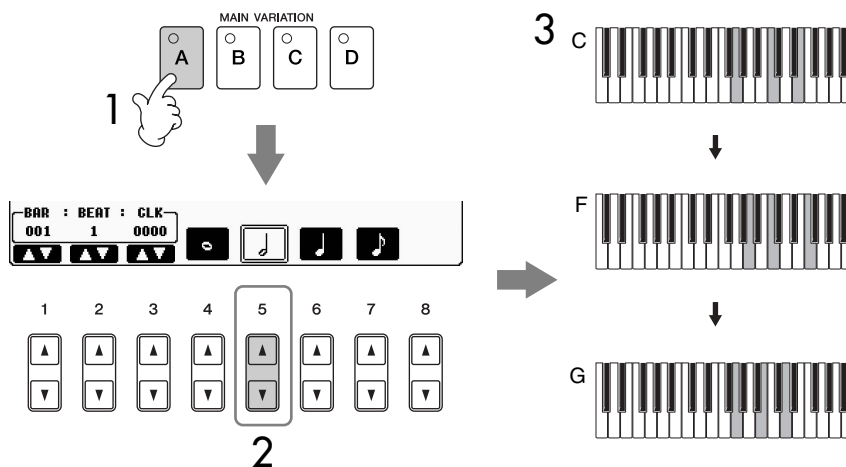
Nagrywanie akordów

Można nagrywać pojedyncze akordy i sekcje (Intro [Wstęp], Main [Część główna], Ending [Zakończenie] itd.) oraz dokładnie określać ich długość. W poniższych instrukcjach opisano, jak nagrywać sekwencje akordów za pomocą funkcji nagrywania krok po kroku. Poniższe objaśnienia dotyczą kroku 7 opisanego w rozdziale „Podstawowe operacje w procesie nagrywania krok po kroku”, strona 152.

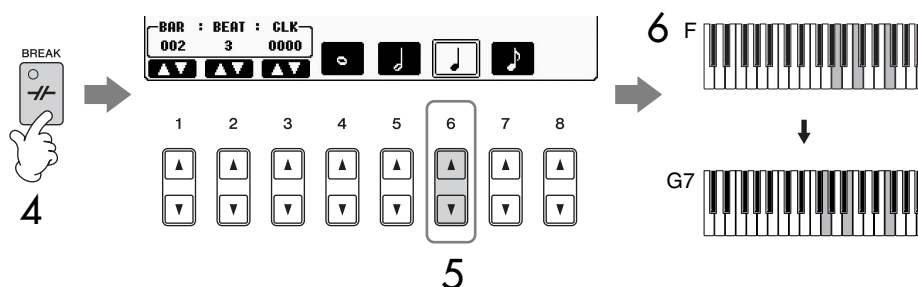


* Liczby widoczne na zapisie nutowym odpowiadają numerom poniższych kroków.

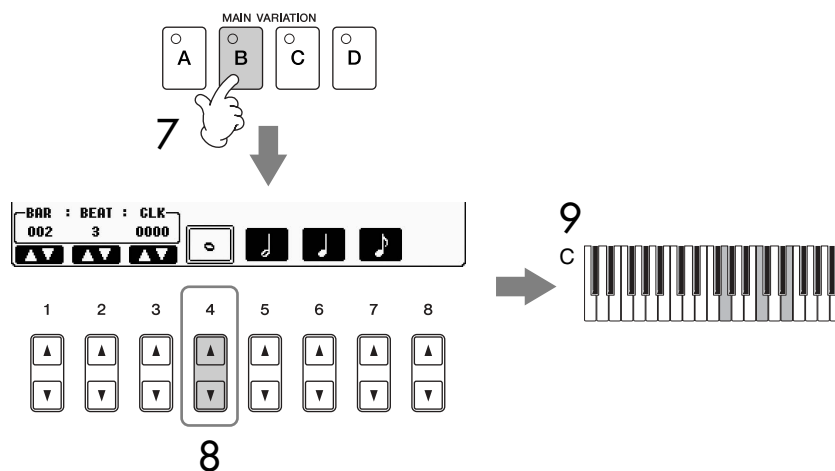
- 1 Upewnij się, że przycisk STYLE CONTROL [AUTO FILL IN] (Sterowanie stylem [Automatyczna fraza przejściowa]) jest wyłączony, a następnie naciśnij przycisk STYLE CONTROL [MAIN VARIATION A] (Sterowanie stylem [Odmiana główna A]).



- 2 Naciśnij przycisk [5 ▲ ▼], aby wybrać długość półnuty.
- 3 W strefie akordu na klawiaturze zagraj akordy C, F i G.
- 4 Naciśnij przycisk STYLE CONTROL [BREAK] (Sterowanie stylem [Przerwa]).



- 5 Naciśnij przycisk [6 ▲ ▼], aby wybrać długość ćwierćnoty.
- 6 W strefie akordu na klawiaturze zagraj akordy F i G7.
- 7 Naciśnij przycisk STYLE CONTROL [MAIN VARIATION B].



- 8 Naciśnij przycisk [4 ▲ ▼], aby wybrać długość całej nuty.
- 9 W strefie akordu na klawiaturze zagraj akord c.
- 10 Naciśnij przycisk SONG [■] [STOP], aby przenieść kursor na początek utworu.
- 11 Naciśnij przycisk SONG [▶/||] (PLAY/PAUSE), aby odsłuchać nowo wprowadzone dźwięki.
- 12 Naciśnij przycisk [EXIT], aby zamknąć okno nagrywania krok po kroku. Tak samo można edytować już nagrane utwory (strona 162).
- 13 Naciśnij przycisk [F] (EXPAND) (Rozwiń), aby przekonwertować wprowadzone dane akordów na dane utworu.
- 14 Aby zapisać nowe dane, naciśnij przycisk [I] (SAVE). Otworzy się okno Song Selection, w którym można zapisać nowe dane (strona 73).

! PRZESTROGA

Nagrane dane utworu zostaną utracone po wybraniu innego utworu lub po wyłączeniu instrumentu, jeśli wcześniej nie zostanie wykonana operacja zapisu (strona 73).

Usuwanie danych

Ile wprowadzone nuty można usuwać (strona 154).

Wprowadzanie fraz przejściowych Fill-in

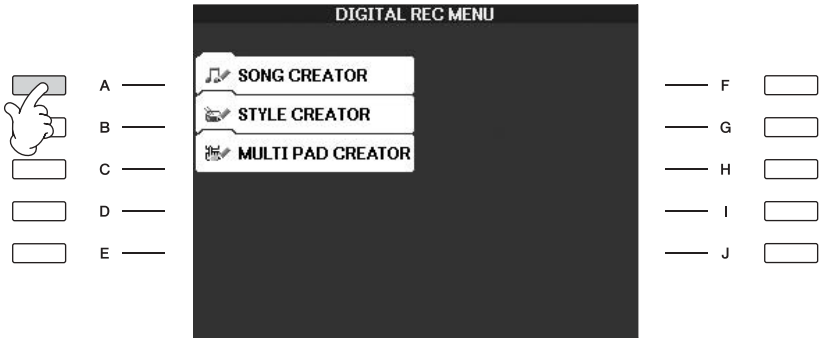
Włącz przycisk STYLE CONTROL [AUTO FILL IN], a następnie naciśnij jeden z przycisków STYLE CONTROL [MAIN VARIATION (A, B, C, D)]. Instrument odtworzy odpowiednią frazę przejściową, a następnie schemat wybranej sekcji [MAIN VARIATION (A, B, C, D)].

Edytowanie nagranych utworów

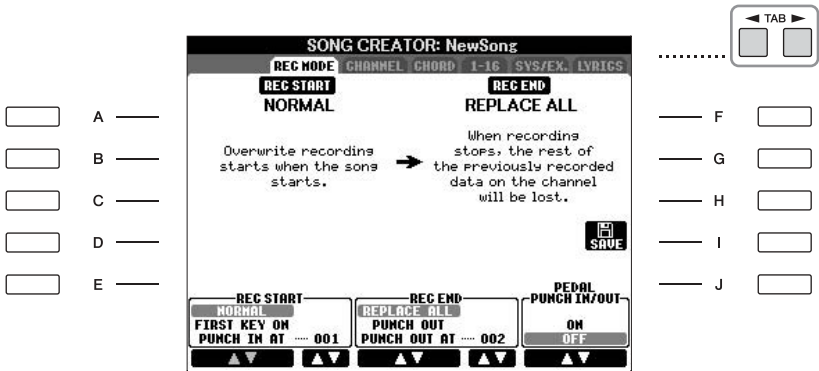
Nagrane utwory można edytować bez względu na zastosowaną metodę nagrywania (Quick Recording, Multi Track Recording czy Step Recording).

Podstawowe operacje edycji

- 1
- Wybierz utwór do edycji.
- 2
- Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.
[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU
- 3
- Naciśnij przycisk [A], aby otworzyć okno SONG CREATOR (Kreator utworów), w którym można nagrywać i edytować utwory.



- 4
- Za pomocą przycisków TAB [◀][▶] wybierz odpowiednią zakładkę, aby edytować utwór.



- **Ponowne nagrywanie określonego fragmentu utworu – funkcja Punch In/Out (REC MODE) (Początek/Koniec rejestracji [Tryb nagrywania])**strona 163
Funkcja ta umożliwia ponowne nagranie określonego fragmentu utworu.
- **Edytowanie zdarzeń kanałów (CHANNEL)**strona 164
Funkcja ta pozwala edytować zdarzenia kanałów. Można na przykład usuwać dane lub transponować dźwięki w każdym kanale.
- **Edytowanie zdarzeń nut i akordów (CHORD, 1–16)**.....strona 167
Funkcja ta pozwala zmieniać lub usuwać nagrane dźwięki lub akordy.
- **Edytowanie zdarzeń systemowych (SYS/EX.)**.....strona 169
Funkcja ta umożliwia zmianę ustawień tempa i metrum.
- **Edytowanie słów (LYRICS)**strona 170
Funkcja ta pozwala zmienić nazwę lub słowa utworu.

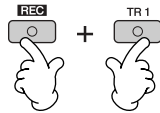
Ponowne nagrywanie określonego fragmentu utworu – funkcja Punch In/Out (REC MODE)

Dzięki funkcji nagrywania PUNCH IN/OUT można ponownie nagrać tylko wybrany fragment już nagranych utworów. Metoda ta pozwala na wgranie nowych danych od punktu początkowego Punch In do punktu końcowego Punch Out. Dźwięki przed punktem Punch In oraz za punktem Punch Out nie są nagrywane ponownie, ale są odtwarzane, aby poprowadzić użytkownika do wybranego fragmentu. Punkty Punch In oraz Punch Out można określić za pomocą numeru taktu przed ponownym nagraniem fragmentu. Możliwe jest również wgranie nowego fragmentu przy użyciu pedału lub przez zagranie go na klawiaturze.

Poniższe instrukcje dotyczą okna REC MODE przedstawionego w kroku 4 w rozdziale „Podstawowe operacje edycji”, strona 162.

1 Za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]–[6 ▲ ▼] wybierz ustawienia, które mają być zastosowane podczas nagrywania (zobacz poniżej).

2 Przytrzymując przycisk SONG [REC], naciśnij przycisk przypisany do żądanej ścieżki.



3 Naciśnij przycisk SONG [▶/||] (PLAY/PAUSE), aby rozpocząć odtwarzanie. Zaczynij grać na klawiaturze w punkcie Punch In i zatrzymaj nagrywanie w punkcie Punch Out.

4 Aby zapisać nowe dane, naciśnij przycisk [I] (SAVE). Otworzy się okno Song Selection, w którym można zapisać nowe dane (strona 73).

■ Ustawienia punktu początkowego PUNCH IN

NORMAL	Nagrywanie przez nadpisanie rozpoczyna się w momencie naciśnięcia przycisku [▶/] (PLAY/PAUSE) lub rozpoczęcia gry na klawiaturze w trybie Synchro Standby (Gotowość do synchronizacji).
FIRST KEY ON	Utwór jest odtwarzany do momentu, w którym zaczniesz grać na klawiaturze. Nagrywanie przez nadpisanie rozpoczyna się z uderzeniem pierwszego klawisza.
PUNCH IN AT	Utwór jest odtwarzany normalnie do taktu oznaczonego jako punkt początkowy, od którego rozpoczyna się nagrywanie przez nadpisanie. Aby wskazać takt będący punktem początkowym, użyj przycisku [3 ▲ ▼].

■ Ustawienia punktu końcowego PUNCH OUT

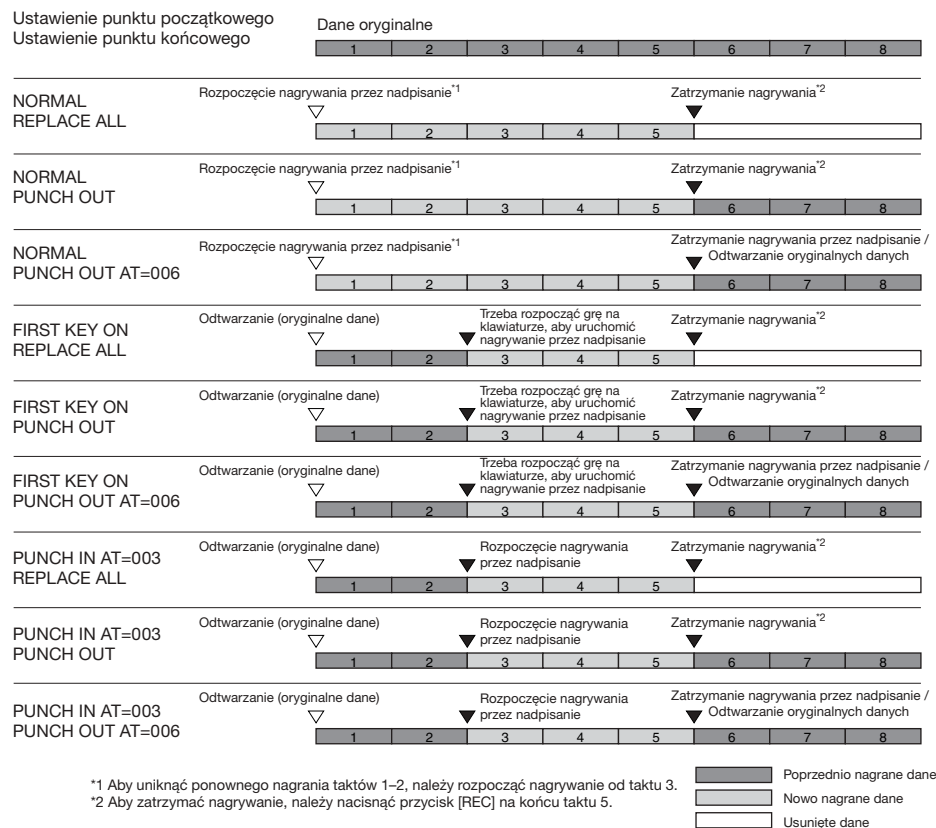
REPLACE ALL	Powoduje usunięcie wszystkich danych, począwszy od miejsca, w którym zatrzymano nagrywanie.
PUNCH OUT	Punkt, w którym zatrzymano nagrywanie, jest określany jako punkt końcowy. Takie ustawienie pozwala zachować wszystkie dane zapisane za punktem końcowym, w którym zatrzymano ponowne nagrywanie fragmentu.
PUNCH OUT AT	Nagrywanie przez nadpisanie trwa do początku taktu oznaczonego jako punkt końcowy. Takt wskazuje się za pomocą odpowiedniego przycisku na wyświetlaczu. Takie ustawienie pozwala zachować wszystkie dane zapisane za punktem końcowym, w którym zatrzymano ponowne nagrywanie fragmentu. Aby wskazać takt będący punktem końcowym, użyj przycisków [6 ▲ ▼].

⚠ PRZESTROGA

Nagrane dane utworu zostaną utracone po wybraniu innego utworu lub po wyłączeniu instrumentu, jeśli wcześniej nie zostanie wykonana operacja zapisu (strona 73).

Przykłady wgrywania z różnymi ustawieniami punktu początkowego i końcowego

Instrument umożliwia korzystanie z funkcji Punch In/Out na kilka sposobów. Poniższy rysunek przedstawia sytuacje, w których ponownie jest nagrywany 8-taktowy fragment.



Ustawienia funkcji Pedal Punch In/Out (Początek/koniec nagrywania przy użyciu pedału)

Jeżeli w tym miejscu wybrana zostanie ustawiona pozycja ON, drugi pedał (FOOT PEDAL 2) może być wykorzystany do kontrolowania miejsc wejścia w nagranie lub wyjścia z niego (Punch In/Out). Naciśnięcie i przytrzymanie drugiego pedału w trakcie odtwarzania utworu uruchamia nagrywanie, a zwolnienie pedału — zatrzymuje nagrywanie. Drugi pedał można nacisnąć i zwolnić dowolną liczbę razy podczas odtwarzania utworu w celu określenia punktu początkowego i punktu końcowego. Należy pamiętać, że uruchomienie drugiego pedału dla funkcji Punch In/Out anuluje funkcję uprzednio przypisaną do pedału.

Edytowanie zdarzeń kanałów (CHANNEL)

Poniższe instrukcje dotyczą zakładki CHANNEL przedstawionej w kroku 4 w rozdziale „Podstawowe operacje edycji”, strona 162.

1 Za pomocą przycisków [A]/[B] wybierz menu edycji (strona 165).

2 Edytuj dane za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼].
Aby uzyskać informacje o dostępnych parametrach, zobacz strona 165.

3 Naciśnij przycisk [D] (EXECUTE) (Wykonaj), aby wykonać operację edycji dla wybranego okna.
Po wykonaniu tej czynności (z wyjątkiem okna menu SETUP) przyciskowi [D] zostanie przypisana funkcja UNDO (Cofnij), która umożliwia przywrócenie poprzednich ustawień, jeśli rezultat operacji nie jest zadowalający. Funkcja UNDO zapamiętuje tylko jeden poziom, a zatem można cofnąć tylko ostatnią operację.

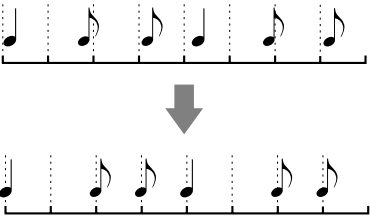
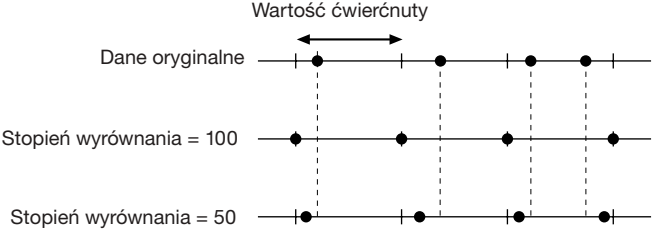
PRZESTROGA
Nagrane dane utworu zostaną utracone po wybraniu innego utworu lub po wyłączeniu instrumentu, jeśli wcześniej nie zostanie wykonana operacja zapisu (strona 73).

4 Aby zapisać nowe dane, naciśnij przycisk [I] (SAVE). Otworzy się okno Song Selection, w którym można zapisać nowe dane (strona 73).

■ Menu QUANTIZE (Kwantyzacja)

Funkcja kwantyzacji umożliwia wyrównanie wszystkich nut kanału do określonych wartości rytmicznych. Na przykład, gdy w trakcie nagrywania przedstawionej obok frazy nie wszystkie dźwięki zostaną zagrane dobrze, może to spowodować pewne niezgodności z rytmem. Funkcja kwantyzacji pozwala wyrównać te niezgodności.



CHANNEL	Pozwala określać kanał utworu, który ma być poddany kwantyzacji.
SIZE	Wybierz wielkość (rozdzielczość) kwantyzacji. W celu uzyskania jak najlepszego efektu należy wybierać najkrótsze wartości nut w danym kanale. Jeśli zatem najkrótsze dźwięki to ósemki, do kwantyzacji powinno się wybrać wartość ósemki, aby do tej wartości zostały wyrównane pozostałe nuty.  Efekt kwantyzacji do ósemki Ustawienia  ćwierćnuta  ósemka  szesnastka  trzydziestkad wójka  szesnastka + triola ósemkowa*  triola ćwierćnutowa  triola ósemkowa  triola szesnastkowa  ósemka + triola ósemkowa*  szesnastka + triola szesnastkowa* Trzy ustawienia, które zostały oznaczone gwiazdką (*), są bardzo praktyczne, gdyż umożliwiają wyrównanie dwóch różnych wartości rytmicznych jednocześnie. Gdy np. w jednym kanale są zapisane czyste ósemki oraz triole ósemkowe, wybranie czystej ósemki do kwantyzacji spowoduje wyrównanie wszystkich dźwięków do ósemki i całkowite wyeliminowanie efektu trioli. Jednak przy zastosowaniu ósemki z triolą ósemkową zarówno czyste ósemki, jak i triole zostaną wyrównane poprawnie.
STRENGTH	Pozwala określać, w jakim stopniu nuty zostaną wyrównane. Ustawienie 100% powoduje perfekcyjne wyrównanie rytmiczne. Wartość poniżej 100% powoduje przybliżenie dźwięków do wybranej wartości kwantyzacji, zgodnie z określonym procentem. Zastosowanie wartości poniżej 100% daje bardziej naturalny charakter nagrania. Wartość ćwierćnuty 

■ Usuwanie danych określonego kanału (menu DELETE)

Możliwe jest usunięcie danych z określonego kanału utworu. Za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] wybierz kanał, którego dane mają być usunięte. Następnie naciśnij przycisk [D] (EXECUTE), aby wykonać operację usuwania danych.

Informacje o wielkości (rozdzielczości) kwantyzacji
Wielkość lub rozdzielczość kwantyzacji określa liczbę uderzeń na ćwierćnutę.

■ Miksowanie (scalanie) danych dwóch wybranych kanałów (menu MIX)

Funkcja ta pozwala łączyć dane dwóch kanałów i zapisywać dane powstałe z połączenia w innym kanale. Umożliwia ona również kopiowanie danych z jednego kanału do drugiego.

SOURCE 1 (ródło 1)	Parametr ten określa kanały do scalenia (1–16). Wszystkie zdarzenia MIDI z wybranego kanału są kopiowane do kanału docelowego.
SOURCE 2 (ródło 2)	Parametr ten określa kanały do scalenia (1–16). Tylko dane o dźwiękach (nutach) z wybranego kanału są kopiowane do kanału docelowego. Oprócz wartości 1–16 możliwe jest jeszcze ustawienie COPY (Kopiu), które umożliwia skopiowanie danych ze źródła 1 do kanału docelowego. Jeśli zostanie wybrana funkcja COPY, dane ze źródła 1 zostaną skopiowane do kanału docelowego. (Dane oryginalnego kanału zostaną zachowane).
DESTINATION (Miejsce docelowe)	Parametr ten określa, jako miejsce docelowe, kanał, w którym będą zapisane scalone (połączone) lub skopiowane dane.

■ Menu CHANNEL TRANSPOSE (Transpozycja kanału)

Funkcja transpozycji kanału pozwala transponować nagrane dane poszczególnych kanałów w krokach co pół tonu w górę i w dół w maksymalnym zakresie dwóch oktaw.

Wyświetlanie kanałów 9–16

Naciśnij przycisk [F], aby przełączać dwa okna kanałów: Channels 1–8 oraz Channels 9–16.

Transpozycja wszystkich kanałów jednocześnie do tej samej wysokości

Przytrzymując przycisk [G] (ALL CH) (Wszystkie kanały), naciśnij jeden z przycisków [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼].

Menu SETUP

Bieżące ustawienia w oknach MIXING CONSOLE (strona 91) oraz inne ustawienia panelu można zapisać na początku danych utworu jako dane konfiguracyjne. Zapisane w ten sposób dane są automatycznie przywoływane podczas uruchamiania utworu.

■ Operacja zapisywania ustawień

1 Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] CHANNEL → [B] SET UP

2 Za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]–[7 ▲ ▼] wybierz ustawienia, które mają być automatycznie przywoływane podczas rozpoczynania utworu.

SONG (Utwór)	Pozwala zapisywać ustawienie tempa i wszystkie ustawienia wybrane w oknie MIXING CONSOLE.
KEYBOARD VOICE (Brzmienie klawiatury)	Pozwala zapisywać ustawienia panelu, w tym brzmienia wybrane dla partii klawiatury (RIGHT 1 i 2 oraz LEFT) i ich status (włączone/wyłączone). Ustawienia panelu zapisane w tym oknie są takie same jak ustawienia przypisane do funkcji One Touch Setting (Ustawianie jednym przyciskiem). Ustawienia brzmień można zapisywać w dowolnym miejscu utworu (pozostałe elementy opisane w tabeli można zapisać tylko na początku utworu).
SCORE SETTING (Ustawienie zapisu nutowego)	Pozwala zapisywać ustawienia zapisu nutowego wybrane w oknie SCORE.
GUIDE SETTING (Ustawienie funkcji Guide)	Pozwala zapisywać ustawienia funkcji Guide, włącznie z informacją o jej włączeniu lub wyłączeniu (ustawienie ON/OFF).
LYRICS SETTING (Ustawienie słów)	Pozwala zapisywać ustawienia słów wybrane w oknie LYRICS.
MIC SETTING (PSR-S900)	Pozwala zapisywać ustawienia mikrofonu oraz funkcji Vocal Harmony (Harmonia wokalna) wybrane w oknie MIXING CONSOLE (strona 91).

3 Za pomocą przycisku [8 ▲] zaznacz wybrany element.

4 Naciśnij przycisk [D] (EXECUTE), aby wykonać operację zapisu ustawień SETUP.

- 5 Aby zapisać nowe dane, naciśnij przycisk [I] (SAVE). Otworzy się okno Song Selection, w którym można zapisać nowe dane (strona 73).

Edytowanie zdarzeń nut i akordów (CHORD, 1–16)

Poniższe instrukcje dotyczą zakładki CHORD i 1–16 przedstawionych w kroku 4 w rozdziale „Podstawowe operacje edycji”, strona 162.

- 1 Jeśli została wybrana zakładka 1–16, wybierz kanał do edycji za pomocą przycisku [F].
- 2 Przesuń kursor w żądane miejsce.
 Aby przesunąć kursor w górę lub w dół Użyj przycisku [A]/[B].
 Aby przesunąć kursor na początek danych Naciśnij przycisk [C].
 Aby przesunąć kursor o takt/uderzenie/jednostkę zegara Użyj przycisków [1 ▲ ▼]–[3 ▲ ▼].
- 3 Edytuj danych.
Edytowanie danych wiersz za wierszem
 Za pomocą przycisków [6 ▲ ▼]–[8 ▲] można wycinać, kopiować, przeklejać, wklejać lub usuwać dane.
Edytowanie każdego parametru danych
 - 1 Za pomocą przycisków [D]/[E] wybierz parametr do edycji.
 - 2 Edytuj wartość parametru za pomocą przycisków [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼].
 Możesz to zrobić również za pomocą pokrętła DATA ENTRY.
 Aby zastosować edytowane wartości, wystarczy przenieść kursor z parametru.

Aby przywrócić wartości początkowe, naciśnij przycisk [8 ▼] (CANCEL), zanim przeniesiesz kursor.
- 4 Jeśli została wybrana zakładka CHORD, naciśnij przycisk [F] (EXPAND), aby przekonwertować dane akordów na dane utworu.
- 5 Aby zapisać nowe dane, naciśnij przycisk [I] (SAVE). Otworzy się okno Song Selection, w którym można zapisać nowe dane (strona 73).

PRZESTROGA

Nagrane dane utworu zostaną utracone po wybraniu innego utworu lub po wyłączeniu instrumentu, jeśli wcześniej nie zostanie wykonana operacja zapisu (strona 73).

Wybieranie wielu wierszy danych
 Przytrzymując przycisk [J] (MULTI SELECT) (Wybór kilku elementów), naciśnij przyciski [A]/[B].

Wyświetlanie zdarzeń określonego typu (FILTER)
 Można wybrać typy zdarzeń, które mają zostać wyświetlone na zakładce [CHORD] lub [1–16]. Jest to wygodna funkcja, gdy mają być wyświetlane np. tylko zdarzenia dźwięków (strona 169).

PRZESTROGA

Nagrane dane utworu zostaną utracone po wybraniu innego utworu lub po wyłączeniu instrumentu, jeśli wcześniej nie zostanie wykonana operacja zapisu (strona 73).

To okno nie umożliwia wskazywania ani edycji danych akordu i sekcji zarejestrowanych przy użyciu funkcji Realtime Recording (Nagrywanie w trakcie gry).

Informacje o liczniku zegarowym
Wskazuje jednostki rozdzielczości dźwięków. Wielkość kwantyzacji określa liczbę uderzeń na ćwierćnutę. W instrumencie PSR-S900/S700 jedna jednostka licznika zegarowego to 1/1920 część ćwierćnuty.

Dane wyświetlane w oknie

Przykład 001 : 1 : 1440

Numer taktu (BAR) Metrum Zegar

- 1 Wskazuje pozycję (umiejscowienie) określonego zdarzenia. Takie samo wskazanie jest wyświetlane w lewym dolnym rogu okna.
- 2 Wskazuje typy zdarzeń (zobacz niżej).
- 3 Wskazuje wartości zdarzeń.

Typy zdarzeń wyświetlane na zakładce 1-16

Note	Jeden dźwięk (jedna nuta) utworu. Określony jest numer dźwięku, który odpowiada uderzonemu klawiszowi, oraz wartość dynamiki na podstawie siły, z jaką uderzony był klawisz. Określona jest również długość dźwięku.
Ctrl	Ustawienia te umożliwiają sterowanie brzmieniami, takimi jak poziom głośności, panorama, filtr oraz głębokość efektu, edytowanymi w oknie MIXING CONSOLE (aby zapoznać się z jego opisem, zobacz strona 91).
Prog (Zmiana programu)	Numer zmiany programu MIDI do wybierania brzmienia.
P.Bnd (Pitch Bend)	Dane umożliwiające ciągłą zmianę wysokości tonu brzmienia.
A.T. (Docisk)	To zdarzenie jest tworzone, gdy po zagraniu dźwięku klawisz jest wciąż naciskany z pewną siłą.

Typy zdarzeń wyświetlane w oknie zakładki CHORD

Style	Style
Tempo	Tempo utworu
Chord	Pryma, typ akordu oraz akord basowy
Sect	Sekcja automatycznego akompaniamentu (Intro, Main, Fill In, Break, Ending)
OnOff	Włączenie lub wyłączenie każdej partii (kanału) automatycznego akompaniamentu
CH.Vol	Poziom głośności każdej partii (kanału) automatycznego akompaniamentu
S.Vol	Ogólny poziom głośności stylu akompaniament

Wyświetlanie zdarzeń określonego typu (FILTER)

W oknach edycji są wyświetlane różne typy zdarzeń. Czasem może być trudno wyodrębnić zdarzenia przeznaczone do edycji. W takich sytuacjach przydaje się funkcja filtru — FILTER. Można wybrać zdarzenia, które mają być wyświetlane w oknach edycji.

- 1 Naciśnij przycisk [H] (FILTER) w oknie edycji.
- 2 Wybierz typ zdarzenia za pomocą przycisków [2 ▲ ▼]–[5 ▲ ▼].
- 3 Zaznacz wybrane parametry lub usuń ich zaznaczenie za pomocą przycisków [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼].

[H] (ALL ON) (Wszystko włączone) Zaznacza wszystkie typy zdarzeń.
 [I] (NOTE/CHORD) (Nuta/akord) Zaznacza tylko dane nuty/akordu.
 [J] (INVERT) (Inwersja) Odwraca bieżące zaznaczenie parametrów (zaznacza wszystkie niezaznaczone parametry i usuwa zaznaczenie uprzednio zaznaczonych parametrów).

- 4 Naciśnij przycisk [EXIT], aby zastosować wybrane ustawienia.

Za pomocą przycisków [C]–[E] można otworzyć odpowiednie okna filtru.

MAIN Wywołuje okno Main Filter (Filtr główny).
 CTRL CHG Wywołuje okno Control Change Filter (Filtr zmian sterowanych).
 STYLE Wywołuje okno Accompaniment Style Filter (Filtr stylów akompaniamentu).

Edytowanie zdarzeń systemowych (zakładka SYS/EX.)

Poniższe instrukcje dotyczą zakładki [SYS/EX] przedstawionej w kroku 4 w rozdziale „Podstawowe operacje edycji”, strona 162.

W tym oknie można edytować zarejestrowane zdarzenia systemowe, które nie są przypisane do poszczególnych kanałów, takie jak tempo i metrum. Należy wykonać operacje opisane w rozdziale „Edytowanie zdarzeń nut i akordów”, strona 167.

Zdarzenia systemowe

ScBar (Pasek rozpoczęcia zapisu nutowego)	Określa pierwszy takt utworu.
Tempo	Określa wartość tempa utworu.
Time (Metrum)	Określa metrum utworu.
Key (Tonacja)	Określa tonację utworu. Określa również, czy tonacja zapisu nutowego wyświetlanego na ekranie jest durowa, czy molowa.
XGPrm (Parametry XG)	Parametr ten pozwala szczegółowo zmieniać parametry XG. Szczegółowe informacje można znaleźć w tabelach danych, w rozdziale „Format danych MIDI”. Tabela danych jest dostępna w witrynie firmy Yamaha. (Zobacz strona 5).
SysEx (Systemowe)	Wyświetla dane systemowe dotyczące utworu. Należy pamiętać, że danych tego typu nie można tworzyć ani modyfikować w tym miejscu. Można je jednak usuwać, wycinać, kopiować i wklejać.
Meta (Zdarzenie metadanych)	Wyświetla metadane utworu w formacie SMF. Należy pamiętać, że danych tego typu nie można tworzyć ani modyfikować w tym miejscu. Można je jednak usuwać, wycinać, kopiować i wklejać.

Aby zapisać nowe dane, naciśnij przycisk [I] (SAVE). Otworzy się okno Song Selection, w którym można zapisać nowe dane (strona 73).

PRZESTROGA

Nagrane dane utworu zostaną utracone po wybraniu innego utworu lub po wyłączeniu instrumentu, jeśli wcześniej nie zostanie wykonana operacja zapisu (strona 73).

Edytowanie słów (LYRICS)

Poniższe instrukcje dotyczą zakładki LYRICS przedstawionej w kroku 4 w rozdziale „Podstawowe operacje edycji”, strona 162. W oknie tym można edytować zapisane zdarzenia słów utworu.

Należy wykonać operacje opisane w rozdziale „Edytowanie zdarzeń nut i akordów”, strona 167.

Zdarzenia słów

Name	Funkcja ta umożliwia wpisanie nazwy utworu.
Lyrics	Funkcja ta umożliwia wpisywanie słów utworu.
Codes	CR Wprowadzenie nowego wiersza tekstu. LF Niedostępne w instrumencie. W niektórych urządzeniach MIDI to zdarzenie powoduje usunięcie wyświetlanych słów i wyświetlenie następnego zestawu słów (przechodzenie od wiersza do wiersza).

Wpisywanie i edytowanie słów

- 1 **Otwórz okno edycji tekstu utworu za pomocą przycisków [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼] (DATA ENTRY).**
Należy wykonać operacje opisane w rozdziale „Wpisywanie znaków” (strona 77).
- 2 **Aby zapisać nowe dane, naciśnij przycisk [I] (SAVE). Otworzy się okno Song Selection, w którym można zapisać nowe dane (strona 73).**



PRZESTROGA

Nagrane dane utworu zostaną utracone po wybraniu innego utworu lub po wyłączeniu instrumentu, jeśli wcześniej nie zostanie wykonana operacja zapisu (strona 73).

Podłączanie instrumentu PSR-S900/S700 bezpośrednio do Internetu

Dzięki bezpośredniemu połączeniu z Internetem w specjalnej witrynie internetowej można kupić i pobrać dane utworów oraz dane innego rodzaju. Ta część zawiera terminy związane z technologią komputerową oraz komunikacją internetową. Znaczenie nieznanych terminów można sprawdzić w Słowniku terminów internetowych (strona 183).

Podłączanie instrumentu do Internetu

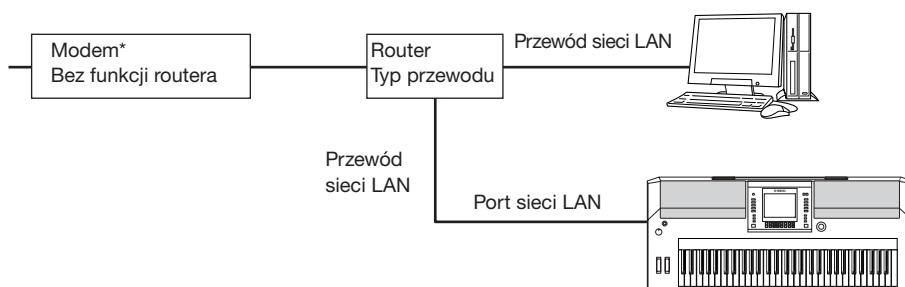
Instrument można podłączyć do Internetu (ADSL, światłowód, Internet dostarczany przez operatora telewizji kablowej itd.) przez router lub modem z wbudowanym routerem. Szczegółowe instrukcje podłączania (w tym informacje na temat zgodnych adapterów sieci LAN, routerów itp.) można znaleźć w witrynie internetowej firmy Yamaha (<http://music.yamaha.com/homekeyboard>).

Ponieważ za pomocą instrumentu nie można określać żadnych ustawień modemu ani routera, przed podłączeniem instrumentu należy połączyć komputer z Internetem.

Aby móc korzystać z połączenia internetowego, trzeba najpierw podpisać umowę o świadczenie usług internetowych.

Przykład połączenia 1:

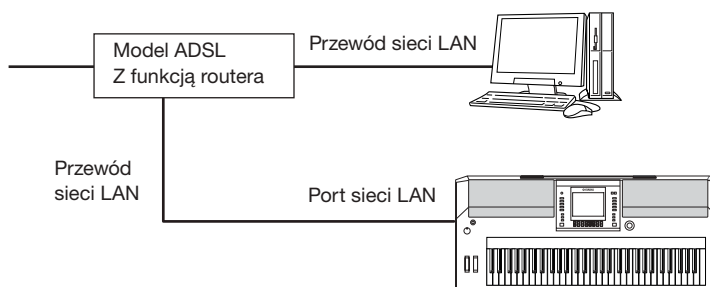
Łącze przewodowe (z użyciem modemu bez routera)



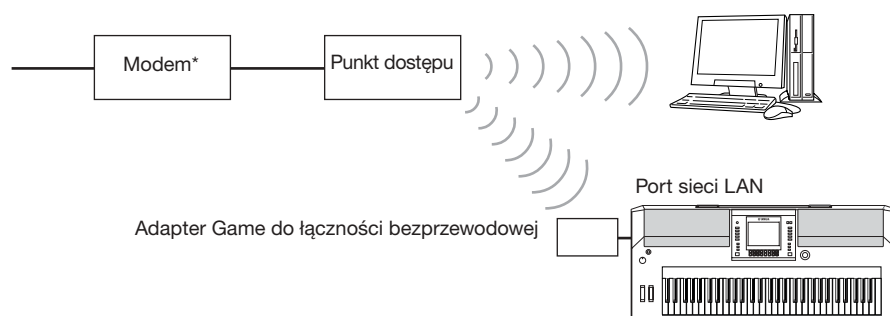
* Pojęcie „modem” odnosi się do modemu ADSL, jednostki sieci światłowodowej (ONU) lub modemu telewizji kablowej.

Przykład połączenia 2:

Łącze przewodowe (z użyciem modemu z wbudowanym routerem)



Przykład połączenia 3: Łącze bezprzewodowe



* Pojęcie „modem” odnosi się do modemu ADSL, jednostki sieci światłowodowej (ONU) lub modemu telewizji kablowej.

Gdy instrument jest podłączony bezpośrednio do Internetu, można utworzyć specjalną witrynę internetową.

W zależności od rodzaju łącza internetowego, może nie być możliwe połączenie jednocześnie co najmniej dwóch urządzeń (np. komputera i instrumentu) — jest to zależne od umowy z usługodawcą internetowym. Oznacza to, że nie można podłączyć instrumentu PSR-S900/S700 do Internetu. W razie wątpliwości należy sprawdzić warunki umowy lub skontaktować się z usługodawcą.

Podłącz przewód sieci LAN do portu sieci LAN.

Niektóre rodzaje modemów wymagają opcjonalnych koncentratorów sieciowych do jednoczesnego łączenia z Internetem kilku urządzeń (komputera, instrumentu itp.).

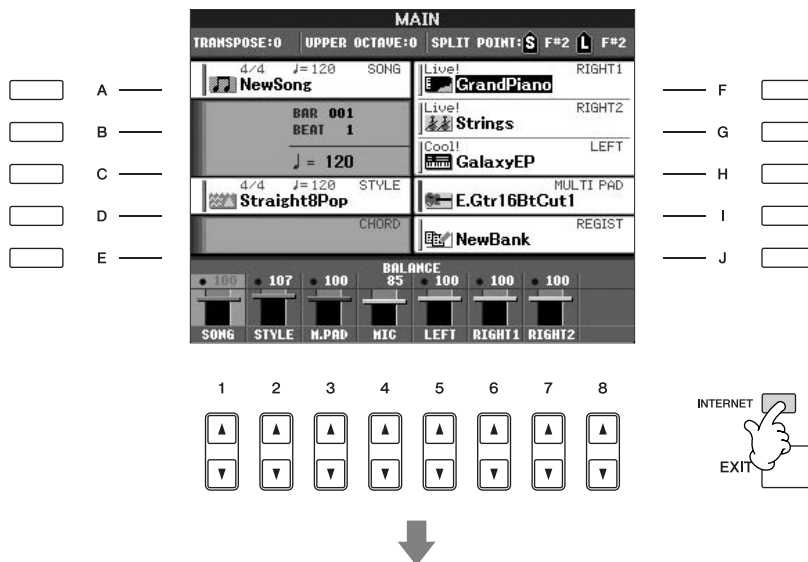
Podłącz przewód sieci LAN do portu sieci LAN.

Podłącz adapter Game do łączności bezprzewodowej do portu sieci LAN.

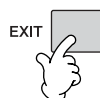
Można także użyć bezprzewodowego adaptera sieciowego USB.

Korzystanie ze specjalnej witryny internetowej

W specjalnej witrynie internetowej można m.in. odsłuchać utwory oraz kupić dane utworów. Aby uzyskać połączenie z tą witryną, naciśnij przycisk [INTERNET], gdy instrument jest podłączony do Internetu.



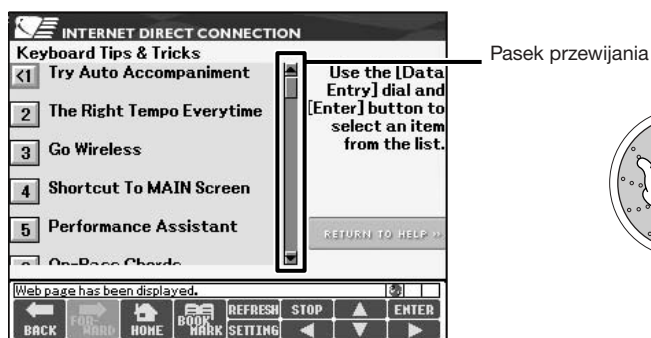
Aby zamknąć okno witryny internetowej i powrócić do okna operacyjnego instrumentu, naciśnij przycisk [EXIT] (Zakończ).



Funkcje dostępne w specjalnej witrynie internetowej

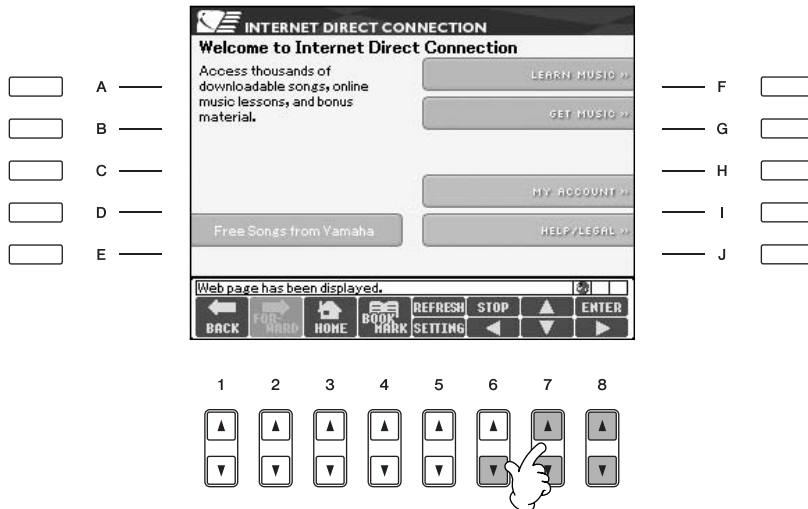
Przewijanie okna

Jeśli rozmiar strony internetowej jest zbyt duży, aby można było wyświetlić ją w całości w oknie przeglądarki instrumentu, z prawej strony okna pojawi się pasek przewijania. Aby skorzystać z paska przewijania i wyświetlić w oknie te części strony internetowej, które wcześniej były niewidoczne, należy użyć pokrętki [DATA ENTRY] (Wprowadzanie danych).



Otwieranie łączy do innych stron

Jeśli na wyświetlanej stronie znajduje się łącze do innej strony internetowej, jest ono przedstawione w postaci przycisku lub tekstu w innym kolorze itp. Aby wybrać łącze, naciśnij przycisk [6 ▼]/[7 ▲ ▼]/[8 ▼]. Naciśnij przycisk [8 ▲] (ENTER), aby przejść do miejsca docelowego łącza.



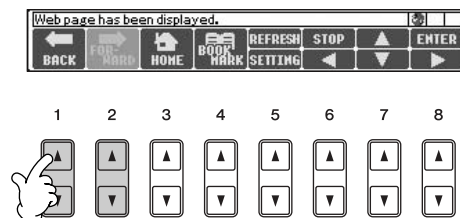
Łącza można także wybierać za pomocą pokrętła [DATA ENTRY] i uruchamiać je za pomocą przycisku [ENTER].

Wpisywanie znaków

W rozdziale Wpisywanie znaków (strona 77) znajdują się instrukcje dotyczące wpisywania znaków podczas korzystania z witryny internetowej, aby wpisać hasło lub wyszukać dane.

Powrót do poprzednio wyświetlanej strony internetowej

Aby powrócić do poprzednio wyświetlanej strony internetowej, naciśnij przycisk [1 ▲ ▼] (BACK) (Wstecz). Aby ponownie otworzyć stronę, która była wyświetlana przed naciśnięciem przycisku [1 ▲ ▼] (BACK), naciśnij przycisk [2 ▲ ▼] (FORWARD) (Dalej).



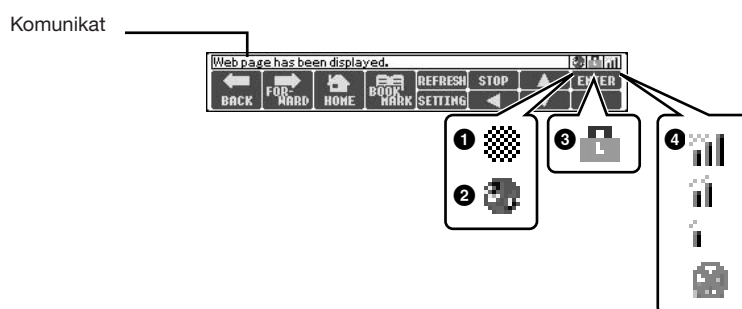
Odświeżanie strony internetowej/Anulowanie ładowania strony internetowej

Aby odświeżyć stronę internetową (w celu upewnienia się, że jest wyświetlana aktualna wersja strony internetowej lub do jej ponownego załadowania), naciśnij przycisk [5 ▲] (REFRESH) (Odśwież).

Aby anulować ładowanie strony internetowej (jeśli otwieranie trwa zbyt długo), naciśnij przycisk [6 ▲] (STOP).

Monitorowanie statusu połączenia internetowego

Komunikaty i ikony znajdujące się w prawym dolnym rogu okna strony internetowej wskazują bieżący status połączenia internetowego.



Następujące trzy komunikaty są wyświetlane w zależności od statusu ładowania strony internetowej.

Disconnected (Odłączony)

Pojawia się, gdy instrument nie jest połączony z Internetem. Gdy pojawia się ten komunikat, nie można wyświetlić strony internetowej. Wyświetlana jest ikona 1.

Now opening web page... (Trwa otwieranie strony internetowej)

Strona internetowa jest ładowana. Ikona 2 miga.

Web page has been displayed (Strona internetowa została wyświetlona)

Ładowanie strony internetowej zakończyło się i strona jest wyświetlona w całości. Ikona 2 przestaje migać. Jeśli wyświetlana strona internetowa korzysta z protokołu SSL, jest wyświetlana ikona 3, a przesyłane dane są szyfrowane.

W przypadku połączenia bezprzewodowego z Internetem siła odbieranego sygnału jest wyświetlana jako ikona 4. Gdy sygnał jest słaby, należy przesunąć instrument bliżej punktu dostępu, aby poprawić odbiór.

SSL:

Protokół SSL (Secure Socket Layer) jest standardową metodą ochrony komunikacji internetowej za pomocą szyfrowania danych oraz innych narzędzi.

Kupowanie i pobieranie danych

W specjalnej witrynie internetowej można kupić oraz pobrać dane do utworów (do odtwarzania na tym instrumencie), a także inne rodzaje danych. Szczegółowe informacje dotyczące zakupu i pobierania danych podano w tej witrynie internetowej.

Operacje po dokonaniu zakupu i pobraniu danych

Gdy pobieranie danych się zakończy, pojawi się komunikat z pytaniem, czy otworzyć okno File Selection (Wybór pliku). Wybierz przycisk YES (Tak), aby otworzyć okno File Selection, w którym możesz wybrać plik z pobieranymi danymi. Aby powrócić do okna przeglądarki internetowej, wybierz przycisk NO (Nie). Gdy okno File Selection jest otwarte, naciśnij przycisk [8 ▲] (UP) (W górę), aby otworzyć folder wyższego poziomu.

⚠ PRZESTROGA

Zakupione dane zostaną utracone, jeśli w trakcie ich pobierania zostanie wyłączone zasilanie instrumentu.

Wybór miejsca docelowego pobierania danych

Miejsce docelowe pobierania danych zależy od nośnika pamięci zgodnie z informacjami poniższymi.

- Gdy urządzenie pamięci USB jest podłączone do instrumentu podczas zakupu: Pobierane dane zostaną zapisane w folderze My Downloads (Moje pobrane materiały) na zakładce USB w oknie File Selection. Aby zamknąć ten folder i otworzyć następny folder wyższego poziomu, naciśnij przycisk [8▲] (UP) w oknie File Selection.
- Gdy urządzenie pamięci USB nie jest podłączone do instrumentu podczas zakupu: Pobierane dane zostaną zapisane w folderze My Downloads na zakładce User (Użytkownik) w oknie File Selection. Aby zamknąć ten folder i otworzyć następny folder wyższego poziomu, naciśnij przycisk [8▲] (UP) w oknie File Selection.

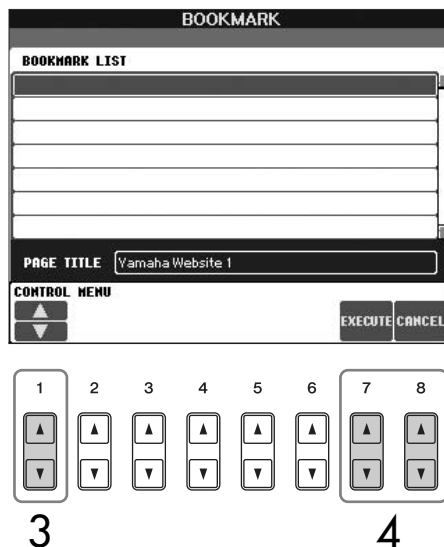
Zapisywanie zakładek ulubionych stron internetowych

Można zapisać zakładkę oglądanej strony internetowej i ustawić własne łącze do tej strony, tak aby w przyszłości można było ją szybko otworzyć.

- 1 **Gdy żądana strona jest wyświetlana, naciśnij przycisk [4▲▼] (BOOKMARK) (Zakładka). Zostanie wyświetlone okno Bookmark (Zakładka), w którym będzie widoczna lista dotychczas zapisanych zakładek.**
W polu pod listą będzie widoczna nazwa strony internetowej przypisanej do wybranej zakładki, która ma być zapisana.
- 2 **Otwórz okno zapisywania zakładek, naciskając przycisk [3▲▼] (ADD) (Dodaj).**



- 3 Za pomocą przycisku [1 ▲ ▼] (▲/▼) wybierz pozycję na liście, jaką ma zajmować nowo zapisywana zakładka.



- 4 Aby zapisać zakładkę, naciśnij przycisk [7 ▲ ▼] (EXECUTE) (Wykonaj).
Aby anulować proces zapisywania, naciśnij przycisk [8 ▲ ▼] (CANCEL) (Anuluj).
- 5 Aby powrócić do okna przeglądarki, naciśnij przycisk [8 ▲ ▼] (CLOSE) (Zamknij).

Otwieranie strony z zakładką

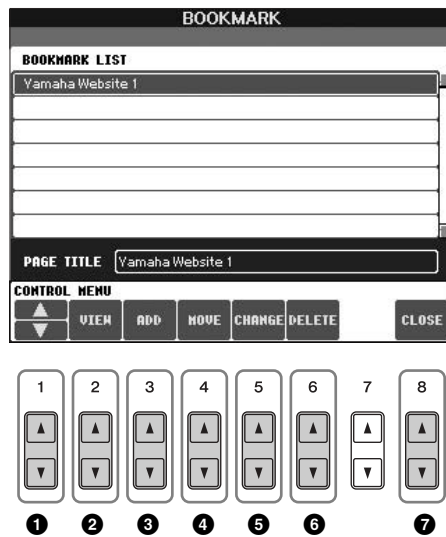
- 1 Naciśnij przycisk [4 ▲ ▼] (BOOKMARK), aby otworzyć okno Bookmark.
- 2 Naciśnij przycisk [1 ▲ ▼] (▲/▼), aby wybrać żadaną zakładkę.



- 3 Naciśnij przycisk [2 ▲ ▼] (VIEW) (Wyświetl), aby otworzyć stronę oznaczoną wybraną zakładką.

Edytowanie zakładek

W oknie Bookmark można zmieniać nazwy oraz reorganizować zakładki, a także usuwać z listy niepotrzebne zakładki.



1 ▲/▼

Umożliwia przesuwanie zaznaczonej zakładki na liście.

2 View

Umożliwia otwarcie strony internetowej, do której odnosi się wybrana zakładka.

3 Add

Służy do zapisywania zakładki (strona 175).

4 Move

Pozwala zmieniać kolejność zakładek na liście.

1 Zaznacz zakładkę, którą chcesz przenieść, a następnie naciśnij przycisk [4 ▲ ▼] (MOVE) (Przenieś).

Dolna część okna zmieni się, aby umożliwić wybranie nowej pozycji zakładki.

2 Za pomocą przycisku [1 ▲ ▼] (▲/▼) wybierz pozycję docelową.

3 Przenieś zakładkę do zaznaczonej pozycji, naciskając przycisk [7 ▲ ▼] (EXECUTE).

5 Changing names

Pozwala zmienić nazwę wybranej zakładki. Naciśnięcie przycisku [5 ▲ ▼] (CHANGE) (Zmień) powoduje otwarcie okna wpisywania znaków. Aby uzyskać szczegółowe informacje o wprowadzaniu znaków, zobacz strona 77.

6 Delete

Umożliwia usunięcie wybranej zakładki z listy.

7 Close

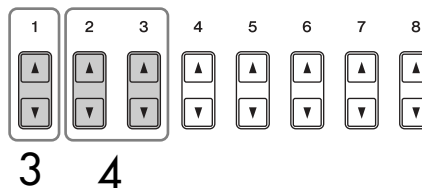
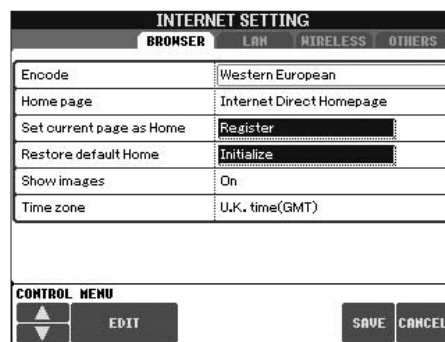
Umożliwia zamknięcie okna Bookmark i powrót do okna przeglądarki.

Informacje o oknie Internet Settings (Ustawienia internetowe)

W oknie Internet Settings (Ustawienia internetowe) można wprowadzać ustawienia związane z połączeniem internetowym, w tym także preferencje dotyczące menu oraz okien. Okno Internet Settings zawiera cztery okienka: Browser (Przeglądarka), LAN (Sieć lokalna), Wireless LAN (Sieć bezprzewodowa), Others (Inne).

Operacje podstawowe

- 1 Naciśnij przycisk [5▼] (SETTING), aby otworzyć okno Internet Settings.
- 2 Za pomocą przycisków TAB [◀][▶] wybierz żądane okno.
- 3 Wybierz żądany element, naciskając przycisk [1▲▼] (▲/▼).

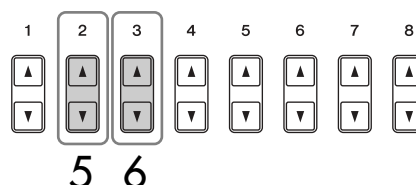
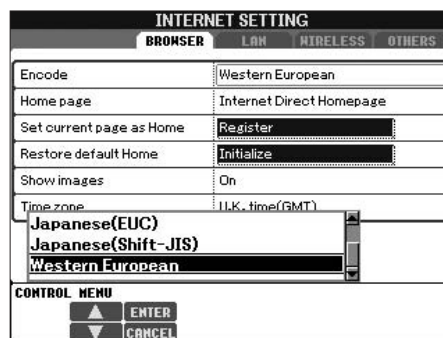


- 4 Aby otworzyć odpowiednie okno edycji, naciśnij przycisk [2▲▼]/[3▲▼] (EDIT) (Edytuj).

W przypadku niektórych pozycji okno edycji może nie być pokazywane, można jednak wprowadzać zmiany lub wybierać ustawienia.

- 5 Naciśnij przycisk [2▲▼] (▲/▼), aby wybrać ustawienie lub zmienić wartość.

Tę operację można również wykonać za pomocą pokrętki [DATA ENTRY].



Wpisywanie znaków

Gdy jest otwarte okno wpisywania, możesz wpisywać znaki. (Zobacz "Wpisywanie znaków" na str. 77).

- 6 Aby zastosować ustawienie, naciśnij przycisk [3▲] (ENTER).
Aby anulować, naciśnij przycisk [3▼] (CANCEL).
- 7 Aby zastosować wszystkie zmiany ustawień wprowadzone w oknie Internet Settings, naciśnij przycisk [7▲▼] (SAVE) (Zapisz).
Aby anulować, naciśnij przycisk [8▼] (CANCEL).

Przeglądarka

INTERNET SETTING	
BROWSER LAN WIRELESS OTHERS	
1 Encode	Western European
2 Home page	Internet Direct Homepage
3 Set current page as Home	Register
4 Restore default Home	Initialize
5 Show images	On
6 Time zone	U.K. time(GMT)

CONTROL MENU	
▲	EDIT
▼	SAVE CANCEL

- 1 Encode**
Określa rodzaj kodu znaków używany przez przeglądarkę.
- 2 Home page**
Umożliwia wyświetlanie strony internetowej ustawionej jako Strona główna oraz edytowanie jej tytułu.
- 3 Set current page as Home**
Aby uzyskać szczegółowe informacje dotyczące ustawienia bieżącej strony jako głównej, zobacz "Zmiana strony głównej" na str. 181.
- 4 Restore default Home**
Przywraca domyślne ustawienie strony głównej.
- 5 Show images**
Jeśli funkcja Pokazuj obrazy zostanie włączona, obrazy i zdjęcia znajdujące się na stronach internetowych będą wyświetlane w przeglądarce. Natomiast nie będą one wyświetlane w przypadku niewłączenia jej.
- 6 Time zone**
Strefa czasowa określa ustawienie czasu przeglądarki.

LAN

INTERNET SETTING	
BROWSER LAN WIRELESS OTHERS	
1 Use DHCP	OFF
2 DNS server1	203.216.71.70
2 DNS server2	203.216.70.70
3 IP address	192.168.0.59
3 Subnet mask	255.255.255.0
3 Gateway	192.168.0.1

CONTROL MENU	
▲	EDIT
▼	SAVE CANCEL

Zanotuj w tym miejscu ustawienia internetowe na wypadek konieczności ich ponownego wpisania.

Use DHCP (Użyj protokołu DHCP)	
DNS server1	
DNS server2	
IP address	
Subnet mask	
Gateway	

- 1 Use DHCP (Użyj protokołu DHCP)**
Określa, czy jest używany protokół DHCP.
- 2 DNS server 1/DNS server 2**
Określa adresy pierwszego i drugiego serwera DNS. Te ustawienia należy określić, jeśli funkcja Use DHCP jest określona jako ON (set DNS manually) (Włączona [ustaw serwer DNS ręcznie]) lub OFF (Wyłączona).
- 3 IP address/Subnet mask/Gateway**
Ustawienia te są dostępne tylko wtedy, gdy nie jest używany protokół DHCP. Są to następujące ustawienia: adres IP (IP address), maska podsieci (subnet mask), adres serwera bramy (gateway server address). Ustawienia te muszą być dokonane, jeśli funkcja Use DHCP jest ustawiona w pozycji OFF.

Ustawienia sieci bezprzewodowej LAN nie są potrzebne, gdy jest używany adapter Game do łączności bezprzewodowej.

Sieć bezprzewodowa LAN

Ustawienia te są konieczne tylko podczas korzystania z adaptera USB w sieci bezprzewodowej LAN. W przypadku ustawienia sieci bezprzewodowej LAN trzeba pamiętać o wprowadzeniu zarówno ustawień sieci bezprzewodowej LAN na poprzedniej stronie, jak i przedstawionych poniżej ustawień sieci bezprzewodowej LAN.

INTERNET SETTING
BROWSER LAN **WIRELESS** OTHERS

1 Wireless networks Display Information
2 SSID
3 Channel Ch10
4 Encryption On
5 WEP key type Hexadecimal
WEP key length 64bit
WEP key

CONTROL MENU
EDIT SAVE CANCEL

Zanotuj w tym miejscu ustawienia na wypadek konieczności ich ponownego wpisania.

SSID	
Channel	
Encryption	
WEP key type	
WEP key length	
WEP key	

1 Wireless Networks

Określa, czy sieci bezprzewodowe (Wireless Networks) są wyświetlane, czy nie.

2 SSID

Określa ustawienie SSID.

3 Channel

Określa kanał.

4 Encryption

Określa, czy dane są szyfrowane, czy nie.

5 WEP key type/WEP key length/WEP key

Ustawienia Typ klucza WEP, Długość klucza WEP oraz Klucz WEP są dostępne tylko wtedy, gdy szyfrowanie jest włączone. Określają one typ i długość klucza szyfrującego.

Inne

INTERNET SETTING
BROWSER LAN WIRELESS **OTHERS**

1 Proxy server
Proxy port 8080
Non-proxy server
2 Delete cookies Delete
3 Delete all bookmarks Delete
4 Initialize setup Initialize
5 Connect information Display Information

CONTROL MENU
EDIT SAVE CANCEL

1 Proxy server/Proxy port/Non-proxy server

Określają nazwę używanego serwera proxy, numer używanego portu oraz nazwę hosta serwera niebędącego serwerem proxy. Ustawienia te są określane tylko wtedy, gdy jest używany serwer proxy.

2 Delete cookies

Usuwa informacje wszystkich zapisanych plików cookie.

3 Delete all bookmarks

Usuwa wszystkie zapisane zakładki.

4 Initialize setup

Przywraca wartości domyślne wszystkich ustawień znajdujących się w oknie Internet Settings. Zobacz rozdział „Przywracanie domyślnych wartości ustawień internetowych”, strona 182.

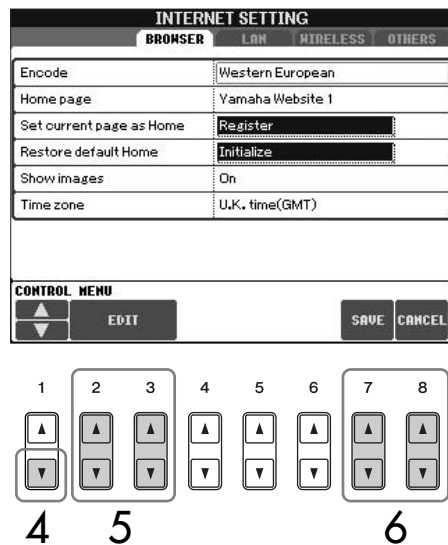
5 Connection information

Pokazuje szczegółowe informacje dotyczące bieżącego połączenia.

Zmiana strony głównej

Strona główna specjalnej witryny internetowej jest automatycznie ustawiona jako strona główna przeglądarki internetowej instrumentu. Jako stronę główną można jednak ustawić dowolną wybraną stronę internetową.

- 1 Otwórz stronę internetową, którą chcesz ustawić jako nową stronę główną.
- 2 Naciśnij przycisk [5 ▼] (SETTING), aby otworzyć okno Internet Settings.
- 3 Naciśnij przycisk TAB [◀][▶], aby wybrać zakładkę BROWSER.

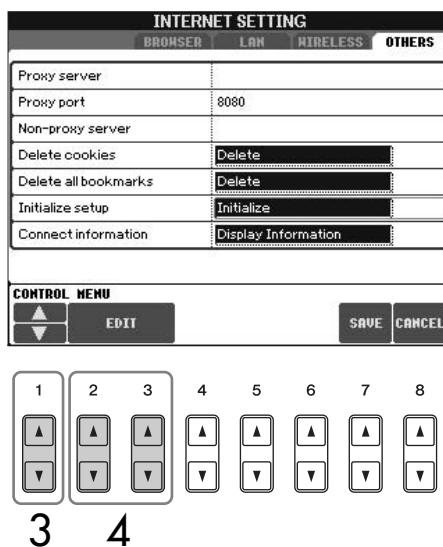


- 4 Za pomocą przycisku [1 ▼] (▼) wybierz ustawienie Set current page as Home (Ustaw bieżącą stronę jako główną).
- 5 Za pomocą przycisków [2 ▲ ▼]/[3 ▲ ▼] (EDIT) ustaw wybraną stronę jako nową stronę główną.
- 6 Aby powrócić do okna przeglądarki, naciśnij przycisk [7 ▲ ▼] (SAVE). Aby anulować, naciśnij przycisk [8 ▼] (CANCEL).

Przywracanie domyślnych ustawień internetowych

Ustawienia funkcji internetowych nie wracają do ustawień domyślnych w wyniku wykonania operacji przywrócenia domyślnych ustawień instrumentu. Domyślne ustawienia internetowe są przywracane oddzielnie (zobacz następne rozdziały). Operacja ta powoduje przywrócenie domyślnych ustawień nie tylko przeglądarki, ale także wszystkich parametrów w oknie ustawień internetowych (z wyjątkiem plików cookie i zakładek), w tym ustawień związanych z połączeniem internetowym.

- 1 Naciśnij przycisk [5 ▼] (SETTING), aby otworzyć okno Internet Settings.
- 2 Za pomocą przycisku TAB [◀] [▶] wybierz zakładkę OTHERS.
- 3 Naciśnij przycisk [1 ▲ ▼] (▲/▼), aby wybrać funkcję Initialize (Przywróć).



- 4 Za pomocą przycisków [2 ▲ ▼] / [3 ▲ ▼] (EDIT) przywróć domyślne ustawienia internetowe.

Usuwanie plików cookie/zakładek

Gdy zostanie wykonana opisana powyżej operacja przywracania domyślnych ustawień, pliki cookie oraz zakładki pozostaną w pamięci instrumentu.

Aby usunąć pliki cookie lub zakładki, wykonaj odpowiednie operacje na wyświetlonej zakładce OTHERS (strona 180).

Czasami pliki cookie zawierają informacje osobiste.

Słownik terminów internetowych

Adapter Game do łączności bezprzewodowej (konwerter lub most bezprzewodowej sieci Ethernet)	Urządzenie umożliwiające łatwe połączenia bezprzewodowe między konsumenckimi urządzeniami elektronicznymi, drukarkami, konsolami do gier itp., wyposażonymi w porty sieci LAN.
Adres IP	Ciąg liczb przypisany każdemu komputerowi połączonemu z Internetem. Wskazuje on lokalizację danego komputera w sieci.
Brama	System, którego zadaniem jest łączenie różnych sieci lub systemów oraz umożliwienie przesyłania i konwersji danych między nimi mimo różnych standardów komunikacji.
Cookie	System dokonujący zapisu pewnych informacji, które są wysyłane przez użytkownika podczas korzystania z Internetu i otwierania stron internetowych. Pełni on rolę podobną do roli pliku preferencji w typowym programie komputerowym. Oznacza to, że są w nim zapisane pewne informacje, takie jak nazwa użytkownika czy hasło, aby nie trzeba było ich wprowadzać przy kolejnym odwiedzaniu danej strony internetowej.
DHCP	Standard lub protokół, wg którego adresy IP i innego rodzaju informacje niskiego poziomu dotyczące konfiguracji sieci mogą być dynamicznie i automatycznie przypisywane za każdym razem, gdy jest nawiązywane połączenie z Internetem.
DNS	System, za pomocą którego nazwa każdego komputera połączanego z Internetem jest tłumaczona na odpowiadającą nazwie i powiązany z nią adres IP.
Internet	Ogólnosiwiatowa sieć składająca się z mniejszych sieci. Internet umożliwia szybki transfer danych między komputerami, telefonami komórkowymi oraz innymi urządzeniami.
LAN	Akronim nazwy Local Area Network. Oznacza sieć lokalną, czyli sieć umożliwiającą przesyłanie danych, obejmującą komputery znajdujące się na określonym obszarze (np. biuro czy dom) i połączone ze sobą za pośrednictwem specjalnego okablowania.
Maska podsieci	Ustawienie pozwalające na podzielenie dużych sieci na kilka mniejszych sieci.
Modem	Urządzenie umożliwiające komunikację i przesyłanie danych między komputerem a zwykłą linią telefoniczną. Jego działanie polega na przetworzeniu sygnału cyfrowego wychodzącego z komputera na analogowy sygnał dźwiękowy, który następnie jest przesyłany zwykłą linią telefoniczną, i na odwrót.
NTP	Akronim nazwy Network Time Protocol. Oznacza on standardowy system ustawiania wewnętrznego zegara komputera w sieci. W przypadku tego instrumentu do określania obowiązującego czasu/daty w odniesieniu do plików cookie i protokołu SSL jest używany wewnętrzny zegar komputera.
Pobieranie	Przesyłanie danych przez sieć z większego systemu (hosta) na dysk twardy mniejszego systemu (klienta) lub na inne lokalne urządzenie pamięci — w dużym stopniu przypomina to kopiowanie danych z dysku twardego na dyskietkę. W przypadku tego instrumentu pojęcie to odnosi się do procesu przesyłania utworów muzycznych i innego rodzaju danych ze strony internetowej do pamięci instrumentu.
Połączenie szerokopasmowe	Technologia stosowana w usłudze połączenia internetowego (np. ADSL lub światłowód), która pozwala na szybkie przesyłanie dużych ilości danych.
Proxy	Serwer proxy jest serwerem, z którym muszą się skontaktować wszystkie komputery podłączone do sieci lokalnej, zanim uzyskają dostęp do informacji w Internecie. Przechwytuje on wszystkie lub wskazane żądania skierowane do rzeczywistego serwera w celu sprawdzenia, czy może on samodzielnie odpowiedzieć na żądanie komputera. Jeśli nie jest w stanie odpowiedzieć samodzielnie, przesyła żądanie do wskazanego rzeczywistego serwera. Serwery proxy są stosowane do usprawnienia działania sieci i zwiększenia jej szybkości, filtrowania żądań, głównie ze względu na bezpieczeństwo informacji, a także by zapobiec nieautoryzowanemu dostępowi do sieci wewnętrznej.
Przeglądarka	Oprogramowanie używane do uzyskiwania dostępu do stron internetowych, wyświetlania ich oraz przeszukiwania. W przypadku tego instrumentu pojęcie to odnosi się do okna, w którym jest wyświetlana zawartość stron internetowych.
Router	Urządzenie umożliwiające połączenie kilku sieci komputerowych. Router jest niezbędny np. wtedy, gdy trzeba połączyć ze sobą kilka komputerów w domu lub w biurze tak, aby mogły współdzielić dane, a jednocześnie wszystkie miały dostęp do Internetu. Router jest zwykle zainstalowany między modemem a komputerem, choć niektóre modemy mają wbudowany router.
Serwer	System sprzętowy lub komputer będący centralnym punktem sieci komputerów, zapewniający dostęp do plików i usług.
Sieć bezprzewodowa LAN	Lokalne połączenie w sieci LAN, które umożliwia bezprzewodowe przesyłanie danych.
SSID	Nazwa identyfikacyjna charakteryzująca konkretną sieć, do której uzyskano dostęp za pośrednictwem połączenia bezprzewodowego LAN. Nawiązanie łączności jest możliwe jedynie między terminalami o odpowiadających sobie nazwach identyfikacyjnych SSID.
SSL	Akronim nazwy Secure Sockets Layer. Oznacza on standardowe narzędzie służące do przesyłania przez Internet poufnych danych, np. numerów kart kredytowych.
Strona główna	Pierwsza strona wyświetlana po otwarciu przeglądarki i nawiązaniu połączenia z Internetem. Określenie to jest także używane w odniesieniu do strony głównej danej witryny internetowej.
Strona internetowa	Pojęcie to odnosi się do każdej strony wchodzącej w skład witryny internetowej.
URL	Akronim nazwy Uniform Resource Locator. Oznacza on ciąg znaków używanych do identyfikowania konkretnych witryn internetowych i łączenia z nimi przez Internet. Pełny adres URL zwykle zaczyna się od znaków http://.
Usługodawca internetowy	Mianem tym określa się firmę, która zajmuje się świadczeniem usług związanych z Internetem. Aby uzyskać dostęp do Internetu, należy zawrzeć umowę z usługodawcą internetowym.
Witryna internetowa	To pojęcie odnosi się do grupy stron internetowych otwieranych równocześnie. I tak np. zbiór stron internetowych, których adres zaczyna się od http://www.yamaha.com/, jest nazywany witryną internetową firmy Yamaha.
Łącze	Informacje o lokalizacji w innych zdaniach i obrazach, które są umieszczane pod przyciskami lub ciągami znaków na stronie internetowej. Kliknięcie łącza powoduje przejście do miejsca wskazywanego przez to łącze.

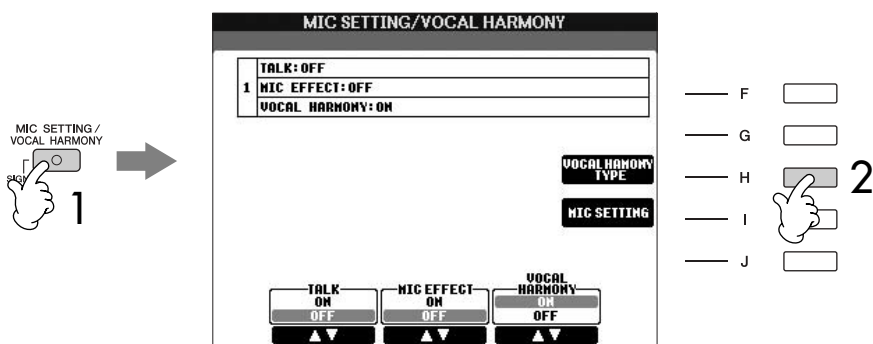
Odnośniki do stron Krótkiego przewodnika

Śpiewanie do odtwarzanego utworu (Karaoke)	
lub własne wykonanie	strona 57
Podłączanie mikrofonu	strona 57
Śpiewanie z wykorzystaniem funkcji wyświetlania słów.....	strona 58
Praktyczne funkcje karaoke.....	strona 59
Ustawianie tempa.....	strona 34
Transpozycja	strona 59
Stosowanie efektów do własnego głosu	strona 59
Dodawanie do głosu efektu harmonii wokalne.....	strona 60
Śpiewanie w odpowiedniej tonacji (Vocal CueTIME).....	strona 145
Praktyczne funkcje do śpiewu przy	
kompaniamencie użytkownika.....	strona 61
Zmiana tonacji (funkcja Transpose)	strona 61
Wyświetlanie zapisu nutowego na wyświetlaczu instrumentu	
oraz słów na odbiorniku TV	strona 62
Zapowiedzi między utworami.....	strona 62
Dostosowywanie tempa odtwarzania utworu do	
wokalu (Karao-Key)	strona 146

Edycja parametrów harmonii wokalne

W tym rozdziale przedstawiono skróconą procedurę tworzenia typów harmonii wokalne (strona 60) użytkownika oraz parametry dostępne do edycji. Można utworzyć i zapisać w pamięci instrumentu 10 typów efektów harmonii wokalne.

- 1 Naciśnij przycisk [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] (Ustawienia mikrofonu/Harmonia wokalna).



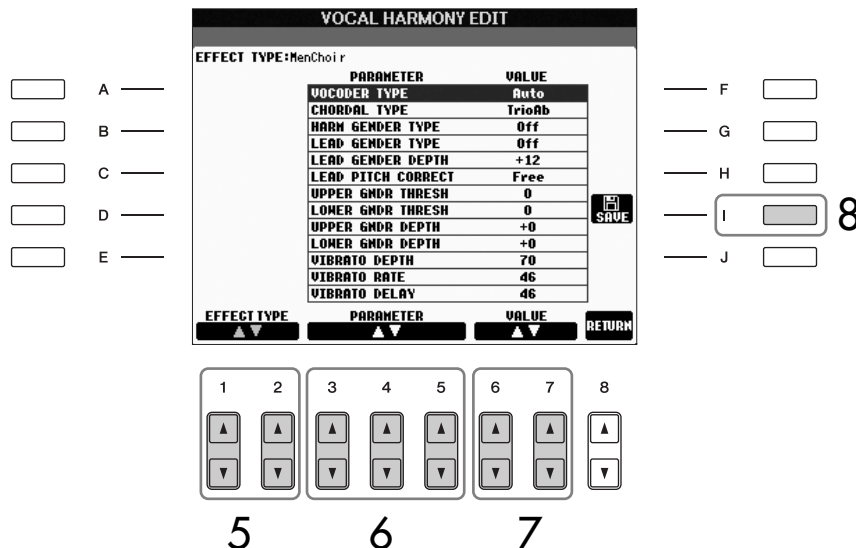
- 2 Naciśnij przycisk [H] (VOCAL HARMONYTYPE) (Typ harmonii wokalne), aby otworzyć okno VOCAL HARMONYTYPE.

- 3 Naciśnij jeden z przycisków [A]–[J], aby wybrać typ efektu harmonii wokalne do edycji.



- 4 Naciśnij przycisk [8 ▼] (EDIT) (Edytuj), aby otworzyć okno VOCAL HARMONY EDIT (Edycja efektu harmonii wokalne).

- 5 Jeśli chcesz ponownie wybrać typ efektu harmonii wokalne, użyj przycisków [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼].
Możesz również ponownie wybrać typ efektu harmonii wokalne, naciskając przycisk [8 ▲ ▼] (RETURN) (Powrót), aby powrócić do okna wyboru typu efektu harmonii wokalne.



- 6 Za pomocą przycisków [3 ▲ ▼]–[5 ▲ ▼] wybierz parametr (strona 186) do edycji.
- 7 Ustaw wartość wybranego powyżej parametru.
- 8 Naciśnij przycisk [I] (SAVE) (Zapisz), aby zapisać zmiany edytowanego typu efektu harmonii wokalne (strona 73).

PRZESTROGA

Niezapisane ustawienia zostaną utracone po wybraniu innego typu harmonii wokalne lub wyłączeniu zasilania.

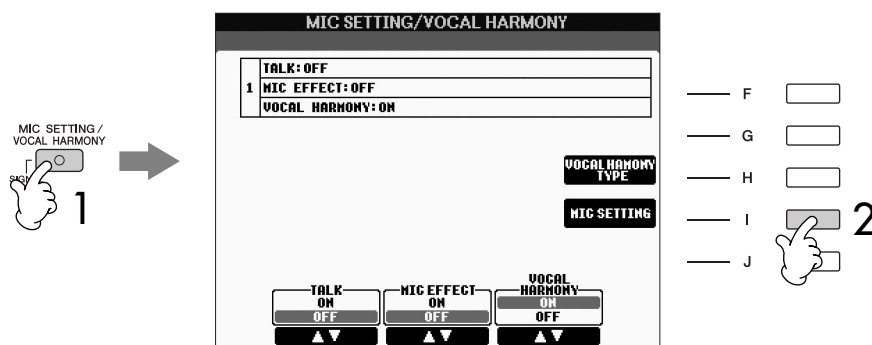
Edytowalne parametry w oknie VOCAL HARMONY EDIT

VOCODERTYPE	Określa sposób, w jaki dźwięki harmonizujące są stosowane do dźwięków z mikrofonu, kiedy tryb Harmony (Harmonia) (strona 190) jest ustawiony w pozycji VOCODER.
CHORDAL TYPE (Typ akordowy)	Określa sposób, w jaki dźwięki harmonizujące są stosowane do dźwięków z mikrofonu, kiedy tryb Harmony (strona 190) jest ustawiony w pozycji CHORDAL.
HARMONY GENDERTYPE (Typ harmonii)	Określa, czy rodzaj dźwięku harmonizującego ma być zmieniany, czy też nie. Off Rodzaj dźwięku harmonizującego nie jest zmieniany. Auto Rodzaj dźwięku harmonizującego jest zmieniany automatycznie.
LEAD GENDERTYPE (Typ głosu prowadzącego)	Określa sposób zmiany rodzaju głosu prowadzącego (np. dźwięku bezpośrednio z mikrofonu) oraz decyduje, czy taka zmiana zostanie dokonana. Należy pamiętać, że liczba dźwięków harmonizujących jest różna w zależności od wybranego typu efektu. Przy ustawieniu w pozycji Off powstają trzy dźwięki harmonizujące. W przypadku innych ustawień będą wybrzmiewać dwa dźwięki harmonizujące. Off Brak zmiany rodzaju. Unison Brak zmiany rodzaju. Można dostroić parametr LEAD GENDER DEPTH (Głębokość głosu prowadzącego) wg poniższej procedury. Male (męski) Odpowiadający rodzaj (męski) jest stosowany do głosu prowadzącego. Female (żeński) Odpowiadający rodzaj (żeński) jest stosowany do głosu prowadzącego.
LEAD GENDER DEPTH (Poprawna tonacja głosu prowadzącego)	Reguluje stopień zmiany rodzaju głosu prowadzącego. Parametr ten jest dostępny wtedy, gdy parametr LEAD GENDERTYPE jest ustawiony w innej pozycji, niż Off. Im wyższa wartość parametru, tym brzmienie harmonizujące jest bardziej „żeńskie”. Im mniejsza wartość parametru, tym brzmienie harmonizujące jest bardziej „męskie”.
LEAD PITCH CORRECT (Poprawna tonacja głosu prowadzącego)	Ten parametr jest aktywny tylko wtedy, gdy parametr LEAD GENDER TYPE jest ustawiony w innej pozycji, niż Off. Jeśli jest wybrana funkcja Smooth (Delikatnie) lub Hard (Mocno), następuje zmiana tonacji głosu prowadzącego w krokach co pół tonu.
UPPER GENDER THRESHOLD (Górny próg rodzaju głosu)	Jeśli wysokość tonu osiągnie lub przekroczy określoną liczbę wartości półtonowych powyżej wysokości tonu głosu prowadzącego, nastąpi zmiana rodzaju głosu.
LOWER GENDER THRESHOLD (Dolny próg rodzaju głosu)	Jeśli wysokość tonu osiągnie lub spadnie poniżej określonej liczby wartości półtonowych poniżej wysokości tonu głosu prowadzącego, nastąpi zmiana rodzaju głosu.
UPPER GENDER DEPTH (Górna granica głębokości rodzaju głosu)	Reguluje stopień zmian rodzaju dźwięków harmonizujących przekraczających interwał określany przez parametr UPPER GENDER THRESHOLD. Im wyższa wartość parametru, tym brzmienie harmonizujące jest bardziej „kobiece”. Im mniejsza wartość parametru, tym brzmienie harmonizujące jest bardziej „męskie”.
LOWER GENDER DEPTH (Dolna granica głębokości rodzaju głosu)	Reguluje stopień zmian rodzaju głosów harmonizujących przekraczających interwał określany przez parametr LOWER GENDER THRESHOLD. Im wyższa wartość parametru, tym brzmienie harmonizujące jest bardziej „kobiece”. Im mniejsza wartość parametru, tym brzmienie harmonizujące jest bardziej „męskie”.
VIBRATO DEPTH (Głębokość vibrato)	Określa głębokość efektu vibrato zastosowanego do dźwięku harmonizującego. Efekt dotyczy również głosu prowadzącego, jeśli parametr LEAD GENDERTYPE powyżej jest ustawiony w innej pozycji, niż Off.
VIBRATO RATE (Tempo vibrato)	Określa szybkość efektu vibrato. Efekt dotyczy również głosu prowadzącego, jeśli parametr LEAD GENDERTYPE powyżej jest ustawiony w innej pozycji, niż Off.
VIBRATO DELAY (Opóźnienie vibrato)	Określa czas opóźnienia efektu vibrato od momentu, gdy zabrzmi dźwięk. Wyższa wartość dźwięku powoduje większe opóźnienie efektu vibrato.

HARMONY1/2/3 VOLUME (Natężenie dźwięku harmonizującego1/2/3)	Określa wartości natężenia pierwszego (najniższego), drugiego i trzeciego (najwyższego) dźwięków harmonizujących.
HARMONY 1/2/3 PAN (Panorama dźwięku harmonizującego1/2/3)	Określa pozycję stereo (pan) pierwszego (najniższego), drugiego i trzeciego (najwyższego) dźwięków harmonizujących. Random Położenie dźwięku w panoramie zmienia się losowo po każdym naciśnięciu klawisza na klawiaturze. Ta funkcja jest aktywna, gdy tryb Harmony (strona 190) jest ustawiony w pozycji VOCODER lub CHORDAL. L63>R – C – L<R63 Ustawienie L63>R odpowiada skrajnie lewemu położeniu, C – położeniu środkowemu, a L<R63 – położeniu skrajnie prawemu.
HARMONY1/2/3 DETUNE (Rozstrój dźwięku harmonizującego1/2/3)	Odstraja wartości pierwszego (najniższego), drugiego i trzeciego (najwyższego) dźwięków harmonizujących o określoną liczbę centów.
PITCH TO NOTE (Tonacja na dane dźwięków)	Jeśli jest ustawione w pozycji ON, można „grać” brzmieniami instrumentu za pomocą własnego głosu. (Instrument ustala wysokość tonu wokalu i przetwarza go na dane dźwięków, które następnie wykorzystuje generator brzmienia. Należy pamiętać, że dynamika wokalu nie wpływa na poziom głośności dźwięków wytwarzanych przez generator brzmienia).
PITCH TO NOTE PART (Tonacja na partie)	Określa, które partie instrumentu będą kontrolowane przez głos prowadzący, gdy jest włączony parametr Pitch to Note.

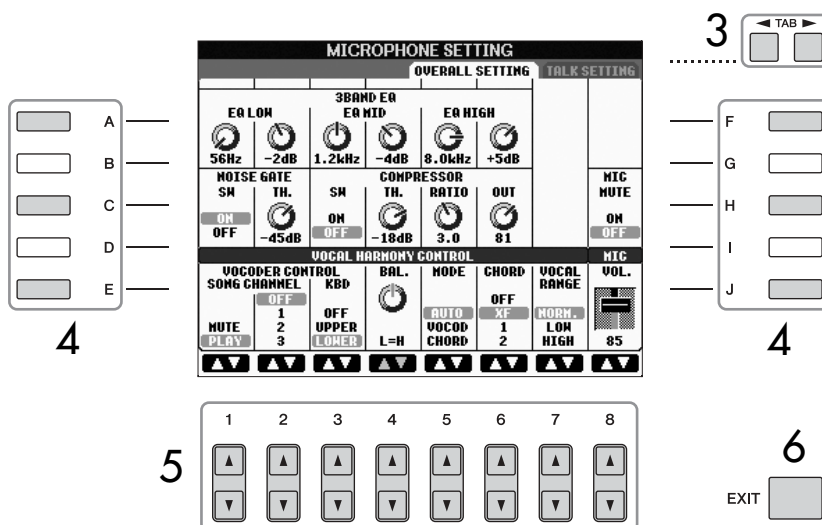
Regulowanie dźwięków z mikrofonu i dźwięków harmonizujących

- 1 Naciśnij przycisk [MIC SETTING/VOCAL HARMONY].



- 2 Naciśnij przycisk [I] (MIC SETTING) (Ustawienia mikrofonu), aby otworzyć okno ustawień mikrofonu MICROPHONE SETTING.

- 3 Naciśnij przyciski TAB [◀][▶], aby wybrać zakładkę OVERALL SETTING (Ustawienie ogólne).



- 4 Za pomocą przycisków [A]–[J] zaznacz element (parametr) do wyregulowania (zobacz poniżej).
- 5 Ustaw wartość za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼].
- 6 Naciśnij przycisk [EXIT], aby zamknąć okno MICROPHONE SETTING.

PRZESTROGA
Zmiany ustawień wprowadzane na zakładce OVERALL SETTING są automatycznie zapisywane w pamięci instrumentu, gdy to okno jest zamykane. Zmiany zostaną jednak utracone, jeśli zasilanie instrumentu zostanie wyłączone bez uprzedniego zamknięcia tego okna.

Regulowane elementy (parametry) okna zakładki OVERALL SETTING

■ 3BAND EQ

Korektor brzmienia (EQ) jest procesorem rozdzielającym widmo częstotliwości na wiele pasm, które następnie mogą być dowolnie wzmacniane lub redukowane, co pozwala dostosować całkowitą odpowiedź częstotliwościową stosownie do potrzeb. Instrument jest wyposażony w wysokiej jakości funkcję cyfrowego korektora trzypasmowego (LOW — pasmo niskie, MID — średnie i HIGH — wysokie) w odniesieniu do dźwięku z mikrofonu.

- **Hz**
Reguluje środkową częstotliwość odpowiadającego tej pozycji pasma.
- **dB**
Wzmacnia lub redukuje poziom odpowiadającego tej pozycji pasma. Możliwy zakres regulacji to plus/minus 12 dB.

■ NOISE GATE (Bramka szumów)

Bramka szumów wycisza sygnał z mikrofonu, jeśli jego poziom spadnie poniżej określonej wartości. Umożliwia to skuteczne wyeliminowanie obcych dźwięków, jednocześnie pozwalając na wejście pożądanemu sygnałowi (wokali itp.).

- **SW (Przełączenie)**
Włącza i wyłącza bramkę szumów.
- **TH. (Próg)**
Pozwala na regulowanie poziomu sygnału wchodzącego, od którego sygnał ten będzie poddawany funkcji Noise Gate.

■ COMPRESSOR (Kompresor)

Kompresor utrzymuje maksymalny poziom wyjściowy sygnału z mikrofonu poniżej określonej wartości. Efekt ten jest szczególnie użyteczny do wygładzania wokali, gdy te mają bardzo zróżnicowaną dynamikę. Dokonywana jest efektywna „kompresja” sygnału, dzięki której partie ciche zostają wzmocnione, a partie głośnie — wyciszone.

- **SW (Przełączenie)**

Pozwala na włączenie i wyłączenie funkcji Compressor.

- **TH. (Próg)**

Pozwala na regulowanie poziomu sygnału wychodzącego, od którego aktywować się będzie funkcja Compressor.

- **RATIO**

Pozwala regulować współczynnik kompresji.

- **OUT**

Pozwala regulować poziom sygnału wychodzącego.

■ VOCAL HARMONY CONTROL (Sterowanie harmonią wokalną)

Poniższe parametry określają sposób sterowania funkcją harmonii.

- **VOCODER CONTROL (Sterowanie trybem Vocoder)**

Harmoniá wokalná w trybie Vocoder (strona 190) steruje się za pomocą komunikatów nutowych — nut granych na klawiaturze i/lub komunikatów nutowych utworu. Ten parametr określa, które nuty będą sterowały harmonią.

SONG CHANNEL (Kanał utworu)	MUTE/PLAY (Wyciszenie/Odtwarzanie) Jeśli ten parametr jest ustawiony w pozycji MUTE, kanał wybrany do sterowania harmonią jest wyciszony (wyłączony) podczas odtwarzania utworu. OFF/Channels 1–16 Jeśli ten parametr jest ustawiony w pozycji OFF, sterowanie harmonią za pomocą danych utworu jest wyłączone. Jeśli wybrano wartość z zakresu 1–16, komunikaty nutowe (odczytywane z utworu w pamięci urządzenia PSR-S900 lub z sekwencera zewnętrznego MIDI) z wybranego kanału są używane do sterowania harmonią. To ustawienie wiąże się z ustawieniem HARMONY CH (Kanał harmonii) w oknie SONG SETTING (Ustawienie utworu) (strona 145).
KEYBOARD (Klawiatura)	OFF (Wyłączona) Komunikaty nutowe generowane za pomocą klawiatury nie mają wpływu na harmonię. UPPER (Górne) Funkcję harmonii kontrolują dźwięki grane na prawo od punktu podziału. LOWER (Dolne) Funkcję harmonii kontrolują dźwięki grane na lewo od punktu podziału.

- **BAL. (Równowaga)**

Ten parametr reguluje proporcje między głosem prowadzącym (głosem użytkownika) a głosami harmonizującymi. Podniesienie wartości tego parametru zwiększa natężenie dźwięku harmonii wokalne, a zmniejsza natężenie dźwięku głosu prowadzącego.

Jeśli ten parametr jest ustawiony na wartość L<H63 (L: Lead Vocal — głos prowadzący, H: Vocal Harmony — głosy harmonizujące), odpowiada to całkowitemu wyciszeniu głosu prowadzącego. Z kolei wartości L63>H odpowiadają całkowitemu wyciszeniu głosów harmonizujących.

• **MODE (Tryb)**

Wszystkie typy efektu harmonii wokalne zaliczają się do jednego z trzech trybów, z których każdy wytwarza inny dźwięk harmonii. Efekt harmonii zależy od wybranego trybu funkcji Vocal Harmony, który decyduje o tym, jak efekt zostanie zastosowany do wokalu. Opis tych trybów znajduje się poniżej.

AUTO	Gdy ustawienia [ACMP] (Akompaniament) lub [LEFT] (Lewa) są włączone i w utworze znajdują się dane dotyczące akordów, automatycznie jest ustawiany tryb CHORDAL. W przeciwnym razie jest wybierany tryb VOCODER.
VOCODER	Głosy harmonizujące są sterowane za pomocą komunikatów nutowych — nut granych na klawiaturze i/lub komunikatów nutowych utworu. Można samodzielnie zdecydować, czy efekt Vocoder ma być sterowany dźwiękami wygrywanymi na klawiaturze, czy danymi zawartymi w utworze (strona 189).
CHORDAL	Głosy harmonizujące są sterowane za pomocą następujących trzech typów akordów: akordy grane w strefie akordu instrumentu (z włączonym akompaniamentem — [ACMP]), akordy grane w strefie partii LEFT na klawiaturze (z wyłączonym przyciskiem [ACMP] i włączonym przyciskiem [LEFT]) oraz akordy zawarte w danych utworu służące do kontrolowania harmonii. (Funkcja niedostępna, jeśli utwór nie zawiera jakichkolwiek danych dotyczących akordów).

• **CHORD**

Poniższe parametry określają, które dane z utworu są używane do wykrywania akordów.

OFF	Akordy nie są wykrywane za pomocą danych utworu.
XF	Akordy w formacie XF są używane dla funkcji Vocal Harmony.
1–16	Akordy są generowane na podstawie komunikatów nutowych z wybranego kanału.

• **VOCAL RANGE (Zakres wokalu)**

Ustaw ten parametr, aby uzyskać najbardziej naturalną harmonię wokalną, w zależności od brzmienia głosu użytkownika.

Normal (Normalny)	Ustawienie normalne.
Low (Niski)	Ustawienie niższego brzmienia głosu. To ustawienie do naśladowania warczenia i krzyku.
High (Wysoki)	Ustawienie wyższego brzmienia głosu. To ustawienie jest także odpowiednie do śpiewania przy mikrofonie.

■ **MIC (Mikrofon)**

Poniższe parametry określają sposób sterowania dźwiękiem mikrofonu.

• **MUTE**

Gdy ten parametr jest ustawiony w pozycji ON, dźwięk mikrofonu jest wyłączony.

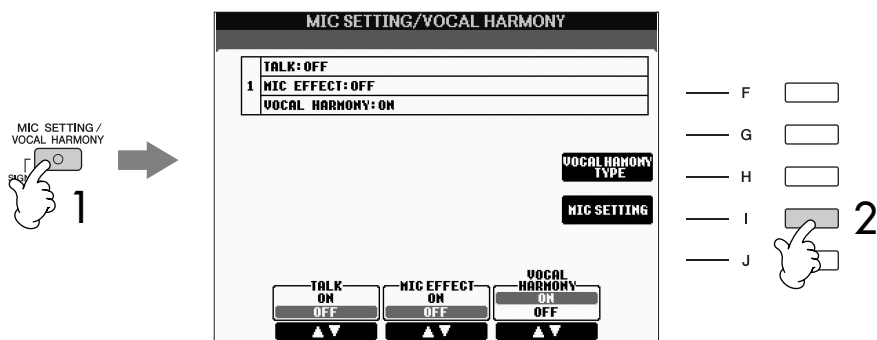
• **VOLUME**

Reguluje poziom głośności dźwięku mikrofonu.

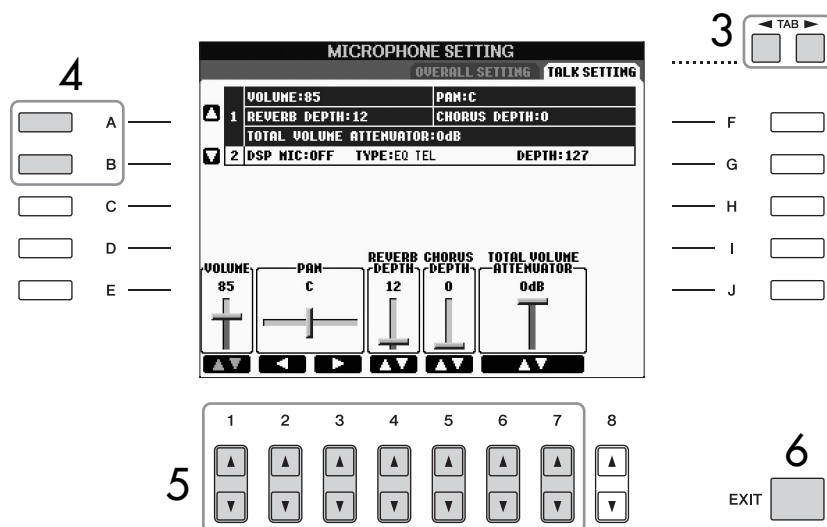
Ustawienia funkcji Talk

Ta funkcja umożliwia zaprogramowanie specjalnych ustawień pozwalających na dokonywanie zapowiedzi między utworami. Są to ustawienia inne, niż te, które odnoszą się do wykonywania utworu wokalnego.

- 1 Naciśnij przycisk [MIC SETTING/VOCAL HARMONY], aby otworzyć okno MIC SETTING/VOCAL HARMONY.



- 2 Naciśnij przycisk [I] (MIC SETTING), aby otworzyć okno ustawień mikrofonu MICROPHONE SETTING.
- 3 Naciśnij przyciski TAB [◀][▶], aby wybrać zakładkę TALK SETTING (Ustawienie funkcji Talk).



- 4 Za pomocą przycisków [A]/[B] zaznacz element (parametr) (strona 192), który zamierzasz ustawić.
- 5 Ustaw wartość za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]–[7 ▲ ▼].
- 6 Naciśnij przycisk [EXIT], aby zamknąć okno MICROPHONE SETTING.

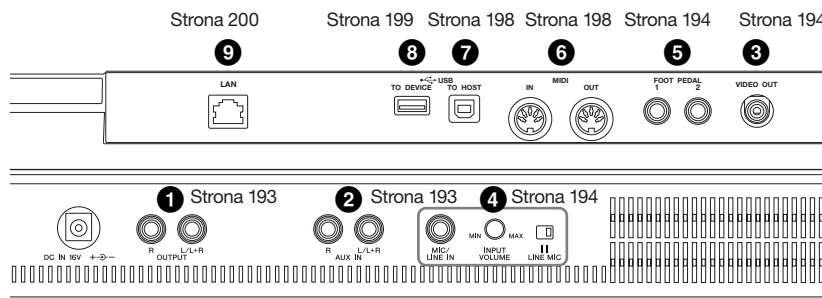
⚠ PRZESTROGA

Zmiany ustawień wprowadzone na zakładce TALK SETTING są automatycznie zapisywane w pamięci instrumentu, gdy to okno jest zamykane. Zmiany zostaną jednak utracone, jeśli zasilanie instrumentu zostanie wyłączone bez uprzedniego zamknięcia tego okna.

Regulowane elementy (parametry) na zakładce TALK SETTING

VOLUME	Określa poziom natężenia dźwięku mikrofonu.
PAN	Ustawia pozycję stereo (pan) dźwięku z mikrofonu.
REVERB DEPTH	Ustawia głębokość efektu pogłosu stosowanego do dźwięku mikrofonu.
CHORUS DEPTH	Ustawia głębokość efektu chorus stosowanego do dźwięku mikrofonu.
TOTAL VOLUME ATTENUATOR (Stłumienie głośności ogólnej)	Określa stopień stłumienia zastosowany do ogólnego poziomu natężenia dźwięków instrumentu (z wyjątkiem dźwięku mikrofonu), co pozwala na efektywne ustawienie i zachowanie równowagi pomiędzy natężeniem głosu a ogólnym poziomem natężenia dźwięku instrumentu.
DSP MIC ON/OFF	Włącza i wyłącza efekt DSP przetwarzający dźwięk mikrofonu.
DSP MIC TYPE	Określa typ efektu DSP, który ma być stosowany do dźwięku mikrofonu.
DSP MIC DEPTH	Określa głębokość efektu DSP przetwarzającego dźwięk mikrofonu.

Podłączanie instrumentu do innych urządzeń



⚠ PRZESTROGA

Przed podłączeniem instrumentu do innych urządzeń elektronicznych należy wyłączyć zasilanie instrumentu i pozostałych urządzeń. Przed włączeniem wszystkich urządzeń należy też pamiętać o ustawieniu minimalnego poziomu głośności (pozycja 0). Niezastosowanie się do tych zaleceń grozi porażeniem prądem i może doprowadzić do uszkodzenia urządzeń.

Podłączanie urządzeń audio i wideo

UWAGA

Używaj tylko przewodów audio oraz wtyczek zasilacza o zerowym poziomie oporu.

Stosowanie zewnętrznych urządzeń audio do odtwarzania (1 za pośrednictwem gniazd [OUTPUT])

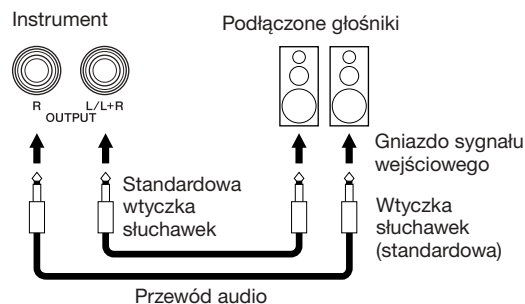
Gniazda te pozwalają na podłączenie instrumentu do nagłośnieniowego systemu stereo. Jeśli w tym samym czasie do gniazda [MIC./LINE IN] jest podłączony mikrofon lub gitara, ich sygnał wyjściowy jest również generowany. Użyj przewodów audio, aby podłączyć urządzenia w sposób pokazany na schemacie. Gniazda te znajdują się na spodzie obudowy instrumentu.

⚠ PRZESTROGA

- Przy podłączeniu instrumentu do zewnętrznych urządzeń audio należy najpierw włączyć zasilanie instrumentu, a następnie urządzeń zewnętrznych. Zasilanie powinno być wyłączane w odwrotnej kolejności.
- Nie należy podłączać przewodu między gniazdami [OUTPUT] i [AUX IN]. Takie połączenie powoduje, że sygnał wejściowy z gniazda [AUX IN] jest przesyłany do gniazda wyjściowego [OUTPUT]. Połączenie tych gniazd może wywołać sprzężenie zwrotne, które uniemożliwi normalne działanie instrumentu, a nawet może prowadzić do uszkodzenia urządzeń.

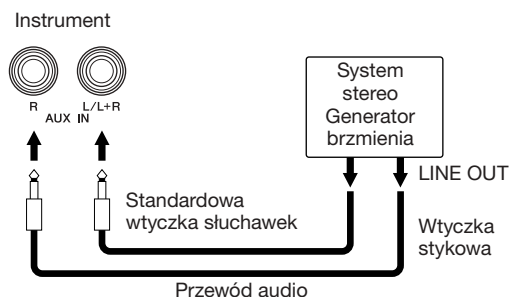
Podłączenie urządzeń do tych gniazd umożliwia regulowanie poziomu głośności sygnału wyjściowego wysyłanego do urządzeń zewnętrznych za pomocą pokrętła [MASTER VOLUME] (Główne ustawienie natężenia dźwięku). Odpowiednie przewody audio podłącz do gniazda OUTPUT [L/L+R]/[R] oraz do gniazda wejściowych pary głośników.

W przypadku urządzeń monofonicznych należy wykorzystać tylko gniazdo [L/L+R].



Nagłośnienie sygnału z zewnętrznych urządzeń przez wbudowany system głośnikowy (2 gniazda [AUX IN])

Do tych gniazd można podłączyć wyjściowy sygnał stereo z innego instrumentu, dzięki czemu można odtwarzać dźwięk zewnętrznego instrumentu za pośrednictwem głośników instrumentu. Za pomocą odpowiednich przewodów podłącz gniazda wyjściowe (LINE OUT itp.) zewnętrznego syntetyzatora lub modułu brzmieniowego i gniazda wejściowe instrumentu AUX IN [L/L+R]/[R].



⚠ PRZESTROGA

Przy podłączeniu innych instrumentów lub modułów brzmieniowych do instrumentu należy najpierw włączyć zasilanie urządzenia zewnętrznego, a następnie instrumentu. Zasilanie powinno być wyłączane w odwrotnej kolejności.

UWAGA

- W przypadku urządzeń monofonicznych należy wykorzystać tylko gniazdo [L/L+R].
- Poziom głośności sygnału wejściowego gniazda [AUX IN] może być regulowany za pomocą pokrętła [MASTER VOLUME].

Wyświetlanie zawartości wyświetlacza instrumentu na ekranie zewnętrznego odbiornika TV (3 gniazdo [VIDEO OUT]) (PSR-S900)

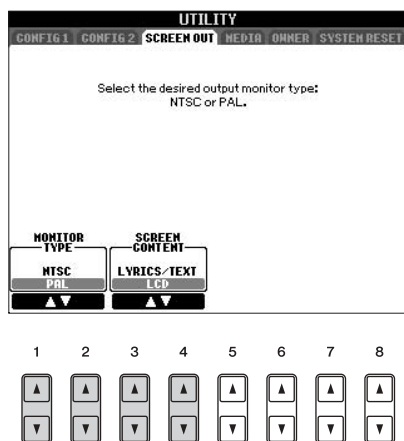
Podłączenie instrumentu do zewnętrznego odbiornika TV umożliwia wyświetlanie na jego ekranie zawartości aktualnie otwartego okna lub słów utworu albo plików tekstowych, by kilka osób mogło śpiewać w tym samym czasie. Instrukcja podłączenia — zobacz strona 59.

UWAGA

- System NTSC lub PAL musi być zgodny ze standardem używanym przez urządzenie wideo.
- Wybranie ustawienia LYRICS/TEXT jako zawartości sygnału wyjściowego Screen Out powoduje, że na ekranie są wyświetlane tylko słowa utworu lub pliki tekstowe, bez względu na okno wyświetlacza instrumentu otwarte w danej chwili.
- Unikaj zbyt długiego patrzenia na ekran odbiornika TV lub urządzenia wideo, może to bowiem prowadzić do uszkodzenia wzroku. Należy pamiętać o robieniu przerw i spoglądaniu w dal, by oczy mogły odpocząć.

Ustawienia VIDEO OUT

- 1 Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.
[FUNCTION] → [J] (UTILITY) →
TAB [◀][▶] SCREEN OUT
- 2 Za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] wybierz ustawienie systemu NTSC lub PAL w odniesieniu do urządzenia wideo. Wybierz zawartość sygnału Video Out — zawartość aktualnie otwartego okna (LCD) lub słowa utworu (LYRICS) — za pomocą przycisków [3 ▲ ▼]/[4 ▲ ▼].



Podłączanie mikrofonu lub gitary (4 Gniazdo [MIC/LINE IN]) (PSR-S900)

Podłączenie mikrofonu do gniazda [MIC/LINE IN] (standardowe gniazdo typu jack 1/4") umożliwia śpiewanie zgodnie z odtwarzanym utworem (KARAOKE) lub do akompaniamentu użytkownika. Wokal oraz dźwięk gitary są nagłaśniane przez głośniki wbudowane w instrument. Instrukcje podłączenia — zobacz strona 57. Uwaga: podczas podłączania urządzeń o wysokim poziomie sygnału wyjściowego należy ustawić przełącznik [LINE MIC] w pozycji LINE.



Stosowanie przełącznika nożnego Footswitch lub kontrolera nożnego Foot Controller (5 gniazda [FOOT PEDAL 1/2])

Dwa gniazda FOOT PEDAL mogą być używane z wykorzystaniem następujących funkcji przy początkowych ustawieniach domyślnych (ustawieniach wstępnie zdefiniowanych).

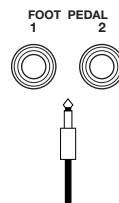
• Gniazdo FOOT PEDAL 1

Podłącz przełącznik nożny FC4 lub FC5 firmy Yamaha do tego gniazda i korzystaj z niego, aby włączać i wyłączać efekt Sustain. Przełącznik nożny działa tak, jak pedał tłumika w pianinie. Jego naciśnięcie powoduje podtrzymanie dźwięku, a zwolnienie — powrót do normalnego dźwięku.

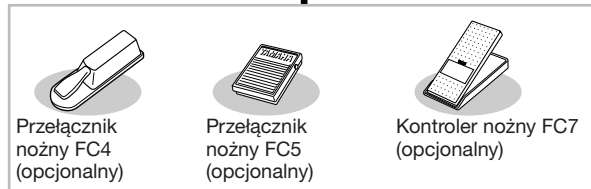
• Gniazdo FOOT PEDAL 2

(PSR-S900) Podłącz przełącznik nożny FC4 lub FC5 firmy Yamaha do tego gniazda i korzystaj z niego do sterowania brzmieniami Super Articulation (strona 83).

(PSR-S700) Podłącz przełącznik nożny FC7 firmy Yamaha do tego gniazda i korzystaj z niego do zmiany poziomu dźwięku w czasie gry na instrumencie (funkcja Expression — ekspresji).



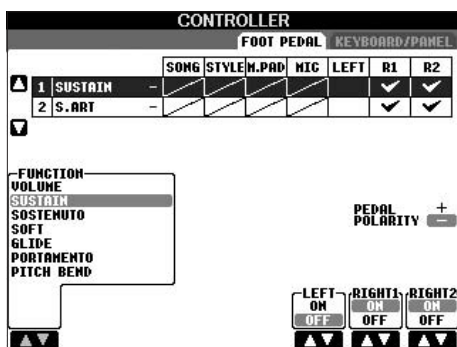
Pedały



PRZESTROGA

Pedał należy podłączać i odłączać tylko wtedy, gdy zasilanie instrumentu jest wyłączone.

Przypisanie określonych funkcji do każdego pedału



Funkcje domyślne przełącznika nożnego lub kontrolera nożnego można zmieniać — co umożliwia np. użycie przełącznika nożnego do uruchomienia lub zatrzymania odtwarzanego stylu lub wykorzystanie kontrolera nożnego do zmiany stroju klawiatury.

- 1 **Otwórz okno operacyjne na wyświetlaczu.**
[FUNCTION] → [D] CONTROLLER →
TAB [◀][▶] FOOT PEDAL (Pedał)
- 2 **Za pomocą przycisków [A]/[B] wybierz jeden z dwóch pedałów instrumentu, któremu chcesz przypisać funkcję.**
- 3 **Za pomocą przycisku [1 ▲ ▼] wybierz funkcję, które mają być przypisane pedałowi wybranemu w kroku 2.**
Poniżej znajduje się lista dostępnych funkcji.
- 4 **Za pomocą przycisków [2 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] wybierz szczegółowe ustawienia wybranych funkcji.**
Dostępne parametry są różne w zależności od funkcji wybranej w kroku 3. Szczegółowe informacje dotyczące parametrów znajdują się na stronie strona 196.
- 5 **Sprawdź działanie wybranej funkcji, naciskając pedał.**

UWAGA W przypadku stosowania pedałów do przełączania ustawień pamięci rejestracyjnej (strona 138) ustawienia te nie obowiązują.

Ustawianie biegunowości pedału

Pedały różnych producentów mogą inaczej sterować funkcjami instrumentu. W zależności od marki naciśnięcie pedału może powodować włączenie funkcji lub jej wyłączenie. Jeśli zajdzie potrzeba, zastosowanie tego ustawienia można odwrócić działanie pedału. Naciśnij przycisk [I] (PEDAL POLARITY), aby odwrócić aktualną biegunowość.

Poniżej znajduje się lista dostępnych funkcji. Funkcje oznaczone jako „*” mogą być przypisywane tylko kontrolerowi nożnemu i nie będą działać z przełącznikiem nożnym.

Ustawienia funkcji pedałów

VOLUME*	Umożliwia użycie kontrolera nożnego jako pedału kontroli poziomu głośności.
SUSTAIN	Funkcja ta pozwala na stosowanie pedału do kontroli efektu Sustain. Po naciśnięciu i przytrzymaniu pedału dźwięki brzmia dłużej. Zwolnienie pedału powoduje natychmiastowe wytłumienie wszystkich podtrzymywanych dźwięków.
SOSTENUTO	Funkcja ta pozwala na stosowanie pedału do kontroli efektu Sostenuto. Naciśnięcie tego pedału powoduje, że zagrana nuta lub akord będzie wybrzmiewać tak długo, jak długo pedał będzie wciśnięty. Natomiast kolejne dźwięki nie będą podtrzymywane. Umożliwia to np. podtrzymanie uderzonego akordu, podczas gdy kolejne dźwięki mogą być grane staccato.
SOFT	Funkcja ta umożliwia sterowanie pedałem efektu Soft. Naciśnięcie pedału powoduje zmniejszenie głośności dźwięków i zmianę ich barwy. Efekt ten jest dostępny tylko w przypadku niektórych odpowiednich brzmień.
GLIDE	Naciśnięcie pedału powoduje zmianę wysokości dźwięków. Po zwolnieniu pedału wartość ta wraca do poziomu normalnego.
PORTAMENTO	Naciśnięcie pedału powoduje włączenie efektu Portamento (płynnej zmiany wysokości dźwięku). Efekt ten powstaje wtedy, gdy dźwięki są grane w stylu legato — dany dźwięk jest grany, gdy poprzedni dźwięk jest nadal przytrzymany. Czas reakcji efektu Portamento może być również zmieniany za pomocą konsoli miksowania Mixing Console (strona 93).
PITCH BEND*	Funkcja ta pozwala za pomocą pedału podwyższać lub obniżać wysokość dźwięków.
MODULATION*	Funkcja ta dodaje efekt Vibrato do dźwięków granych na klawiaturze. Ponadto można dodawać różne efekty do brzmienia Super Articulation (PSR-S900) (strona 83). Efekt zwiększa się wraz z natężeniem naciskania kontrolera nożnego. Funkcję można włączać lub wyłączać niezależnie w odniesieniu do każdej partii klawiatury.
S.ARTICULATION (PSR-S900)	Gdy używa się brzmienia Super Articulation, którego efekt jest przypisany do pedału/przełącznika nożnego, można ten efekt włączyć, naciskając pedał/przełącznik nożny. Funkcję można włączać lub wyłączać niezależnie w odniesieniu do każdej partii klawiatury.
DSP VARIATION	Funkcja ta włącza lub wyłącza działanie efektu brzmienia DSP VARIATION.
HARMONY/ECHO	Włącza lub wyłącza działanie efektu brzmienia HARMONY/ECHO.
VOCAL HARMONY (PSR-S900)	Włącza lub wyłącza funkcję Vocal Harmony.
TALK (PSR-S900)	Włącza lub wyłącza funkcję MIC SETTING Talk (Ustawienie mikrofonu do mówienia).
SCORE PAGE +	Funkcja ta umożliwia przechodzenie do następnej strony zapisu nutowego, gdy utwór jest zatrzymany.
SCORE PAGE–	Funkcja ta umożliwia przechodzenie do poprzedniej strony zapisu nutowego, gdy utwór jest zatrzymany.
LYRICS PAGE+	Funkcja ta umożliwia przechodzenie do następnej strony ze słowami utworu, gdy utwór jest zatrzymany.
LYRICS PAGE–	Funkcja ta umożliwia powrót do poprzedniej strony z tekstem utworu, gdy utwór jest zatrzymany.
TEXT PAGE+ (PSR-S900)	Można przejść do następnej strony z tekstem.
TEXT PAGE– (PSR-S900)	Można powrócić do ostatniej strony z tekstem.
SONG PLAY/PAUSE	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku SONG [▶/■] (PLAY/PAUSE).
STYLE START/STOP	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku STYLE CONTROL [START/STOP].
TAP TEMPO	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [TAP TEMPO].
SYNCHRO START	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [SYNC START].
SYNCHRO STOP	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [SYNC STOP].
INTRO1–3	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [INTRO I-III].
MAIN A–D	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [MAIN VARIATION A–D].
FILL DOWN	Funkcja ta umożliwia zagranie frazy przejściowej (fill-in), po której natychmiast jest odtwarzana sekcja Main przypisana do najbliższego przycisku po lewej stronie.
FILL SELF	Funkcja ta umożliwia zagranie frazy przejściowej (fill-in).
FILL BREAK	Funkcja ta umożliwia zagranie specjalnej frazy przejściowej (break).

FILL UP	Funkcja ta umożliwia zagranie frazy przejściowej (fill-in), po której natychmiast jest odtwarzana sekcja Main przypisana do najbliższego przycisku po prawej stronie.
ENDING1–3	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków [ENDING/rit. I–III].
FADE IN/OUT	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [FADE IN/OUT].
FINGERED ON BASS	Funkcja ta umożliwia przełączanie za pomocą pedału trybów palcowania pomiędzy Fingered i On Bass (strona 106).
BASS HOLD	Naciśnięcie pedału powoduje podtrzymanie podstawy basowej automatycznego akompaniamentu, nawet jeśli podczas odtwarzania stylu zostanie zagrany następny akord. Funkcja ta nie działa w przypadku metody „AI FULL KEYBOARD” (Inteligentnie na całej klawiaturze).
PERCUSSION	Funkcja ta umożliwia granie przy użyciu pedału brzmień instrumentów perkusyjnych wybranych za pomocą przycisków [4 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼]. Brzmienie instrumentu perkusyjnego może być też wybrane z poziomu klawiatury.
RIGHT 1 ON/OFF	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku PART ON/OFF [RIGHT 1].
RIGHT 2 ON/OFF	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku PART ON/OFF [RIGHT 2].
LEFT ON/OFF	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku PART ON/OFF [LEFT].
OTS+	Przywołuje następne ustawienie One Touch Setting (Ustawienie jednym przyciskiem).
OTS–	Przywołuje poprzednie ustawienie One Touch Setting.

UWAGA Funkcje Sostenuto i Portamento, nawet gdy są przypisane do pedałów, nie zapewniają żadnego efektu przy brzmieniach organowych (Organ Flute Voices).

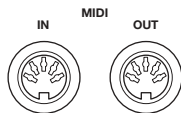
Ustawienia parametrów poszczególnych funkcji

Przedstawione niżej parametry są przypisane do przycisków[2 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼], dostępność parametrów zaś zależy od wybranego typu kontroli. Na przykład wybranie funkcji SUSTAIN powoduje automatyczne wyświetlenie na ekranie parametrów: RIGHT 1 (Prawa 1), RIGHT 2 (Prawa 2) i LEFT (Lewa).

SONG, STYLE, MIC*, M.PAD, LEFT, RIGHT 1, RIGHT 2	Parametr ten określa partie, które mają być sterowane za pomocą pedału. * Dostępny tylko na PSR-S900.
UP/DOWN	Gdy są wybrane funkcje GLIDE lub PITCH BEND, parametr ten określa, czy wysokość dźwięków ma zostać podwyższona, czy obniżona.
RANGE	Gdy wybrane są funkcje GLIDE lub PITCH BEND, parametr ten określa zakres zmian wysokości dźwięków w krokach co pół tonu. Połączona z ustawieniem konsoli Mixing Console → Pitch Bend Range (Zakres zmiany stroju) (strona 93).
ON SPEED	Gdy jest wybrana funkcja GLIDE, parametr ten określa szybkość zmian wysokości dźwięków (Pitch Change) po wciśnięciu pedału.
OFF SPEED	Gdy jest wybrana funkcja GLIDE, parametr ten określa szybkość zmian wysokości dźwięków (Pitch Change) po zwolnieniu pedału.
KIT	Jeśli do pedału jest przypisana funkcja PERCUSSION, wyświetlane są wszystkie zestawy perkusyjne, co umożliwia przypisanie do pedału określonego zestawu perkusyjnego.
PERCUSSION	Jeśli do pedału jest przypisana funkcja PERCUSSION, wyświetlane są wszystkie brzmienia wybranego zestawu perkusyjnego (parametr KIT powyżej). Parametr ten określa brzmienie określonego instrumentu przypisane do pedału.

Podłączenie zewnętrznego urządzenia MIDI (6) oraz złącza [MIDI]

Do podłączania zewnętrznych urządzeń MIDI należy używać wbudowanych złączy MIDI oraz standardowego przewodu MIDI.

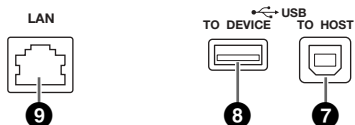


MIDI IN	To złącze służy do odbierania komunikatów MIDI z zewnętrznego urządzenia MIDI.
MIDI OUT	To złącze pozwala na wysyłanie komunikatów MIDI utworzonych przez instrument.

Ogólne informacje dotyczące formatu MIDI oraz sposobów jego efektywnego wykorzystania znajdują się w następujących rozdziałach:

- Co to jest standard MIDI? strona 201
- Zastosowania standardu MIDI strona 203
- Ustawienia MIDI strona 204

Podłączanie do komputera, urządzenia USB i Internetu



Podłączanie komputera (6) oraz złącza [MIDI] i 7 [USB TO HOST]

Podłączenie komputera do złącza [USB TO HOST] lub złącza [MIDI] umożliwia przesyłanie danych między instrumentem a komputerem z wykorzystaniem standardu MIDI, a także korzystanie z zaawansowanych programów muzycznych zapisanych na dysku komputera. Należy pamiętać o zainstalowaniu odpowiedniego sterownika MIDI USB. W poniższych instrukcjach przedstawiono sposób podłączania złącza i korzystania z nich.

UWAGA

Jeśli używany komputer jest wyposażony w złącze USB, zalecane jest stosowanie tego złącza zamiast złącza MIDI do połączenia komputera i instrumentu.

UWAGA

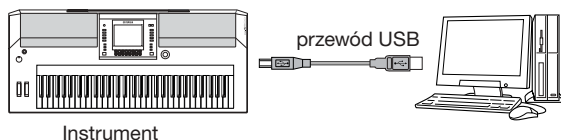
Sterownik

Sterownik to oprogramowanie, które stanowi łącznik między systemem operacyjnym komputera a podłączonym do niego urządzeniem. Aby połączyć komputer i instrument, należy zainstalować sterownik MIDI USB. Szczegółowe informacje przedstawiono w Instrukcji instalacji (str. 4).

(Instrukcje te są podzielone na dwie części, odpowiadające dwóm rodzajom połączeń: podłączenia do złącza [USB TO HOST] oraz podłączenia do złącza [MIDI]).

Podłączenie do złącza [USB TO HOST]

Jeśli podłączasz instrument do komputera za pośrednictwem złącza USB, do połączenia złącza [USB TO HOST] w instrumencie ze złączem USB w komputerze używaj standardowego przewodu USB (oznaczonego jako USB). Następnie zainstaluj sterownik USB MIDI.



UWAGA

Informacje o złączach [USB TO HOST] i [USB TO DEVICE]

W instrumencie są dwa rodzaje złączy USB: złącze [USB TO HOST] oraz [USB TO DEVICE]. Należy zwracać szczególną uwagę, aby nie pomylić złączy i odpowiadających im wtyczek przewodów.

Należy zadbać o podłączenie odpowiedniego przewodu do odpowiedniej wtyczki. Wyjaśnienia dotyczące złącza [USB TO DEVICE] znajdują się w następnym rozdziale.



PRZESTROGA

Środki ostrożności, które należy zachować podczas korzystania ze złącza [USB TO HOST]

Podłączając komputer do złącza [USB TO HOST], należy przestrzegać następujących zasad. Zlekceważenie tych zasad może spowodować zawieszenie się komputera i uszkodzenie lub utratę danych. Jeśli komputer lub instrument zawieszą się, wyłącz zasilanie instrumentu i ponownie uruchom komputer.

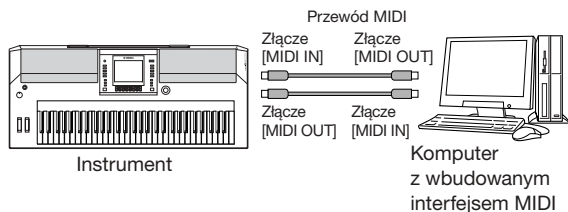
- Przed podłączeniem komputera do złącza [USB TO HOST] należy wyłączyć tryby oszczędzania energii (takie jak tryb wstrzymania pracy, uśpienia lub gotowości) oraz zamknąć wszystkie aplikacje, a także wyłączyć zasilanie instrumentu.
- Przed wyłączeniem zasilania instrumentu lub odłączeniem przewodu USB łączącego instrument z komputerem wykonaj następujące czynności:
 - Wyłącz wszystkie aplikacje na komputerze.
 - Sprawdź, czy jakiegokolwiek dane nie są w danej chwili wysyłane z instrumentu. (Dane są przesyłane tylko w czasie odgrywania dźwięków na klawiaturze lub odtwarzania utworu).
- W czasie podłączania urządzenia USB do instrumentu odczekaj co najmniej sześć sekund zanim wykonasz następujące operacje: wyłączenie i ponowne włączenie instrumentu oraz podłączenie i odłączenie przewodu USB.

UWAGA

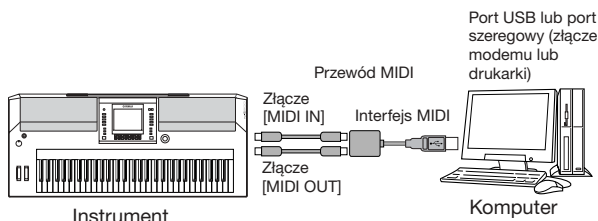
- Po chwili od podłączenia przewodu USB instrument rozpocznie przesyłanie danych.
- Jeśli do łączenia instrumentu i komputera jest używany przewód USB, połącz te urządzenia bezpośrednio bez używania koncentratora USB.
- Informacje dotyczące konfigurowania oprogramowania muzycznego (sekwencera) znajdują się w podręczniku użytkownika odpowiedniego oprogramowania.

• Połączenie za pośrednictwem złączy [MIDI]

Są dwa sposoby podłączenia instrumentu do komputera za pośrednictwem złącza MIDI. Jeśli masz komputer z wbudowanym interfejsem MIDI, podłącz złącze MIDI OUT komputera do złącza [MIDI IN] instrumentu, a następnie złącze [MIDI OUT] instrumentu podłącz do złącza MIDI IN komputera.



Drugi sposób podłączenia wymaga oddzielnego zewnętrznego interfejsu MIDI, podłączonego do komputera za pośrednictwem portu USB lub portu szeregowego (złącze modemu lub drukarki). Używając standardowego przewodu MIDI, podłącz złącze MIDI OUT interfejsu zewnętrznego do złącza [MIDI IN] instrumentu, a następnie podłącz złącze [MIDI OUT] instrumentu do złącza MIDI IN interfejsu zewnętrznego.



UWAGA

Sprawdź, czy używasz interfejsu MIDI odpowiedniego do komputera.

Podłączanie do adaptera USB LAN oraz urządzenia pamięci USB (8 przez złącze [USB TO DEVICE])

Są dwa sposoby korzystania ze złącza [USB TO DEVICE].

- Podłączenie do instrumentu adaptera USB LAN umożliwia bezpośrednie nawiązywanie połączeń ze specjalnymi stronami internetowymi, które pozwalają na pobieranie danych muzycznych (strona 171).
- Po podłączeniu do instrumentu urządzenia pamięci USB za pomocą standardowego przewodu USB można zapisywać dane na tym urządzeniu, a także odczytywać informacje, które są na nim zapisane.

UWAGA

Informacje o złączach [USB TO HOST] i [USB TO DEVICE]

W instrumencie są dwa rodzaje złączy USB: złącze [USB TO HOST] oraz [USB TO DEVICE]. Należy zwracać szczególną uwagę, aby nie pomylić złączy i odpowiadających im wtyczek przewodów.

Należy zadbać o podłączenie odpowiedniego przewodu do odpowiedniej wtyczki. Informacje dotyczące złącza [USB TO HOST] znajdują się w poprzednim rozdziale.

Korzystanie z urządzeń pamięci USB

Złącze tego typu jest używane do łączenia instrumentu z urządzeniem pamięci USB, co umożliwia zapisywanie na tym urządzeniu utworzonych danych, a także odczytywanie danych tam zapisanych. Poniższy opis w sposób ogólny wyjaśnia ogólnie, jak połączyć instrument i urządzenie pamięci USB oraz jak z nich korzystać.

Przed rozpoczęciem korzystania z urządzenia pamięci USB należy zapoznać się z treścią rozdziału „Korzystanie z urządzenia pamięci USB (pamięć flash USB, dyskietka itp.) na stronie strona 23.

1

Podłącz urządzenie pamięci USB do złącza [USB TO DEVICE] za pomocą standardowego przewodu USB.

2

Zamknij okno wyboru, a następnie ponownie je otwórz (możesz też jednocześnie nacisnąć oba przyciski, [◀] i [▶]). Zakładki USB (USB 1, USB 2 itd.) zostaną automatycznie otwarte, co umożliwi dokonanie zapisu plików lub odtworzenie danych utworu zapisanych na dysku urządzenia.

UWAGA

Sprawdzanie ilości wolnego miejsca na urządzeniu pamięci USB

Można to sprawdzić w wywołanym oknie, wykonując następujące operacje:

[FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀] [▶] MEDIA

Wybierz urządzenie w oknie za pomocą przycisków [A]/[B] i naciskając przycisk [F] (PROPERTY) (Właściwość).

UWAGA

Nawet jeśli komputer jest podłączony do złącza [USB TO HOST], a urządzenie pamięci USB do złącza [USB TO DEVICE], komputer nie może uzyskać dostępu do danych zapisanych na urządzeniu pamięci USB za pośrednictwem instrumentu.

Formatowanie nośnika pamięci USB

Aby uzyskać więcej informacji, zobacz strona 72.



PRZESTROGA

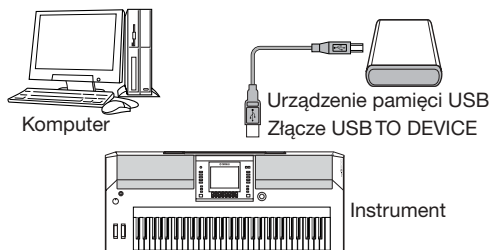
Formatowanie powoduje usunięcie wszystkich danych zapisanych wcześniej na nośniku. Należy postępować ostrożnie.

Tworzenie kopii zapasowych danych na komputerze

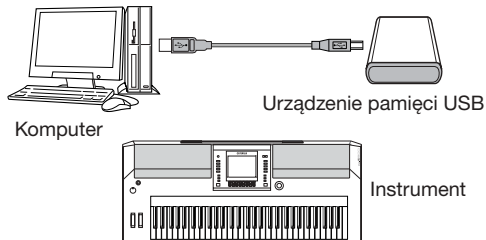
■ Tworzenie kopii zapasowej danych instrumentu na komputerze

Dane zapisane na urządzeniu pamięci USB można skopiować na dysk twardy komputera, a następnie utworzyć ich kopię zapasową i dowolnie je organizować. Wystarczy podłączyć urządzenie w poniższy sposób.

Zapisywanie danych wewnętrznych na urządzeniu pamięci USB.



Odłącz urządzenie pamięci USB od instrumentu, a następnie podłącz je do komputera. Tworzenie kopii zapasowych danych na komputerze i organizowanie plików lub folderów

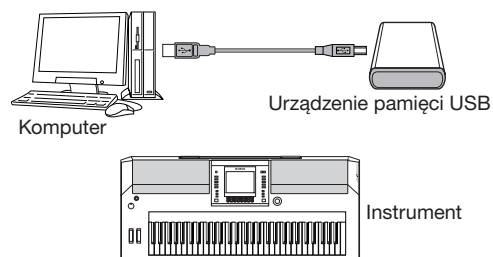


Kopiowanie plików z dysku twardego komputera na urządzenie pamięci USB

Pliki znajdujące się na dysku twardym komputera można przenieść do pamięci instrumentu. W tym celu należy najpierw skopiować je na nośnik pamięci, a następnie podłączyć urządzenie pamięci do instrumentu.

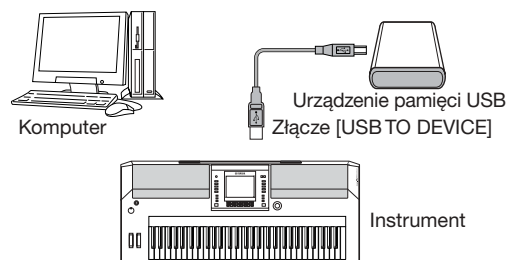
Z dysku twardego komputera można kopiować na urządzenie pamięci USB nie tylko pliki utworzone na instrumencie, lecz także standardowe pliki MIDI oraz pliki stylów w formacie Style File utworzone na innych urządzeniach. Po skopiowaniu danych wystarczy podłączyć urządzenie do złącza [USB TO DEVICE] instrumentu i odtworzyć z niego dane.

Kopiowanie plików z dysku twardego komputera na urządzenie pamięci USB



Odłącz urządzenie pamięci USB od komputera, a następnie podłącz je do instrumentu.

Odczytywanie przez instrument plików zapisanych na urządzeniu pamięci USB



Podłączanie do Internetu (9Port [LAN])

Istnieją trzy sposoby wykorzystania portu [LAN] udostępniające wejście na specjalne strony internetowe i m.in. pobieranie utworów. Instrukcje podłączenia znajdują się na stronie strona 171.

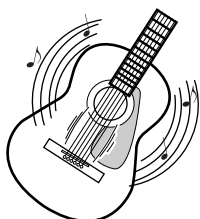
Standard MIDI – informacje

MIDI jest standardem umożliwiającym współpracę i przesyłanie danych między elektronicznymi lub cyfrowymi instrumentami muzycznymi i innymi urządzeniami.

Aby poznać standard MIDI, warto dowiedzieć się, jak działają instrumenty akustyczne, takie jak gitara klasyczna czy fortepian akustyczny. Osoba grająca na fortepianie uderza w klawisze, poruszając młoteczkami, które z kolei uderzają w struny – i tak powstaje dźwięk. W przypadku gitary dźwięk powstaje w wyniku bezpośredniego szarpnięcia struny.

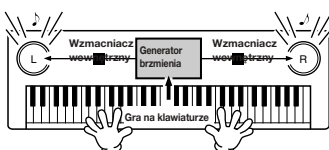
Jak natomiast powstaje brzmienie instrumentów cyfrowych?

Dźwięk wytwarzany przez gitarę akustyczną



Wystarczy szarpnąć strunę, aby pudło rezonansowe wzmocniło dźwięk.

Dźwięk wytwarzany przez instrument cyfrowy



Na podstawie informacji o grze, pochodzących z klawiatury, próbkowane nuty zapisane w module brzmieniowym są odtwarzane przez głośnik.

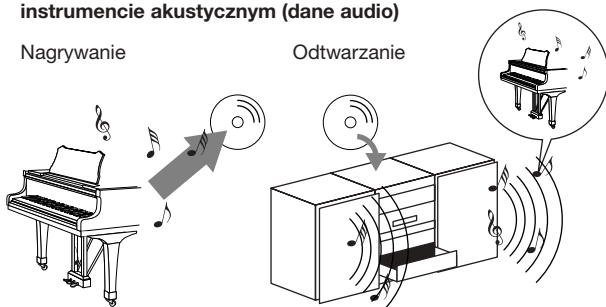
Jak widać na powyższej ilustracji, w instrumencie elektronicznym próbkowany (wcześniej zarejestrowany) dźwięk, zapisany w pamięci modułu brzmieniowego (układu elektronicznego), jest odtwarzany na podstawie informacji z klawiatury.

Prześledźmy teraz proces odtwarzania nagranej muzyki. W czasie odtwarzania muzyki z płyty CD (np. solowej partii fortepianowej) można usłyszeć rzeczywiste dźwięki instrumentu akustycznego (drżania powietrza). Jest to określane jako dane audio w odróżnieniu od danych MIDI.

Nagrywanie i odtwarzanie utworu wykonywanego na instrumencie akustycznym (dane audio)

Nagrywanie

Odtwarzanie

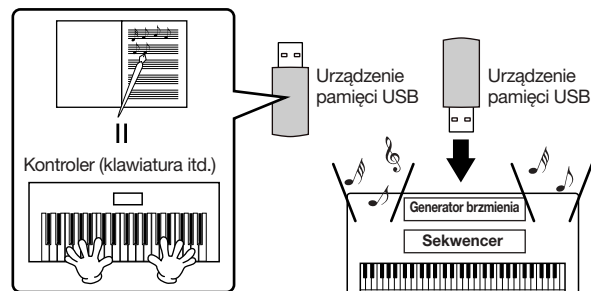


W powyższym przykładzie faktyczne dźwięki wydobywane z fortepianu akustycznego są zapisywane jako dane audio i nagrywane na płycie CD. W czasie odtwarzania tej płyty CD można usłyszeć faktyczne wykonanie utworu na fortepianie. Nagranie utworu zawiera dane o dźwiękach zagranych na fortepianie, które są odczytywane i odtwarzane. Fortepian nie jest już wtedy potrzebny.

Nagrywanie i odtwarzanie utworu wykonanego na instrumencie cyfrowym (dane MIDI)

Nagrywanie

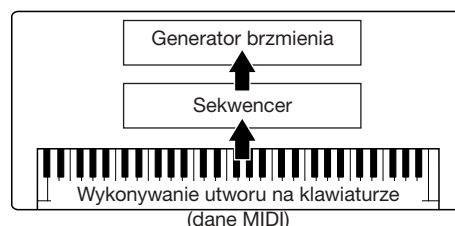
Odtwarzanie



UWAGA

W przypadku instrumentów cyfrowych sygnał audio jest przesyłany przez gniazda wyjściowe, takie jak [AUX OUT].

„Kontroler” i „generator brzmienia” na ilustracji powyżej są odpowiednikami fortepianu akustycznego. Dźwięki grane na klawiaturze są zapisywane jako dane utworu w formacie MIDI (zobacz ilustracja poniżej). Aby nagrać utwór wykonywany na fortepianie akustycznym, potrzebne jest urządzenie nagrywające. Instrument PSR-S900/S700 ma jednak wbudowany sekwencer, który umożliwia nagrywanie danych muzycznych – urządzenie nagrywające nie jest tu potrzebne. Instrument cyfrowy może więc zarówno nagrywać, jak i odtwarzać zapisane dane.



Niezbędne jest urządzenie nagłaśniające, które umożliwia wydobywanie dźwięku z głośników. Funkcję tę pełni generator brzmienia instrumentu. Nagrany utwór jest odtwarzany przez sekwencer na podstawie zapisanych danych i za pomocą generatora brzmienia, który może odtworzyć brzmienie różnych instrumentów, w tym również brzmienie fortepianu. Zależność między sekwencerem a generatorem brzmienia przypomina związek między pianistą i fortepianem (to pianista sprawia, że z fortepianu są wydobywane dźwięki). Instrumenty cyfrowe mogą niezależnie odtwarzać dane utworów i nadawać faktyczne brzmienie instrumentów, możliwe jest zatem odtworzenie utworu fortepianowego wykonanego na innym instrumencie (z brzmieniem innego instrumentu, np. gitary lub skrzypiec).

UWAGA

Mimo że jest to jeden instrument muzyczny, PSR-S900/S700 można traktować jak kilka elementów elektronicznych: kontroler, generator brzmienia i sekwencer.

Oto typ danych, które są ostatecznie nagrywane i służą za podstawę do odtwarzania dźwięków. Załóżmy np. że na klawiaturze zagrano dźwięk „c” o długości jednej ćwierćnuty, wykorzystując do tego brzmienie fortepianu. Instrument elektroniczny – w przeciwieństwie do instrumentu akustycznego, który wzmacnia drgania strun – generuje z klawiatury informacje typu: „jakim brzmieniem”, „jaki klawisz”, „jak mocno”, „kiedy naciśnięty” oraz „kiedy zwolniony”. Każda informacja zostaje zamieniona na wartości liczbowe i wysłana do generatora brzmienia. Generator brzmienia interpretuje otrzymane dane i na ich podstawie powstaje brzmienie.

Przykłady danych klawiatury

Numer brzmienia (jakie brzmienie)	01 (Grand Piano – brzmienie fortepianu)
Numer dźwięku (który klawisz)	60 (C3)
Włączenie dźwięku (naciśnięcie klawisza) i wyłączenie dźwięku (zwolnienie klawisza)	Długość dźwięku wyrażona liczbowo (ćwierćnuta)
Dynamika (z jaką siłą uderzono w klawisz)	120 (mocno)

Operacje wykonywane na panelu instrumentu, takie jak granie na klawiaturze czy wybieranie brzmień, są konfigurowane i przechowywane jako dane MIDI. Style automatycznego akompaniamentu i utwory również stanowią dane MIDI.

MIDI jest skrótem pochodzącym od nazwy Musical Instrument Digital Interface. Jest to standard umożliwiający współpracę elektronicznych instrumentów muzycznych za pomocą przesyłania zgodnych ze standardem komunikatów typu Note, Control Change, Program Change, a także innych danych i komunikatów w formacie MIDI. Instrument może kontrolować inne urządzenia MIDI, przysyłając dane dotyczące wykonywanych na klawiaturze dźwięków oraz różnego typu danych kontrolnych. Instrument może być również sterowany przez inne urządzenie za pośrednictwem komunikatów MIDI, które automatycznie zmieniają tryb pracy generatora brzmienia, wybierają kanały MIDI, brzmienia i efekty, a także zmieniają wartości parametrów oraz decydują o doborze poszczególnych brzmień dla różnych partii.

UWAGA

Następujące właściwości danych MIDI decydują o ich przewodzie nad danymi audio:

- Ilość zapisywanych danych jest znacznie mniejsza.
- Dane można łatwo i wygodnie edytować. Możliwe są nawet zmiana brzmień i konwertowanie danych.

Komunikaty MIDI dzielą się na dwie grupy: komunikaty kanałowe i komunikaty systemowe.

Komunikaty kanałowe

PSR-S900/S700 jest instrumentem elektronicznym pracującym na 16 kanałach MIDI (zastosowanie złącza [USB] pozwala na odbiór 32 kanałów danych MIDI). Jest określane głównie stwierdzeniem: „Może grać brzmieniami 16 instrumentów jednocześnie”. Komunikaty kanałowe przesyłają na każdym z 16 kanałów takie informacje, jak włączenie/wyłączenie dźwięku lub zmiana programu.

Nazwa komunikatu	Operacja/Ustawienie panelu
Note ON/OFF	Komunikaty generowane podczas gry na klawiaturze. Każdy komunikat zawiera numer dźwięku odpowiadającego naciśniętemu klawiszowi oraz wartość Velocity, uzależnioną od siły, z jaką naciśnięto klawisz.
Zmiana programu	Numer wybranego brzmienia (wraz z komunikatami dotyczącymi wyboru banku brzmieniowego i ustawień MSB/LSB).
Zmiana sterowania	Głośność, położenie w panoramie (Mixing Console), efekt działania pokrętła MODULATION itp.
Funkcja Pitch Bend	Efekt działania pokrętła PITCH BEND

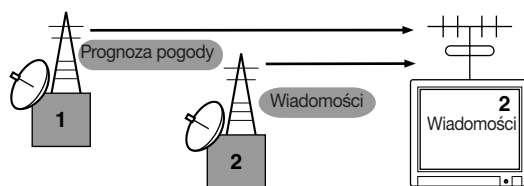
UWAGA

Dane o parametrach wykonania utworów i stylach akompaniamentu są zapisywane jako dane MIDI.

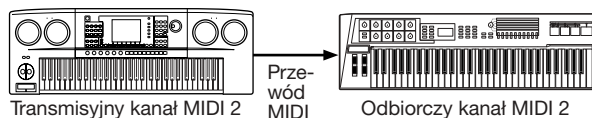
Kanały MIDI

Dane MIDI są przypisywane 16 kanałom MIDI. Za pomocą tych kanałów dane dotyczące odtwarzania partii 16 instrumentów mogą być przesyłane jednocześnie przez jeden przewód MIDI.

Działanie kanałów MIDI przypomina kanały telewizyjne. Każda stacja telewizyjna nadaje swój program w określonym kanale. Domowy odbiornik TV odbiera jednocześnie wiele różnych programów z różnych stacji telewizyjnych, telewizor zaś wybiera określony kanał, aby oglądać żądany program.



MIDI działa na podobnej zasadzie. Instrument transmitujący wysyła dane MIDI na określonym kanale nadawania (MIDI Transmit Channel) przez jeden przewód MIDI do instrumentu odbierającego. Jeśli kanał odbierania (MIDI Receive Channel) tego instrumentu odpowiada kanałowi nadawania, instrument odbierający będzie interpretował dane wysyłane przez instrument nadający i generował odpowiednie dźwięki.

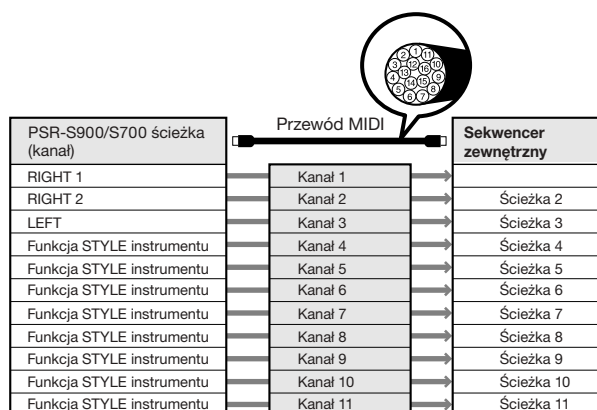


UWAGA

Klawiatura instrumentu i wewnętrzny generator brzmienia są również połączone poprzez MIDI. → LOCAL CONTROL (Sterowanie lokalne) (strona 207)

Taka struktura pozwala w tym samym czasie na przesyłanie danych, np. kilku partii lub kanałów, w tym danych o stylach akompaniamentu (jak przedstawiono na następnej stronie).

Przykład: Nagrywanie wykonania z automatycznym akompaniamentem (odtworzenie stylu) instrumentu na sekwencerze zewnętrznym.



Jak widać, podczas przesyłania danych MIDI podstawowe znaczenie ma określenie, które dane i na jakim kanale będą wysyłane (strona 207).

Instrument umożliwia również sterowanie odtwarzaniem odebranych danych (strona 208).

Komunikaty systemowe

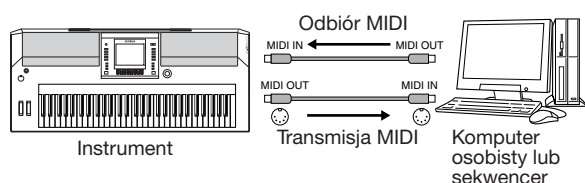
Dane te są powszechnie używane przez cały system MIDI. Do komunikatów systemowych należą komunikaty typu System Exclusive Messages, które przesyłają dane między instrumentami tego samego producenta, a także komunikaty typu Realtime Messages, które kontrolują pracę urządzenia MIDI.

Nazwa komunikatu	Operacja/Ustawienie panelu
System Exclusive Message	Ustawienia typów efektów (Mixing Console) itp.
Realtime Message	Ustawienia zegara, Operacja Start/Stop

Komunikaty przesyłane/odbierane przez PSR-S900/S700 przedstawiono w rozdziale „Format danych MIDI” oraz w Tabeli implementacji standardu MIDI w Tabeli danych. Tabele danych są dostępne na stronie internetowej firmy Yamaha. (Zobacz strona 5).

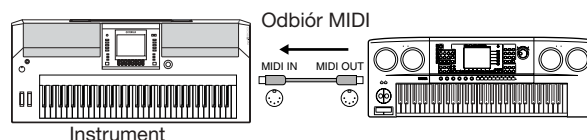
Zastosowania standardu MIDI

- Standard MIDI umożliwia nagrywanie na sekwencerze zewnętrznym (lub komputerze z oprogramowaniem muzycznym) danych utworu (kanały 1–16) wraz z automatycznym akompaniamentem. Nagrane dane mogą być edytowane na sekwencerze, a następnie odtwarzane na instrumencie.



Jeśli chcesz zastosować instrument jako kompatybilny z XG wielogłosowy generator brzmienia, wybierz w odbiorze MIDI przez złącze MIDI/USB 1 ustawienie „SONG” dla partii odbieranych na kanałach MIDI 1–16 (strona 208).

- Sterowanie za pomocą zewnętrznej klawiatury MIDI



Zgodność danych MIDI

W tym rozdziale znajdują się podstawowe informacje dotyczące zgodności danych: kiedy inne urządzenia MIDI mogą odtwarzać dane nagrane przez instrument PSR-S900/S700, a także kiedy instrument PSR-S900/S700 może odtwarzać dostępne na rynku utwory oraz dane utworzone na innych instrumentach lub na komputerze. W zależności od urządzenia MIDI lub charakterystyki danych odtwarzanie może przebiegać bez problemów lub wymagać wykonania pewnych operacji przed rozpoczęciem odtwarzania. Zapoznaj się z poniższymi informacjami, gdy dane nie mogą być odtworzone lub odtwarzane są nieprawidłowo.

Formaty sekwencji

Dane utworów są zapisywane w różnych formatach, zwanych formatami sekwencji.

Odtwarzanie danych utworu jest możliwe tylko wtedy, gdy są one zapisane w formacie zgodnym z urządzeniem MIDI. Instrument PSR-S900/S700 jest zgodny z następującymi formatami.

● SMF (Standard MIDI File)

Najczęściej stosowany format zapisu danych. Pliki w formacie SMF są zazwyczaj dostępne w dwóch rodzajach: Format 0 i Format 1. Wiele urządzeń MIDI jest zgodnych z plikami Format 0. Największa część oprogramowania dostępnego w sprzedaży jest zapisywana jako Format 0.

- Instrument PSR-S900/S700 jest zgodny z rodzajem zarówno Format 0, jak i Format 1.
- Wykonanie nagrane na instrumencie PSR-S900/S700 jest zapisywane w postaci pliku SMF Format 0.

● ESEQ

Ten format sekwencji jest zgodny z wieloma urządzeniami MIDI firmy Yamaha, w tym z instrumentami z serii PSR-S900/S700. Jest to także format często stosowany w oprogramowaniu firmy Yamaha.

- Instrument PSR-S900/S700 jest zgodny z formatem ESEQ.

● XF

Format XF firmy Yamaha to format zapisywania danych MIDI będący rozszerzeniem standardu SMF (Standard MIDI File). Umożliwia on przechowywanie specjalnych informacji i zapewnia rozszerzenie w przyszłości. Podczas odtwarzania utworów XF zawierających dane tekstowe PSR-S900/S700 może wyświetlać na ekranie słowa utworów. (SMF jest najczęściej stosowanym formatem zapisu plików muzycznych MIDI. PSR-S900/S700 jest zgodny ze standardem SMF Format 0 i Format 1 i może nagrywać dane „utworów” w formacie SMF Format 0).

● Style File

Style File Format (SFF) łączy w jednym formacie całą technologię firmy Yamaha obejmującą odtwarzanie automatycznego akompaniamentu.

Formaty przypisania brzmienia

W standardzie MIDI brzmienia są przypisywane numerom zwanym program numbers (numerami programu). Standard numerowania (kolejność przydziału brzmień) stanowi format przypisania brzmienia.

Brzmienia nie mogą być odtwarzane, jeśli format parametrów brzmieniowych utworu nie jest zgodny ze standardem urządzenia MIDI. Instrument PSR-S900/S700 jest zgodny z następującymi formatami.

UWAGA

Nawet jeśli użyte urządzenia i dane spełniają warunki opisane powyżej, może się zdarzyć, że dane nie będą w pełni zgodne. Zależy to od danych technicznych urządzeń oraz zastosowanych metod nagrywania danych.

● GM System Level 1

Jeden z najczęściej stosowanych formatów przypisania brzmienia.

Wiele urządzeń MIDI jest zgodnych z formatem GM System Level 1. Należy on do formatów najbardziej popularnych i najczęściej stosowanych.

● GM System Level 2

Format GM System Level 2 stanowi udoskonalenie i rozszerzenie standardu GM System Level 1, zapewniające zwiększenie poziomu zgodności danych. Oferuje większą polifonię, szerszy wybór i dodatkowe parametry brzmienia oraz zintegrowane sterowanie przetwarzaniem efektów.

● XG

Format XG jest rozszerzeniem formatu GM System Level 1. Został opracowany przez firmę Yamaha pod kątem wzbogacenia wyboru brzmień i odmian, a także zwiększenia możliwości sterowania ekspresją brzmień i efektów. Ma również zapewniać zgodność danych w przyszłości.

Utwór nagrany na instrumencie PSR-S900/S700 przy użyciu brzmień z kategorii XG jest zgodny z formatem XG.

● DOC (Disk Orchestra Collection)

Ten format przypisania brzmienia jest zgodny z wieloma urządzeniami MIDI firmy Yamaha, w tym z instrumentami z serii PSR-S900/S700.

● GS

Format GS został opracowany przez firmę Roland Corporation.

Podobnie jak format XG firmy Yamaha, format GS jest rozszerzeniem formatu GM. Zapewnia on większy wybór brzmień i zestawów perkusyjnych oraz ich odmian (Drum kits), a także większą kontrolę nad ekspresją brzmień i efektów.

Ustawienia MIDI

W tej części znajduje się opis różnych ustawień MIDI instrumentu. PSR-S900/S700 jest wyposażony w zestaw dziesięciu szablonów wstępnie zdefiniowanych, które umożliwiają szybkie i łatwe skonfigurowanie instrumentu tak, aby dostosować jego ustawienia do oprogramowania MIDI lub urządzenia zewnętrznego. Możliwa jest także edycja szablonów wstępnie zdefiniowanych i zapisanie maksymalnie dziesięciu nowych schematów na zakładce USER (Użytkownik). Wszystkie oryginalne szablony można zapisywać jako jeden plik na urządzeniach pamięci USB, w oknie wyboru MIDI SETUP (Konfiguracja MIDI), (wywołanym za pomocą przycisków [FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET (Reset systemu).

Operacje podstawowe

1

Otwórz okno operacyjne wyboru szablonu MIDI.

Funkcja → [I] MIDI



2

Aby zastosować lub edytować jeden z szablonów wstępnie zdefiniowanych

Naciśnij przycisk TAB [◀], aby wybrać okno PRESET. Naciśnij jeden z przycisków [A]–[J], aby wybrać szablon MIDI.

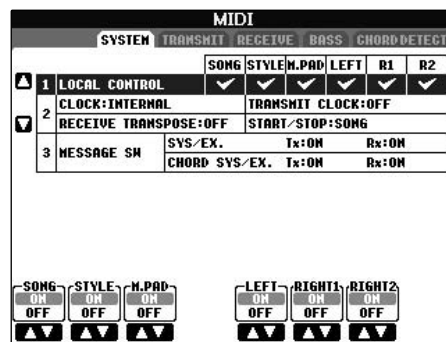
Aby zastosować lub edytować jeden z szablonów zapisanych w oknie USER

Za pomocą przycisku TAB [▶] wybierz zakładkę USER. Naciśnij jeden z przycisków [A]–[J], aby wybrać szablon MIDI.

3

Jeśli chcesz edytować szablon, naciśnij przycisk [8 ▼] (EDIT) (Edytuj), aby otworzyć okno edycji MIDI.

Zostaną wyświetlone ustawienia poszczególnych parametrów wybranego szablonu. Każdy z tych parametrów może być edytowany.



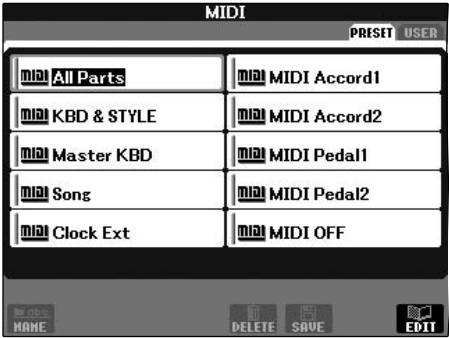
- 4** Za pomocą przycisków **TAB** [**◀**][**▶**] wybierz odpowiednie okno ustawień.

Okno SYSTEM	Ustawienia systemowe MIDI (strona 207)
Okno TRANSMIT	Ustawienia transmisji MIDI (strona 207)
Okno RECEIVE	Ustawienia odbioru MIDI (strona 208)
Okno BASS	Ustawienia podstawy basowej akordu odtwarzanego stylu na podstawie odebranych komunikatów MIDI (strona 209)
Okno CHORD DETECT	Ustawienia typu akordu odtwarzanego stylu na podstawie odebranych komunikatów MIDI (strona 209)

- 5** Po zakończeniu edycji naciśnij przycisk **[EXIT]** (Zakończ), aby powrócić do okna wyboru szablonu MIDI (**PRESET** lub **USER**).

- 6** Za pomocą przycisków **TAB** [**◀**][**▶**] wybierz zakładkę **USER**, aby zapisać nowe dane (strona 73).

Szablony wstępnie zdefiniowane MIDI

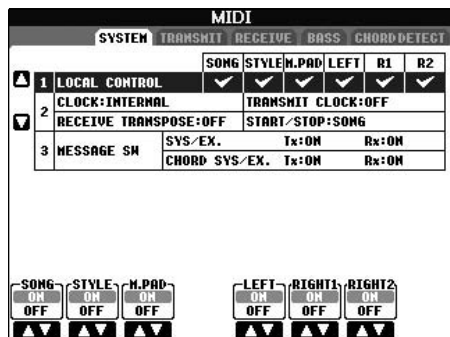


Nazwa szablonu	Opis
All Parts	Przesyłane są wszystkie partie, w tym partie klawiatury (RIGHT 1 i 2 oraz LEFT), z wyjątkiem partii utworu.
KBD & STYLE	Zasadniczo taki sam jak szablon All Parts (Wszystkie partie), z wyjątkiem traktowania partii klawiatury. Partie prawej ręki są oznaczone jako UPPER (Górna) zamiast oznaczeń RIGHT 1 i 2, a partia lewej ręki — jako LOWER (Dolna).
Master KBD	W takim ustawieniu instrument pełni funkcję głównej klawiatury (master), czyli służy do grania i sterowania podłączonymi generatorami brzmień lub innymi urządzeniami (takimi jak sekwencer czy komputer).
Utwory	Wszystkie kanały transmisyjne są przypisane kanałom utworu (1–16). Ustawienie to stosuje się do odtwarzania danych utworu na zewnętrznym generatorze brzmienia oraz do nagrywania danych utworu na sekwencerze zewnętrznym.
Clock Ext	Przy tym ustawieniu odtwarzanie utworu lub stylu jest zsynchronizowane z zewnętrznym zegarem MIDI, a nie z wewnętrznym zegarem instrumentu. Szablon ten stosuje się do ustawiania tempa urządzenia MIDI podłączonego do instrumentu.
MIDI Accord 1	Akordeony MIDI umożliwiają wysyłanie danych MIDI i sterowanie podłączonym generatorem brzmienia z klawiatury i klawiszy basowych lub akordowych akordeonu. Szablon ten pozwala grać na klawiaturze melodie oraz kontrolować odtwarzany styl za pomocą przycisków lewej ręki.
MIDI Accord 2	Działa tak, jak szablon MIDI Accord 1, tyle że dźwięki akordów lub basowe grane lewą ręką na akordeonie MIDI są rozpoznawane również jako zdarzenia dźwięków MIDI.
MIDI Pedal 1	Moduły pedałów MIDI pozwalają sterować podłączonymi generatorami brzmienia za pomocą nóg, co jest bardzo wygodne w przypadku grania pojedynczych dźwięków partii basowych. Ten szablon umożliwia granie oraz kontrolowanie prymy akordu odtwarzanego stylu za pomocą modułu pedału MIDI.
MIDI Pedal 2	Ten szablon pozwala grać za pomocą modułu pedału MIDI basowe partie odtwarzanego stylu.
MIDI OFF	Żaden sygnał MIDI nie jest wysyłany ani odbierany.

Okno SYSTEM

Ustawienia systemowe MIDI

Poniższe instrukcje dotyczą okna SYSTEM, którego otwieranie opisano w kroku 4 w rozdziale „Operacje podstawowe”, strona 204.



■ LOCAL CONTROL

Włącza i wyłącza funkcję Local Control dla każdej z partii. Kiedy funkcja Local Control jest włączona, klawiatura instrumentu kontroluje wbudowany generator brzmienia, pozwalając na grę wewnętrznymi brzmieniami za pomocą klawiatury. Po wybraniu wartości OFF klawiatura i kontrolery są odłączone od generatora brzmienia instrumentu i naciskanie klawiszy oraz korzystanie z kontrolerów nie powoduje powstawania dźwięków. Pozwala to np. na wykorzystanie brzmień instrumentu do odtwarzania brzmień z zewnętrznego sekwencera MIDI i użycie klawiatury do nagrywania nut przez sekwencer zewnętrzny i/lub do sterowania zewnętrznym generatorem brzmienia.

■ Ustawienia zegara i inne

● CLOCK

Określa, czy instrument jest sterowany przez wewnętrzny zegar MIDI, czy przez sygnał zegara MIDI pochodzący z urządzenia zewnętrznego. Standardowym ustawieniem zegara jest ustawienie INTERNAL (Wewnętrzny), przy którym instrument jest używany samodzielnie lub jako klawiatura główna, sterująca urządzeniami zewnętrznymi. Podczas pracy z instrumentem i zewnętrznym sekwencerem, komputerem MIDI lub innym urządzeniem MIDI można zsynchronizować instrument z tym urządzeniem — należy wybrać źródło sygnału zegara: MIDI, USB 1 lub USB 2. W takim przypadku należy się upewnić, że urządzenie zewnętrzne jest podłączone prawidłowo, czyli do złącza MIDI IN. Należy również sprawdzić, czy sygnał zegara MIDI jest odpowiednio przesyłany. Gdy instrument jest sterowany przez urządzenie zewnętrzne (MIDI, USB 1 lub USB 2), w menu głównego wyświetlacza pojawia się wskazanie tempa jako Ext.

● TRANSMIT CLOCK

Parametr ten służy do włączania i wyłączania transmisji zegara MIDI (F8). Ustawienie wartości OFF (Wyłączone) oznacza, że żadne dane zegara MIDI ani Start/Stop nie są przesyłane, nawet gdy jest odtwarzany utwór lub styl akompaniamentu.

● RECEIVE TRANPOSE

Parametr ten określa, czy ustawienia transpozycji instrumentu (strona 61) mają być stosowane do zdarzeń dźwięków odbieranych przez instrument za pośrednictwem MIDI.

● START/STOP

Ustawienie tego parametru decyduje, czy przychodzące komunikaty FA (start) i FC (stop) mają wpływ na odtwarzanie zarówno utworu, jak i stylu.

■ MESSAGE SW

● SYS/EX.

Ustawienie Tx uruchamia lub zatrzymuje transmisję MIDI komunikatów MIDI System Exclusive. Ustawienie Rx uruchamia lub zatrzymuje odbiór MIDI i rozpoznawanie komunikatów MIDI System Exclusive wysyłanych przez urządzenie zewnętrzne.

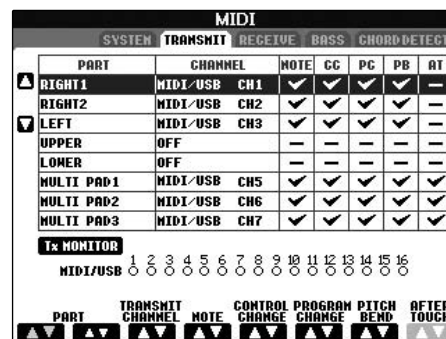
● CHORD SYS/EX.

Ustawienie Tx uruchamia lub zatrzymuje transmisję MIDI danych MIDI Chord Exclusive (rozpoznawanie prymy i typu akordu). Ustawienie Rx uruchamia lub zatrzymuje odbiór MIDI i rozpoznawanie danych MIDI Chord Exclusive wysyłanych przez urządzenie zewnętrzne.

Okno TRANSMIT

Ustawienia transmisji MIDI

Poniższe instrukcje dotyczą okna TRANSMIT, którego otwieranie opisano w kroku 4 w rozdziale „Operacje podstawowe”, strona 204. Określa, które partie będą wysyłane jako dane MIDI i którym kanałem.



Operacje

Wybierz partię, która ma być przesyłana, oraz kanał, przez który wybrana partia będzie przesyłana. Możesz również określić typ przesyłanych danych.

● Oprócz dwóch poniższych partii konfiguracja partii jest taka sama jak opisana w innej części tego podręcznika.

• UPPER

Partia klawiatury grana powyżej punktu podziału dla brzmień, czyli po prawej stronie klawiatury (RIGHT 1 oraz RIGHT 2).

• LOWER

Partia klawiatury grana poniżej punktu podziału dla brzmień, czyli po lewej stronie klawiatury. Na to ustawienie nie wpływa tryb (włączony lub wyłączony) przycisku [ACMP].

● Tx MONITOR

Kropki przypisane do każdego kanału (1–16) migają, gdy przez kanały są przesyłane dane.

UWAGA

Gdy różne partie są przypisane do tego samego kanału transmisyjnego

Jeśli do tego samego kanału transmisyjnego jest przypisanych kilka różnych partii, przesyłane komunikaty MIDI są scalane w jednym kanale, co może powodować nieoczekiwane szумы i zakłócenia w podłączonym urządzeniu MIDI.

UWAGA

Informacje o utworach chronionych

Utwory chronione przed zapisem nie mogą być przesyłane nawet po wybraniu do transmisji odpowiednich kanałów utworu 1–16.

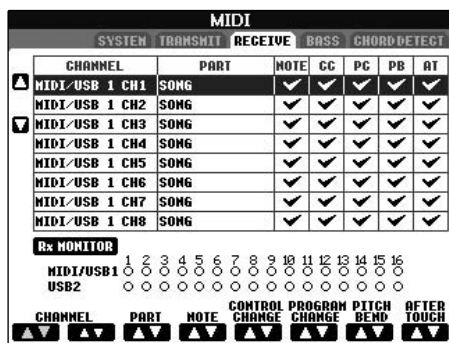
■ Komunikaty MIDI, które mogą być wysyłane i odbierane (rozpoznawane)

W oknie TRANSMIT/RECEIVE można wprowadzać ustawienia następujących typów danych MIDI:

- Note (zdarzenia dźwięków) strona 168
- CC (CONTROL CHANGE) (zmiana sterowania) strona 168
- PC (PROGRAM CHANGE) (zmiana programu) strona 168
- PB (Pitch Bend) (zmiana stroju klawiatury) strona 168
- AT (Aftertouch) strona 168

Okno RECEIVE

Ustawienia odbioru MIDI



Poniższe instrukcje dotyczą okna RECEIVE, którego otwieranie opisano w kroku 4 w rozdziale „Operacje podstawowe”, strona 204. Określa, które partie będą odbierane jako dane MIDI i którym kanałem.

Operacje

Wybierz kanał, który ma służyć do odbierania, oraz partię, która ma być odbierana w wybranym kanale. Możesz również określić typ odbieranych danych.

- PSR-S900/S700 może odbierać dane MIDI na 32 kanałach (2 porty po 16 kanałów) w połączeniu USB.
- Oprócz dwóch poniżej partii konfiguracja partii jest taka sama jak opisana w innej części tego podręcznika.

● KEYBOARD

Odbierane komunikaty o dźwiękach sterują klawiaturą instrumentu.

● EXTRA PART 1–5

Istnieje pięć partii służących do odbierania i odtwarzania danych MIDI. Partie te zwykle nie są używane przez instrument. Wykorzystanie tych pięciu partii jako dodatek do zwykłych partii (oprócz ścieżki mikrofonu) umożliwia zastosowanie PSR-S900/S700 jako 32-kanałowego wielogłosowego generatora brzmienia.

● Rx MONITOR

Kropki przypisane do każdego kanału (1–16) migają, gdy przez kanały są odbierane dane.

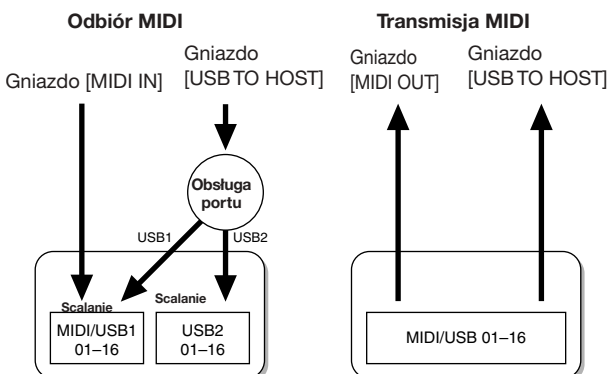
UWAGA

Blokowanie parametrów

Można zablokować poszczególne parametry (takie jak efekty, punkt podziału i inne), aby ich ustawienia mogły być wybierane tylko za pomocą panelu sterowania (strona 137).

■ Odbieranie i wysyłanie danych MIDI za pośrednictwem złączy MIDI i USB

Złącza MIDI oraz USB mogą być użyte do wysyłania i odbierania danych na 32 kanałach MIDI (2 porty po 16 kanałów). Zależności między tymi złączami przedstawiono na poniższych ilustracjach:

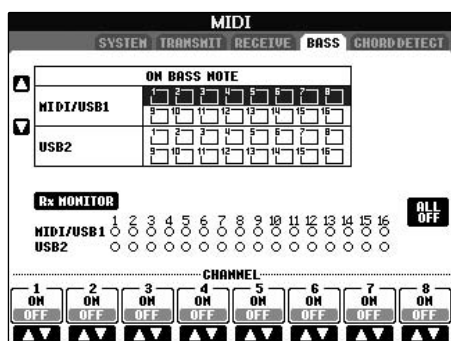


Okno BASS

Ustawianie podstawy basowej odtwarzanego stylu za pośrednictwem MIDI

Poniższe instrukcje dotyczą okna BASS, którego otwieranie opisano w kroku 4 w rozdziale „Operacje podstawowe”, strona 204.

Ustawienia te pozwalają na określenie podstawy basowej odtwarzanego stylu na podstawie komunikatów o dźwiękach odbieranych za pośrednictwem MIDI. Komunikaty Note On/Off odebrane przez kanały ustawione jako włączone są rozpoznawane jako basowe podstawy akordów odtwarzanego stylu. Podstawy basowe będą rozpoznawane niezależnie od ustawień [ACMP] i punktu podziału. Gdy jednocześnie kilka kanałów jest ustawionych jako włączone, podstawa basowa jest rozpoznawana na podstawie scalonych danych MIDI odbieranych za pośrednictwem tych kanałów.



Operacje

Wybierz kanał i ustawienie jako włączone lub wyłączone dla tego kanału. Aby wyłączyć wszystkie kanały, wybierz opcję All OFF (Wszystkie wyłączone).

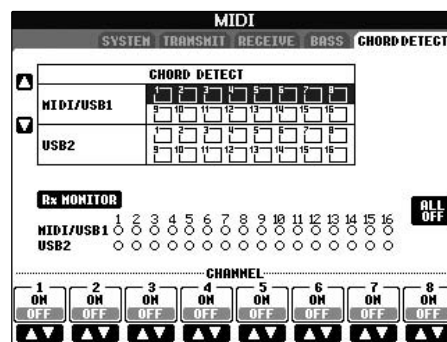
Okno CHORD DETECT

Ustawianie typu akordu odtwarzanego stylu za pośrednictwem odebranych komunikatów MIDI

Poniższe instrukcje dotyczą okna CHORD DETECT, którego otwieranie opisano w kroku 4 w rozdziale „Operacje podstawowe”, strona 204.

Ustawienia te pozwalają na określenie typu akordu odtwarzanego stylu na podstawie komunikatów o dźwiękach odbieranych za pośrednictwem MIDI. Komunikaty Note On/Off otrzymywane przez kanały ustawione jako włączone są rozpoznawane jako dźwięki służące do rozpoznawania akordów w odtwarzanym stylu. Akordy, które mają być rozpoznane, zależą od typu palcowania. Typ akordu będzie rozpoznawany niezależnie od ustawień [ACMP] i punktu podziału. Gdy jednocześnie kilka kanałów jest ustawionych jako włączone, typ akordu jest rozpoznawany na podstawie scalonych danych MIDI odbieranych za pośrednictwem tych kanałów.

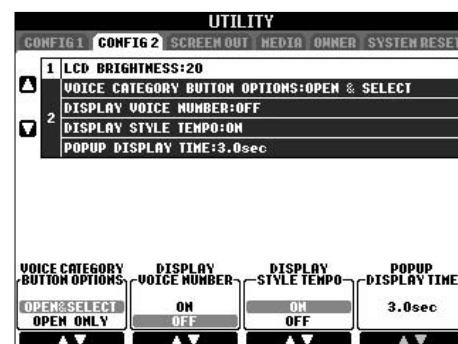
Sposób postępowania jest taki sam jak w przypadku okna BASS.



Wyświetlanie numeru brzmienia Program Change

Parametr ten określa, czy w oknie wyboru brzmienia jest wyświetlany bank oraz numer brzmienia. Funkcja ta przydaje się do sprawdzania, jakie wartości wyboru banku MSB/LSB oraz który numer Program Change należy określić przy wyborze brzmienia na urządzeniu zewnętrznym MIDI.

Ustawienie to można zmienić w oknie otwieranym za pomocą następujących operacji: [FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] CONFIG 2 (Konfiguracja 2). Przełącz menu DISPLAY VOICE NUMBER (Wyświetlanie numeru brzmienia) w pozycję ON i OFF.



UWAGA

- Numerы wyświetlane w tym oknie zaczynają się od „1”. Ponieważ numeracja MIDI Program Change zaczyna się od „0”, numery te są zawsze o mniejsze o jeden.
- Dla brzmień GS funkcja ta jest niedostępna (numery Program Change nie są wyświetlane).

Problemy ogólne

Instrument nie uruchamia się.

- Dobrze włożyć wtyk żeniński w gniazdo instrumentu, a męski — w odpowiednie gniazdo zasilania.

Po włączeniu lub wyłączeniu zasilania słyszać kliknięcie lub pyknięcie.

- Instrument jest podłączany do sieci elektrycznej. Jest to normalne.

W głośnikach instrumentu słyszać zakłócenia.

- Zakłócenia mogą być słyszane, gdy telefon komórkowy jest używany lub gdy dzwoni w pobliżu instrumentu. Wyłącz telefon komórkowy lub używaj go w pewnej odległości od instrumentu.

Informacje ukazujące się na wyświetlaczu instrumentu nie mogą być odczytane, ponieważ jest on zbyt jasny (lub ciemny).

- Ustaw optymalną widoczność za pomocą pokrętki [LCD CONTRAST] (Kontrast wyświetlacza).
- Wyreguluj jasność wyświetlacza (strona 20).

Ogólny poziom natężenia dźwięku jest zbyt niski lub dźwięk w ogóle nie jest słyszany.

- Główne ustawienie natężenia dźwięku jest zbyt niskie. Ustaw je na odpowiednim poziomie za pomocą pokrętki [MASTER VOLUME] (Główny regulator natężenia dźwięku).
- Wszystkie partie klawiatury są wyłączone. Użyj przycisku PART ON/OFF [RIGHT 1]/[RIGHT 2]/[LEFT], aby je włączyć.
- Ustawienie natężenia dźwięku poszczególnych partii może być zbyt niskie. Podnieś poziom natężenia dźwięku w oknie BALANCE (strona 41).
- Upewnij się, że dany kanał jest włączony (strona 108).
- Do instrumentu są podłączone słuchawki, co powoduje wyłączenie głośników. Odłącz słuchawki od instrumentu.
- Przycisk [FADE IN/OUT] jest włączony, co powoduje wyciszenie dźwięku. Naciśnij przycisk [FADE IN/OUT], aby wyłączyć funkcję wyciszenia.
- Upewnij się, że funkcja Local Control (Sterowanie lokalne) jest ustawiona na wartość ON (strona 207).

Nie wszystkie jednocześnie grane dźwięki wybrzmiewają.

- Prawdopodobnie przekraczasz możliwości polifoniczne instrumentu (strona 215). Jeśli możliwości polifoniczne instrumentu zostają przekroczone, najwcześniej zagrane dźwięki przestają brzmieć, co umożliwia brzmienie ostatnio zagranych dźwięków.

Głośność klawiatury jest niższa, niż głośność odtwarzanego utworu/stylu.

- Ustawienie natężenia dźwięku partii klawiatury może być zbyt niskie. Podnieś poziom natężenia dźwięku w oknie BALANCE (strona 41).

Klawisze nie brzmią w odpowiedniej tonacji.

- Upewnij się, że funkcja Performance Assistant jest wyłączona w oknie operacyjnym (strona 44).

Niektóre dźwięki wybrzmiewają w złej tonacji.

Parametr skali został prawdopodobnie przełączony na ustawienie inne, niż Equal, powodując zmianę systemu stroju instrumentu. Upewnij się, że skala instrumentu w oknie Scale Tune (Strojenie skali) jest ustawiona w pozycji Equal (strona 87).

- Zauważalna jest niewielka różnica w jakości dźwięku między poszczególnymi dźwiękami granymi na instrumencie.

- Niektóre brzmienia mają zapętlony dźwięk.

- W zależności od brzmienia można zauważyć lekkie zniekształcenie lub wibracje dźwięku podczas grania w wyższych tonacjach.

- Jest to normalny objaw, który wynika z systemu próbkowania instrumentu.

Niektóre brzmienia przeskakują o oktawę w stroju instrumentu, jeśli zostaną zagrane w wyższym lub niższym rejestrze.

- Jest to normalne. Niektóre brzmienia mają ograniczony zakres strojenia, jeśli więc zostanie osiągnięta jego granica, spowoduje to taką zmianę stroju.

Okno główne nie pojawia się nawet wtedy, gdy zostanie włączone zasilanie instrumentu.

- Może się tak zdarzyć, jeśli w instrumencie zainstalowano urządzenie pamięci USB. Instalacja niektórych urządzeń pamięci USB może prowadzić do wydłużenia czasu, jaki upływa między włączeniem zasilania instrumentu a pojawieniem się okna głównego. Aby uniknąć tego typu sytuacji, należy włączać zasilanie instrumentu po odłączeniu urządzenia pamięci.

Pliki/foldery

Niektóre spośród znaków w nazwach plików/folderów są zniekształcone.

- Zostały zmienione ustawienia języka. Ustaw język odpowiedni dla nazwy pliku/folderu (strona 19).

Istniejący plik jest niewidoczny.

- Rozszerzenie pliku (.MID itp.) zostało zmienione lub usunięte. Ręcznie zmień nazwę pliku na komputerze, dodając odpowiednie rozszerzenie.

Dane zawarte w urządzeniu pamięci USB są niewidoczne na instrumencie.

- Instrument nie jest w stanie wyświetlić plików, których nazwy zawierają więcej, niż 50 znaków. Zmodyfikuj nazwę pliku tak, aby zawierała maksymalnie 50 znaków.

Utwory demonstracyjne

Jak zatrzymać odtwarzanie utworu demonstracyjnego?

- Naciśnij przycisk [EXIT] (Zakończ).

Voice

Brzmienie wybrane w oknie Voice Selection (Wybór brzmienia) nie wybrzmiewa.

- Sprawdź, czy wybrana partia jest włączona (strona 84).
- Aby wybrać brzmienie sekcji prawej ręki na klawiaturze, naciśnij przycisk PART SELECT [RIGHT 1]. Aby wybrać brzmienie nakładane sekcji prawej ręki na klawiaturze, naciśnij przycisk PART SELECT [RIGHT 2]. Aby wybrać brzmienie sekcji lewej ręki na klawiaturze, naciśnij przycisk PART SELECT [LEFT].

Rozbrzmiewający dźwięk wydaje się dziwny lub jest inny, niż dźwięk spodziewany po dokonaniu zmiany brzmienia rytmicznego (zestaw perkusyjny i podobne), stylu lub utworu za pośrednictwem miksera.

- Podczas dokonywania zmiany brzmienia rytmicznego/perkusyjnego (zestaw perkusyjny i podobne) stylu lub utworu za pomocą parametrów brzmienia (VOICE) szczegółowe ustawienia związane z brzmieniem bębnow zostają zresetowane. W pewnych przypadkach może być niemożliwe odtworzenie oryginalnego dźwięku. W przypadku odtwarzania utworu można odtworzyć oryginalny dźwięk, powracając do początku utworu i ponownie rozpoczynając jego odtwarzanie od tego miejsca. W przypadku odtwarzania stylu można odtworzyć oryginalny dźwięk, ponownie wybierając ten sam styl.

Nie można zastosować efektów Tremolo/Trill (Tremolo/Tryl) do brzmienia organów.

- Jest to normalne. Ustawienia efektów Tremolo i Trill w oknie Harmony/Echo (Harmonia/Echo) nie działają w przypadku brzmienia Organ Flute (Piszczalki organów).

Funkcja Harmony nie działa.

- Funkcja Harmony nie może być używana z trybami palcowania Full Keyboard (Pełna klawiatura) i AI Full Keyboard (Pełna klawiatura AI). Wybierz odpowiedni tryb palcowania (strona 107).

Jeśli jest zmieniane brzmienie, jednocześnie zmienia się uprzednio ustawiony efekt.

- Każde brzmienie ma odpowiednie wstępnie zdefiniowane ustawienia, które są automatycznie wywoływane, gdy zostają włączone powiązane z nimi ustawienia parametrów brzmienia (strona 105).

Brzmienie powoduje głośne szumy.

- Niektóre brzmienia mogą powodować szumy, w zależności od ustawień Harmonic Content (Zawartość harmoniczných) i/lub Brightness (Jaskrawość brzmienia) określonych na stronie FILTER (Filtr) okna Mixing Console (Konsola mikśowania) (strona 93).

Dźwięk jest zniekształcony lub hałaśliwy.

- Poziom natężenia dźwięku może być zbyt wysoki. Upewnij się, że wszystkie ustawienia natężenia dźwięku są odpowiednie.
- Może być to spowodowane niektórymi efektami. Spróbuj wyłączyć wszystkie niepotrzebne efekty, szczególnie efekty zniekształcające (strona 95).
- Dopasuj dźwięk za pomocą przycisków [8 ▲ ▼] (TOTAL GAIN ADJ.) w oknie przedstawionym w kroku 6 w rozdziale „Edytowanie i zapisywanie wybranego korektora brzmienia” (strona 98), jeśli używasz ustawienia Master EQ (Korektor główny).
- Niektóre ustawienia rezonansu filtrów w oknie VOICE SET (Ustawienia brzmień) (strona 101) mogą powodować zniekształcanie dźwięków. Dopasuj te ustawienia, jeśli to konieczne.
- Szumy mogą się pojawiać w zależności od ustawień wprowadzonych w oknie Filter Mixing Console. Dostosuj ustawienia Harmonic Content lub Brightness w oknie Filter (strona 93).

Dźwięk nie zmienia się po zamianie brzmień za pomocą funkcji Song Auto Revoice (Automatyczny dobór brzmień do utworu).

- W przypadku niektórych danych utworu zastosowanie funkcji Song Auto Revoice nie daje żadnego efektu, nawet po wybraniu nowych brzmień.

Brzmienie nie zmienia się nawet po przeprowadzeniu jego edycji.

- Należy pamiętać, że zmiany ustawień parametrów mogą nie wpływać w sposób istotny na tworzone brzmienie. Zależy to od początkowych ustawień brzmienia.

Do nagrywania krok po kroku (Step Recording) nie można wybrać innych brzmień, niż dostępne w oknie Preset (Wstępnie zdefiniowane).

- Jest to normalne.

Styl

Odtwarzanie stylu nie rozpoczyna się.

- Pamiętaj o naciśnięciu przycisku STYLE CONTROL [START/STOP] (Sterowanie stylem [Rozpocznij/Zatrzymaj]).
- Zegar MIDI może być ustawiony w pozycji EXTERNAL. Upewnij się, że jest ustawiony w pozycji INTERNAL (strona 207).

Odtwarzany jest tylko kanał podkładu rytmicznego.

- Upewnij się, że funkcja Auto Accompaniment (Automatyczny akompaniament) jest włączona; naciśnij przycisk [ACMP].
- Być może grasz na klawiszach w strefie prawej ręki. Upewnij się, że grasz na klawiaturze w strefie akordu.

Wybranie stylu jest niemożliwe.

- Jeśli plik zawierający dane stylu jest duży (120 KB lub większy), nie można wybrać stylu, ponieważ dane są zbyt duże, aby instrument mógł je odczytać.

Wybrany akord nie jest rozpoznawany lub nie jest wygrywany przez automatyczny akompaniament.

- Być może uderzasz w niewłaściwe klawisze, aby wskazać wybrany akord. Zobacz rozdział „Typy akordów rozpoznawane w trybie Fingered” w zestawieniu Tabele danych. Tabele danych są dostępne w witrynie internetowej firmy Yamaha. (Zobacz strona 5).
- Możesz uderzać w klawisze odnoszące się do trybu palcowania innego, niż wybrany. Sprawdź ustawienia trybu akompaniamentu i uderzaj w klawisze odnoszące się do wybranego trybu (strona 107).

Nie uruchamia się funkcja Synchro Stop (Zatrzymanie synchroniczne).

- Funkcja Synchro Stop nie może zostać uruchomiona, jeśli trybem palcowania jest Full Keyboard lub AI Full Keyboard bądź jeśli przycisk [ACPM] jest wyłączony. Upewnij się, że jest ustawiony tryb palcowania inny, niż Full Keyboard czy AI Full Keyboard, i włącz przycisk [ACMP].

Akordy automatycznego akompaniamentu są rozpoznawane niezależnie od punktu podziału i strefy klawiatury, w której są wygrywane.

- Jest to normalne, jeśli tryb palcowania jest ustawiony na wartość Full Keyboard lub AI Full Keyboard. Jeśli jest ustawiony jeden z tych trybów, akordy są rozpoznawane w całym zakresie klawiatury, niezależnie od ustawienia punktu podziału. W razie potrzeby ustaw inny tryb palcowania (strona 107).

W przypadku wybrania stylu podczas odtwarzania innego stylu nowo wybrany styl jest odtwarzany w niewłaściwym tempie.

- Można wybrać, czy odpowiednie tempo ma być wywoływane automatycznie, czy nie, używając parametru TEMPO funkcji STYLE CHANGE BEHAVIOR (Zachowanie podczas zmiany stylu).

Rozpoczęcie odtwarzania utworu podczas odtwarzania stylu powoduje zatrzymanie odtwarzania stylu.

Dzieje się tak, ponieważ odtwarzanie utworu ma pierwszeństwo. Korzystając z dwóch opisanych niżej metod, można odtwarzać jednocześnie styl i utwór.

- Włącz tryb gotowości funkcji Synchro Start (Start synchroniczny) utworu, a następnie rozpocznij odtwarzanie stylu.
- Uruchom odtwarzanie stylu po rozpoczęciu odtwarzania utworu.

Poziom równowagi między poszczególnymi partiami nie jest zachowany lub są odtwarzane nieoczekiwane dźwięki, gdy po wybraniu utworu zostaje wybrany styl lub brzmienie.

- Poziom równowagi między poszczególnymi partiami może zostać zakłócony lub mogą być odtwarzane nieoczekiwane dźwięki z powodu efektów stosowanych do poszczególnych partii.

Ustawienie Off nie jest wyświetlane dla parametru Play Type (Typ gry) funkcji Assembly (Łączenie stylów) w oknie Style Creator (Kreator stylów).

- Wybrana sekcja jest gotowa do nagrania. Zwolnij przypisanie do nagrywania, naciskając odpowiedni przycisk [1 ▼]–[8 ▼] w oknie nagrywania kanału (przycisk TAB [◀] →, zakładka BASIC (Podstawowe) → [F] REC CH).

Kanałów BASS-PHR2 nie można edytować za pomocą funkcji Channel Edit (Edycja kanałów).

- Jest to normalne. Kanałów BASS-PHR2 stylów wstępnie zdefiniowanych nie można edytować.

Pamięć registryjna

Nie można wywołać utworu lub stylu zarejestrowanego w pamięci registryjnej.

- Jeśli zarejestrowany utwór lub styl znajduje się na urządzeniu pamięci USB, a urządzenie to nie jest podłączone do instrumentu, nie można wywołać tego utworu lub stylu. Podłącz odpowiednie urządzenie pamięci USB zawierające dane utworu lub stylu.

Kolejność wywoływania ustawień pamięci registryjnej nie jest widoczna w oknie ustawienia Registration Sequence.

- Nie został wybrany bank pamięci registryjnej. Wybierz odpowiedni bank (strona 136).

W przypadku korzystania z funkcji Freeze pamięci registryjnej ustawienie On/Off lewej partii klawiatury pozostaje niezmienione nawet wtedy, gdy zmieni się ustawienie pamięci registryjnej.

- Ustawienie Left Part On/Off wchodzi w skład grupy Style (Styl). Usuń znacznik z pozycji STYLE w oknie ustawienia Freeze (strona 138).

Mimo że zostało wybrane ustawienie pamięci registryjnej zawierające brzmienie User/USB (Użytkownik/USB), w oknie File Selection (Wybór pliku) jest wyświetlane brzmienie wstępnie zdefiniowane.

- Jest to normalne. Nawet jeśli jest wyświetlane brzmienie wstępnie zdefiniowane, wybrzmiewa wybrane brzmienie User/USB. Jeśli brzmienie User/USB jest zapisane w ścieżce User/USB, zapisywane dane są dzielone na dwa zapisy różnego typu: 1) samo wstępnie zdefiniowane brzmienie źródłowe oraz 2) ustawienia parametrów określone w funkcji Voice Set. Kiedy otwierasz ustawienie pamięci registryjnej zawierające brzmienie User/USB, instrument wybiera brzmienie wstępnie zdefiniowane (na którym jest oparte brzmienie User/USB), a następnie stosuje do niego odpowiednie ustawienia parametrów tak, aby wybrzmiewało brzmienie User/USB.

Utwory

Nie można wybrać utworu.

- Może to być spowodowane zmianą ustawień językowych. Ustaw język odpowiedni do nazwy pliku zawierającego utwór.
- Jeśli plik zawierający dane utworu jest duży (300 KB lub większy), nie można wybrać utworu, ponieważ dane są zbyt duże, aby instrument mógł je odczytać.

Odtwarzanie utworu nie rozpoczyna się.

- Została wybrana opcja New Song (Nowy utwór), a nowy utwór jeszcze nie zawiera żadnych danych. Upewnij się, że w oknie Song Selection (Wybór utworu) został wybrany właściwy utwór (strona 36).
- Pamiętaj o naciśnięciu przycisku SONG [▶/■] (PLAY/PAUSE).
- Utwór został zatrzymany na jego końcu. Wróć do początku utworu, naciskając przycisk SONG [■] (STOP).
- W przypadku utworu chronionego przed zapisem (nad nazwą utworu po lewej stronie znajduje się etykieta Prot. 2 Edit [Ochr. 2 — edycja]) oryginalny plik może nie znajdować się w tym samym folderze. Takiego utworu nie można odtworzyć, o ile w tym samym folderze nie znajduje się oryginalny plik tego utworu (nad nazwą utworu po lewej stronie znajduje się etykieta Prot. 2 Orig [Ochr. 2 — oryg.]).
- W przypadku utworu chronionego przed zapisem (nad nazwą utworu po lewej stronie znajduje się etykieta Prot. 2 Edit) mogła zostać zmieniona oryginalna nazwa pliku. Przywróć temu plikowi jego oryginalną nazwę (tak aby nad nazwą utworu po lewej stronie znajdowała się etykieta Prot. 2 Orig).
- W przypadku utworu chronionego przed zapisem (nad nazwą utworu po lewej stronie znajduje się etykieta Prot. 2 Edit) mogła zostać zmieniona ikona pliku. Utwory chronione przed zapisem nie mogą być odtwarzane w przypadku zmiany ikony oryginalnego pliku.
- Zegar MIDI może być ustawiony na wartość EXTERNAL. Upewnij się, że jest ustawiony na wartość INTERNAL (strona 207).

Odtwarzanie utworu zostaje zakończone przed końcem tego utworu.

- Jest włączona funkcja Guide (Przewodnik). (W tym przypadku odtwarzanie jest wstrzymywane do czasu uderzenia w odpowiedni klawisz). Naciśnij przycisk [GUIDE], aby wyłączyć funkcję Guide.

Utwór wybrany jako ostatni przed wyłączeniem zasilania instrumentu po ponownym włączeniu instrumentu nie jest dostępny.

- Jeśli utwór wybrany jako ostatni przed wyłączeniem zasilania instrumentu jest zapisany na urządzeniu pamięci USB, trzeba ponownie podłączyć to urządzenie, aby można było ponownie odtworzyć ten utwór.

Numer taktu jest inny, niż takt zapisu nutowego wyświetlany w oknie Song Position (Miejsce w utworze) pokazywanym po naciśnięciu przycisków [◀◀]/[▶▶] (REW/FF) (Przewijaj do tyłu/Szybko przewijaj do przodu).

- Zdarza się tak, jeśli są odtwarzane dane muzyczne, dla których zostało ustalone specyficzne stałe tempo.

Podczas korzystania z funkcji AB Repeat (Powtórz od A do B) nie można ustawić punktu B.

- Nie został ustawiony punkt A. Punkt B należy ustawić tylko po ustawieniu punktu A.

Podczas odtwarzania utworu niektóre kanały nie grają.

- Odtwarzanie tych kanałów może być ustawione w pozycji OFF. Włącz odtwarzanie kanałów, które są ustawione w pozycji OFF (strona 146).

Utworu chronionego przed zapisem (nad nazwą utworu po lewej stronie znajduje się etykieta Prot. 2 Edit) nie można przenieść na nośnik zewnętrzny, taki jak karta SmartMedia czy dyskietka.

- Utworu chronionego przed zapisem nie można przenieść na nośnik zewnętrzny, taki jak karta SmartMedia czy dyskietka. Przenieś utwór na urządzenie pamięci flash USB podłączone do instrumentu za pomocą złącza [USB TO DEVICE].

Funkcja Guide

Mimo określenia ścieżki Track 1 (Ścieżka 1) jako partii, która ma być wyciszona podczas ćwiczeń partii jednej ręki, linia melodyczna jest nadal odtwarzana.

- Do ścieżki Track 1 została przypisana nie melodia, lecz inna partia. Przypisz do ścieżki Track 1 kanał zawierający linię melodyczną (strona 145).

Zapis nutowy

Podczas wyświetlania zapisu nutowego wpisano długie nuty, takie jak całe nuty i łączniki; nie są one wyświetlane poprawnie.

- Długie nuty, takie jak całe nuty i łączniki, mogą nie być wyświetlane w oknie zapisu nutowego dokładnie tak, jak zostały wpisane. Ten problem może rozwiązać wybranie parametru Tenuto przez naciśnięcie przycisku [H] przed wprowadzeniem każdej nuty w oknie Step Record (strona 153).

Zapisy tempa, rytmu, taktu i nut nie są wyświetlane poprawnie.

- Niektóre dane utworów instrumentu zostały nagrane ze specjalnymi ustawieniami free tempo (tempo dowolne). W przypadku utworów o tego rodzaju danych zapis tempa, rytmu, taktu i zapis nutowy nie będą wyświetlane prawidłowo.

Nazwa nuty częściowo zasłania nutę wyświetlaną w oknie.

- Jeśli kilka nut znajduje się blisko siebie, nazwa nuty może zasłaniać nutę znajdującą się po lewej stronie.

Zapis nutowy partii lewej ręki/prawej ręki nie jest wyświetlany.

- Odpowiednie kanały nie zostały przypisane do partii lewej ręki ani do partii prawej ręki. Dla kanałów Track 1 i Track 2 ustaw wartość AUTO (strona 145).

Zapis wyświetlany w oknie zostaje obcięty tak, że w następnym wierszu takt zaczyna się od połowy.

- Jeśli nie wszystkie nuty taktu mieszczą się w jednym wierszu wyświetlacza, pozostałe nuty tego taktu są przenoszone do następnego wiersza.

Nuty z kropkami są wyświetlane jako pauzy.

- Jest to normalne. Czasem nuty z kropkami są wyświetlane jako pauzy.

Nie są wyświetlane akordy.

- Jeżeli wybrany utwór nie zawiera danych o akordach, nie są one wyświetlane.

Słowa utworu (karaoke)

Słowa piosenki nie są wyświetlane.

- Jeżeli wybrany utwór nie zawiera danych o słowach utworu, słowa utworu nie są wyświetlane.

Niektóre z wyświetlanych słów utworu zachodzą na siebie.

- Zdarza się tak w przypadku utworów, które zawierają wiele słów.

Nie można zmienić ustawień tła słów utworu.

- Jeśli tło wyświetlanych słów jest określone w danych utworu, nie można zmienić tego ustawienia.

Technologia Performance Assistant

Technologia Performance Assistant nie działa w odpowiedni sposób.

- Naciśnij przycisk SONG [■] (STOP), aby zatrzymać odtwarzanie utworu. Następnie wyłącz przyciski [ACMP] i PART ON/OFF [LEFT]. Na koniec ponownie uruchom odtwarzanie utworu.

Wyjście wideo (PSR-S900)

Zawartość wyświetlacza instrumentu nie jest przesyłana za pośrednictwem wyjścia wideo i nie jest wyświetlana na monitorze zewnętrznym.

- Upewnij się, że ustawienie NTSC lub PAL odpowiada standardom używanego sprzętu wideo (strona 194).

Na odbiorniku TV lub monitorze wideo pojawiają się równoległe migające linie.

- Na odbiorniku TV lub monitorze wideo mogą się pojawiać równoległe migające linie. Nie musi to jednak oznaczać nieprawidłowego działania monitora. W celu osiągnięcia najlepszych wyników spróbuj wyregulować ustawienia kolorów monitora.

Obraz na używanym monitorze jest inny, niż zawartość wyświetlacza instrumentu.

- Należy pamiętać, że nawet pomimo optymalnego doboru parametrów monitor może nie pokazywać zawartości wyświetlacza instrumentu zgodnie z oczekiwaniami (np. rozmiar obrazu może nie pasować do ekranu, litery mogą być niewyraźne albo kolory mogą być inne).

Mikrofon/Harmonia wokalna (PSR-S900)

Nie można nagrać sygnału mikrofonu wejściowego.

- Nie można nagrać sygnału wejściowego mikrofonu przy użyciu funkcji nagrywania utworu/stylu. Użyj funkcji USB Audio Recorder (System USB do nagrywania dźwięku) (strona 63).

Oprócz dźwięku z mikrofonu słychać efekt harmonii.

- Efekt Vocal Harmony (Harmonia wokalna) jest włączony. Wyłącz efekt Vocal Harmony (strona 60).

Dźwięk efektu Vocal Harmony jest zniekształcony lub niezgodny ze strojem instrumentu.

Mikrofon może zbierać obce dźwięki, takie jak dźwięk stylu rozbrzmiewający z instrumentu. Najniekorzystniejszy wpływ mają dźwięki o niskiej częstotliwości. Aby zapobiec zakłóceniom:

- Śpiewaj tak blisko mikrofonu, jak to możliwe.
- Używaj mikrofonu kierunkowego.
- Zmniejsz wartość głównego ustawienia natężenia dźwięku, stylu lub utworu (strona 41).
- Odsuń mikrofon jak najdalej od głośników zewnętrznych.
- Ogranicz zakres niskich fal mikrofonu za pomocą funkcji 3 Band EQ (Korektor trzypasmowy) dostępnej w oknie MICROPHONE SETTINGS (Ustawienia mikrofonu) (strona 188).
- Podnieś poziom sygnału wejściowego (TH) mikrofonu za pomocą funkcji Compressor (Kompresor) dostępnej w oknie MICROPHONE SETTINGS (strona 189).

Funkcja Vocal Harmony nie generuje odpowiedniej harmonii.

- Upewnij się, że używasz odpowiedniej metody określenia dźwięków harmonii dla bieżącego trybu Vocal Harmony (strona 190).

System USB do nagrywania dźwięku (PSR-S900)

Pojawia się komunikat „This drive is busy now” (Ten dysk jest teraz zajęty), a następnie nagrywanie jest przerywane.

- Upewnij się, że używasz zgodnego urządzenia pamięci USB (strona 23).
- Upewnij się, że na urządzeniu pamięci USB jest wystarczająco dużo wolnego miejsca (strona 199).
- Jeśli używasz urządzenia pamięci USB, na którym już były nagrywane dane, sprawdź najpierw, czy nie pozostały tam ważne dane, a następnie sformatuj nośnik (strona 72) i ponów próbę nagrywania.

Dane techniczne

		PSR-S900	PSR-S700
ródło dźwięku		AWM Stereo Sampling	
Klawiatura		61 klawiszy (C1–C6 z funkcją Initial Touch)	
Wyświetlacz	Kolorowy wyświetlacz LCD QVGA — 320 x 240 pikseli		Czarno-biały wyświetlacz LCD QVGA — 320 x 240 pikseli
	Zapis nutowy i słowa	TAK	
	Tekst	TAK	—
Brzmienie	Polifonia (maks.)	128	96
	Wybór brzmień	392 brzmienia + 480 brzmień XG 19 zestawów perkusyjnych i SFX + GM2 + brzmienia GS do odtwarzania utworów GS	317 brzmień + 480 brzmień XG 16 zestawów perkusyjnych i SFX + GM2 + brzmienia GS do odtwarzania utworów GS
	Brzmienie S. Articulation!	23	—
	Brzmienie Mega	15	10
	Brzmienie Live!	20	14
	Brzmienie Cool!	26	18
	Brzmienie Sweet!	22	11
	Brzmienie Organ Flutes!	10	10
	Brzmienie Regular	276	254
Edytowanie brzmienia (Voice Set)		TAK	
Efekty	Sekcje efektów	Reverb/Chorus/DSP	6
		Mikrofon	1
	Typy efektów	Reverb/Chorus/DSP	Reverb: 34 wstępnie zdefiniowane + 3 użytkownika Chorus: 29 wstępnie zdefiniowane + 3 użytkownika DSP 1: 191 wstępnie zdefiniowane + 3 użytkownika DSP 2–4: 106 wstępnie zdefiniowane + 10 użytkownika
		Master EQ	5 wstępnie zdefiniowane + 2 użytkownika
		Part EQ	28 partii
	Vocal Harmony		60 wstępnie zdefiniowane + 10 użytkownika
			—
Styl akompaniamentu	Style akompaniamentu	305	205
		Style Pro	281
		Style Session	24
	Styl/brzmienie Mega		TAK
	Palcowanie akordów		Single Finger, Fingered, Fingered On Bass, Multi Finger, All Fingered, Full Keyboard, All Full Keyboard
	Styl Creator		TAK
	OTS (One Touch Setting)		4 dla każdego stylu
	OTS Link		TAK
	Music Finder	Wstępnie zdefiniowane	TAK
		Edycja	TAK
	Pojemność pamięci RAM		120 KB
Utwór	Wstępnie zdefiniowane		5 próbek
	Funkcja Guide	Follow Lights, Any Key, Karao-Key, Vocal CueTIME	Follow Lights, Any Key, Karao-Key
	Technologia Performance Assistant		TAK
	Nagrywanie	Quick Recording, Multi Recording, Step Recording, Song Editing	
		Kanały nagrywania	16
	Pojemność pamięci RAM		300 KB
System USB do nagrywania dźwięku		TAK	—
Multi Pad	Wstępnie zdefiniowane	4 Pad × 95 banków	4 Pad × 80 banków
Bezpośrednie połączenie z Internetem		Port sieci LAN, adapter Game do łączności bezprzewodowej (przez port sieci LAN), Adapter zewnętrzny (przez złącze USB TO DEVICE)	

		PSR-S900	PSR-S700
Urządzenie pamięci	Pamięć flash USB	TAK	
	Dyskietka (2HD, 2DD)	Adapter zewnętrzny (przez złącze USB TO DEVICE)	
	Dysk twardy	Adapter zewnętrzny (przez złącze USB TO DEVICE)	
	Pamięć flash (wewnętrzna)	1,4 MB	560 KB
	Karta pamięci (SmartMedia itp.)	Adapter zewnętrzny (przez złącze USB TO DEVICE)	
Tempo	Zakres tempa	5–500, Tap Tempo	
	Metronom	Tak	
	Dźwięk	Dzwonek włączony/wyłączony	
Pamięć registryjna	Przyciski	8	
	Regist. Sequence/Freeze	TAK	
Inne	Utwory demonstracyjne	TAK	
	Ustawienia języka wyświetlacza	6 języków (angielski, japoński, niemiecki, francuski, hiszpański, włoski)	
	Dostęp bezpośredni	TAK	
	Transpozycja	Keyboard/Song/Master	
	Typ skali	9	
Połączenie z komputerem	USB TO HOST	TAK	
	USB TO DEVICE	TAK	
Inne złącza		PHONES, MIDI (IN, OUT), FOOT PEDAL (1, 2), AUX IN (R, L/L+R), OUTPUT (R, L/L+R), LAN	
		MIC (INPUT VOLUME, MIC/LINE IN), VIDEO OUT	—
Funkcje pedału		VOLUME, SUSTAIN, SOSTENUTO, SOFT, GLIDE, PORTAMENTO, PITCHBEND, MODULATION, S.ARTICULATION (PSR-S900), DSP VARIATION, SONG PLAY/PAUSE, STYLE START/STOP itp.	
Wzmacniacze/głośniki	Wzmacniacze	12 W × 2	
	Głośniki	(12 cm + 4 cm (dome)) × 2	(12 cm + 5 cm) × 2
Pobór mocy		40 W	35 W
Wymiary [szer. × głęb. × wys.]		1003 mm × 433 mm × 148 mm	
Masa		11,5 kg	
Wposażenie dodatkowe	Słuchawki	HPE-150/HPE-30	
	Przełącznik nożny	FC4/FC5	
	Kontroler nożny	FC7	
	Stacja dyskiek	UD-FD01	
	Zasilacz sieciowy	PA-300B/PA-300	
	Statyw instrumentu	L-6/L-7 (Wymiary zewnętrzne instrumentu PSR-900/700 są większe od wartości maksymalnych opisanych w instrukcji montażu statywu L-6. Jednak testy wykazały, że statyw tego można bezpiecznie używać z instrumentem).	

* Specyfikacje i opisy w niniejszym podręczniku użytkownika mają jedynie charakter informacyjny. Firma Yamaha Corp. zastrzega sobie prawo do zmiany i modyfikacji produktów lub specyfikacji w dowolnym czasie bez wcześniejszego powiadomienia. Ponieważ specyfikacje, wyposażenie lub opcje mogą się różnić w poszczególnych krajach, należy je sprawdzić u sprzedawcy firmy Yamaha.

Liczby

1–16 152, 162

A

Adapter Game do łączności bezprzewodowej 171, 183
AI 107
AI FINGERED 107
AI FULL KEYBOARD 107
Any Key 146
ARABIC 88
ASSEMBLY 123
Auto Accompaniment, funkcja 46
AUTO REVOICE SETUP 94

B

BALANCE 41
BASIC 119
BASS 209
Bezpośrednie połączenie z Internetem 171
BOOKMARK 175
Brzmienia organowe 83, 103
Brzmienia perkusyjne 32, 83
Brzmienia SFX 83
Brzmienie 83
Brzmienie Mega 83
Budowa stylu 118

C

CHANNEL 127, 162
CHANNEL ON/OFF 108
CHORD 152, 162
CHORD DETECT 209
CHORD FINGERING 106
Chord Tutor, funkcja 50
COMMON 100
CONFIG 1 35, 48, 108
CONFIG 2 20, 209
CONTROLLER 100
Cool! 83
COPY 74
CUT 75
Czas Fade In/Out 141

Ć

Ćwiczenia partii jednej ręki 40

D

DELETE 75
Demo (brzmienie) 32
DEMO, przycisk 12
DIGITAL RECORDING, przycisk 12
Direct Access 67
DOC (Disk Orchestra Collection) 204

E

EDIT 122
Edycja (brzmienie) 99
Edycja (Efekt) 96
Edycja (EQ) 98
Edycja (harmonia wokalna) 184
Edycja (Music Finder) 114
Edycja (OTS) 51
Edycja (słowa) 162
Edycja (styl) 124

Edycja (utwór) 162
Edycja (zakładki) 177
Efekt (mikrofon) 59
Efekty dźwiękowe 32
Efekty Vocal Harmony 60
EFFECT 93
Effect Return Level (Poziom efektu) 96
Effect Type 95
EFFECT/EQ 102
EQ (Korektor) 93
EQUAL TEMPERAMENT 88
ESEQ 203
EXIT 71

F

FADE IN/OUT (styl) 48
FADE IN/OUT (Utwór) 141
FADE IN/OUT/HOLD TIME 108
File Selection, okno 27, 72
FILTER 93, 169
FINGERED 107
FINGERED ON BASS 107
Folder 70
Follow lights 146
FOOT PEDAL 195
FOOT PEDAL, funkcja biegunowości pedału 195
FOOTAGE 103
FOOTAGE (Stopa) 104
Format SFF (Style File Format) 203
Formatowanie 72
FREEZE 138
FULL KEYBOARD 107
Function, okno 28

G

GM System Level 1 204
GM System Level 2 204
GROOVE 125
GS 204
Guide, funkcja 40, 145

H

Harmonia wokalna 184
HARMONY 102
HARMONY/ECHO 89
Hz 87

I

ICON 76
Inne (ustawienia internetowe) 180
Internet Settings 178

J

Jasność 20
Język 19

K

Kanały utworów	151
Karaoke	57
Karao-key (Klawisz karaoke)	146
KEYBOARD/PANEL	33, 61
KIRNBERGER	88
Komunikaty	66
Konfiguracja okna wyboru pliku (File Selection)	70
Kontrast	19
Kreator sekwencji Multi Pad	132

L

LAN	179
Left	84
Left Hold	50
Live!	83

Ł

Łączenie stylów	118
-----------------------	-----

M

Main, okno	26, 68
MASTER TUNE	87
MASTER VOLUME, pokrętło	17
MEAN-TONE	88
MEDIA	72, 144, 199
MELODIC MINOR	130
Metronom	34
Metrum	35
MIC SETTING (Ustawienie mikrofonu)	187
MIDI	201
Mikrofon	57, 187
MIXING CONSOLE	91
Modulation, pokrętło	33
MULTI FINGER	107
Music Finder	55

N

Nagrywanie	43
Nagrywanie (Styl)	118
Nagrywanie (utwór)	147
Nagrywanie krok po kroku	118, 147
Nagrywanie MIDI	43
Nagrywanie podczas gry	118
Nagrywanie w standardzie MIDI	147
Nagrywanie wielościeżkowe	147
NAME	76
Nazwa użytkownika	21
Numer brzmienia Program Change	209

O

Odtwarzanie w sekwencji	142
One Touch Setting, funkcja	51
Operacje na plikach lub folderach	72
Operacje podstawowe okna wyboru pliku (File Selection)	71
OTS Link	51
OTS Link Timing	109
OVERALL SETTING	188

P

Pamięć flash	23
PANEL PART	92
PARAMETER	128
Partia	84
Partie klawiatury	84
PASTE	74, 75
Pauza	142
Pitch Bend, pokrętło	33
Plik	70
Portamento Time	100
Powrót na początek	142
Powtarzanie A-B	42
Practice, funkcja	145
PRESET	27
Pro	106
PROPERTY	199
Prot. 1	74
Prot. 2 Edit	74
Prot. 2 Orig	74
Przeglądarka	179
Przewijanie do tyłu	142
Przywracanie domyślnych ustawień internetowych	182
Przywracanie ustawień wstępnie zdefiniowanych	79
Pulpit na nuty	18
PURE MAJOR	88
PURE MINOR	88
PYTHAGOREAN	88

Q

QUANTIZE	127
QUICK START	143

R

RANDOM	142
REC MODE	162
RECEIVE	208
REGISTRATION MEMORY	135
REGISTRATION SEQUENCE	138
REPEAT MODE	37, 142
Repertoire	56
Revoice	94
Right 1	84
Right 2	84
Równoważenie poziomu głośności	41

S

SAVE	73
SCALE TUNE	87
Section Set	110
Sekwencje Multi Pad	13
Session	106
Sieć bezprzewodowa LAN	180
SINGLE FINGER	107
Słowa	58, 170
Słownik terminów internetowych	183
Słuchawki	18
SMF (Standard MIDI File)	203
SONG CH 1–8/9–16	92
SOUND	101
STANDBY/ON, przełącznik	12, 17
Status połączenia	174
Stop ACMP	109
Strona główna	181
Strój klawiatury	87
Styl	46
Style	12
Style Change Behavior	110
Style Creator (Style Creator)	118
STYLE PART	92, 151
STYLE SETTING/SPLIT POINT	109
Style Touch	109
Super Articulation	83
Sweet!	83
Sychro Start (styl)	48
Sychro Start (Utwór)	141
Synchro Stop	49
Synchro Stop Window	109
SYS/EX.	162
SYSTEM	207
System USB do nagrywania dźwięku	63
Szablony MIDI	206
Szybkie nagrywanie	147
Szybkie przewijanie do przodu	142

T

Tabele danych	5
TALK	62
TALK SETTING	191
TAP TEMPO	48
Tap, funkcja	141
Technologia Performance Assistant	44
Tekst	58
Tempo	34
Tło (słowa)	58
TOUCH	33, 53
TRANSMIT	207
Transpozycja	59, 61, 87
TUNE	93

U

Ulubione	113
UP	71
Urządzenie pamięci USB	23
USER	27
Ustawianie biegunowości pedału	195
Ustawienia MIDI	204
Ustawienia wstępnie zdefiniowane	79
Utwory	12
Utwory demonstracyjne	24
Utwór	36

V

Vibrato	102
VIDEO OUT	59
Vocal CueTIME	146
VOCAL HARMONY EDIT	185, 186
VOCAL HARMONY TYPE	184
Voice	30
Voice Set	99
VOICE, przyciski	13
VOL/VOICE	92
VOLUME/ATTACK	104

W

WERCKMEISTER	88
Wpisywanie znaków	77
Wyszukiwanie (nagrania w bazie Music Finder)	111
Wyświetlacz LCD	12

X

XF	203
XG	204

Z

Zapis nutowy	39
Zapisywanie (Music Finder)	115
Złącze USB TO DEVICE	13
Złącze USB TO HOST	13
Znacznik frazy	142
Znaki	77

Tabela przycisków dostępnych na panelu

Pozycję przycisku na panelu można potwierdzić za pomocą kontrolera na panelu (strona 14).

Cyfry

[1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] 42

A

[A]–[J] 37

[ACMP] 28

[AUTO FILL IN] 27

B

[BALANCE] 38

[BREAK] 31

C

[CHANNEL ON/OFF] 40

D

[DATA ENTRY], pokrętko 48

[DEMO] 6

[DIRECT ACCESS] 41

Drum Kit, ikony zestawu perkusyjnego 68

[DSP] 65

E

ENDING/rit. [I]/[II]/[III] 32

[ENTER] 49

[EXIT] 47

[EXTRA TR] 13

F

[FADE IN/OUT] 25

[FREEZE] 54

[FUNCTION] 44

G

[GUIDE] 12

H

[HARMONY/ECHO] 61

I

[INTERNET] 46

INTRO [I]/[II]/[III] 29

L

[LCD CONTRAST] 36

[LYRICS/TEXT] (PSR-S900) 10

[LYRICS] (PSR-S700) 10

M

MAIN VARIATION (Odmiana zasadnicza) [A]/[B]/[C]/[D] 30

[MASTER VOLUME] 2

[MEMORY] 55

[METRONOME] 22

MIC SETTING (Ustawienie mikrofonu)/

VOCAL HARMONY (Harmonia wokalna) 7

[MIXING CONSOLE] 39

[MODULATION], Pokrętko modulacji 4

[MONO] 64

MULTI PAD CONTROL [1]–[4] 58

MULTI PAD CONTROL [SELECT] 57

MULTI PAD CONTROL [STOP] 59

[MUSIC FINDER] 50

O

ONE TOUCH SETTING [1]–[4], funkcja 60

[OTS LINK] 26

P

[PART SELECT], [PART ON/OFF] 51

[PITCH BEND], pokrętko 3

R

REGIST BANK [–]/[+] 63

REGISTRATION MEMORY

(Pamięć rejestracyjna) [1]–[8] 56

[REPEAT] 11

S

[SCORE] 9

SONG [▶]/[■] (PLAY/PAUSE) 18

SONG [◀]/[▶] (REW/FF) 19

SONG [■] (STOP) 17

SONG [REC] 16

SONG [SELECT] 8

[STANDBY/ON] 1

STYLE, przyciski 20

STYLE CONTROL [START/STOP] 35

[SUSTAIN] 63

[SYNC START] 34

[SYNC STOP] 33

T

TAB [◀][▶] 43

[TAP TEMPO] 23

TEMPO [–]/[+] 24

[TOUCH] 62

[TR 1] 15

[TR 2] 14

TRANSPOSE [–]/[+] 21

U

UPPER OCTAVE [–]/[+] 67

[USB] 45

V

[VARI.] 66

Przyciski VOICE 52

Limited Warranty

90 DAYS LABOR

1 YEAR PARTS

Yamaha Corporation of America, hereafter referred to as Yamaha, warrants to the original consumer of a product included in the categories listed below, that the product will be free of defects in materials and/or workmanship for the periods indicated. This warranty is applicable to all models included in the following series of products:

PSR SERIES OF PORTATONE ELECTRONIC KEYBOARDS

If during the first 90 days that immediately follows the purchase date, your new Yamaha product covered by this warranty is found to have a defect in material and/or workmanship, Yamaha and/or its authorized representative will repair such defect without charge for parts or labor.

If parts should be required after this 90 day period but within the one year period that immediately follows the purchase date, Yamaha will, subject to the terms of this warranty, supply these parts without charge. However, charges for labor, and/or any miscellaneous expenses incurred are the consumers responsibility. Yamaha reserves the right to utilize reconditioned parts in repairing these products and/or to use reconditioned units as warranty replacements.

THIS WARRANTY IS THE ONLY EXPRESS WARRANTY WHICH YAMAHA MAKES IN CONNECTION WITH THESE PRODUCTS. ANY IMPLIED WARRANTY APPLICABLE TO THE PRODUCT, INCLUDING THE WARRANTY OF MERCHANT ABILITY IS LIMITED TO THE DURATION OF THE EXPRESS WARRANTY. YAMAHA EXCLUDES AND SHALL NOT BE LIABLE IN ANY EVENT FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES.

Some states do not allow limitations that relate to implied warranties and/or the exclusion of incidental or consequential damages. Therefore, these limitations and exclusions may not apply to you.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state.

CONSUMERS RESPONSIBILITIES

If warranty service should be required, it is necessary that the consumer assume certain responsibilities:

1. Contact the Customer Service Department of the retailer selling the product, or any retail outlet authorized by Yamaha to sell the product for assistance. You may also contact Yamaha directly at the address provided below.
2. Deliver the unit to be serviced under warranty to: the retailer selling the product, an authorized service center, or to Yamaha with an explanation of the problem. Please be prepared to provide proof purchase date (sales receipt, credit card copy, etc.) when requesting service and/or parts under warranty.
3. Shipping and/or insurance costs are the consumers responsibility.* Units shipped for service should be packed securely.

*Repaired units will be returned PREPAID if warranty service is required within the first 90 days.

IMPORTANT: Do NOT ship anything to ANY location without prior authorization. A Return Authorization (RA) will be issued that has a tracking number assigned that will expedite the servicing of your unit and provide a tracking system if needed.

4. Your owners manual contains important safety and operating instructions. It is your responsibility to be aware of the contents of this manual and to follow all safety precautions.

EXCLUSIONS

This warranty does not apply to units whose trade name, trademark, and/or ID numbers have been altered, defaced, exchanged removed, or to failures and/or damages that may occur as a result of:

1. Neglect, abuse, abnormal strain, modification or exposure to extremes in temperature or humidity.
2. Improper repair or maintenance by any person who is not a service representative of a retail outlet authorized by Yamaha to sell the product, an authorized service center, or an authorized service representative of Yamaha.
3. This warranty is applicable only to units sold by retailers authorized by Yamaha to sell these products in the U.S.A., the District of Columbia, and Puerto Rico. This warranty is not applicable in other possessions or territories of the U.S.A. or in any other country.

Please record the model and serial number of the product you have purchased in the spaces provided below.

Model _____ Serial # _____ Sales Slip # _____

Purchased from _____ Date _____
(Retailer)

YAMAHA CORPORATION OF AMERICA
Electronic Service Division
6600 Orangethorpe Avenue
Buena Park, CA 90620

KEEP THIS DOCUMENT FOR YOUR RECORDS. DO NOT MAIL!

FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

2. IMPORTANT: When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

3. NOTE: This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of

other electronic devices. Compliance with FCC regulations does not guarantee that interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

The above statements apply ONLY to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(class B)

OBSERVERA!

Apparaten kopplas inte ur växelströmskällan (nätet) så länge som den är ansluten till vägguttaget, även om själva apparaten har stängts av.

ADVARSEL: Netspændingen til dette apparat er IKKE afbrudt, så længe netledningen sidder i en stikkontakt, som er tændt — også selvom der er slukket på apparatets afbryder.

VAROITUS: Laitteen toisiopiiriin kytketty käyttökytin ei irroita koko laitetta verkosta.

(standby)

This product contains a high intensity lamp that contains a small amount of mercury. Disposal of this material may be regulated due to environmental considerations.

For disposal information in the United States, refer to the Electronic Industries Alliance web site: www.eiae.org

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(mercury)

COMPLIANCE INFORMATION STATEMENT (DECLARATION OF CONFORMITY PROCEDURE)

Responsible Party : Yamaha Corporation of America
Address : 6600 Orangethorpe Ave., Buena Park,
Calif. 90620
Telephone : 714-522-9011
Type of Equipment : Electronic Keyboard
Model Name : PSR-S900/S700

This device complies with Part 15 of the FCC Rules.

Operation is subject to the following two conditions:

- 1) this device may not cause harmful interference, and
- 2) this device must accept any interference received including interference that may cause undesired operation.

See user manual instructions if interference to radio reception is suspected.

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(FCC DoC)

IMPORTANT NOTICE FOR THE UNITED KINGDOM Connecting the Plug and Cord

IMPORTANT. The wires in this mains lead are coloured in accordance with the following code:

BLUE : NEUTRAL
BROWN : LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug proceed as follows:

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

Making sure that neither core is connected to the earth terminal of the three pin plug.

* This applies only to products distributed by Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.

(2 wires)

For details of products, please contact your nearest Yamaha representative or the authorized distributor listed below.

Aby uzyskać szczegółowe informacje na temat produktów, należy skontaktować się z najbliższym przedstawicielem firmy Yamaha lub z autoryzowanym dystrybutorem wymienionym poniżej.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de México S.A. de C.V.
Calz. Javier Rojo Gómez #1149,
Col. Guadalupe del Moral
C.P. 09300, México, D.F., México
Tel: 55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Rua Joaquim Floriano, 913 - 4º andar, Itaim Bibi,
CEP 04534-013 Sao Paulo, SP. BRAZIL
Tel: 011-3704-1377

ARGENTINA

Yamaha Music Latin America, S.A.
Sucursal de Argentina
Viamonte 1145 Piso2-B 1053,
Buenos Aires, Argentina
Tel: 1-4371-7021

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America, S.A.
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, Panamá
Tel: +507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM

Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 01908-366700

IRELAND

Danfay Ltd.
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin
Tel: 01-2859177

GERMANY

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Switzerland
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: 01-383 3990

AUSTRIA

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

CZECH REPUBLIC/SLOVAKIA/ HUNGARY/SLOVENIA

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Austria, CEE Department
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-602039025

POLAND

Yamaha Music Central Europe GmbH
Sp.z o.o. Oddział w Polsce
ul. 17 Stycznia 56, PL-02-146 Warszawa, Poland
Tel: 022-868-07-57

THE NETHERLANDS/ BELGIUM/LUXEMBOURG

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Benelux
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, The Netherlands
Tel: 0347-358 040

FRANCE

Yamaha Musique France
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

Yamaha Musica Italia S.P.A.
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN/PORTUGAL

Yamaha-Hazen Música, S.A.
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230
Las Rozas (Madrid), Spain
Tel: 91-639-8888

GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House
147 Skiathou Street, 112-55 Athens, Greece
Tel: 01-228 2160

SWEDEN

Yamaha Scandinavia AB
J. A. Wettergrens Gata 1
Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: 031 89 34 00

DENMARK

YS Copenhagen Liaison Office
Generatorvej 6A
DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 09 618511

NORWAY

Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB
Grini Næringspark 1
N-1345 Østerås, Norway
Tel: 67 16 77 70

ICELAND

Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120
IS-128 Reykjavik, Iceland
Tel: 525 5000

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-3030

AFRICA

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LOB 16-513, P.O.Box 17328, Jubel Ali,
Dubai, United Arab Emirates
Tel: +971-4-881-5868

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co.,Ltd.
25/F., United Plaza, 1468 Nanjing Road (West),
Jingan, Shanghai, China
Tel: 021-6247-2211

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDONESIA

PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)
PT. Nusantara
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
8F, 9F, Dongsung Bldg. 158-9 Samsung-Dong,
Kangnam-Gu, Seoul, Korea
Tel: 080-004-0022

MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 3-78030900

PHILIPPINES

Yupangco Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE

Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
#03-11 A-Z Building
140 Paya Lebar Road, Singapore 409015
Tel: 747-4374

TAIWAN

Yamaha KHS Music Co., Ltd.
3F, #6, Sec.2, Nan Jing E. Rd. Taipei.
Taiwan 104, R.O.C.
Tel: 02-2511-8688

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
891/1 Siam Motors Building, 15-16 floor
Rama 1 road, Wangmai, Pathumwan
Bangkok 10330, Thailand
Tel: 02-215-2626

OTHER ASIAN COUNTRIES

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2317

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,
Victoria 3006, Australia
Tel: 3-9693-5111

NEW ZEALAND

Music Houses of N.Z. Ltd.
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,
Auckland, New Zealand
Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

HEAD OFFICE **Yamaha Corporation, Pro Audio & Digital Musical Instrument Division**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-3273



Yamaha Home Keyboards Home Page (English only)

<http://music.yamaha.com/homekeyboard>

Yamaha Manual Library

<http://www.yamaha.co.jp/manual/>



U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2007 Yamaha Corporation

LBB0
704XXX.X-01
Printed in EU