

جهاز رقمي ايستگاه كار ديجيتال

PSR-A5000

کتاب المالك دفترچه راهنمای مالک

نشكرك على شراء هذا الجهاز الرقمي من Yamaha! لا تتميز آلة الكيبورد الموسيقية الكهربائية هذه المخصصة للفنانين المحترفين بمجموعة كبيرة من الأصوات ومختلف الوظائف فحسب، ولكنها تمنحك إمكانية التوسع في محتوى الآلة الموسيقية.

نوصيك بقراءة هذا الكتاب بعناية؛ حتى تتمكن من الاستفادة بشكل كامل من الوظائف المتطورة والسهلة في هذه الآلة الموسيقية. نوصيك أيضًا بالاحتفاظ بهذا الكتاب في مكان أمين وفي متناول اليد للرجوع إليه في المستقبل. قبل استخدام هذه الآلة، تأكد من قراءة "التنبيهات الاحتياطية" في صفحات ٣ - ٤.

ممونيم كه اين ايستگاه كار ديجيتال Yamaha را خريداري كرديد! اين كيبورد الكتريكي براي نوازنده هاي حرفه اي نه تنها مجموعه گسترده اي از آواها و عملكردهاي متنوع دارد، بلكه پتانسيل توسعه محتوا براي ساز را نيز در اختيارتان قرار مي دهد.

ما توصيه مي كنيم كه اين دفترچه راهنما را به دقت مطالعه كنيد تا بتوانيد به طور كامل از عملكردهاي آسان و پيشرفته اين دستگاه بهره لازم را ببريد. ما همچنين توصيه مي كنيم اين دفترچه راهنما را در مكاني امن و در دسترس براي مراجعات آينده نگهداري كنيد. قبل از استفاده از دستگاه، حتماً قسمت "موارد احتياط" را در صفحه هاي ٣ تا ٤ مطالعه كنيد.

يمكن العثور على رقم الطراز، والرقم التسلسلي، ومتطلبات الطاقة، وما إلى ذلك، على لوحة الاسم الموجودة في الجزء السفلي من الوحدة أو بالقرب منها. يجب عليك تدوين هذا الرقم التسلسلي في المساحة المتوفرة أدناه والاحتفاظ بهذا الدليل كسجل دائم لعملية الشراء للمساعدة في تحديد الهوية في حالة السرقة.

رقم الطراز

الرقم التسلسلي

(bottom_ar_01)

شماره مدل، شماره سریال، ضروریات منبع تغذیه و موارد دیگر را می‌توان روی برچسب نام دستگاه یا نزدیک آن که در زیر دستگاه قرار دارد مشاهده کرد. شما باید شماره سریال ارائه شده در کادر زیر را مدنظر قرار دهید و این دفترچه راهنما را به عنوان یک سند دائمی خرید خود به منظور کمک به شناسایی دستگاه در صورت سرقت آن در جای امن نگه دارید.

شماره مدل

شماره سریال

(bottom_fa_01)

احتیاطات

لطفاً قبل از ادامه به دقت مطالعه کنید

لطفاً دفترچه راهنما را در مکانی امن و در دسترس برای مراجعات آینده نگهداری کنید.

در رابطه با آداپتور AC



- در هنگام راه اندازی، مراقب باشید خروجی AC به راحتی در دسترس باشد. در صورت بروز مشکل یا نقص در عملکرد دستگاه، فوراً سوئیچ برق ساز را خاموش کنید و آداپتور AC را از دوشاخه بیرون بکشید. وقتی آداپتور AC به پریز وصل است، فراموش نکنید حتی اگر سوئیچ برق خاموش باشد، برق با کمترین سطح جریان دارد. وقتی از دستگاه برای مدت زمان طولانی استفاده نمی کنید، حتماً سیم برق را از پریز AC دیواری بیرون بکشید.



- این آداپتور AC فقط برای استفاده با سازهای موسیقی برقی Yamaha طراحی شده است. از آن برای هیچ کار دیگری استفاده نکنید.
- فقط برای استفاده در داخل ساختمان. ر محیط خیس از آن استفاده نکنید.

در رابطه با ساز



همیشه موارد احتیاط اولیه عنوان شده در زیر را دنبال کنید تا احتمال بروز هرگونه جراحت جدی یا حتی مرگ در اثر برق گرفتگی، ایجاد اتصال کوتاه، آسیب وارد آمدن، آتش سوزی یا سایر خطرهای از بین برود. این موارد احتیاط شامل و نه محدود به موارد زیر است:

هشدار آب

- ساز را در معرض بارش باران قرار ندهید، در نزدیکی آب یا در محیط های خیس و مرطوب از آن استفاده نکنید، یا ظروف محتوی مایعات (مانند گلدان، بطری یا لیوان) را که ممکن است آب آن ها داخل منافذ ساز بریزد، روی آن قرار ندهید. اگر مایعاتی مانند آب درون ساز ریخت، فوراً برق آن را قطع کنید و دوشاخه را از پریز AC جدا کنید. سپس از پرسنل خدمات مورد تأیید Yamaha بخواهید ساز را بررسی کنند.
- هرگز با دست های خیس دوشاخه برق را وصل یا قطع نکنید.

هشدار آتش سوزی

- اجسام شعله ور مانند شمع را روی دستگاه نگذارید. ممکن است جسم بیفتد و سبب آتش سوزی شود.

اگر موردی غیرطبیعی مشاهده کردید

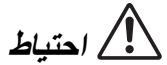
- در صورت بروز هرکدام از مشکلات زیر، فوراً سوئیچ برق را خاموش کنید و دوشاخه را از پریز بیرون بکشید. سپس از پرسنل خدمات Yamaha بخواهید دستگاه را بررسی کنند.
- سیم برق یا دوشاخه پاره شده یا آسیب دیده است.
- بوی غیرطبیعی یا دود تولید می کند.
- اجسامی داخل ساز افتاده اند.
- صدا در حین استفاده از ساز به طور ناگهانی کاهش یافته است.
- چنانچه ترک خوردگی یا شکستگی بر روی ساز مشاهده می شود.

منبع برق/آداپتور AC

- سیم برق را در نزدیکی منابع حرارتی مانند بخاری یا رادیاتور قرار ندهید. همچنین از خم کردن خیلی زیاد یا به هر شکل آسیب وارد آوردن به سیم یا قرار دادن اجسام سنگین بر روی آن خودداری کنید.
- فقط از ولتاژ مشخص شده به عنوان ولتاژ مناسب برای این ساز استفاده کنید. ولتاژ مورد نیاز بر روی برچسب نام وسیله چاپ شده است.
- فقط از آداپتور مخصوص (صفحه ۱۱۷) استفاده کنید. استفاده از آداپتور اشتباه می تواند باعث آسیب رسیدن به ساز یا گرم شدن بیش از حد آن شود.
- تنها از کابل/دوشاخه ارائه شده همراه دستگاه استفاده کنید.
- مرتباً دوشاخه برق را بررسی کنید و هرگونه گرد و خاک جمع شده بر روی آن را پاک کنید.

باز نکند

- در این وسیله هیچ قطعه یا بخشی وجود ندارد که توسط کاربر قابل تعمیر باشد. ساز را باز نکنید یا سعی نکنید قطعات آن را از هم جدا کنید یا به هر شکل در قطعات داخلی آن تغییری ایجاد کنید. اگر هرگونه نقصی در عملکرد دستگاه مشاهده کردید، فوراً استفاده از آن را متوقف کنید و از پرسنل خدمات مورد تأیید Yamaha بخواهید آن را بررسی کنند.



احتیاط

برای جلوگیری از بروز صدمات فیزیکی احتمالی به شما و دیگران، یا آسیب به ابزار یا سایر دارایی ها، همیشه احتیاط های اولیه که در پایین فهرست شده اند را دنبال کنید. این موارد احتیاط شامل و نه محدود به موارد زیر است:

اتصال ها

- قبل از اتصال دستگاه به سایر تجهیزات الکترونیکی، برق همه تجهیزات را قطع کنید. قبل از اینکه برق سایر تجهیزات را قطع یا وصل کنید، صداها را روی حداقل بگذارید.
- در حین تنظیم وسیله و برای تنظیم صدا روی سطح دلخواه، حتماً صدای همه تجهیزات را روی حداقل بگذارید و به تدریج زیاد کنید.

استفاده از دستگاه

- از وارد کردن انگشت یا دست در هیچ کدام از شکاف های روی دستگاه خودداری کنید.
- هرگز اجسام کاغذی و فلزی یا دیگر اجسام را به درون شکاف های پائل وارد نکنید یا در آنها نیندازید. این کار باعث ایجاد جراثیم فیزیکی به خودتان و دیگران می شود و ممکن است به ساز یا دیگر دارایی ها آسیب وارد کند، یا ممکن است نقصی در عملکرد ساز ایجاد شود.
- از تکیه دادن به ساز یا قرار دادن اجسام سنگین بر روی آن خودداری کنید، همچنین فشار زیاد به دکمه ها، سوئیچ ها یا رابط ها وارد نکنید.
- از ساز/دستگاه یا هدفون ها برای مدت زمان طولانی یا با صدای زیاد یا نامناسب استفاده نکنید زیرا این کار می تواند سبب از بین رفتن دائمی قدرت شنوایی شود. در صورتی که احساس می کنید گوشهتان نمی شنود یا صدای زنگی را در گوشهتان حس می کنید، به پزشک کنید.

منبع برق/آداپتور AC

- از اتصال ساز به پریز برق با استفاده از رابط چندراه خودداری کنید. انجام این کار ممکن است باعث کاهش کیفیت صدا یا احتمالاً گرم شدن بیش از حد پریز شود.
- وقتی دوشاخه برق را از ساز یا پریز جدا می کنید، همیشه سر دوشاخه را بگیرد نه سیم آن را. کشیدن سیم دوشاخه می تواند به آن آسیب برساند.
- وقتی از دستگاه برای مدت زمان طولانی استفاده نمی کنید یا در حین وقوع طوفان های الکتریکی، دوشاخه برق را از پریز جدا کنید.

مکان

- ساز را در محلی که ثابت نیست قرار ندهید زیرا ممکن است تصادفاً بیفتد.
- قبل از جابجا کردن ساز، همه کابل های متصل را جدا کنید تا به کابل ها آسیب نرسد یا برای کسانی که ممکن است روی آنها زمین بخورند، جراثیم ایجاد نشود.
- در هنگام تنظیم محصول، مراقب باشید خروجی برق متناوب به راحتی در دسترس نباشد. در صورت بروز مشکل یا نقص در عملکرد ساز، فوراً سوئیچ برق ساز را خاموش کنید و دوشاخه را از پریز جدا کنید. حتی زمانی که سوئیچ برق خاموش است، هنوز برق در سطح بسیار کم در حال جریان است. وقتی از دستگاه برای مدت زمان طولانی استفاده نمی کنید، حتماً سیم برق را از پریز دیواری AC بیرون بکشید.

در صورت ایجاد آسیب در نتیجه استفاده نامناسب یا ایجاد تغییرات در ساز و همچنین در صورت از بین رفتن داده ها یا خراب شدن آنها، Yamaha هیچ مسیولیتی را نمی پذیرد.

وقتی از دستگاه استفاده نمی کنید، همیشه آن را خاموش کنید.

حتی زمانی که سوئیچ [ON] (آماده به کار/روشن) در حالت آماده به کار است (صفحه نمایش خاموش است)، هنوز جریان الکتریسیته در سطح حداقل در داخل دستگاه جریان دارد.

وقتی از ساز برای مدت زمان طولانی استفاده نمی کنید، حتماً سیم برق را از پریز دیواری AC بیرون بکشید.

2/2 DMI-7

توجه

برای جلوگیری از ایجاد نقص در عملکرد/آسیب رسیدن به دستگاه، داده ها یا سایر اموال، نکات زیر را رعایت کنید.

استفاده از دستگاه

- این محصول را مستقیماً به Wi-Fi و/یا سرویس اینترنت عمومی متصل نکنید. این محصول را تنها از طریق یک روتر یا محافظت قوی رمز عبور به اینترنت متصل کنید. جهت کسب اطلاعات در خصوص رویه های امنیتی بپهنه با شرکت سازنده روتر تماس بگیرید.
- از دستگاه در نزدیکی تلویزیون، رادیو، تجهیزات استریو، تلفن همراه، یا سایر دستگاه های الکتریکی استفاده نکنید. در غیر این صورت، ممکن است این ساز، تلویزیون یا رادیو نویز ایجاد کند.
- وقتی از این ساز همراه با برنامه ای در دستگاه هوشمند خود از قبیل تلفن هوشمند یا تبلت استفاده می کنید، توصیه می کنیم "Airplane Mode" (حالت پرواز) روی را در این دستگاه روشن کنید تا در نتیجه برقراری ارتباط بین آنها، نویز ایجاد نشود.
- این ساز را در معرض گرد و خاک یا لرزش، سرما یا گرمای بسیار زیاد (مثلاً در معرض تابش مستقیم نور خورشید، در نزدیکی بخاری یا در ماشین در طول روز) قرار ندهید تا هرگونه احتمال از بین رفتن تنظیمات پائل، آسیب به قطعات داخلی یا عملکرد ناپایدار از بین برود. (محدوده دمایی عملیاتی تأیید شده: ۵ - ۴۰ درجه سانتی گراد)
- از قرار دادن اجسام از جنس وینیل، پلاستیک یا کتانوچو روی دستگاه خودداری کنید زیرا این کار ممکن است باعث از بین رفتن رنگ پائل یا کیبورد شود.

نگهداری دستگاه

- وقتی ساز را تمیز می کنید، از یک دستمال نرم استفاده کنید. از تیزهای نقاشی، حلال ها، الکل، مایعات تمیز کننده یا دستمال های مخصوص تمیز کردن حاوی مواد شیمیایی استفاده نکنید.

ذخیره سازی داده ها

- وقتی دستگاه را بدون ذخیره سازی داده ها خاموش می کنید، تنظیمات ویرایش شده آهنگ/سیک/او/آداپتورهای راه اندازی MIDI و موارد دیگر را از دست می دهید. همچنین وقتی از Auto Power Off (عملکرد خاموش شدن خودکار) (صفحه ۱۹) استفاده می کنید و دستگاه خاموش می شود، این حالت روی می دهد. داده های ویرایش شده را در ساز یا در درایو فلش USB/یک دستگاه خارجی مانند یک کامپیوتر (صفحه ۳۱) ذخیره کنید. ذخیره کردن داده ها روی یک درایو فلش USB/یک دستگاه خارجی مطمئن تر است، زیرا ممکن است داده های ذخیره شده در ساز به دلایلی از قبیل بروز ایراد، اشتباه عملکردی و امثال آن از دست بروند. قبل از استفاده از یک درایو فلش USB، مطمئن شوید به صفحه ۱۰۶ مراجعه می کنید.
- برای اینکه داده ها در حین بروز آسیب به درایو فلش USB از بین نرود، توصیه می کنیم اطلاعات مهمتان را در یک درایو فلش USB جداگانه یا درایو خارجی مانند کامپیوتر ذخیره کنید تا از آنها نسخه پشتیبان تهیه شود.

ویژگی‌های اصلی

دستگاه PSR-A5000 که برای برآوده ساختن نیازهای نوازندگان موسیقی شرقی ایجاد شده است، شور و شعفی الهامبخش در شما برمی‌انگیزد—با برخورداری از عملکردهای صوتی پیشرفته و کنترل فوق‌العاده راحت و مشخص.

● آواهایی فوق‌العاده واضح و واقعی

دستگاه PSR-A5000 مجموعه‌ای کامل از آواهای صوتی آکوستیک شرقی از قبیل Oud، Nay و Qanoon را در اختیار می‌گذارد. بواسطه پیشرفت‌های پرتامنتوی جدید و مدرن، انعطاف‌پذیری و کنترل زمانی، آواها را می‌توان به صورت طبیعی و با وضوح فوق‌العاده پخش کرد.

● Accompaniment Styles (سبک‌های همنازی)

قابلیت Styles (سبک‌ها) بواسطه دسترسی راحت خود همنازی کامل با سایت را میسر ساخته و همچنین این امکان را فراهم می‌سازد تا بتوانید چندین ژانر موسیقی مختلف را تنها با پخش چند آکورد با همنازی کامل اجرا کنید. به صورت طبیعی، محتوای سبک PSR-A5000 برای برآوده ساختن نیازهای نوازندگان موسیقی شرقی ایجاد شده است و موتور سبک ساز با ویژگی‌های جدیدی بومی‌سازی شده است - از قبیل تا حداکثر ۱۲۸ درام کیت نوت، نمونه‌های کلید درام-خاموش و پشتیبانی امضاها چند زمانه درون سبک.

● دسته، دکمه‌های گردان LIVE CONTROL و دکمه‌های قابل تخصیص (Assignable)—کنترل سفارشی

دسته و دکمه‌های گردان LIVE CONTROL به شما امکان می‌دهند عملکرد خود را به صورت آنی و ادراکی کنترل کنید. طیف متنوعی از عملکردها را می‌توان به دسته کنترل و دکمه‌های گردان تخصیص داد، بنابراین شما به راحتی می‌توانید هنگام اجرا تغییرات را به صدا اضافه کنید. دکمه‌های قابل تخصیص این امکان را فراهم می‌آورند تا عملکردها و میانبرهای مورد علاقه خود را روی آنها تنظیم کنید و به راحتی ساز را به نحو دلخواه سفارشی کنید تا با نیازها و سبک نواختن ساز مختص شما مطابقت داشته باشد.

● Scale Tune (کوک گام)—ایجاد گام‌های اصلی

دستگاه PSR-A5000 دارای دکمه‌های کوک گام برای دسترسی راحت حین اجراهای زنده است. زیرویمی‌های نوت منفرد را می‌توان به راحتی تغییر داد و به عنوان گام‌های جدید خود در حافظه‌های کوک گام ذخیره کرد. تنظیم سریع کوک گام امکان تنظیم فوری یک گام ذخیره شده را برای شما فراهم می‌آورد.

● Chord Looper (لوپر آکورد)—دست چپ مجازی شما

Chord Looper شما را قادر می‌سازد یک توالی آکورد ضبط کرده و آن را پخش کنید، دست چپ خود را آزاد کرده و آکوردها را بنوازید و فرصت‌های جدیدی برای بهبود بیشتر اجرای خود در اختیار داشته باشید.

● قابلیت توسعه آوا و سبک با Yamaha Expansion Manager

با استفاده از نرم‌افزار Yamaha Expansion Manager در کامپیوتر خویش می‌توانید با ایجاد و نصب بسته‌های سفارشی و دانلود شده خویش، محتوای آن‌بورد ساز را به طور پیوسته توسعه دهید. با پشتیبانی از WAV، AIFF، SoundFont و حتی فرمت REX برای مدیریت برش‌های صوتی، محدوده توانایی‌های شما برای صداها و سبک‌های جدید اساساً نامحدود است.

● ویژگی‌های صوتی، شامل ضبط کردن و ویرایش

فایل‌های صوتی را می‌توان در ساز پخش کرد، علاوه بر این می‌توانید مستقیماً اجرای خود را به صورت فایل‌های صوتی روی درایو کاربر داخلی یا یک درایو فلش USB ضبط کنید. این ساز همچنین طیفی از عملکردهای پیشرفته و راحت پخش و پردازش صوت از قبیل Time Stretch (کشش زمان) و Pitch Shift (تغییر زیرویمی) ارائه می‌دهد. عملکرد Vocal Cancel (لغو صدای خواننده) به میزان قابل توجهی درجه صدای خواننده‌های موجود در یک فایل صوتی را کاهش می‌دهد و به شما امکان می‌دهد با کمک همین ساز، به سبک "karaoke" (کارانوک) آهنگ بخوانید. از آنجا که فایل‌های صوتی را همچنین می‌توان به Multi Pads (مولتی‌پدها) تخصیص داد و در طول اجرا پخش کرد، پتانسیل خلاقیت فوق‌العاده بالاست.

فرمت‌های سازگار برای ساز

GM (General MIDI) یکی از متداول‌ترین فرمت‌های تخصیص آوایی است. GM System Level 2 یک مشخصه استاندارد است که فرمت اصلی GM را ارتقا می‌دهد و سازگاری داده‌های آهنگ را بهبود می‌بخشد. این حالت چندآوایی بهتر، انتخاب آوای قوی‌تر، پارامترهای صوتی توسعه یافته و پردازش افکت یکپارچه را ارائه می‌دهد.



YG یک بهبود کلیدی در فرمت GM System Level 1 است و توسط Yamaha با هدف تولید Voices (نواهای) بیشتر و متنوع‌تر، همراه با کنترل گسترده‌تر روی Voices و افکت‌ها و به منظور حصول اطمینان از سازگاری بالای داده‌ها با تغییراتی که در آینده رخ می‌دهند توسعه یافته است.



فرمت GS توسط Roland Corporation تولید شده است. مشابه با روش XG در Yamaha، حالت GS نیز بهبود یافته‌ترین فرمت GM است که مخصوص تولید Voices (آواها) و Drum kits (درام کیت‌ها) و تنوعات آنها، در کنار کنترل گسترده‌تر روی آواها و افکت‌ها می‌باشد.



فرمت Yamaha XF سبب ارتقای استاندارد SMF (Standard MIDI File) با کارایی بیشتر و توسعه‌پذیری نامحدود برای آینده شده است. این ساز قابلیت نمایش متن‌های ترانه را در هنگام پخش یک فایل XF حاوی متن ترانه دارد.



SFF (Style File Format) یک فرمت فایل سبک اصلی تولید Yamaha است که از یک سیستم تبدیل فوق العاده برای ارائه همنازی خودکار با کیفیت بالا بر اساس مجموعه‌های گسترده از انواع آکوردها برخوردار است. SFF GE (Guitar Edition) یک فرمت بهبودیافته SFF است که جابجایی نت بهبود یافته تراک‌های گیتار را نمایان می‌کند.



اطلاعات

■ درباره کپی‌رایت‌ها

- کپی کردن داده‌های موسیقی موجود شامل کلیه داده‌های MIDI و/یا داده‌های صوتی اکیداً ممنوع است، بجز برای استفاده شخصی.
- در این دستگاه از محتوایی استفاده شده است که کپی‌رایت‌های آنها متعلق به Yamaha است یا اینکه Yamaha مجوز استفاده از کپی‌رایت‌های دیگران را دارد. به دلیل قوانین کپی‌رایت و سایر قوانین مرتبط، شما اجازه ندارید رسانه‌ای که این محتواها در آن ذخیره یا ضبط شده است را پخش کنید، این موارد دقیقاً مشابه یا بسیار شبیه به محتوای موجود در دستگاه هستند.
- * محتوای توصیف شده در بالا شامل برنامه‌های کامپیوتری، داده‌های Accompaniment Style (سبک همنازی)، داده‌های MIDI، داده‌های WAVE، داده‌های ضبط صدا، یک اسکور، داده‌های اسکور و موارد دیگر است.
- * شما می‌توانید رسانه‌ای که اجرا یا موسیقی خودتان با استفاده از این محتوای در آن ضبط شده است را منتشر کنید و در چنین مواردی به کسب اجازه از Yamaha Corporation نیازی نیست.

■ نکاتی درباره عملکردها/داده‌های ارائه شده همراه با این ساز

- طول مدت یا ترتیب برخی از آهنگ‌های از پیش تنظیم شده، ویرایش شده است و ممکن است دقیقاً مشابه اصل آن نباشد.
- این دستگاه قادر به استفاده از انواع فرمت‌های مختلف از داده‌های موسیقی با بهینه‌سازی آنها به یک فرمت مناسب داده موسیقی برای استفاده از این دستگاه می‌باشد. بنابراین این دستگاه ممکن است آنها را بطور دقیق به نحوی که تهیه‌کننده‌ها یا آهنگسازها مد نظر قرار دارند، پخش نکند.

Yamaha هر چند وقت و بدون اطلاع قبلی، به منظور بهبود عملکردها و قابلیت استفاده، اقدام به بروزرسانی ثابت‌افزار می‌کند. برای بهره‌مندی کامل از مزایای این ساز توصیه می‌کنیم که ساز خود را به آخرین نسخه ارتقاء دهید. جدیدترین ثابت‌افزار از وبسایت زیر قابل دانلود است:

<https://download.yamaha.com/>

لوازم جانبی ارائه شده همراه با دستگاه

- دفترچه راهنمای مالک (این دفترچه) ۱ عدد
- ثبت محصول عضو آنلاین ۱ عدد
- پایه نت موسیقی ۱ عدد
- آداپتور AC، سیم برق ۱ عدد
- ممکن است بر اساس محل زندگی شما به همراه محصول ارائه نشده باشد. از نماینده فروش Yamaha بپرسید.

درباره دفترچه‌های راهنما

این دستگاه دارای اسناد و مطالب آموزشی زیر است.

اسناد ارائه شده

دفترچه راهنمای مالک (این دفترچه)

توضیحات کلی در مورد عملکردهای پایه PSR-A5000 ارائه می‌دهد.



مطالب آنلاین (قابل دانلود از اینترنت)

Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) (فقط به انگلیسی، فرانسوی، آلمانی، ترکی، عربی و فارسی است) قابلیت‌های پیشرفته ساز از جمله ایجاد سبک‌های اورجینال، آهنگ‌ها و Multi Pads (مولتی‌پدها) و انجام تنظیمات خاص پارامترها را توضیح می‌دهد.



Data List (لیست داده‌ها)

شامل محتویات پیش‌تنظیم‌های مختلف و مهم مانند Effects، Styles، Voices و همچنین اطلاعات مربوط MIDI می‌باشد.



Smart Device Connection Manual (راهنمای اتصال دستگاه هوشمند) (صفحه ۱۰۷)

نحوه اتصال این ساز را به دستگاه‌های هوشمند مانند تلفن هوشمند یا تبلت و موارد دیگر را توضیح می‌دهد.



Computer-related Operations (عملکردهای مرتبط با کامپیوتر) (صفحه ۱۰۸)

شامل دستورالعمل‌هایی در مورد اتصال این ساز به کامپیوتر و عملکردهای مرتبط با انتقال داده‌های MIDI است.



برای دریافت این مطالب، به وبسایت Yamaha Downloads بروید، سپس نام مدل را برای جستجوی فایل‌های مورد نظرتان وارد کنید.

Yamaha Downloads

<https://download.yamaha.com/>

- تصاویر و صفحات LCD نمایش داده شده در این دفترچه راهنما، تنها برای مقاصد آموزشی می‌باشند و ممکن است با آنچه که روی ساز شما نمایش داده می‌شوند، متفاوت باشند.
- عکس‌های صفحه متعلق به PSR-A5000 و به زبان انگلیسی هستند.
- Windows یک نماد تجاری متعلق به Microsoft® Corporation در ایالات متحده آمریکا و سایر کشورهاست.
- Apple، iTunes، Mac، iPhone، iPad، iPod touch و Lightning نمادهای تجاری Apple Inc. هستند که در ایالات متحده و سایر کشورها ثبت شده‌اند.
- نام‌های شرکت و نام‌های محصول در این دفترچه راهنما، نمادهای تجاری یا نمادهای تجاری ثبت شده شرکت‌های مربوطه هستند.

کار با PSR-A5000 — مرور اجمالی

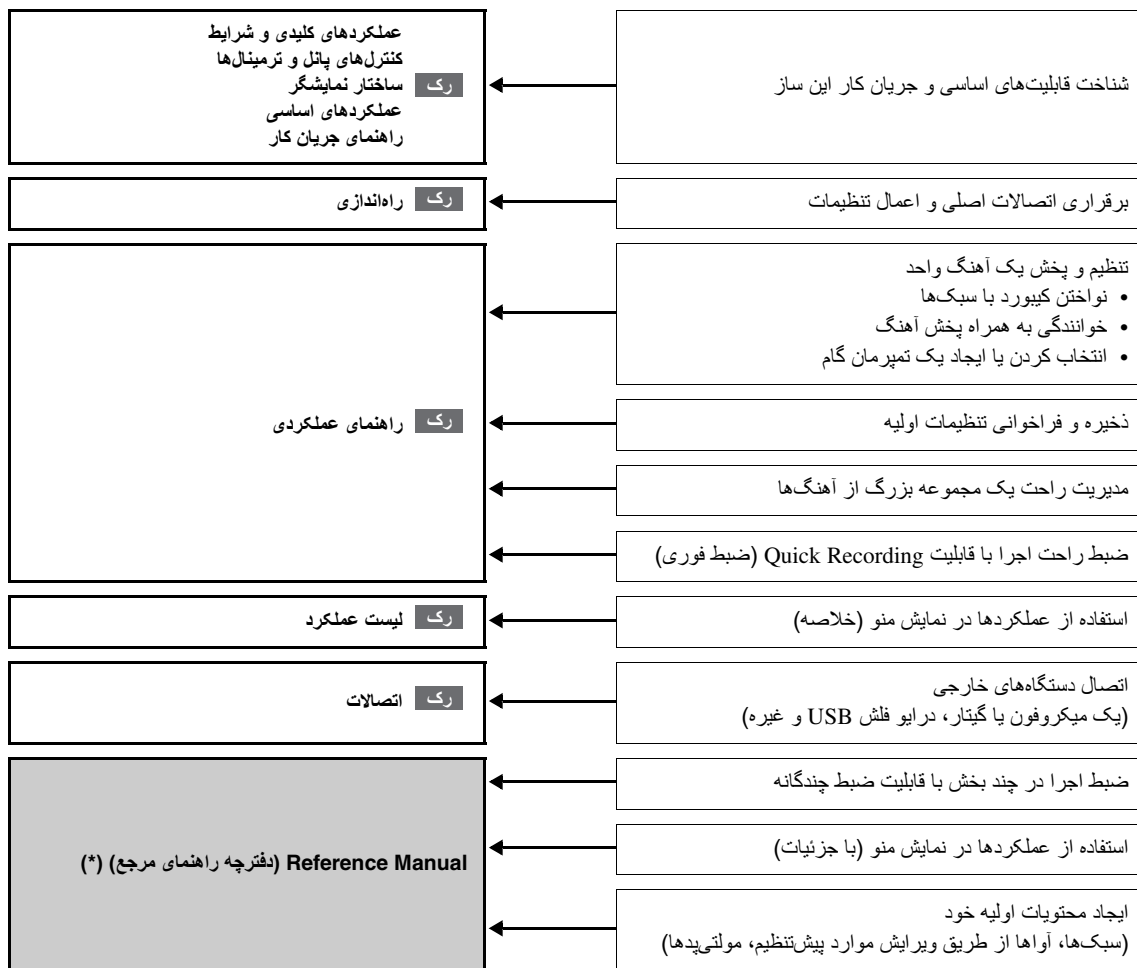
این قسمت یک بررسی اجمالی از طیف گسترده عملکردهای موجود در این ساز و مکان‌هایی که شما می‌توانید اطلاعات ضروری درباره آن موضوعها را بدست آورید، برای شما ارائه می‌دهد. چنانچه نیازمند کمک جهت شناخت یک قابلیت، عملکرد یا عملیات هستید - یا لازم است شناخت کلی از کارکرد ساز و نحوه استفاده کارآمد از آن داشته باشید - به این قسمت مراجعه کنید.

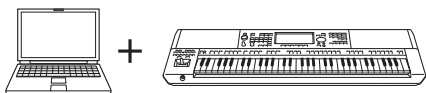
رک : دفترچه راهنمای مالک PSR-A5000 (این دفترچه). نام‌های فصل مربوطه بعد از این نماد نشان داده شدند. جهت مشاهده اطلاعات جزئی‌تر در هر فصل، به "فهرست مطالب" (صفحه ۱۰) مراجعه کنید.

* : این دفترچه راهنما را می‌توان از وبسایت Yamaha Downloads (صفحه ۷) دریافت کرد.

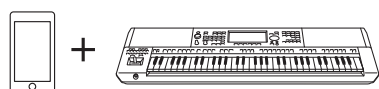
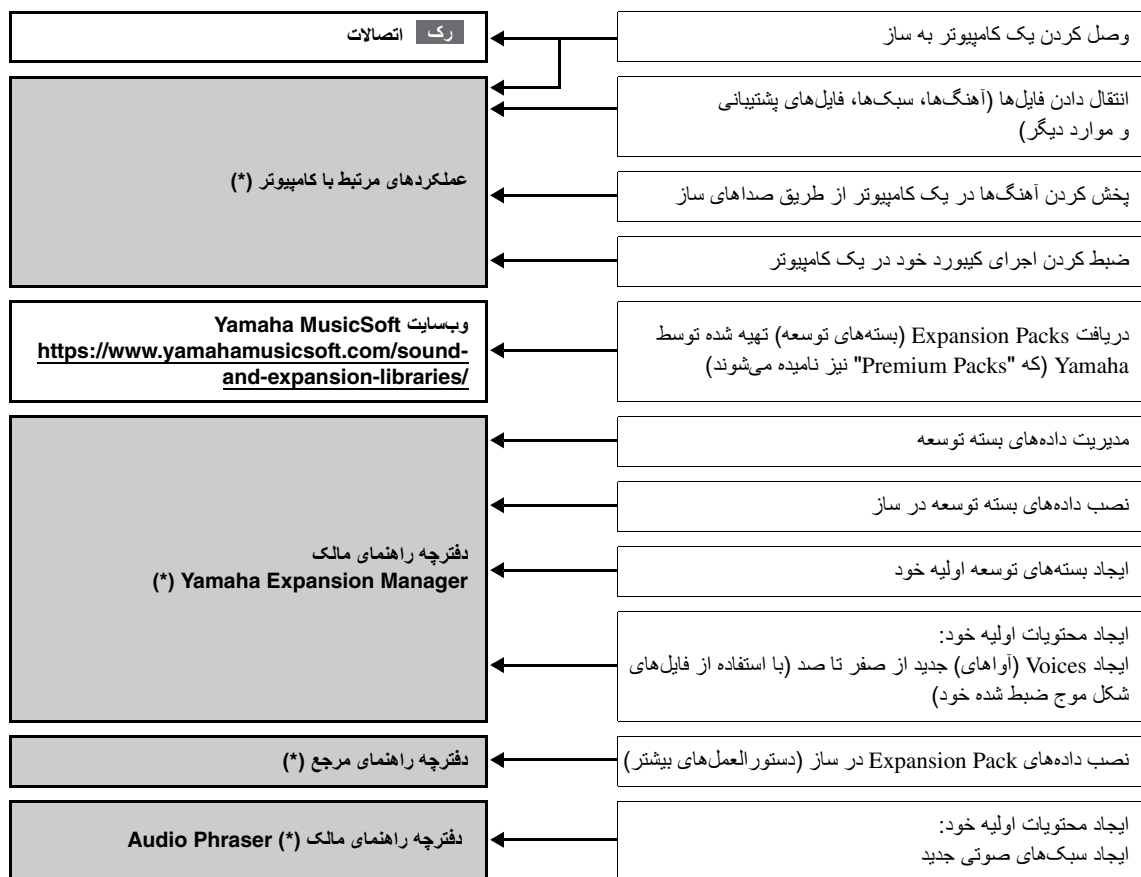


کار با PSR-A5000 از طریق خود دستگاه

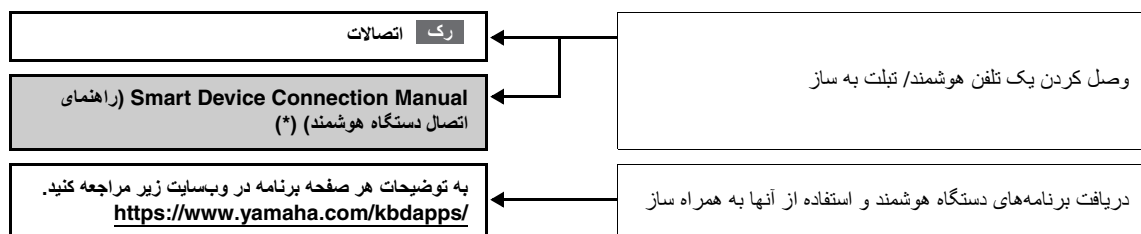




استفاده از PSR-A5000 با کمک کامپیوتر



استفاده از PSR-A5000 با کمک سایر دستگاه‌ها



فهرست مطالب

۳	احتیاطات.....
۵	ویژگی‌های اصلی.....
۶	لوازم جانبی ارائه شده همراه با دستگاه.....
۷	درباره دفترچه‌های راهنما.....

کار با PSR-A5000—مرور اجمالی...۸

عملکردهای اصلی و شرایط...۱۲

کنترل‌های پانل و ترمینال‌ها...۱۴

راه‌اندازی...۱۸

۱۸	منبع تغذیه.....
۱۸	روشن/خاموش کردن دستگاه.....
۱۹	انجام تنظیمات پایه.....
۲۰	تغییر روشنایی نمایشگر اصلی و چراغ‌های دکمه‌ها.....

ساختار نمایشگر...۲۱

۲۱	Main Display Structure (ساختار نمایشگر اصلی).....
----	---

عملکردهای اساسی...۲۴

۲۴	بیکربندی صفحه.....
۲۷	بستن صفحه جاری.....
۲۸	کنترل‌های متناسب با صفحه.....
۳۰	فراخوانی سریع صفحه دلخواه - Direct Access (دسترسی مستقیم).....
۳۰	پخش کردن Demos (دموها).....
۳۱	مدیریت فایل.....
۳۴	وارد کردن نویسه‌ها.....
۳۵	قفل کردن تنظیمات پانل (Panel Lock (قفل کردن پانل)).....
۳۵	استفاده از Metronome (مترونوم).....

راهنمای جریان کار—برای اجرا در PSR-A5000...۳۶

نواختن با سبک‌ها—راه‌اندازی...۳۸

۳۸	راه‌اندازی سبک‌ها.....
۴۱	تنظیمات پانل بهینه برای سبک فعلی (تنظیمات تکلمسی).....
۴۲	تنظیم بخش‌های کیبورد.....
۴۶	انتخاب یک آوا برای هر بخش کیبورد.....
۴۷	ایجاد آواهای اصلی فلوت ارگ.....
۴۸	تنظیم Keyboard Harmony/Arpeggio (هارمونی کیبورد/آریژ).....
۵۱	تنظیم Multi Pads (مولتی‌پدها).....
۵۱	به خاطر سپردن تنظیمات پانل اولیه با One Touch Setting (تنظیم تکلمسی).....
۵۲	تغییر زیربمی کیبورد.....
۵۴	تنظیم کنترل کننده‌های قابل تخصیص.....

نواختن با سبک‌ها—عملیات‌های حین نواختن ساز...۵۶

۵۶	کار کردن با پخش سبک.....
۵۸	ضبط و پخش یک توالی اکورد—لویر اکورد.....
۶۰	کنترل حرکتی اجرای خود.....
۶۱	پخش و کنترل آواهای Super Articulation (وضوح گفتار قوی).....
۶۲	کنترل پخش مولتی‌پد.....

خوانندگی با پخش آهنگ—راه‌اندازی...۶۴

۶۴	راه‌اندازی پخش آهنگ.....
----	--------------------------

خوانندگی همراه با پخش آهنگ—عملیات‌های حین نواختن ساز... ۶۸

- ۶۸ کنترل پخش‌آهنگ
 استفاده از Song Position Markers (مارک‌های موقعیت آهنگ)
 ۷۱ (فقط آهنگ‌های MIDI)
 ۷۳ نمایش اسکور، متن ترانه‌ها و فایل‌های متنی حین پخش
 ۷۵ استفاده از عملکرد Talk (صحبت کردن).....

انتخاب کردن و/یا ایجاد یک Temperament (تمپرمان) (Scale Tune) (کوک گام)... ۷۶

- ۷۶ ساختار پایه Scale Tune (کوک گام)
 ۷۷ انتخاب کردن یا ایجاد یک تمپرمان از انواع پیش‌تنظیم (گام اصلی)
 ۷۸ ایجاد و استفاده از یک تمپرمان (Sub Scale) (گام فرعی)
 ۷۹ به خاطر سپردن تنظیم گام Sub
 ۸۰ ذخیره Scale Tune Memory (حافظه کوک گام) به عنوان یک فایل Bank
 ۸۰ فراخوانی یک تنظیم گام Sub بخاطر سپرده شده

تنظیم پارامترهای هر بخش—Mixer (میکسر)... ۸۱

- ۸۱ دستورالعمل پایه برای Mixer (میکسر)
 ۸۳ روشن/خاموش کردن هر کانال سبک یا آهنگ MIDI
 ۸۴ تغییر آوای هر کانال سبک یا آهنگ MIDI
 ۸۵ MIDI Quick Recording (ضبط فوری MIDI).....

ضبط کردن آهنگ... ۸۵

- ۸۶ Audio Quick Recording (ضبط فوری صدا).....

ذخیره و فراخوانی تنظیمات پانل سفارشی—Registration Memory (حافظه ثبت) و Playlist (لیست پخش)... ۸۷

- ۸۸ ذخیره کردن و فراخوانی تنظیمات پانل سفارشی با Registration Memory (حافظه ثبت)
 ۹۱ مدیریت یک مجموعه بزرگ با استفاده از Playlist

سفارشی کردن برای عملکرد بهینه... ۹۵

- ۹۵ سفارشی کردن میانبرهای روی صفحه Home (خانه)
 ۹۵ تنظیم عملکردها یا میانبرها برای دکمه‌های ASSIGNABLE
 ۹۶ اعمال تنظیمات سراسری (Utility)
 ۹۷ تنظیم صدا در خروجی نهایی (Master EQ، Master Compressor)
 ۹۸ افزودن محتوای جدید—Expansion Packs (بسته‌های توسعه)

تنظیمات سیستم... ۹۹

- ۹۹ تأیید نسخه ثابت‌افزار و شناسه سخت‌افزار
 ۹۹ بازیابی تنظیمات برنامه ریزی شده کارخانه
 ۱۰۰ پشتیبان‌گیری و بازیابی داده‌ها
 ۱۰۱ متصل کردن سوکت یک میکروفون یا گیتار ([GUITAR INPUT/MIC])

اتصالات—استفاده از ساز و سایر دستگاه‌ها... ۱۰۱

- استفاده از یک سیستم بلندگوی خارجی برای پخش (سوکت‌های MAIN OUTPUT) (خروجی اصلی)، سوکت‌های SUB (AUX) OUTPUT
 ۱۰۳ (خروجی فرعی (کمکی))
 ۱۰۴ گوش دادن به پخش صدای دستگاه خارجی از طریق بلندگوی ساز
 ۱۰۵ اتصال سوئیچ‌های پای/کنترل کننده‌های پای (سوکت‌های FOOT PEDAL)
 ۱۰۶ اتصال دستگاه‌های USB (ترمینال [USB TO DEVICE])
 ۱۰۷ اتصال به یک گوشی هوشمند/تبلت (ترمینال‌های [USB TO DEVICE]، [USB TO HOST] یا MIDI)
 ۱۰۸ اتصال به یک کامپیوتر (ترمینال [USB TO HOST])
 ۱۰۸ اتصال به دستگاه‌های MIDI خارجی (ترمینال‌های MIDI)

لیست عملکرد... ۱۰۹

پیوست... ۱۱۱

- ۱۱۱ نمودار دسترسی مستقیم
 ۱۱۳ عیب‌یابی
 ۱۱۶ مشخصات
 ۱۱۸ فهرست راهنما

عملکردهای اصلی و شرایط

این بخش عملکردهای کلیدی این ساز را به اختصار توضیح می‌دهد تا درک بهتری از قابلیت‌های کلی و پتانسیل موسیقیایی داشته باشید.

سبک‌ها-ریتم و همنازی خودکار

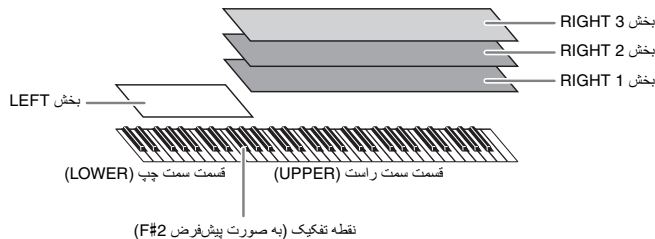
دستگاه PSR-A5000 تنوعی از الگوهای پشتیبان همنازی و ریتمیک (با عنوان "Styles" سبک‌ها)) با انواع مختلفی از ژانرهای موسیقی عربی شامل پاپ، جاز و بسیاری موارد دیگر ارائه می‌دهد. سبک‌ها حاوی الگوهای Auto Accompaniment (همنازی خودکار) پیچیده به شما امکان می‌دهد که به سادگی با نواختن آکوردها با دست چپ خود، یک پخش همنازی خودکار داشته باشید. این به شما اجازه می‌دهد که صدای یک باند موسیقی کامل یا ارکستر را بطور خودکار ایجاد کنید - حتی اگر فقط خود می‌نوازید.

آواها-صداها مجزای ساز

دستگاه PSR-A5000 طیف وسیعی از آواهای سازهای رنال استثنایی شامل سازهای شرقی، پیانو، گیتار، سازهای زهی، برنجی، بادی و غیره را در بر می‌گیرد. آواها را می‌توان به صورت دستی در کیبورد نواخت و همچنین آنها را می‌توان به همراه سبک‌ها، MIDI Songs (آهنگ‌های MIDI) و Multi Pads (مولتی‌پدها) استفاده کرد.

بخش‌های کیبورد

چهار بخش کیبورد برای اجرای دستی شما وجود دارد: LEFT، RIGHT 1، 2 و 3. هر بخش یک Voice (آوا) دارد. شما می‌توانید این بخش‌ها را با استفاده از دکمه‌های PART ON/OFF ترکیب کرده و بافت‌های ساز باشکوه به همراه ترکیبات اجرای راحت تولید کنید. شما می‌توانید محدوده کیبورد بخش‌ها را با تغییر Split Point (نقطه تفکیک) تغییر دهید.



مولتی‌پدها-افزودن قطعات موسیقیایی به اجرای خود

مولتی‌پدها را می‌توان برای نواختن توالی‌هایی از ریتم‌ها و ملودی‌های کوتاه از پیش ضبط شده به کار برد و از آنها می‌توان برای افزودن بر تنوع و تأثیرگذاری به اجراهای کیبورد خود استفاده کرد. مولتی‌پدها در بانک‌های حاوی عبارات‌های چهارتایی قرار می‌گیرند. این ساز طیف متنوعی از بانک‌های مولتی‌پد را در ژانرهای مختلف موسیقی فراهم می‌آورد. علاوه بر آن، عملکرد Audio Link Multi Pad به شما امکان می‌دهد یک پد جدید منحصربه‌فرد با داده‌های صوتی (WAV) خود ایجاد کنید تا در حین اجرا پخش نمایید.

آهنگ‌ها-بخش فایل‌های MIDI/صوتی

در رابطه با این ساز، واژه "Song" (آهنگ) به داده‌های MIDI یا صوتی از قبیل آهنگ‌های پیش‌تنظیم، فایل‌های قابل عرضه تجاری و موارد مشابه مربوط می‌شود. نه تنها می‌توانید یک آهنگ را پخش کرده و به آن گوش دهید، بلکه همچنین می‌توانید کیبورد را همراه با پخش مجدد آهنگ بنوازید. پخش آهنگ دارای دو حالت است: حالت Song Player (پخش‌کننده آهنگ) و Song List (لیست آهنگ‌ها).

- **Song Player**: دو Song (یک MIDI Song و یک Audio Song) را به طور همزمان پخش می‌کند و جابجایی نرم بین این دو را ممکن می‌سازد.
- **Song List (لیست آهنگ)**: آهنگ‌ها را به طور مداوم مطابق با یک Song List (لیست آهنگ) از قبل ایجاد شده پخش می‌کند.

اتصالات میکروفون/گیتار-خوانندگی/پخش همزمان با نواختن کیبورد

با متصل کردن یک میکروفون به سوکت [INPUT] MIC/GUITAR (فیش تلفن استاندارد ۱/۴ اینچی) قادر خواهید بود به همراه نواختن کیبورد یا پخش آهنگ آواز بخوانید. ساز صدای خوانندگی شما را از طریق سیستم بلندگوی متصل خود پخش می‌کند. PSR-A5000 این امکان را برای شما فراهم می‌آورد تا یک گیتار الکتریکی به ساز متصل کنید و حتی می‌توانید از افکت‌های DSP قدرتمند برای پردازش صدای گیتار استفاده کنید و نتیجه کار را به همراه صداها کیبورد پخش کنید.

کوک گام—انتخاب کردن یا ایجاد یک تمپرمان

عملکرد Scale Tune (کوک گام) به شما اجازه می‌دهد تمپرمان مورد نظرتان را انتخاب، ایجاد یا استفاده کنید تا با موسیقی که در نظر دارید پخش کنید متناسب باشد. شما می‌توانید تمپرمان را روی دکمه‌های حافظه کوک گام ذخیره کنید و حین نواختن ساز با کمک دکمه‌ها بلافاصله آن را فراخوانی کنید. تنظیمات ذخیره شده روی پنج دکمه حافظه کوک گام را می‌توان به صورت یک فایل Scale Tune Memory Bank مجزا ذخیره کرد.

حافظه ثبت—ذخیره و فراخوانی تنظیمات پائل سفارشی

عملکرد حافظه ثبت به شما اجازه می‌دهد که بطور مجازی تمام تنظیمات پائل را در یک دکمه حافظه ثبت به صورت مجازی ذخیره (یا "ثبت") کنید، سپس به آسانی با فشار دادن فوری دکمه مذکور، تنظیمات پائل سفارشی را فراخوانی کنید. تنظیمات ثبت شده برای هشت دکمه حافظه رجیستر را باید به عنوان یک بانک حافظه ثبت واحد (فایل) ذخیره کرد.

لیست پخش—مدیریت تعداد زیاد آهنگ‌ها و تنظیمات

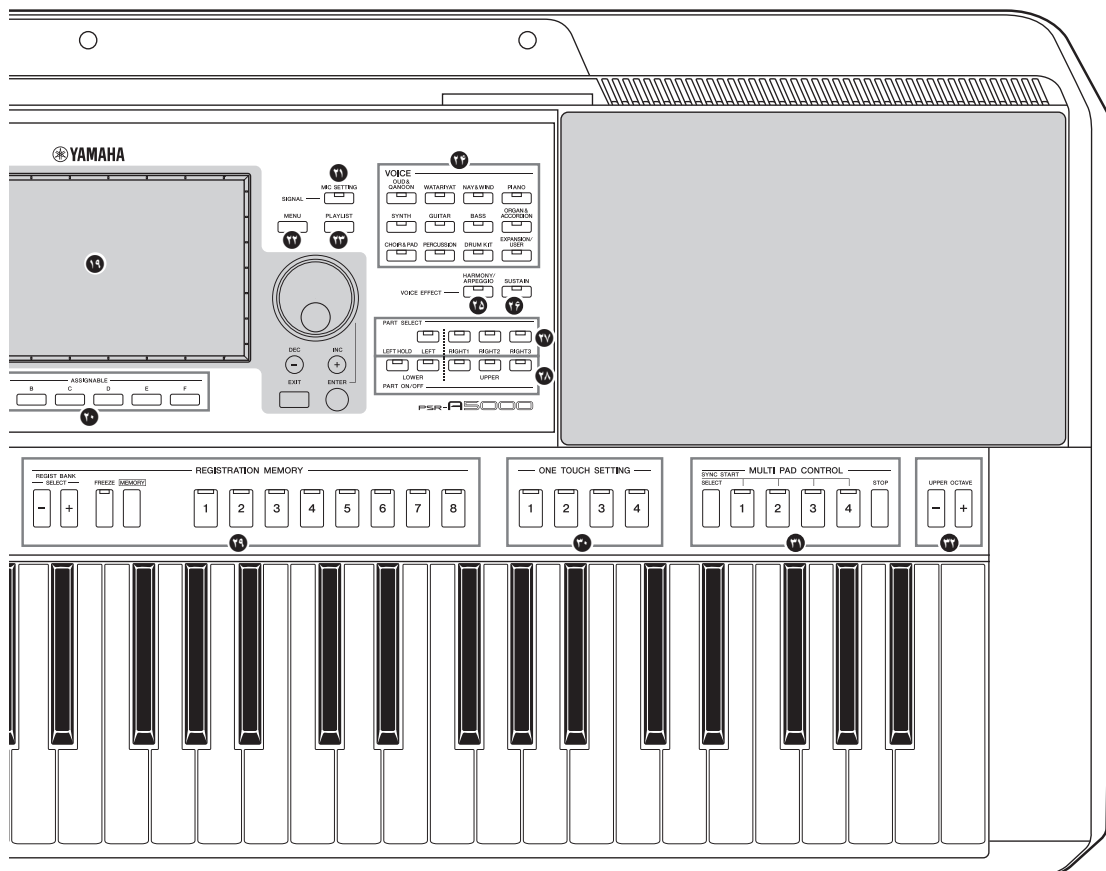
عملکرد Playlist مدیریت و فراخوانی راحت آهنگ‌های شما و تنظیمات مرتبط را صرفنظر از تعداد آنها فراهم می‌آورد. Playlist این امکان را برای شما فراهم می‌سازد تا با یک کار ساده یک آهنگ خاص را از میان بیش از هشت آهنگ فراخوانی کنید. تا حداکثر ۲۵۰۰ آهنگ را می‌توان در Playlist ثبت کرد و شما می‌توانید تنظیمات پائل مرتبط با هر آهنگ را با یک ضربه روی صفحه فراخوانی کنید.

ضبط—ضبط کردن اجراهای خود

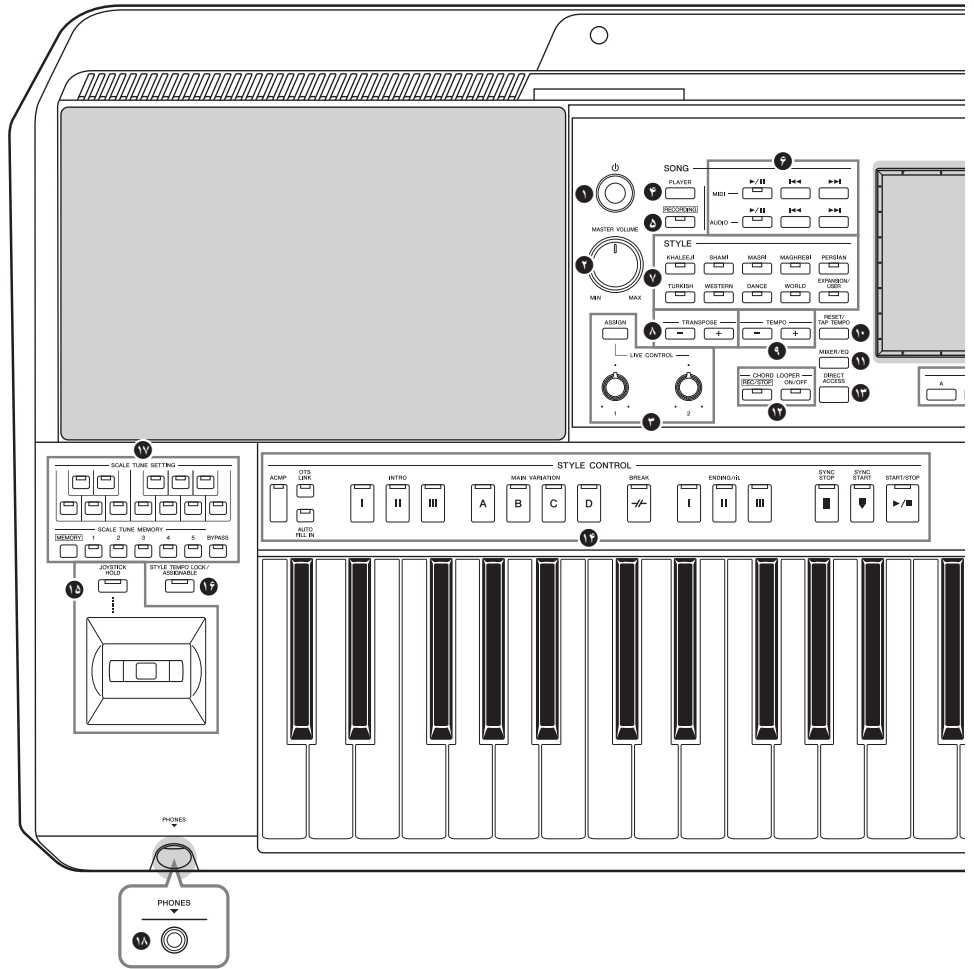
این ساز اجازه می‌دهد اجراهایتان را ضبط کنید و به صورت یک فایل MIDI با فرمت SMF ذخیره کنید. همچنین این ساز به شما امکان ضبط اجراهای خود به صورت داده‌های صوتی (WAV/MP3) در یک درایو فلش USB یا درایو کاربر داخلی می‌دهد. علاوه بر این، قابلیت ضبط MIDI از دو روش ضبط راحت برخوردار است، Quick Recording (ضبط فوری) و Multi Recording (ضبط چندگانه).

کنترل‌های پانل و ترمینال‌ها

پانل بالایی



- ۱۰ دکمه کنترل، دکمه [JOYSTICK HOLD] صفحه ۶۰
برای استفاده از کشش صدا، مدولاسیون و عملکردهای تخصیص یافته است.
- ۱۱ دکمه [MENU] صفحات ۲۲، ۲۷
صفحه Menu (منو) را فراخوانی می‌کند که امکان فراخوانی عملکردهای مختلف را برای شما فراهم می‌کند.
- ۱۲ دکمه [PLAYLIST] صفحات ۲۲، ۹۱
نمایش لیست پخش را فراخوانی می‌کند.
- ۱۳ دکمه‌های انتخاب دسته VOICE صفحه ۴۶
یک دسته آوا را انتخاب می‌کند.
- ۱۴ دکمه [HARMONY/ARPEGGIO] صفحه ۴۸
ویژگی Harmony (هارمونی) یا Arpeggio (آرپژ) را بر Voices (آواهای) سمت راست اعمال می‌کند.
- ۱۶ دکمه [SUSTAIN] صفحه ۶۱
ویژگی Sustain (ساستین) را بر Voices (آواهای) سمت راست اعمال می‌کند.
- ۱۷ دکمه‌های PART SELECT صفحه ۴۶
یک Voice برای هر بخش کیبورد انتخاب می‌کند.
- ۱۸ دکمه‌های PART ON/OFF صفحه ۴۲
هر کدام از بخش‌های کیبورد را روشن یا خاموش می‌کند.
- ۱۹ دکمه [JOYSTICK HOLD] صفحه ۶۰
برای استفاده از کشش صدا، مدولاسیون و عملکردهای تخصیص یافته است.
- ۲۰ دکمه [STYLE TEMPO LOCK] صفحه ۵۵
وضعیت قفل/بازنشانی تمپوی سبک را کنترل می‌کند یا عملکرد تخصیص یافته را روشن/خاموش می‌کند.
- ۲۱ دکمه‌های SCALE TUNE SETTING, MEMORY, BYPASS صفحه ۷۶
برای کنترل و تنظیم کوک گام.
- ۲۲ سوکت [PHONES] صفحه ۱۷
برای وصل کردن یک جفت هدفون.
- ۲۳ LCD لمسی و کنترل‌های مرتبط صفحه ۲۴
- ۲۴ دکمه‌های ASSIGNABLE صفحه ۹۵
برای تخصیص میانبرهای عملکردهای غالباً استفاده شده.
- ۲۵ دکمه [MIC SETTING] صفحه ۱۰۲
صفحه‌ای را فراخوانی می‌کند که در آن می‌توانید تنظیمات مربوط به میکروفون/گیتار را کنترل کنید.



- ۱ [ن] کلید (آماده‌کار/روشن) صفحه ۱۸
ساز را روشن می‌کند یا روی حالت آماده‌کار قرار می‌دهد.
- ۲ پیچ تنظیم [MASTER VOLUME] صفحه ۱۸
درجه صدای کلی را تنظیم می‌کند.
- ۳ دکمه [ASSIGN]، دکمه‌های گردان
LIVE CONTROL صفحه ۵۴
در اسرع وقت، عملکردها را تخصیص داده و صداها را کنترل می‌کند.
- ۴ دکمه [PLAYER] SONG صفحات ۲۳، ۶۵
صفحه Song Player را فراخوانی می‌کند.
- ۵ دکمه [RECORDING] SONG صفحات ۲۳، ۸۵
صفحه Song Recording را فراخوانی می‌کند.
- ۶ دکمه‌های کنترل پخش SONG صفحه ۶۸
پخش آهنگ MIDI و صوتی را کنترل می‌کند.
- ۷ دکمه‌های انتخاب دسته STYLE صفحه ۳۸
یک گروه سبک را انتخاب می‌کند.
- ۸ دکمه‌های TRANSPOSE صفحه ۵۳
کل گام ساز را در نیم گام‌ها ترنسپوز/جابجا می‌کند.
- ۹ دکمه‌های TEMPO صفحه ۴۰
تمپو را برای پخش سبک، آهنگ و مترونوم کنترل می‌کند.
- ۱۰ دکمه [RESET/TAP TEMPO] صفحات ۴۰، ۵۷
اجازه می‌دهد با دو بار زدن دکمه در تمپوی دلخواه آن را تغییر دهید. حین پخش سبک، این پخش سبک را بلافاصله بازنشانی می‌کند (به عقب بر می‌گرداند).
- ۱۱ دکمه [MIXER/EQ] صفحات ۲۳، ۸۱
صفحه Mixer (میکسر) را فراخوانی می‌کند که پارامترهای هر بخش مانند میزان صدا، پیمایش لمسی و EQ را تنظیم می‌کند.
- ۱۲ دکمه‌های CHORD LOOPER صفحه ۵۸
ضبط و پخش حلقه‌ای عملکرد Chord Looper (لوپر اکورد) را کنترل می‌کند.
- ۱۳ دکمه [DIRECT ACCESS] صفحات ۳۰، ۱۱۱
برای فراخوانی فوری صفحه مورد نظر با تنها یک فشار دکمه اضافی.
- ۱۴ دکمه‌های STYLE CONTROL صفحات ۳۸، ۵۶
برای کنترل پخش سبک.

❶ دکمه‌های UPPER OCTAVE صفحه ۵۳
 زیرویمی کیبورد را در مراحل اکتاوشیفیت می‌دهد.

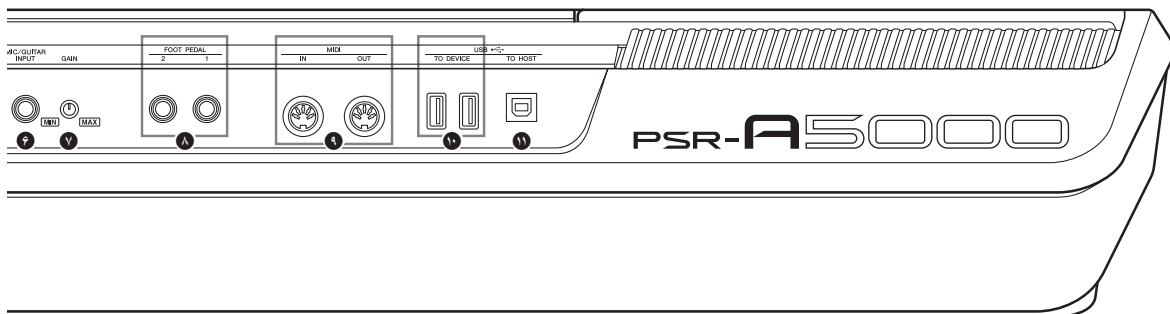
راه‌اندازی پانل (تنظیمات پانل)
 با استفاده از کنترل‌های روی پانل، شما می‌توانید تنظیمات مختلف را طبق توضیحات زیر اعمال کنید. در این دفترچه راهنما، این تنظیمات ساز در مجموع "راه‌اندازی پانل" یا "تنظیمات پانل" نامیده می‌شوند.

❷ دکمه‌های REGISTRATION MEMORY صفحه ۸۷
 برای ثبت کردن و فراخوانی مجدد تنظیم‌های پانل.

❸ دکمه‌های ONE TOUCH SETTING صفحات ۴۱، ۵۲
 تنظیمات پانل مناسب برای هر سبک را فراخوانی می‌کند.

❹ دکمه‌های MULTI PAD CONTROL صفحات ۵۱، ۶۲
 یک عبارت Multi Pad ریتمیک یا ملودیک را انتخاب و پخش می‌کند.

■ پانل عقب



❺ ترمینال‌های USB TO DEVICE صفحه ۱۰۶
 برای اتصال دستگاه‌های USB مانند درایو فلش USB یا یک آداپتور LAN بی‌سیم اختیاری و موارد مشابه.

❻ ترمینال [USB TO HOST] صفحه ۱۰۸
 برای اتصال به یک کامپیوتر یا یک آداپتور MIDI بی‌سیم اختیاری.

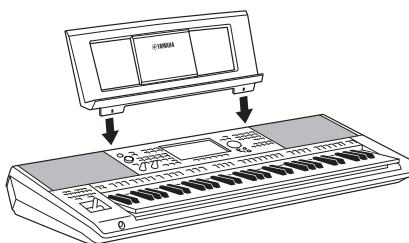
❼ دکمه گردان [GAIN] صفحه ۱۰۱
 برای تنظیم سطح ورودی سوکت [MIC/GUITAR INPUT].

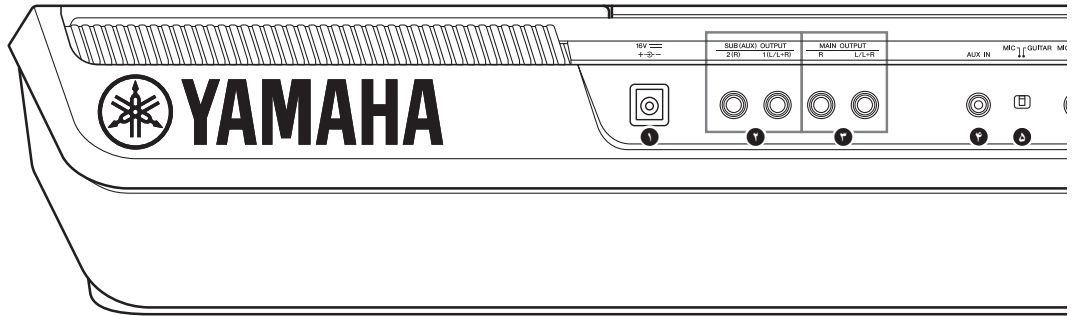
❽ سوکت‌های FOOT PEDAL شماره [1]، [2] صفحه ۱۰۵
 برای اتصال سوئیچ‌های پایی و/یا سایر کنترل کننده‌های پایی.

❾ ترمینال‌های MIDI [OUT]، [IN] صفحه ۱۰۸
 برای اتصال دستگاه‌های MIDI خارجی.

وصل کردن Music Rest (پایه نت موسیقی)

پایه نت موسیقی را همانطور که نشان داده شده است در شیارها وارد کنید.



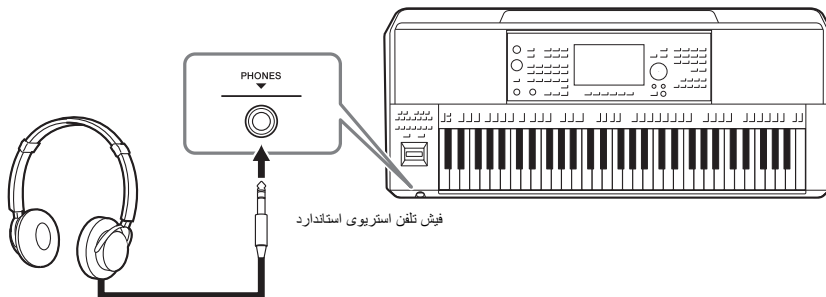


- ۴ سوکت [AUX IN] صفحه ۱۰۴
برای اتصال یک دستگاه صوتی خارجی، مانند یک پخش‌کننده صدای پرتابل.
- ۵ سوییچ [MIC GUITAR] صفحه ۱۰۱
برای جابجایی بین "MIC" (میکروفون) و "Guitar" (گیتار) برای استفاده مناسب از سوکت [MIC/GUITAR INPUT].
- ۶ سوکت [MIC/GUITAR INPUT] صفحه ۱۰۱
برای اتصال یک میکروفون یا گیتار.

- ۱ سوکت DC IN صفحه ۱۸
برای اتصال آداپتور برق.
- ۲ سوکت‌های خروجی ساب (AUX) [1 (L/L+R)]، [2 (R)] صفحه ۱۰۳
برای اتصال دستگاه‌های صوتی خارجی. این سوکت‌ها بسته به تنظیمات Line Out (خروجی خط) به صورت خروجی‌های SUB 1-2 یا AUX کار می‌کنند.
- ۳ سوکت‌های [L/L+R] MAIN OUTPUT، [R] صفحه ۱۰۳
برای اتصال دستگاه‌های صوتی خارجی.

استفاده از هدفون‌ها

یک جفت هدفون به سوکت [PHONES] وصل کنید.

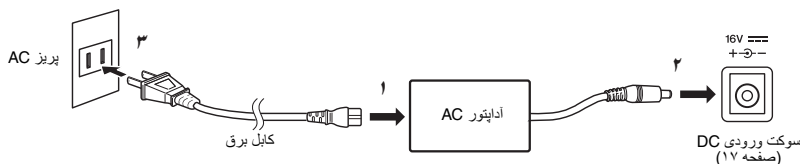


هدفون‌ها را با صدای بلند دستگاه برای مدت زمان طولانی استفاده نکنید. این امر می‌تواند منجر به کم‌شنوایی شود.

راه اندازی

منبع تغذیه

آداپتور AC را به ترتیب نشان داده شده در تصویر متصل کنید.



شکل دوشاخه و پریز بسته به منطقه شما ممکن است متفاوت باشد.

⚠️ خطر

فقط از آداپتور AC مشخص شده (صفحه ۱۱۷) استفاده کنید. استفاده از آداپتور AC اشتباه می‌تواند باعث آسیب وارد شدن به دستگاه یا داغ شدن بیش از حد آن شود.

⚠️ احتیاط

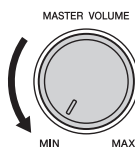
در هنگام تنظیم محصول، مراقب باشید پریز برق AC مورد استفاده به راحتی در دسترس نباشد. در صورت بروز مشکل یا نقص در عملکرد دستگاه، فوراً کلید برق دستگاه را خاموش کنید و دوشاخه را از پریز جدا کنید.

📌 نکته

هنگام جدا کردن آداپتور AC، کارها را به ترتیب معکوس نشان داده شده در بالا (۳-۲-۱) انجام دهید.

روشن/خاموش کردن دستگاه

۱ بیج [MASTER VOLUME] را به طرف "MIN" (حداقل) به پایین بچرخانید.



📌 نکته

تا زمانی که صفحه Home (خانه) نمایش داده نشده است هیچ کاری نمی‌توانید انجام دهید، از جمله خاموش کردن دستگاه یا کار کردن با کیبورد.

⚠️ احتیاط

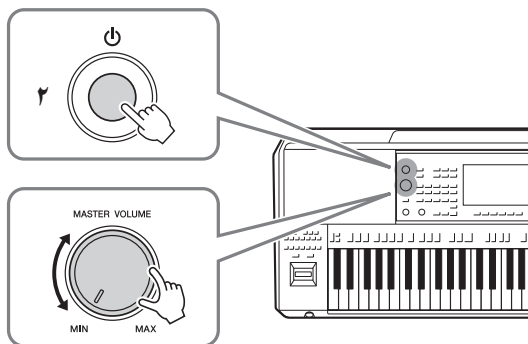
حتی زمانی که کلید [ON] (آماده‌به‌کار/روشن) خاموش است، هنوز برق در سطح حداقلی در حال جریان است. وقتی از دستگاه برای مدت طولانی استفاده نمی‌کنید، حتماً سیم برق را از پریز دیواری AC بیرون بکشید.

توجه

در حین ضبط یا ویرایش یا زمانی که پیام نمایش داده می‌شود، نمی‌توانید برق دستگاه را قطع کنید حتی اگر کلید [ON] (آماده‌به‌کار/روشن) را فشار داده باشید. اگر می‌خواهید دستگاه را خاموش کنید، کلید [ON] (آماده‌به‌کار/روشن) را بعد از ضبط، ویرایش یا بعد از محو شدن پیام، فشار دهید. اگر لازم است به اجبار دستگاه را خاموش کنید، کلید [ON] (آماده به کار/روشن) را برای مدت زمان بیش از سه ثانیه پایین نگهدارید. توجه کنید که خاموش کردن اجباری ممکن است باعث از بین رفتن داده‌ها و آسیب به دستگاه شود.

۲ کلید [ON] (آماده به کار/روشن) را فشار دهید تا دستگاه روشن شود.

پس از یک وقفه مختصر، صفحه Home (خانه) (صفحه ۲۴) ظاهر می‌شود. حین نواختن کیبورد، درجه صدا را طبق میل خود تنظیم کنید.



۳ بعد از اینکه استفاده از دستگاه را تمام کردید، سوییچ [ON] (آماده به کار/روشن) را فشار دهید و تقریباً یک ثانیه پایین نگهدارید تا دستگاه خاموش شود.

عملکرد Auto Power Off (خاموش شدن خودکار)

توجه

اگر دستگاه به صورت خودکار خاموش شود، همه داده‌هایی که با استفاده از عملیات **Save** (ذخیره‌سازی)، ذخیره نشده‌اند از دست می‌روند. حتماً قبل از وقوع این عملیات، داده‌های خود را ذخیره کنید.

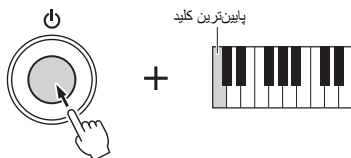
نکته

وقتی یک درایو فلش USB حاوی تعداد زیادی فایل به ساز وصل می‌شود، ممکن است عملکرد Auto Power Off (خاموش شدن خودکار) به تعویق بیفتد، زیرا فهرست راهنمای فایل به طور خودکار بروزرسانی می‌شود.

برای اینکه از مصرف غیرضروری برق جلوگیری شود، این ساز دارای یک عملکرد Auto Power Off (خاموش شدن خودکار) است که اگر برای مدت زمان خاصی از ساز استفاده نشود، آن را به صورت خودکار خاموش می‌کند. مدت زمانی که باید بگذرد تا دستگاه به صورت خودکار خاموش شود به طور پیش فرض تقریباً ۳۰ دقیقه است، اما می‌توانید این تنظیم را تغییر دهید (صفحه ۱۹).

غیرفعال کردن عملکرد Auto Power Off (روش ساده)

در حالی که پایین‌ترین کلید روی کیبورد را فشار داده و نگه می‌دارید، دستگاه را روشن کنید. یک پیام برای مدت زمان کوتاهی نمایش داده می‌شود و عملکرد Auto Power Off غیرفعال می‌شود.



انجام تنظیمات پایه

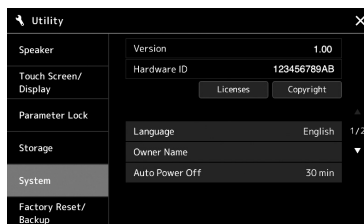
حسب ضرورت، تنظیمات پایه از قبیل زبان نمایش یافته روی صفحه را برای ساز اعمال کنید.

۱ صفحه عملیات Utility (موارد کاربردی) را فراخوانی کنید.

ابتدا، دکمه [MENU] را برای فراخوانی صفحه Menu (منو) فشار دهید. سپس با لمس [Menu 2] به صفحه ۲ در نمایشگر بروید (در صورت نیاز) و گزینه [Utility] را لمس کنید.

۲ گزینه [System] را در صفحه لمس کنید.

۳ تنظیمات لازم را با لمس کردن صفحه اعمال کنید.



زبان مورد استفاده در صفحه برای اسامی منوها و پیام‌ها در این بخش مشخص می‌شود. برای فراخوانی لیست زبان‌ها، این تنظیم را لمس کنید و سپس گزینه دلخواه را انتخاب کنید.	Language (زبان)
اجازه می‌دهد نام خود را وارد کنید که در صفحه آغازین (صفحه‌ای که وقتی دستگاه روشن می‌شود بالا می‌آید) ظاهر می‌شود. برای فراخوانی پنجره وارد کردن نویسه، این تنظیم را لمس کنید و سپس نام خود را وارد کنید (صفحه ۳۴).	Owner name (نام مالک)
به شما اجازه می‌دهد مدت زمانی که طول می‌کشد تا عملکرد Auto Power Off (صفحه ۱۹) دستگاه را خاموش کند، تعیین کنید. برای فراخوانی لیست تنظیمات، این را لمس کنید و سپس گزینه دلخواه را انتخاب کنید. برای غیرفعالسازی عملکرد Auto Power Off، گزینه "Disabled" (غیرفعال) را در اینجا انتخاب کنید.	Auto Power Off (خاموش شدن خودکار)

برای دریافت اطلاعات در خصوص سایر موارد در این صفحه، به در Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید (صفحه ۷).

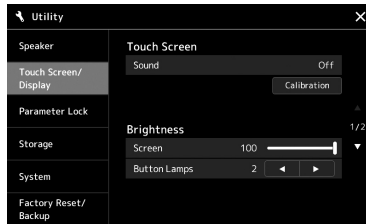
تغییر روشنایی نمایشگر اصلی و چراغ‌های دکمه‌ها

در اینجا می‌توانید روشنایی نمایشگر اصلی و چراغ‌های دکمه‌ها را تغییر دهید.

۱ صفحه نمایش عملیات (Utility) را فراخوانی کنید (مرحله ۱ در صفحه ۱۹).

۲ صفحه "Touch Screen/Display" (صفحه/نمایشگر لمسی) را فراخوانی کنید. گزینه [Touch Screen/Display] را در صفحه لمس کنید.

۳ تنظیمات لازم را با لمس کردن صفحه تغییر دهید.



از نوار لغزنده برای تنظیم روشنایی نمایشگر اصلی استفاده کنید.	Screen (صفحه)
[< >] را لمس کنید تا روشنایی چراغ‌های دکمه‌ها را تنظیم کنید.	Button Lamps (چراغ‌های دکمه‌ها)

برای دریافت اطلاعات در خصوص سایر موارد در این صفحه، به در Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید (صفحه ۷).

ساختار نمایشگر

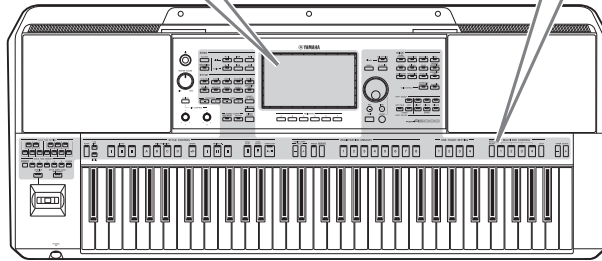
این دستگاه دارای یک نمایشگر صفحه لمسی LCD و چراغ‌های دکمه‌ها برای کمک به شما برای درک بصری وضعیت جاری می‌باشد.

Main Display (نمایشگر اصلی)؛ صفحه لمسی

صفحه LCD پارامترها و مقادیر مربوط به عملیات انتخاب شده فعلی را نشان می‌دهد. با لمس دکمه‌های "مجازی" یا نوارهای لغزنده روی صفحه می‌توانید با این نمایشگر کار کنید. جهت مشاهده جزئیات ساختار نمایشگر، مطالب زیر را ملاحظه کنید.

دکمه‌ها و چراغ‌های پانل

بسیاری از دکمه‌های پانل دارای چراغ‌های رنگی هستند که وضعیت‌های عملکردی مربوطه را با روشن/خاموش کردن نور، چشمک زدن یا تغییر رنگ نمایش می‌دهند. برای مشاهده جزئیات درباره قوانین روشنایی و کاربردهای آنها، به توضیحات هر عملکرد مراجعه کنید.



Main Display Structure (ساختار نمایشگر اصلی)

وقتی ساز روشن می‌شود، صفحه Home (خانه) فراخوانی می‌شود. با لمس کردن صفحه می‌توانید عملکردهای مختلف را فراخوانی کنید.

صفحه Home (خانه)

این درگاه ساختار صفحه نمایش ساز است که اطلاعاتی کلی درباره همه تنظیمات فعلی ارائه می‌دهد. (صفحه ۲۴)



با این حال، وقتی ساز می‌نوازد، شما می‌توانید صفحات مخصوص هر عملکرد اصلی را به طور مستقیم با فشار دادن دکمه‌های متناظر در پانل جلو فراخوانی کنید. سایر عملکردها و تنظیمات جزئیات مختلف برای ساز را می‌توان از طریق صفحه منو دسترسی پیدا کرد. همچنین، بسته به عملکرد خاص، شما می‌توانید صفحه File Selection (انتخاب فایل) را برای انتخاب فایل‌های دلخواه فراخوانی کنید.

صفحه بعدی نحوه فراخوانی هر صفحه عملکرد اصلی را نمایش می‌دهد.

این نقشه نحوه فراخوانی صفحات برای هر عملکرد کلید از طریق دکمه‌های روی پانل را نشان می‌دهد.

صفحه Menu (منو)
با لمس هر یک از آیکن‌ها، شما می‌توانید عملکردهای مختلف مانند Song Score (اسکور آهنگ) و Volume Balance (بالانس میزان صدا) و سایر تنظیمات مفصل را فراخوانی کنید. (صفحه ۲۷)

صفحه Mic Setting (تنظیمات میکروفون)
این برای اعمال تنظیمات برای صدای میکروفون یا گیتار است. (صفحه ۱۰۲).

صفحه Playlist (لیست پخش)
این برای انتخاب و ویرایش Playlistها است. (صفحه ۹۱)

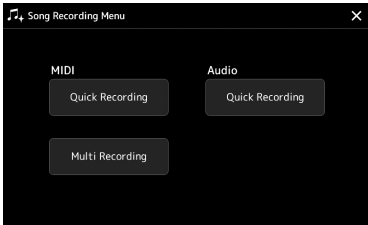
صفحه Voice Selection (انتخاب آوا)
یکی از صفحات File Selection (انتخاب فایل) برای انتخاب آواها برای بخش‌های کیبورد (صفحه ۴۶).

صفحه Multi Pad Selection (انتخاب مولتی‌پد)
یکی از صفحات File Selection (انتخاب فایل) برای انتخاب کردن یک Multi Pad Bank (بانک مولتی‌پد) (صفحه ۵۱) نمایش داده می‌شود.

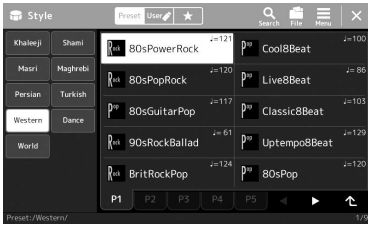
صفحه Registration Memory Bank Selection (انتخاب بانک حافظه ثبت)
یکی از صفحات File Selection (انتخاب فایل) برای انتخاب کردن یک Registration Memory Bank (بانک حافظه ثبت) (صفحه ۸۹) نمایش داده می‌شود.



صفحه Song Playback (پخش آهنگ)
این برای کنترل پخش آهنگ است (صفحات ۶۴، ۶۸).



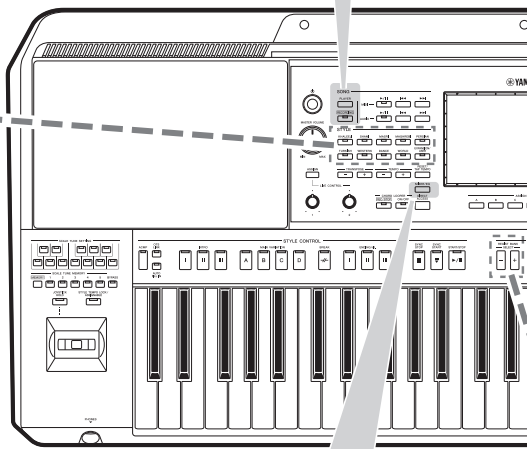
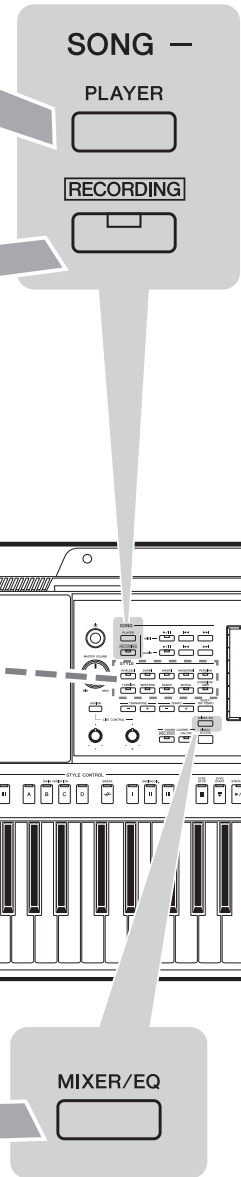
صفحه Song Recording (ضبط کردن آهنگ)
برای ضبط اجرا (صفحه ۸۵).



صفحه Style Selection (انتخاب سبک)
یکی از صفحات File Selection (انتخاب فایل) (صفحه ۲۶) برای انتخاب کردن سبک‌ها نشان داده می‌شود.



صفحه Mixer (میکسر)
برای تنظیم پارامترهای هر بخش، مانند میزان صدا، پیمایش لمسی و EQ (صفحه ۸۱). این همچنین به شما اجازه می‌دهد تا کنترل‌های صوتی کلی را با Master Compressor (کمپرسور اصلی) و Master EQ (اصلی) تنظیم کنید. (صفحه ۹۷) تنظیم کنید.



عملکردهای اساسی

پیکربندی صفحه

این بخش به صفحاتی که در اغلب موارد استفاده می‌شوند، مربوط می‌شود: Home (خانه)، File Selection (انتخاب فایل) و Menu (منو). صفحه Home (خانه) زمانی نشان داده می‌شود که دستگاه روشن می‌شود. واژه "صفحه File Selection (انتخاب فایل)" به همه صفحات مختلف فراخوان شده در دستگاه اطلاق می‌شود که از طریق آنها می‌توانید فایل‌ها را انتخاب کنید. صفحه Menu (منو) یک صفحه درگاه برای عملکردهای مختلف است و با فشار دادن دکمه [MENU] فرا خوانده می‌شود.

صفحه Home (خانه)

این صفحه زمانی نشان داده می‌شود که دستگاه روشن می‌شود. این صفحه، تنظیمات اصلی فعلی مانند آوا و سبک انتخاب شده فعلی را نمایش می‌دهد و به شما امکان می‌دهد آنها را در یک نگاه ببینید. به همین دلیل، وقتی کیبورد می‌نوازید، باید به طور طبیعی صفحه Home (خانه) نمایش داده شود.



1 Voice area (ناحیه آوا)

آواهای فعلی برای هر بخش کیبورد (Left و Right 1-3) و وضعیت روشن/خاموش هر چهار بخش را نشان می‌دهد. لمس یک نام آوا صفحه Voice Selection (انتخاب آوا) برای بخش مربوطه را فراخوانی می‌کند.

2 Song area (ناحیه آهنگ)

اطلاعات مربوط به پخش/ضبط آهنگ را نشان می‌دهد. اطلاعات مربوط به پخش آهنگ بسته به حالت پخش آهنگ نمایش داده می‌شوند (صفحه ۶۵). لمس نام فایل، صفحه انتخاب مربوطه را فراخوانی می‌کند. حین ضبط، وضعیت ضبط نشان داده می‌شود. لمس وضعیت ضبط، صفحه ضبط را فراخوانی می‌کند.

3 Style area (ناحیه سبک)

اطلاعات مربوط به سبک فعلی، مانند موقعیت فعلی پخش بخش، نام آکورد فعلی و امضاء زمان را نمایش می‌دهد. لمس یک نام سبک، صفحه Style Selection (انتخاب سبک) را فراخوانی می‌کند. اگر دکمه [ACMP] روشن باشد، آکورد مشخص شده در بخش آکورد کیبورد نمایش داده خواهد شد.

4 ناحیه Multi Pad (مولتی‌پد)

Multi Pad Bank (بانک مولتی‌پد) فعلی را نمایش می‌دهد. با لمس نام Multi Pad Bank پنجره Multi Pad Bank Selection (انتخاب بانک مولتی‌پد) فراخوانی می‌شود.

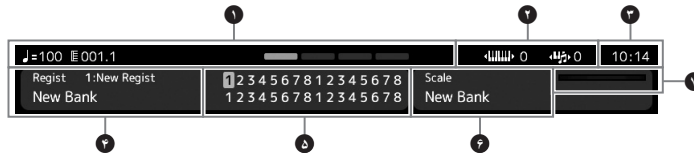
۵ ناحیه Other Information (سایر اطلاعات)

وضعیت فعلی مانند Registration Memory (حافظه ثبت) یا اطلاعات مرتبط با Scale Tune (کوک گام) را نمایش می‌دهد. برای مشاهده جزئیات، بخش زیر را مشاهده کنید.

۶ ناحیه Shortcut (میانبر)

شامل آیکن‌های میانبر است که اجازه می‌دهد عملکردهای مختلف را با یک تماس منفرد فراخوانی می‌کند. لمس یک آیکن میانبر، صفحه عملکرد مربوطه را فراخوانی می‌کند. همچنین، می‌توانید آیکن‌های میانبر سفارشی خود را از طریق صفحه Assignable (قابل تخصیص) (صفحه ۹۵) به دلخواه در اینجا ثبت کنید.

■ ناحیه Other Information (اطلاعات دیگر) در صفحه Home (خانه)



۱ Bar/Beat/Tempo (بار/ضرب/تمپو)

موقعیت فعلی (بار/ضرب/تمپو) را در پخش سبک یا پخش MIDI Song (آهنگ MIDI) نمایش می‌دهد. با چرخاندن پیچ تنظیم داده می‌توانید صفحه بالامدنی تمپو را بارگذاری کرده و تمپو را تنظیم کنید.

۲ Upper Octave/Transpose (اکتاو بالایی/ترنسپوز)

مقدار جابجایی اکتاو بالایی و مقدار جابجایی اصلی در واحدهای نیم‌پرده را نمایش می‌دهد (صفحه ۵۳).

۳ Clock (ساعت)

وقتی این دستگاه از طریق آداپتور LAN بی‌سیم USB به شبکه دسترسی داشته باشد، زمان فعلی در اینجا نشان داده می‌شود.

۴ Registration Memory Bank (بانک حافظه ثبت)

نام Registration Memory Bank و شماره Registration Memory (حافظه ثبت) را نمایش می‌دهد. با لمس نام یک Registration Memory Bank پنجره Registration Memory Bank Selection (انتخاب بانک حافظه ثبت) فراخوانی می‌شود.

۵ Registration Sequence (توالی ثبت)

وقتی Registration Sequence فعال باشد، ظاهر می‌شود. برای مشاهده دستورالعمل‌های برنامه‌ریزی توالی، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

۶ Scale Tune (کوک گام)

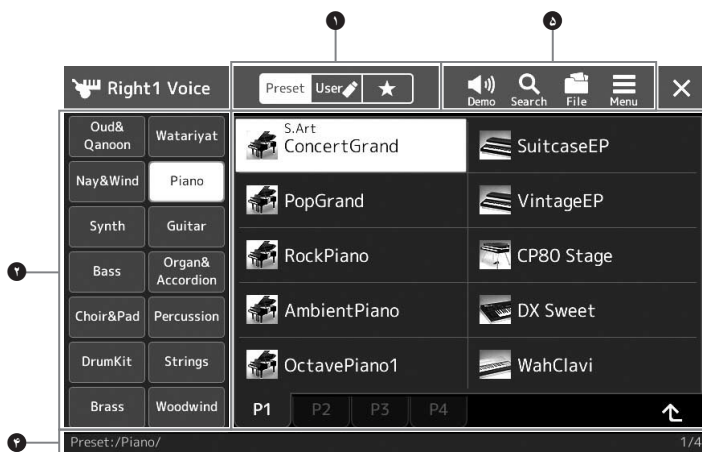
نام Scale Tune Memory Bank (بانک حافظه کوک گام) و شماره حافظه کوک گام را به همراه نام آن نمایش می‌دهد. با لمس نام یک بانک حافظه کوک گام، صفحه انتخاب بانک حافظه کوک گام فراخوانی می‌شود.

۷ نشانگر سطح ورودی MIC/GUITAR

وقتی یک میکروفون یا گیتار متصل است، این گزینه سطح ورودی را نمایش می‌دهد. سطح ورودی را با کمک دکمه گردان [GAIN] تنظیم کنید تا چراغ نشانگر به رنگ سبز یا زرد (اما نه قرمز) نمایش داده شود. برای مشاهده جزئیات درباره وصل کردن یک میکروفون یا گیتار، به صفحه ۱۰۱ مراجعه کنید.




File Selection Display (صفحه انتخاب فایل)

صفحه انتخاب فایل برای انتخاب آوا، سبک، آهنگ، ست مولتی‌پد و موارد دیگر است. شما می‌توانید این صفحه را با لمس نام آوا، سبک یا آهنگ در صفحه Home (خانه) یا با فشار یکی از دکمه‌های VOICE یا STYLE و موارد دیگر فراخوانی کنید. بسته به نوع فایل انتخاب شده، صفحات متفاوت هستند. برای مثال، وقتی آوا انتخاب شده است، صفحه Voice Selection (انتخاب آوا) فراخوانی می‌شود. این بخش ساختارهای معمول برای همه انواع صفحات انتخاب فایل را توضیح می‌دهد.



1 Main Category (دسته اصلی)

برای انتخاب زبانه Preset (پیش‌تنظیم)، User (کاربر) یا Favorite (مورد علاقه) است.

موقعیتی که در آن داده‌های پیش‌تنظیم موجود هستند. طیفی از داده‌های مختلف مانند آواها و سبک‌ها به چندین دسته فرعی (زبانه‌ها) تقسیم می‌شوند.	Preset  (پیش‌تنظیم)
محل ذخیره‌سازی داده‌های ضبط شده یا ویرایش شده. داده‌های ذخیره شده در ساز در قسمت "User" (کاربر) (درايو کاربر) نمایش داده می‌شوند، در حالیکه داده‌های موجود در درایو فلش USB متصل در "USB" نشان داده می‌شوند. در این کتابچه راهنما، داده‌های موجود در زبانه User (کاربر) به عنوان "داده‌های کاربر" معرفی می‌شوند.	User  (کاربر)
موقعیتی که در آن داده‌هایی که به عنوان Favorites (مورد علاقه) ثبت کردید، نشان داده می‌شوند. این زبانه ممکن است بسته به نوع داده‌ها نمایش داده نشود.	Favorite  (مورد علاقه)

2 دسته فرعی / درایوها

- وقتی زبانه Preset (پیش‌تنظیم) در دسته‌های اصلی انتخاب شود، دسته‌های فرعی مطابق با نوع داده در اینجا نشان داده می‌شوند. برای مثال، انواع مختلف ساز مانند پیانو در صفحه Voice Selection (انتخاب آوا) نشان داده می‌شوند.
- وقتی زبانه User (کاربر) انتخاب شود، درایوها به عنوان دسته‌های فرعی نشان داده می‌شوند.

3 داده‌ها (فایل‌های) قابل انتخاب

فایل‌های قابل انتخاب نشان داده می‌شوند. در صورتی که دو یا تعداد بیشتری صفحه موجود باشند، با لمس زبانه صفحه دلخواه در پایین این ناحیه می‌توانید صفحه دیگری را فراخوانی کنید.

4 مسیر پوشه

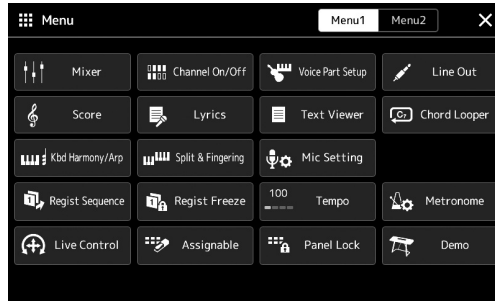
مسیر یا پوشه فعلی مطابق با ساختار پوشه در اینجا نشان داده می‌شود.

5 آیکن‌های گزینه‌ها

عملکردهای قابل استفاده از طریق صفحه File Selection (انتخاب فایل) (ذخیره، کپی، حذف و موارد دیگر) نمایش داده می‌شوند.

آیکن‌هایی که در اینجا نمایش داده می‌شوند بسته به اینکه کدام صفحه File Selection (انتخاب فایل) انتخاب شده باشد، متفاوت خواهند بود. برای مشاهده جزئیات بیشتر، به "مدیریت فایل" (صفحه ۳۱) یا دستورالعمل‌های مربوط به هر صفحه File Selection (انتخاب فایل) مراجعه کنید.

این یک صفحه درگاهی برای استفاده از عملکردهای مختلف است و با فشار دادن دکمه [MENU] فرا خوانده می‌شود.



نکته

همچنین می‌توانید صفحات را با ورق زدن افقی نیز تغییر دهید.

عملکردهای مختلف کاربردی به صورت آیکن‌ها نشان داده می‌شوند و لمس هر کدام از این موارد، عملکرد مربوطه را فراخوانی می‌کند. این لیست شامل دو صفحه است که می‌توانید با لمس کردن [Menu 1] یا [Menu 2] یا چند بار فشار دادن دکمه [MENU] موارد دلخواه را انتخاب کنید. جهت مشاهده اطلاعات مختصر درباره هر عملکرد، به "لیست عملکرد" (صفحه ۱۰۹) مراجعه کنید.


قالب‌های کلی دستورالعمل برای صفحه Menu (منو)

در سراسر این دفترچه راهنما، دستورالعمل‌های چندمرحله‌ای به صورت کوتاه و راحت با کمک فلش‌هایی نشان داده شده است که توالی (ترتیب مراحل) مربوطه را نشان می‌دهند.

مثال: [MENU] ← [Utility] ← [System] ← [Language]
نمونه بالا توصیفی از یک عملکرد چهار مرحله‌ای است:

- ۱) دکمه [MENU] را فشار دهید تا صفحه Menu (منو) فراخوانی شود.
- ۲) در صفحه Menu (منو)، گزینه [Utility] را لمس کنید.
- ۳) گزینه [System] را لمس کنید.
- ۴) گزینه [Language] را لمس کنید.

بستن صفحه جاری

برای بستن صفحه جاری، دکمه [EXIT] را فشار دهید یا  واقع در گوشه بالای صفحه (یا پنجره) یا گزینه [Close] در گوشه پایین سمت راست صفحاتی که بالا می‌آیند را لمس کنید. وقتی یک پیام (کادر محاوره اطلاعات یا تأیید) ظاهر می‌شود، لمس گزینه مناسب مانند "Yes" (بلی) یا "No" (خیر) پیام را می‌بندد. اگر در نظر دارید به صفحه Home (خانه) برگردید، دکمه‌های [DIRECT ACCESS] و [EXIT] را به طور همزمان فشار دهید.

کنترل‌های متناسب با صفحه

صفحه مربوط به این ساز یک صفحه لمسی خاص است که به شما اجازه می‌دهد پارامتر دلخواه را با لمس تنظیم مربوطه در صفحه انتخاب کنید یا تغییر دهید. همچنین می‌توانید میزان صدا را در چند مرحله با چرخاندن پیچ تنظیم داده یا فشار دادن دکمه [INC]/[DEC] کاهش/افزایش دهید.

کار با صفحه (صفحه لمسی)

توجه

از ابزارهای تیز یا سخت برای کار کردن با صفحه لمسی استفاده نکنید. این کار می‌تواند به صفحه آسیب برساند.

نکته

به خاطر داشته باشید که کار کردن با صفحه از طریق لمس همزمان دو یا چند نقطه صفحه امکان‌پذیر نیست.

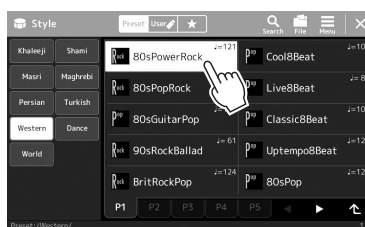
لمس کردن

برای انتخاب یک گزینه، علامت مربوطه روی صفحه را به آرامی لمس کنید.

نکته

اگر حس می‌کنید صداهای سیستم (که هنگام لمس صفحه ایجاد می‌شوند) مزاحم شما هستند می‌توانید آنها را از طریق مسیر زیر غیرفعال کنید

Touch/] ← [Utility] ← [MENU]
[Screen/Display] ← [صفحه لمسی]
[Sound]

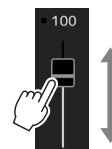


لغزاندن

نوار لغزنده صفحه را پایین نگه دارید و سپس برای تغییر مقدار پارامتر، انگشت خود را به صورت عمودی یا افقی بکشید.

نکته

در رابطه با یک نوار لغزنده عمودی، عملکرد لغزش تنها برای نوار لغزنده انتخاب شده کار خواهد کرد. برای انتخاب یک نوار لغزنده، آن را یک بار لمس کنید. وضعیت انتخاب شده با یک چارچوب نارنجی اطراف آن نشان داده می‌شود.



چرخش

برای تغییر مقدار پارامتر، دکمه گردان صفحه را لمس کنید و نگهدارید و انگشت خود را اطراف کلید بچرخانید.

نکته

عملیات چرخش تنها در صورتی برای دکمه گردان کار می‌کند که انتخاب شده باشد. برای انتخاب یک دکمه گردان، آن را یک بار لمس کنید. وضعیت انتخاب شده با یک چارچوب نارنجی اطراف آن نشان داده می‌شود.



لمس کردن و نگهداشتن

این دستورالعمل به معنای لمس یک شیء در صفحه و نگه داشتن انگشت روی آن برای چند لحظه است. هنگام تنظیم مقادیر با استفاده از دکمه‌های [◀]/[▶] یک نوار لغزنده یا دکمه گردان، با لمس و نگه داشتن مقدار روی صفحه قادر خواهید بود مقدار پیش‌فرض را بازیابی کنید.

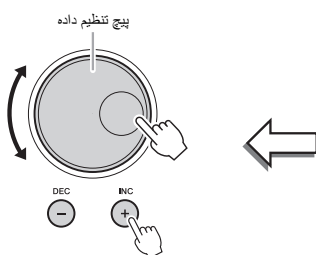


استفاده از پیچ تنظیم داده، دکمه [ENTER] و دکمه‌های [DEC]/[INC]

بسته به صفحه انتخابی، پیچ تنظیم داده و دکمه‌ها را می‌توانید به دورش زیر مورد استفاده قرار دهید.

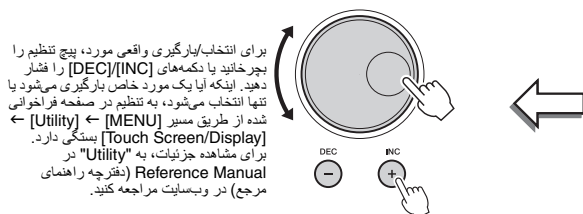
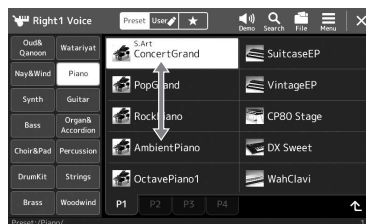
■ تنظیم مقادیر پارامترها

پس از لمس و انتخاب پارامتر دلخواه، از پیچ تنظیم داده یا دکمه‌های [INC]/[DEC] برای تنظیم مقدار استفاده کنید. این زمانی مفید خواهد بود که تنظیم مقدار با لمس صفحه برایتان دشوار است یا مایلید تنظیم را با دقت بیشتری اعمال کنید.



■ بارگیری/انتخاب یک مورد از لیست

وقتی یک لیست مانند File Selection (انتخاب فایل) نمایش داده می‌شود، با در پنجره باز شوی تنظیم پارامترها، از پیچ تنظیم داده و دکمه‌های [INC]/[DEC] برای انتخاب یک مورد استفاده کنید.



فراخوانی سریع صفحه دلخواه - Direct Access (دسترسی مستقیم)

با عملکرد راحت دسترسی مستقیم، شما می‌توانید فوراً صفحه دلخواه را فراخوانی کنید - با فقط فشار یک دکمه اضافی. برای لیست صفحاتی که می‌توان با استفاده از عملکرد Direct Access (دسترسی مستقیم) فراخوانی کرد به "نمودار دسترسی مستقیم" در صفحه ۱۱۱ مراجعه کنید.

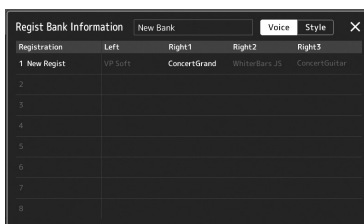
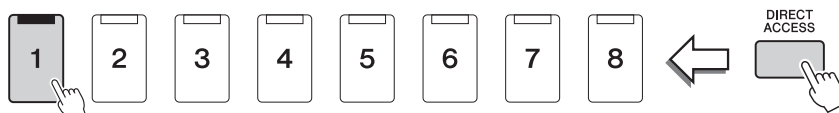
۱ دکمه [DIRECT ACCESS] را فشار دهید.

یک پیغام در صفحه نمایش ظاهر می‌شود که به شما برای فشار دادن دکمه دلخواه اطلاع می‌دهد.

۲ دکمه مربوط به صفحه تنظیم دلخواهتان را فشار دهید (با دکمه گردان، دسته کنترل و یا پدال متصل را حرکت دهید) تا فوراً همان صفحه فراخوانی شود.

برای مثال، با فشار دادن یکی از دکمه‌های [1]-[8] REGISTRATION MEMORY، صفحه Regist Bank Info (اطلاعات بانک ثبت) ظاهر می‌شود (صفحه ۹۰).

- REGISTRATION MEMORY



پخش کردن Demos (دموها)

پخش‌های Demo نمونه‌های دینامیک صداها با کیفیت بالا را ارائه می‌دهند.

۱ صفحه Demo (دمو) را از طریق [MENU] ← [Demo] فراخوانی کنید.

۲ برای نمایش و پخش Demo دلخواه، صفحه را لمس کنید.

۳ جهت بازگشت به صفحه Demo، دکمه [EXIT] را فشار دهید یا روی دکمه Close (بستن) در صفحه ضربه بزنید. ❌

۴ دکمه [EXIT] را برای خروج از صفحه Demo (دمو) فشار دهید.



قبل از استفاده از درایو فلش USB، حتماً قسمت "اتصال دستگاه‌های USB" را در صفحه ۱۰۶ مطالعه کنید.

داده‌هایی که ایجاد کرده‌اید از قبیل آهنگ‌های ضبط شده یا آوای ویرایش شده را می‌توان به صورت فایل در ساز (در قسمت "درایو User") یا در یک درایو فلش USB ذخیره کرد. اگر تعداد زیادی فایل ذخیره کرده‌اید، ممکن است پیدا کردن سریع فایل دلخواه برایتان دشوار باشد. برای آسان‌تر کردن عملیات، شما می‌توانید فایل‌های خود را در پوشه‌ها سازمان دهی کرده، نام فایل‌ها را تغییر داده، فایل‌های غیر ضروری را حذف کنید و موارد مشابه. این عملیات در صفحه File Selection (انتخاب فایل) انجام می‌شوند.

محدودیت‌ها برای آهنگ‌های پیش‌تنظیم

آهنگ‌های پیش‌تنظیم در برابر کپی محافظت می‌شوند تا از کپی غیرقانونی یا پاک شدن تصادفی آنها جلوگیری شود. این موارد را تنها می‌توان در درایو User کپی یا ذخیره کرد و نمی‌توان آنها را انتقال داد یا حذف کرد.

ذخیره کردن یک فایل

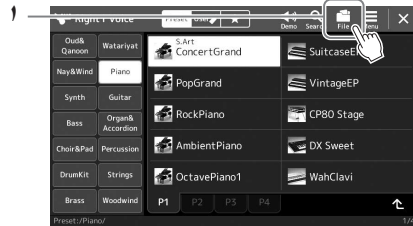
شما می‌توانید داده‌های اصلی (مانند آهنگ‌هایی که ضبط کرده‌اید و آوایی که ویرایش کرده‌اید) را به عنوان یک فایل در درایو User (کاربر) یا درایو USB در صفحه File Selection (انتخاب فایل) (صفحه ۲۶) ذخیره کنید.



برای لغو عملیات فایل، دکمه [EXIT] را فشار دهید.

۱ در صفحه File Selection (انتخاب فایل) مربوطه (*)، گزینه (File Edit) (ویرایش فایل) را لمس کنید تا پنجره بازشوی File Edit ظاهر شود.

* برای مثال، صفحه نشان داده شده در زیر (Voice Selection) از طریق دکمه PART SELECT [RIGHT 1] فراخوانی می‌شود.



۲ برای فراخوانی صفحه انتخاب مقصد ذخیره‌سازی، گزینه [Save] را لمس کنید.

۳ موقعیت مورد نظر برای ذخیره فایل را انتخاب کنید.

برای نشان دادن پوشه بالاتر، گزینه [Up] (↑) را لمس کنید.



برای لغو این عملیات، دکمه [Cancel] را لمس کنید.

۴ برای فراخوانی پنجره Character Entry (وارد کردن نویسه)، گزینه [Save here] را لمس کنید.

۵ نام فایل را وارد کنید (صفحه ۳۴).


حتی اگر از این مرحله صرف‌نظر کنید، قادر خواهید بود در هر زمان بعد از ذخیره سازی، نام آن را تغییر دهید (صفحه ۳۲).

۶ برای ذخیره کردن نهایی فایل، گزینه [OK] را در پنجره **Character Entry** (وارد کردن نویسه) لمس کنید.

فایل ذخیره شده بصورت خودکار در موقعیت مناسب بین فایل‌ها به ترتیب حروف الفبا قرار داده می‌شود.

ایجاد یک پوشه جدید

پوشه‌ها می‌توانند به دلخواه شما ایجاد شده، نامگذاری و مرتب شوند که این امر پیدا کردن و انتخاب داده‌های اصلی را آسانتر می‌سازد.

۱ در صفحه **File Selection** (انتخاب فایل)، زبانه **User** (کاربر) (صفحه ۲۶) را لمس کنید و سپس موقعیتی را انتخاب کنید که می‌خواهید پوشه جدید در آن ایجاد شود. برای نشان دادن پوشه سطح بالاتر، گزینه  (Up) را لمس کنید.

۲ برای فراخوانی پنجره بازشوی **File Edit**، گزینه  (File Edit) (ویرایش فایل) را لمس کنید.

۳ برای فراخوانی پنجره **Character Entry** (وارد کردن نویسه)، گزینه **[New Folder]** را لمس کنید.

۴ نام پوشه جدید (صفحه ۳۴) را وارد کنید.

تغییر نام یک فایل/پوشه

می‌توانید نام فایل‌ها/پوشه‌ها را تغییر دهید.

۱ صفحه **File Selection** (انتخاب فایل) را فراخوانی کنید، فایل/پوشه دلخواه در آن نشان داده می‌شود.

۲ برای فراخوانی پنجره بازشوی **File Edit**، گزینه  (File Edit) (ویرایش فایل) را لمس کنید.

۳ گزینه **[Rename]** را در منوی **File Management** (مدیریت فایل) لمس کنید تا صفحه انتخاب فایل/پوشه مورد نظر فراخوانی شود.

۴ فایل یا پوشه موردنظر را با لمس آن انتخاب کنید.

۵ گزینه **[Rename]** در بالای صفحه را لمس کنید تا پنجره **Character Entry** (وارد کردن نویسه) نمایش داده شود.

۶ نام فایل یا پوشه انتخاب شده را وارد کنید (صفحه ۳۴).

کپی کردن یا انتقال فایل‌ها

شما می‌توانید یک فایل را کپی کرده یا برش دهید و آنها را در موقعیتی (پوشه) دیگر جایگذاری کنید. همچنین می‌توانید به همین روش یک پوشه را کپی کنید (بدون آنکه آن را انتقال دهید).

۱ صفحه **File Selection** (انتخاب فایل) مناسب را فراخوانی کنید که فایل/پوشه دلخواه در آن نشان داده می‌شود.

۲ برای فراخوانی پنجره بازشوی **File Edit**، گزینه  (File Edit) (ویرایش فایل) را لمس کنید.

۳ گزینه **[Copy]** یا **[Move]** را در منوی **File Management** (مدیریت فایل) لمس کنید تا صفحه انتخاب فایل/پوشه مورد نظر فراخوانی شود.



حداکثر تعداد کل فایل‌ها/پوشه‌هایی که می‌توان در یک پوشه ذخیره کرد، ۲۵۰۰ مورد است.



پوشه جدید را نمی‌توانید در زبانه Preset (پیش‌تنظیم) یا پوشه "Expansion" (توسعه) (صفحه ۹۸) در زبانه User (کاربر) ایجاد کنید.



فایل‌های موجود در زبانه Preset (پیش‌تنظیم) یا پوشه "Expansion" (توسعه) (صفحه ۹۸) در زبانه User (کاربر) را نمی‌توان حذف کرد.



در هر بار تنها می‌توانید تنها نام یک فایل یا پوشه را تغییر دهید.



- فایل‌های موجود در زبانه‌های Preset (پیش‌تنظیم) را نمی‌توانید کپی/انتقال دهید.
- فایل‌های موجود در پوشه "Expansion" (توسعه) (صفحه ۹۸) در زبانه User (کاربر) را نمی‌توانید کپی/انتقال دهید.

۴ فایل‌ها/پوشه‌های مورد نظر را با لمس هر کدام انتخاب کنید.

امکان انتخاب یک یا تعداد بیشتری فایل/پوشه وجود دارد (هایلایت می‌شوند). برای لغو انتخاب، مجدداً همان مورد را لمس کنید.

دکمه [Select All] را برای انتخاب همه موارد نشان داده شده در صفحه فعلی و همچنین شامل صفحه‌های دیگر لمس کنید. برای لغو انتخاب، گزینه [All Off] را لمس کنید.

۵ گزینه [Copy] یا [Move] را در بالای صفحه لمس کنید تا صفحه انتخاب مقصد فراخوانی شود.

۶ مقصد دلخواه (مسیر) برای جاگذاری فایل‌ها/پوشه‌ها را انتخاب کنید.

۷ برای جاگذاری فایل‌ها/پوشه‌هایی که در مرحله ۴ انتخاب کرده بودید، گزینه [Copy here] یا [Move here] را لمس کنید.

فایل/پوشه جاگذاری شده در موقعیت مناسب بین فایل‌ها به ترتیب حروف الفبا قرار داده شده و بر روی صفحه ظاهر می‌شود.

حذف کردن فایل‌ها/پوشه‌ها

شما می‌توانید فایل‌ها/پوشه‌ها را حذف کنید.

۱ صفحه File Selection (انتخاب فایل) مناسب را فراخوانی کنید که فایل/پوشه دلخواه در آن نشان داده می‌شود.

۲ برای فراخوانی پنجره بازشوی File Edit، گزینه  (File Edit) (ویرایش فایل) را لمس کنید.

۳ گزینه [Delete] را در منوی File Management (مدیریت فایل) لمس کنید تا صفحه انتخاب فایل‌ها/پوشه‌های مورد نظر فراخوانی شود.

۴ فایل‌ها/پوشه‌های مورد نظر را با لمس هر کدام انتخاب کنید.

امکان انتخاب یک یا تعداد بیشتری فایل/پوشه وجود دارد (هایلایت می‌شوند). برای لغو انتخاب، مجدداً همان مورد را لمس کنید.

دکمه [Select All] را برای انتخاب همه موارد نشان داده شده در صفحه فعلی و همچنین شامل صفحه‌های دیگر لمس کنید. برای لغو انتخاب، گزینه [All Off] را لمس کنید.

۵ گزینه [Delete] را در بالای صفحه لمس کنید.


یک پیام تأیید نمایش داده می‌شود. برای لغو این عملیات، قبل از رفتن به مرحله ۶، گزینه [No] را لمس کنید.

۶ برای حذف نهایی فایل‌ها/پوشه‌هایی که در مرحله ۳ انتخاب کرده بودید، گزینه [Yes] را لمس کنید.

ثبت کردن فایل‌ها در زبانه Favorite (مورد علاقه)

شما می‌توانید فایل‌های سبک یا آوا مورد علاقه یا پرکاربرد خود را با ثبت آنها در زبانه Favorite به سرعت فراخوانی کنید. برای مشاهده جزئیات بیشتر، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید (صفحه ۷).

جستجوی فایل‌ها

فایل‌های مورد نظر را می‌توانید بر اساس نام آنها در صفحه‌ای که با لمس گزینه  (File Search) (جستجوی فایل) ظاهر می‌شود، فراخوانی کنید. فایل‌های Registration Memory Bank (بانک حافظه ثبت) را می‌توانید با تخصیص سایر خصوصیات با جزئیات بیشتر نیز جستجو کنید. برای مشاهده جزئیات بیشتر، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید (صفحه ۷).

نکته

برای لغو عملیات، قبل از رفتن به مرحله ۷، گزینه [Cancel] را لمس کنید.

نکته

فایل‌های موجود در زبانه Preset (پیش‌تنظیم) یا پوشه "Expansion" (توسعه) (صفحه ۶۸) در زبانه User (کاربر) را نمی‌توانید حذف کنید.

وارد کردن نویسه‌ها

این قسمت شامل نحوه وارد کردن نویسه‌ها برای نامگذاری فایل‌ها/پوشه‌های شما، وارد کردن کلمه‌های کلیدی برای جستجوی فایل‌ها و موارد مشابه است. وارد کردن نویسه‌ها در صفحه زیر انجام می‌شود.



۱ نوع نویسه را لمس کنید.

با لمس [Symbol] (یا کلیدهای [abc]) بین وارد کردن نمادها یا حروف (و اعداد) لاتین جابجا شوید. برای جابجایی بین وارد کردن حروف بزرگ و کوچک، گزینه **[Shift]** (تعویض) را لمس کنید.

۲ گزینه **[<|>]** را لمس کنید، پیچ تنظیم داده را بچرخانید یا دکمه‌های **[INC]/[DEC]** را فشار دهید تا مکان‌نما به موقعیت مورد نظر برده شود.

۳ نویسه‌های مورد نظر را یک به یک وارد کنید.

برای حذف یک نویسه واحد، گزینه [Delete] را لمس کنید، برای حذف یک باره همه نویسه‌ها، گزینه [Delete] را لمس کرده و نگه دارید. برای درج فاصله، کلید فاصله نشان داده شده در تصویر بالا را لمس کنید.

برای وارد کردن حروف دارای نمادهای اضافه:

شما می‌توانید حروف را با نمادهای اضافه مانند یک نماد ادغام را با لمس و نگه داشتن یک حرف تا زمانی که لیست فراخوانی شود، وارد کنید. برای مثال، حرف "E" را لمس کنید و نگه دارید تا بتوانید حرف "É" را از لیست وارد کنید.

برای انتخاب آیکن‌های دلخواه برای فایل‌ها (که در سمت چپ نام فایل نشان داده می‌شوند): شما می‌توانید آیکن‌های سفارشی برای فایل انتخاب کنید. گزینه [Icon] را لمس کنید تا پنجره بازشوی ظاهر شود و سپس آیکن مورد نظر را انتخاب کنید.

۴ برای نهایی کردن نویسه‌ها (نام، کلیدواژه‌ها و غیره) که وارد کرده‌اید، گزینه **[OK]** را لمس کنید.

نکته

- بسته به صفحه وارد کردن نویسه که در آن کار می‌کنید، ممکن است وارد کردن برخی انواع نویسه‌ها امکان‌پذیر نباشد.
- نام فایل می‌تواند حداکثر ۴۶ نویسه داشته باشد و نام پوشه می‌تواند حداکثر ۵۰ نویسه داشته باشد.
- نویسه‌های زیر (اندازه نصف) را نمی‌توانید استفاده کنید: | < > * ? / :

نکته

برای لغو عملیات، قبل از رفتن به مرحله ۴، گزینه [Cancel] را لمس کنید.

قفل کردن تنظیمات پانل (Panel Lock) (قفل کردن پانل))

وقتی تنظیمات پانل قفل هستند، حتی در صورتی که هر کدام از دکمه‌های پانل را فشار دهید، اتفاقی رخ نمی‌دهد. برای مثال، وقتی حین نواختن ساز استراحت می‌کنید و ساز را به همان صورت رها می‌کنید، این قابلیت از دسترسی دیگران به تنظیمات پانل جلوگیری می‌کند.

۱ صفحه Panel Lock (قفل کردن پانل) را از طریق [MENU] ← [Panel Lock] فراخوانی کنید.

صفحه کلید عددی برای وارد کردن پین کد فرا خوانده می‌شود.

۲ با لمس کردن صفحه کلید عددی یک پین کد چهار رقمی تایپ کنید و سپس برای وارد کردن آن، دکمه [OK] را لمس کنید.

تنظیمات پانل قفل می‌شوند. در حالت "قفل بودن" پانل، نمایشگر اصلی نیز قفل می‌شود.

۳ برای باز کردن قفل ساز، صفحه را لمس کنید و سپس پین کدی که در مرحله ۲ مشخص کرده بودید را وارد کنید.

نکته

اگر پین کد را فراموش کردید، کافی است دستگاه را خاموش و مجدداً روشن کنید تا قفل آن باز شود.

استفاده از Metronome (مترونوم)

قابلیت مترونوم صدای کلیک می‌دهد تا یک راهنمای تمپوی دقیق هنگام نواختن ساز در اختیارتان قرار دهد یا اجازه می‌دهد صداهای یک تمپوی خاص را به دقت بشنوید و بررسی کنید. هنگام ضبط بدون پخش سبک، فعال کردن مترونوم جلسات ضبط شما را بسیار کارآتر می‌کند.

۱ صفحه Metronome (مترونوم) را از طریق [MENU] ← [Metronome] فراخوانی کنید.



۲ آیکن مربوط به روشن/خاموش کردن مترونوم را لمس کنید.

برای دریافت اطلاعات در خصوص سایر موارد در صفحه، به بخش "Metronome Settings" (دقت‌رچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

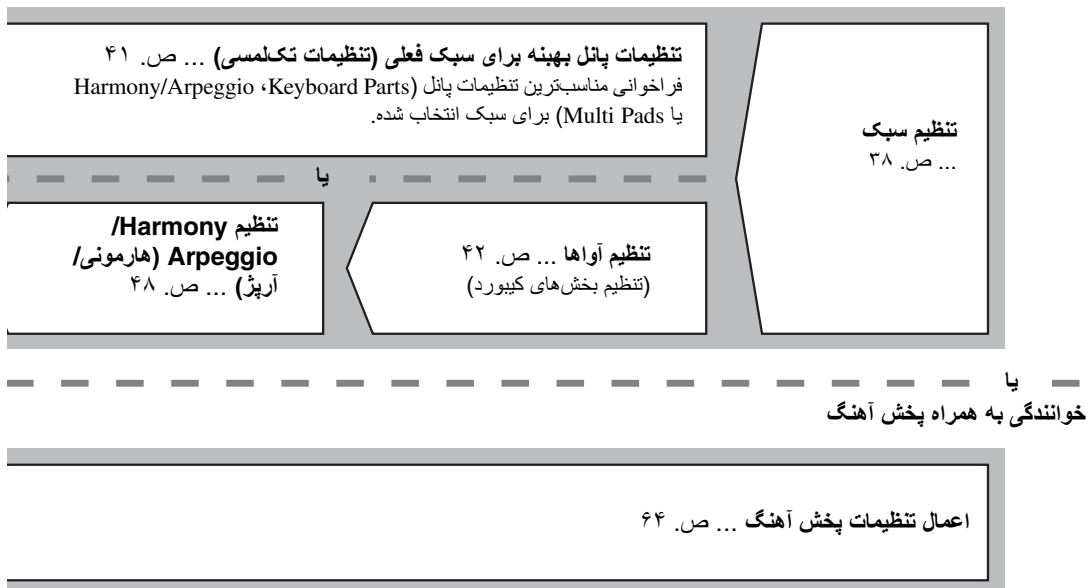
نکته

Metronome را می‌توان با لمس دکمه Met-ronome On/Off (روشن/خاموش کردن مترونوم) در هر صفحه ضبط نیز فعال/غیرفعال کرد. (صفحه ۸۵)

راهنمای جریان کار—برای اجرا در PSR-A5000

■ ایجاد تنظیمات پانل به صورت دستی و اجرای یک آهنگ واحد

نواختن کیبورد با سبکها (Auto Accompaniment (همنوازی خودکار))



■ ذخیره کردن تنظیمات پانل آهنگ برای فراخوانی راحت‌تر

ذخیره کردن تنظیمات پانل آهنگ در **Registration Memory** (حافظه ثبت) ... ص. ۸۸
جهت مشاهده جزئیات مربوط به **Registration Memory** (حافظه ثبت) و **Registration Memory Bank**
(بانک حافظه ثبت)، به صفحه ۸۷ مراجعه کنید.

■ فراخوانی تنظیمات پانل ذخیره شده برای اجرا

انتخاب فایل **Registration Memory Bank** (بانک حافظه ثبت) دلخواه
فراخوانی **Registration Memories** (حافظه‌های ثبت) ۱-۸ برای فایل **Bank** (بانک). (ص. ۸۹)

فراخوانی تنظیمات پانل آهنگ دلخواه از **Playlist** (لیست پخش) طی یک مرحله
انتخاب **Playlist Record** (ضبط لیست پخش) دلخواه برای فراخوانی **Registration Memory** (حافظه ثبت) لینک شده مربوطه. (ص. ۹۳)

■ ضبط کردن نواختن کیبورد

تنظیم ضبط: فراخوانی یک **Registration Memory** (حافظه ثبت) از **Playlist** (لیست پخش)
و موارد دیگر.

نواختن با سبک‌ها عملیات حین اجرا: ص. ۵۶	تنظیم کوک گام ... ص. ۷۶	تخصیص دادن عملکردها به کنترل‌کننده‌ها ... ص. ۵۴	تنظیم Multi Pads (مولتی‌پدها) ... ص. ۵۱
--	----------------------------	---	--

خوانندگی به همراه پخش آهنگ عملیات حین اجرا: ص. ۶۸	تنظیم کوک گام ... ص. ۷۶	تخصیص دادن عملکردها به کنترل‌کننده‌ها ... ص. ۵۴	
---	----------------------------	---	--

ویرایش Playlist (لیست پخش) برای لیست تنظیم اجرای زنده ... ص. ۹۱ ایجاد یک Playlist (لیست پخش) برای اجرای زنده با انتخاب آهنگ‌ها از یک Playlist (لیست پخش) پیش‌تنظیم.	ثبت کردن Registration Memory (حافظه ثبت) در یک Playlist (لیست پخش) ... ص. ۹۱ ایجاد یک Playlist Record (ضبط لیست پخش) به عنوان میانبر به Registration Memory (حافظه ثبت).
--	---

نواختن با سبک‌ها یا خوانندگی به همراه پخش آهنگ	انتخاب Registration Memory (حافظه ثبت) دلخواه فراخوانی تنظیمات پائل دلخواه با فشار دادن Registration Memory (حافظه ثبت) ۱-۸. (ص. ۸۹)
--	---

ضبط کردن اجرا ضبط کردن اجرا و/یا خوانندگی.	تنظیمات تکمیلی ضبط Quick Recording (ضبط فوری) MIDI ... ص. ۸۵ Quick Recording (ضبط فوری) صدا ... ص. ۸۶
---	---

نواختن با سبک‌ها—راه‌اندازی

این بخش مراحل اولیه بهبود کیبورد نوازی با کمک سبک‌ها (ریتم و هم‌نوازی خودکار) را شرح می‌دهد. دستورالعمل‌های متنوع زیر را برای راه‌اندازی کامل اجرای یک آهنگ واحد شامل سبک، بخش‌های کیبورد (آواها)، مولتی‌پد و انواع مختلف کنترل‌کننده‌ها دنبال نمایید.

تنظیمات انجام شده در این قسمت را می‌توان به صورت گروهی به عنوان یک تنظیم آهنگ در Registration Memory (حافظه ثبت) ذخیره کرد (صفحه ۸۷).

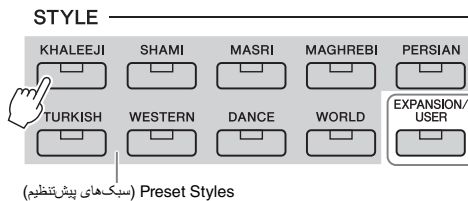
راه‌اندازی سبک‌ها

انتخاب سبک دلخواه و روشن کردن هم‌نوازی خودکار (ACMP)



همچنین می‌توانید پنجره Style Selection (انتخاب سبک) را از طریق صفحه Home (خانه) نیز فراخوانی کنید (صفحه ۲۴).

۱ برای فراخوانی صفحه **Style Selection** (انتخاب سبک) یکی از دکمه‌های انتخاب دسته **STYLE** را فشار دهید.



• **Expansion Styles** (سبک‌های توسعه)
سبک‌های نصب شده اضافی (صفحه ۹۸).

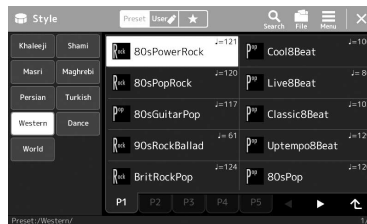
• **User Styles** (سبک‌های کاربر)
سبک‌های ایجاد شده با عملکرد Style Creator (ایجاد کننده سبک) (به Reference Manual دفترچه راهنمای مرجع در وبسایت مراجعه کنید)، یا سبک‌های کپی شده به درایو User (صفحه ۳۲).



برای مشاهده عملیات‌های پایه درباره صفحه Style Selection به "File" Selection Display (صفحه انتخاب فایل) (صفحه ۲۶) مراجعه کنید.

۲ سبک موردنظر را لمس کنید.

برای مثال، دسته [Western] و سپس [80sPowerRock] را لمس کنید.

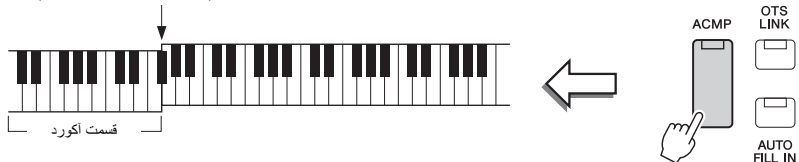


نقطه تفکیک را می‌توان به دلخواه تغییر داد (صفحه ۴۳).

۳ دکمه **STYLE CONTROL [ACMP]** را برای روشن کردن عملکرد **Auto Accompaniment** (هم‌نوازی خودکار) فشار دهید.

وقتی این دکمه روشن است، هم‌نوازی خودکار و قسمت ریتم هر دو هنگام پخش سبک قابل پخش هستند.

نقطه تفکیک (دکمه F#2 به صورت پیشفرض)



به طور هم‌زمان، قسمت خاص سمت چپ کیبورد را می‌توان معادل قسمت آکورد استفاده کرد و آکوردهای نواخته شده در این قسمت به صورت خودکار شناسایی شده و به عنوان پایه‌ای برای هم‌نوازی کاملاً خودکار با سبک انتخابی مورد استفاده قرار می‌گیرند.



برای اطلاع از جزئیات بیشتر درباره پخش سبک، به صفحه ۵۶ مراجعه کنید.

دکمه STYLE CONTROL [F5] (SYNC START) را فشار دهید و سپس آکوردها را با دست چپ خود بنوازید.

برای توقف پخش سبک، دکمه STYLE CONTROL [F6] (START/STOP) را فشار دهید.

مشخصات Style (سبک)

نوع خاص سبک در قسمت بالا سمت چپ نام سبک در صفحه نمایش Style Selection (انتخاب سبک) مشخص می‌شود. مشخصات تعیین کننده این سبک‌ها و مزیت عملکرد آنها در زیر توضیح داده شده است.



- **Session (جلسه):** این سبک‌ها حتی واقعیت بیشتر و معتبرتری را با میکس کردن انواع آکوردهای اصلی و تغییر یافته و همچنین ریتم‌های مخصوص با تغییرات آکورد، همراه با بخش‌های اصلی فراهم می‌کنند. اینها به گونه‌ای برنامه‌ریزی شده‌اند که "رنگ" و حس حرفه‌ای به اجرای شما از آهنگ‌های خاص در ژانرهای مشخص بدهد. به خاطر داشته باشید ممکن است سبک‌ها لزوماً برای تمام آهنگ‌ها و تمام نواختن آکوردها مناسب یا حتی از نظر هارمونی صحیح نباشند. در برخی اوقات بعنوان مثال، نواختن یک سه گانه ماژور ساده برای یک آهنگ کانتتری ممکن است باعث یک آکورد هفتم "جاز مانند" شود، یا نواختن یا آکورد در-باس ممکن است باعث نتایج نامناسب یا همنازای غیره منتظره شود.
- **Free Play (نواختن آزاد):** این سبک‌ها با توجه به اجرای روباتو مشخص می‌شوند. شما می‌توانید آزادانه همراه با همنازای‌هایی بسیار تأثیرگذار اجرا داشته باشید بدون اینکه یک تمپوی سخت شما را محدود کند.
- **DJ:** این سبک‌ها پیشرفت آکورد خاص خودشان را دارند بنابراین می‌توانید تغییرات آکورد را به سادگی با تغییر کلید ریشه به اجرایتان اضافه کنید. داده‌های مولتی‌پد (صفحه ۵۱) در پوشه "DJ Phrase" به طور خاص برای این سبک‌ها ایجاد شده‌اند. شما می‌توانید با استفاده از عملکرد One Touch Setting (تنظیم تکلمسی)، مولتی‌پدهای مناسب را فراخوانی کنید (صفحه ۴۱).



وقتی از سبک‌های DJ استفاده می‌کنید، نمی‌توانید نوع آکورد را به صورت ماژور و مینور مشخص کنید.

برای دسترسی به Preset Style List (لیست سبک پیش‌تنظیم)، به Data List (لیست داده‌ها) در وب‌سایت مراجعه کنید.

یک سبک معمولاً شامل هشت قسمت (کانال) است: ریتم، باس، و غیره. شما می‌توانید واریاسیون اضافه کرده و حس یک سبک را با روشن/خاموش کردن انتخابی کانال‌ها یا عوض کردن اوآها تغییر دهید (صفحه ۸۳).
در برخی سبک‌های خاص، برخی قسمت‌ها شامل صرفاً بخش‌های ریتم هستند تا خصوصیات موسیقایی خود را به نمایش بگذارند. برای مشاهده جزئیات بیشتر، به Data List (لیست داده‌ها) در وب‌سایت مراجعه کنید.

سازگاری فایل سبک

این دستگاه از فرمت فایل SFF GE (صفحه ۶) استفاده می‌کند و می‌تواند فایل‌های SFF موجود را پخش کند؛ اما وقتی در این دستگاه ذخیره (یا بارگیری) می‌شوند، در فرمت SFF GE باقی می‌مانند. لطفاً به خاطر داشته باشید که فایل ذخیره شده فقط می‌تواند در دستگاه‌هایی پخش شود که با فرمت SFF GE سازگار باشند.

دکمه‌های TEMPO [-] و [+] به شما امکان می‌دهند تمپوی بخش مترونوم، سبک و آهنگ MIDI را تغییر دهید. تمپوی سبک و آهنگ MIDI را می‌توانید از طریق دکمه [RESET/TAP TEMPO] نیز تنظیم کنید.

● دکمه‌های TEMPO [+]/[-]

دکمه TEMPO [-] یا [+] را فشار دهید تا صفحه تمپو نمایش داده شود. از دکمه [-]/[+] TEMPO برای کاهش یا افزایش تمپو در محدوده ۵ تا ۵۰۰ ضرب در دقیقه استفاده کنید. پایین نگهداشتن هر کدام از دکمه‌ها سبب می‌شود مقدار به صورت مداوم تغییر کند. فشردن همزمان هر دو دکمه TEMPO [-] و [+] باعث می‌شود تمپوی پیش‌فرض آخرین سبک یا آهنگ انتخابی فراخوانی شود.

● دکمه [RESET/TAP TEMPO]

با توقف سبک و آهنگ MIDI، اگر روی دکمه [RESET/TAP TEMPO] ضربه بزنید (چهار بار برای یک امضای ۴/۴ باری)، بخش بخش ریتم سبک در محل تمپویی که ضربه زده‌اید شروع می‌شود. در حین بخش سبک یا آهنگ MIDI می‌توانید با دو بار ضربه زدن روی دکمه [RESET/TAP TEMPO] در زمان تمپوی دلخواه، تمپو را تغییر دهید. حین بخش یک سبک، با ضربه زدن روی دکمه [RESET/TAP TEMPO] می‌توانید به بخش بالایی برگردید (موقعیت بخش را برای افکت‌های تکرار کلنت "بازنشانی" کنید). این تحت عنوان "Style Section Reset" (بازنشانی بخش سبک) شناخته می‌شود.

تغییر نوع انگشت گذاری آکورد

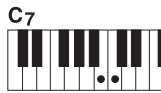
با تغییر نوع انگشت گذاری آکورد می‌توانید به صورت خودکار هموآزی‌های مناسبی ایجاد کنید حتی اگر تمام نت‌های تشکیل دهنده یک آکورد را فشار ندهید. نوع انگشت‌گذاری آکورد را می‌توان از طریق پنجره Split Point/Fingering (نقطه تفکیک/انگشت‌گذاری) تغییر داد: [MENU] ← [Split & Fingering]. انواع زیر را می‌توانید انتخاب کنید:

● تک‌انگشت

این روش به شما امکان می‌دهد به راحتی آکوردها را در محدوده هموآزی کیبورد فقط با استفاده از یک، دو یا سه انگشت بنوازید.



آکورد هفتم مینور
همزمان کلید ریشه و هر دو کلید سیاه و سفید سمت چپ آن را فشار دهید.



آکورد هفتم
همزمان کلید پایه و کلید سفید سمت چپ آن را فشار دهید.



آکورد مینور
همزمان کلید ریشه و کلید سیاه سمت چپ آن را فشار دهید.



آکورد ماژور
فقط کلید پایه را فشار دهید.

● انگشت‌گذاری شده

به شما اجازه می‌دهد که آکوردهای خود را در قسمت آکورد صفحه کلید انگشت‌گذاری کنید، مادامی که دستگاه ریتم ارکستری، باس و هموآزی آکورد مناسب را در سبک انتخاب شده، تدارک دیده است. نوع انگشت‌گذاری شده انواع آکوردهای مختلف را تشخیص می‌دهد که در Data List موجود در وب‌سایت (صفحه ۷) موجود هستند و می‌توان با عملکرد Chord Tutor (راهنمای آکورد) که از طریق [MENU] ← [Chord Tutor] فراخوانی می‌شود.

● فول کیبورد AI

بدین ترتیب قادر خواهید بود هر چیزی را در هر کجا با هر دو دست‌تان بنوازید، مانند نواختن معمولی پیانو و همچنان هموآزی را به خوبی حفظ کنید. نیازی نیست در خصوص روش‌های خاص نواختن/مشخص کردن آکوردها نگران باشید. (بسته به تنظیم آهنگ، ممکن است فول کیبورد AI همیشه هموآزی مناسب را ایجاد نکند.)

برای مشاهده سایر انواع، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وب‌سایت مراجعه کنید (صفحه ۷).

نکته

در رابطه با یک نوع انگشت‌گذاری خاص (انگشت‌گذاری شده، انگشت‌گذاری شده روی باس، انگشت‌گذاری شده AI)، با وارد کردن یک آکورد خاص به نام "Cancel" (لغو)، می‌توانید یک حالت ایجاد کنید که در آن هیچ آکوردی با وارد نشود. این "Chord Cancel" نامیده می‌شود. برای کسب اطلاعات بیشتر درباره وارد کردن آکوردها شامل "Cancel"، به بخش "Chord Types Recognized in the Fingered Mode" در دفترچه راهنمای مرجع در وب‌سایت مراجعه کنید.

نکته

اگر می‌خواهید تمپوی یک آهنگ صوتی را تنظیم کنید، از عملکرد Time Stretch (کشش زمانی) در صفحه ۷۰ استفاده کنید.



نکته

این دکمه را می‌توان به جای بازنشانی بخش، برای تغییر تمپو حین بخش سبک تنظیم کرد. این در صفحه‌ای انجام می‌شود که از طریق [MENU] ← [Metronome] [Tap Tempo] فراخوانی می‌شود. برای مشاهده جزئیات بیشتر، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وب‌سایت مراجعه کنید.

تنظیمات پانل بهینه برای سبک فعلی (تنظیمات تکلمسی) ...



برای اطلاع درباره تنظیمات پانل که با تنظیم تکلمسی فراخوانی می‌شوند، به قسمت OTS در "Parameter Chart" (نمودار پارامترها) در لیست داده‌ها در این وبسایت مراجعه کنید (صفحه ۷).


تنظیم تکلمسی یک ویژگی نیرومند و راحت است که بصورت خودکار تنها با لمس یک کلید مناسب‌ترین تنظیمات پانل اختصاصی (اواها، افکت‌ها، غیره) را برای سبک انتخاب شده کنونی فراخوانی می‌کند. اگر قبلاً تصمیم گرفته اید که کدام سبک را استفاده کنید، می‌توانید با تنظیم تکلمسی آوای مورد دلخواه و مناسب خود را بصورت خودکار انتخاب کنید.

۱ سبک دلخواه (مرحله 1-2 در صفحه ۳۸) را انتخاب کنید.

۲ یکی از دکمه‌های [1]-[4] ONE TOUCH SETTING را فشار دهید.

با این کار نه تنها همه تنظیمات منطبق و پرکاربرد با سبک فعلی به سرعت فراخوانی می‌شوند (صداها، افکت‌ها و دیگر موارد)، بلکه به صورت خودکار ACMP و SYNC START نیز فعال می‌شوند تا بتوانید فوراً سبک را بنوازید.

تأیید محتویات تنظیم تکلمسی

در صفحه Style Selection (انتخاب سبک)، دکمه  (Menu) (منو) و در ادامه [Style Information] را لمس کنید تا پنجره اطلاعاتی فراخوانی شود که نشان می‌دهد برای سبک فعلی، کدام اواها به کدام دکمه‌های ONE TOUCH تنظیم [1] - [4] اختصاص داده شده‌اند. شما می‌توانید تنظیمات دلخواه را با لمس یکی از دکمه‌های One Touch Settings شماره ۱-۴ مستقیماً در پنجره اطلاعات نیز فراخوانی کنید.

۳ به محض اینکه یک آکورد با دست چپ بنوازید، سبک انتخاب شده شروع می‌شود.

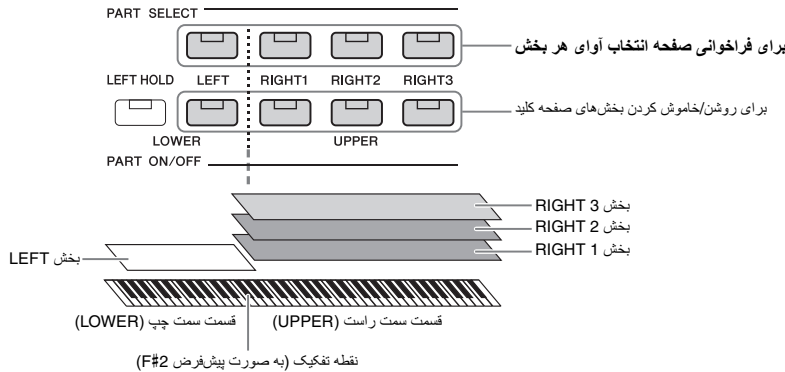
هر سبک چهار تنظیم مربوط به تنظیمات تکلمسی دارد. هر کدام از سایر دکمه‌های [4] - [1] ONE TOUCH SETTING را فشار دهید تا سایر مراحل تنظیم و راه‌اندازی نیز امتحان شود.



شما می‌توانید به نحوی تنظیم کنید که وقتی یک قسمت اصلی (A-D) سبک انتخاب شده را بر می‌گزینید، One Touch Settings نیز به طور خودکار تغییر یابد. برای مشاهده جزئیات، به "OTS LINK" مراجعه کنید (صفحه ۵۷).

تنظیم بخش‌های کیبورد

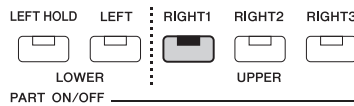
چهار بخش کیبورد برای اجرای دستی شما وجود دارد: LEFT، RIGHT 1، RIGHT 2 و RIGHT 3 و هر بخش یک آوای خاص خود را دارد. شما می‌توانید این بخش‌ها را با استفاده از دکمه‌های PART ON/OFF ترکیب کرده و بافت‌های ساز باشکوه به همراه ترکیبات اجرای راحت تولید کنید.



ایجاد ترکیبات بخش‌های کیبورد (لایه، تفکیک)

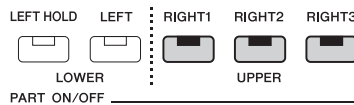
● برای بخش یک آوای تکی روی کل کیبورد:

قسمت 1، RIGHT، 2 یا 3 را فعال کنید. مطمئن شوید بخش LEFT خاموش است.



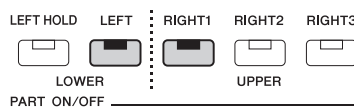
● برای بخش همزمان دو یا سه آوای مختلف (لایه):

دو یا سه قسمت از 1، RIGHT، 2 و 3 را روشن کنید.



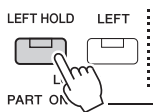
● برای بخش صداهای مختلف روی قسمت‌های راست و چپ کیبورد (تفکیک):

بخش LEFT و حداقل یکی از بخش‌های 1-3 RIGHT را روشن کنید. از کلیدهای F#2 و پایین‌تر برای قسمت LEFT استفاده می‌شود در حالی که از کلیدهای بالایی (بجز F#2) برای قسمت‌های 1، 2 و 3 استفاده می‌شود. کلیدی که کیبورد را به دو قسمت راست و چپ تقسیم می‌کند "Split Point" (نقطه تفکیک) نام دارد.



روشن/خاموش کردن هر بخش کیبورد از صفحه

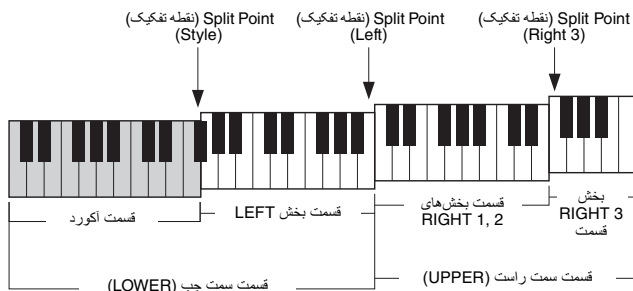
از طریق صفحه Home (خانه) یا صفحه Voice Part Setup (راه‌اندازی بخش آوا) نیز می‌توانید بخش‌ها را روشن/خاموش کنید. برای مشاهده جزئیات بیشتر، بخش "صفحه Home (خانه)" (صفحه ۲۴)، یا "Voice Part Setup Display" (دفترچه راهنمای مرجع در وبسایت) را ملاحظه کنید.



نگه داشتن آوای بخش LEFT (Left Hold) با چرخاندن دکمه [LEFT HOLD] PART ON/OFF وقتی سمت LEFT روی حالت ON است، آوای سمت LEFT نگهداشته می‌شود حتی زمانی که کلیدها را رها می‌کنید. صداهای غیر-محو شونده مانند سازهای سیمی بصورت دائمی نگه داشته می‌شوند، در حالیکه آوای نوع محو شونده صدا مانند پیانو آهسته‌تر محو می‌شوند (مثل اینکه پدال ساستین فشار داده شده باشد). این عملکرد هنگام استفاده با بخش سبک مناسب و راحت است زیرا صدای بخش سبک منطبق با آکوردها حفظ می‌شود. برای توقف آوای سمت LEFT که در حال بخش است، بخش سبک یا آهنگ را متوقف کنید یا دکمه [LEFT HOLD] را فشار دهید.

تنظیم Split Point (نقطه تفکیک)

کلیدی که کیبورد را به دو ناحیه تقسیم می‌کند "Split Point" (نقطه تفکیک) نام دارد. سه نوع Split Point وجود دارد: نقطه تفکیک (Style) و نقطه تفکیک (Left) و نقطه تفکیک (Right 3). شما می‌توانید آنها را به صورت جداگانه (طبق تصویر) تنظیم کنید.

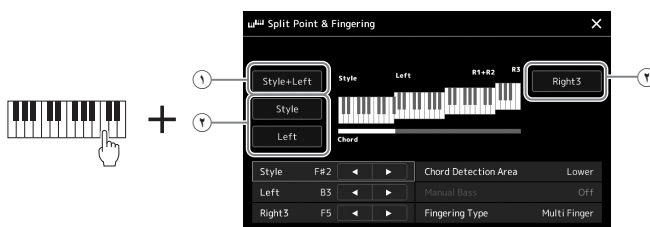


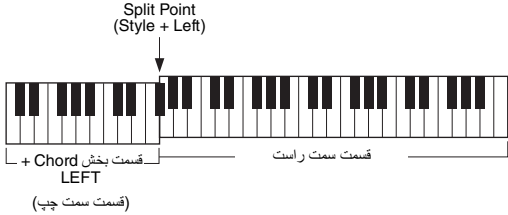
- **نقطه تفکیک (Style):** قسمت سمت چپ (LOWER) را به قسمت Chord (آکورد) و قسمت بخش LEFT تقسیم می‌کند.
- **نقطه تفکیک (Left):** کیبورد را به دو قسمت سمت چپ (LOWER) و سمت راست (UPPER) تقسیم می‌کند.
- **نقطه تفکیک (Right 3):** قسمت سمت راست (UPPER) را به قسمت بخش‌های 1، 2، RIGHT و قسمت بخش 3 RIGHT تقسیم می‌کند.

۱ پنجره نقطه تفکیک/انگشت‌گذاری را فراخوانی کنید.

[MENU] ← [Split & Fingering]

۲ نقطه تفکیک را تنظیم کنید.



<p>نقطه تفکیک (Style) و نقطه تفکیک (Left) را بر روی نت یکسانی تنظیم می‌کند. در این صورت، قسمت Chord و قسمت بخش LEFT ناحیه یکسانی را به خود اختصاص می‌دهند. نقطه تفکیک را بطور مستقیم با فشار دادن کلید دلخواه روی کیبورد و نگه داشتن همزمان دکمه [Style + Left] در صفحه و فشار دادن دکمه مور دنظر در کیبورد تنظیم کنید.</p> 	<p>① Split Point (نقطه تفکیک) (Left + Style)</p>
<p>هر نقطه تفکیک را به صورت جداگانه تنظیم می‌کند. نقطه تفکیک را بطور مستقیم با فشار دادن کلید دلخواه روی کیبورد و نگه داشتن همزمان دکمه متناظر در صفحه و فشار دادن دکمه مور دنظر در کیبورد تنظیم کنید.</p>	<p>② Split Point (نقطه تفکیک) (Left, Style) (Right 3)</p>

همچنین می‌توانید بر اساس نام نت و با لمس [◀/▶] نیز هر نقطه تفکیک را مشخص کنید. نقطه تفکیک (Style) با علامت "Style"، نقطه تفکیک (Left) با علامت "Left" و نقطه تفکیک (Right 3) با علامت "Right 3" مشخص می‌شوند.

نکته

وقتی [◀/▶] را لمس کنید، نوع نقطه تفکیک تحت کنترل در فوکوس قرار می‌گیرد (نشاندگر مربوطه رنگی می‌شود). در این شرایط می‌توانید مقدار نوع نقطه تفکیک فوکوس شده را با چرخاندن پیچ تنظیم داده تغییر دهید.

نکته

نقطه تفکیک (Left) نمی‌تواند پایین‌تر از نقطه تفکیک (Style) و نقطه تفکیک (Right 3) نمی‌تواند پایین‌تر از نقطه تفکیک (Left) تنظیم شود.

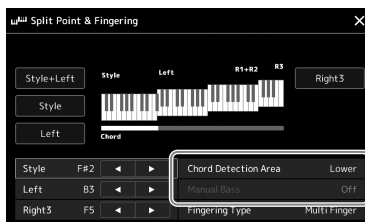
مشخص کردن آکوردها با دست راست خود برای پخش سبک

با تغییر ناحیه تشخیص آکورد از سمت چپ به سمت راست می‌توانید یک خط باس را با دست چپ بزنید و در همین حال از سمت راست برای نواختن آکوردها جهت کنترل پخش سبک استفاده کنید.

۱ پنجره نقطه تفکیک/انگشت‌گذاری را فراخوانی کنید.

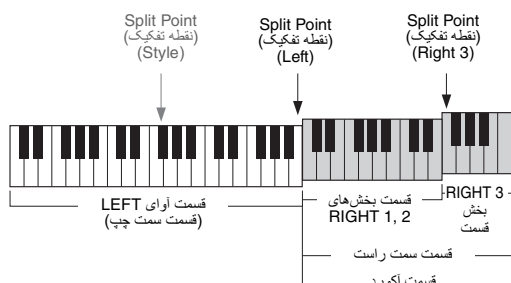
[MENU] ← [Split & Fingering]

۲ تنظیمات لازم را با لمس کردن صفحه اعمال کنید.



گزینه "Upper" را انتخاب کنید. قسمت آکورد روی ناحیه سمت راست نقطه تفکیک سمت چپ تنظیم می‌شود. نوع انگشت‌گذاری به طور خودکار روی "Fingered*" تنظیم می‌شود.

Chord Detection Area
(ناحیه تشخیص آکورد)



نکته

- "Fingered*" اساساً همان "Fingered" است، بجز اینکه گزینه‌های "۵+۱"، "۸+۱" و "Chord Cancel" (لغو آکورد) موجود نیستند.
- جهت کسب اطلاعات در خصوص اینکه چه زمانی "Chord Detection Area" (ناحیه تشخیص آکورد) روی گزینه "Lower" (پایینی) تنظیم شود، به "تنظیم Split Point (نقطه تفکیک)" (صفحه ۴۳) مراجعه کنید.

وقتی این گزینه روی حالت "On" (روشن) تنظیم شود، صدای قسمت باس (بم) در سبک فعلی قطع می‌شود و آوای بخش باس بیصدا شده به بخش سمت چپ اختصاص داده می‌شود.

Manual Bass
(باس دستی)

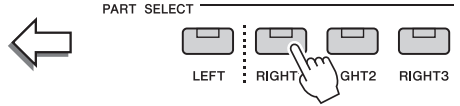
نکته

- وقتی گزینه "Upper" را در "Chord Detection Area" بالا انتخاب کنید، Manual Bass (باس دستی) به طور خودکار با تنظیمات پیش‌فرض روی گزینه "On" تنظیم می‌شود.
- این پارامتر زمانی در دسترس است که "Chord Detection Area" روی گزینه "Upper" تنظیم شده باشد.

انتخاب یک آوا برای هر بخش کیبورد

۱ دکمه PART SELECT متناظر با بخش مورد نظر را فشار دهید.

صفحه انتخاب آوا (برای بخش موردنظر) نمایان می‌شود.

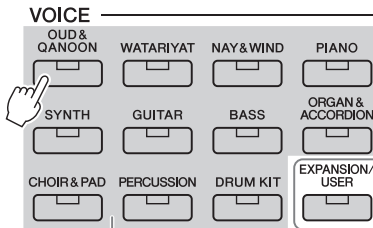


نکته

صفحه Voice Selection (انتخاب آوا) را می‌توانید از طریق صفحه Home (خانه) (صفحه ۲۴) یا صفحه Voice Part Setup (صفحه ۲۴) نیز فراخوانی کنید (دفترچه راهنمای مرجع در وبسایت).

۲ آوای دلخواه را لمس کنید.

همچنین با فشار دادن یکی از دکمه‌های انتخاب دسته VOICE نیز می‌توانید دسته فرعی Voice (آوا) را انتخاب کنید.



آوای پیش‌تنظیم

• **Expansion Voices** (آوای توسعه)
آوای نصب شده اضافی (صفحه ۶۸).

• **User Voices** (آوای کاربر)
آوای ایجاد شده یا عملکرد Voice Set (تنظیم آوا) به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید، یا آوای کپی شده به درایو User (صفحه ۳۲).

نکته

برای مشاهده عملیات‌های پایه درباره صفحه Voice Selection (انتخاب آوا) به "File Selection Display" (صفحه انتخاب فایل) (صفحه ۲۶) مراجعه کنید.

برای شنیدن خصوصیات آواها:

گزینه **Demo** را برای شروع بخش دمو آوا انتخاب شده لمس کنید. برای توقف بخش، گزینه **Demo** را مجدداً لمس کنید.

۳ در صورت لزوم، Voice (آوا) انتخاب شده را امتحان کنید.

بررسی کنید بخش کیبورد موردنظر روشن باشد، سپس با کیبورد بنوازید.

خصوصیات آوا

نوع آوا و خصوصیات معرف آن در بالای نام آوا مشخص شده است. خصوصیات آوای مختلفی وجود دارند؛ با این حال، تنها موارد زیر در اینجا پوشش داده می‌شوند. برای مشاهده توضیحات کامل، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید (صفحه ۷).

• آوای S.Art (وضوح گفتر قوی) (صفحه ۶۱)

این موارد به شما امکان می‌دهند ظرافت‌های دقیق، بسیار واقعی و گویا به راحتی و با همان شکلی که می‌نوازید یا یک پدال پایی متصل به سوکت FOOT PEDAL [2] را فشار می‌دهید، ایجاد کنید.

• آوای فلوت ارگ (صفحه ۴۷)

این موارد به شما امکان می‌دهند همه صداهای ارگ کلاسیک را با تنظیم سطوح فونیک فلوت و صداهای ضربه ای تنظیم کنید، دقیقاً مانند ارگ‌های معمولی ایجاد کنید.

• آوای درام/SFX

این موارد به شما امکان می‌دهند چندین درام مختلف و پرکاشن یا SFX (جلوهای صوتی) را روی صفحه کلید پخش کنید که همگی در کنار یکدیگر "کیت درام/SFX" هستند. برای اطلاع از جزئیات، به "Drum/SFX Kit List" در Data List (لیست داده‌ها) در وبسایت مراجعه کنید.



ایجاد آواهای اصلی فلوت ارگ

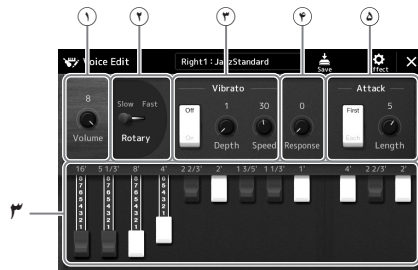
این ساز از تکنولوژی دیجیتال پیشرفته برای بازسازی صدای ارگ‌های وینتاز استفاده می‌کند. درست به مانند یک ارگ الکترونیکی سنتی، شما می‌توانید صداهای خود را با بالا و پایین بردن کردن درجه صداهای فوتیج فلوت ایجاد کنید. آوای ایجاد شده را می‌توان جهت فراخوانی آتی ذخیره کرد.

۱ در صفحه **Voice Selection (انتخاب آوا)**، **Organ Flutes Voice (آوای فلوت ارگ)** دلخواه را انتخاب کنید.

در دسته فرعی، گزینه [Organ] را لمس کنید و سپس آوای فلوت ارگ دلخواه را انتخاب کنید.

۲ به صفحه **Home (خانه)** برگردید، گزینه **(Organ Flutes)** واقع در گوشه پایین سمت راست نام آوا را لمس کنید تا صفحه **Organ Flutes Voice Edit (ویرایش آوای فلوت‌های ارگ)** فراخوانی شود.

۳ برای تعیین کردن تنظیمات فوتیج، اهرم‌های فوتیج را به سمت دلخواه بلغزانید. تنظیمات فوتیج تعیین کننده صدای اصلی فلوت‌های ارگ هستند.



شما می‌توانید سایر تنظیمات مانند بلندگوی چرخشی و ویبراتو را نیز تغییر دهید.

توجه

واژه "footage" (فوتیج) یک مرجع برای تولید صدای ارگ‌های پایینی سنتی می‌باشد، که در آن صدا بر اساس طول‌های مختلف پایپ‌ها (به فوت) تولید می‌شود.

توجه

- پارامترهای موجود بسته به نوع ارگ متفاوت هستند.
- شما همچنین می‌توانید تنظیمات افکت‌ها و EQ را نیز اعمال کنید. برای مشاهده جزئیات بیشتر، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید (صفحه ۷).

①	Volume (میزان صدا)	میزان صدای کلی فلوت‌های ارگ را تعیین می‌کند.
②	Rotary Speaker (بلندگوی چرخشی)	به صورت متناوب بین سرعت‌های آهسته و تند بلندگوی چرخشی جابجا می‌شود. این پارامتر تنها زمانی موجود است که یک افکت با نام حاوی "Rotary" یا "Rot" اعمال گردد.
③	Vibrato (ویبراتو)	ویبراتو را روشن یا خاموش می‌کند و اجازه می‌دهد عمق و سرعت ویبراتو را تنظیم کنید.
④	Response (پاسخ)	سرعت پاسخ هر دو بخش Attack (حمله) و Release (رها سازی) صدا را تنظیم می‌کند.
⑤	Attack (حمله)	بین دو حالت Attack مختلف جابجا می‌کند: First (اول) و Each (هر کدام)، و طول هر صدای Attack را تعیین می‌کند.

توجه

چنانچه داده آوای دیگری را انتخاب کرده یا دستگاه را بدون اجرای عملکرد ذخیره خاموش نمایید تنظیمات پاک خواهد شد.

۴ گزینه **(Save)** (ذخیره) را لمس کنید و آوای ارگ ایجاد شده را ذخیره نمایید.

برای اطلاع از دستورالعمل‌ها درباره عملکرد ذخیره کردن، به "مدیریت فایل" (صفحه ۳۱) مراجعه کنید.

تنظیم Keyboard Harmony/Arpeggio (هارمونی کیبورد/آرپژ)

نکته

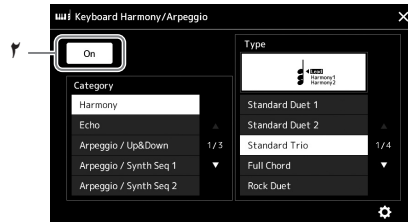
وقتی آوای دیگری برای بخش 1 RIGHT انتخاب می‌کنید، نوع هارمونی/آرپژ کیبورد به صورت خودکار روی حالتی تنظیم می‌شود که به عنوان Voice Set (تنظیم آوا) به خاطر سپرده شده بود. برای مشاهده جزئیات عملکرد Voice Set، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

شما می‌توانید ویژگی‌های هارمونی کیبورد یا آرپژ را برای بهبود یا تغییر صدای بخش‌های سمت راست (RIGHT 1-3) استفاده کنید. هارمونی کیبورد به افکت‌های اجرا مانند هارمونی (دونت، تریو و موارد دیگر)، اکو، ترمولو و تریل برای نت‌های نواخته شده با سمت راست کیبورد اعمال می‌شود. عملکرد آرپژ به شما امکان می‌دهد به سادگی با فشردن نت‌های آکورد، آرپژ (آکوردهای شکسته) را اجرا کنید. مثلاً می‌توانید نت‌های E، C و G را بنوازید تا قطعات دینامیک جالب و ریتمیک اجرا شوند. این ویژگی برای تولید موسیقی و همچنین اجرای زنده کاربرد دارد.

استفاده از هارمونی کیبورد

1 صفحه عملیات را فراخوانی کنید.

[Kbd Harmony/Arp] ← [MENU]



2 عملکرد Keyboard Harmony/Arpeggio را در وضعیت "On" (روشن) قرار دهید.

وقتی این عملکرد در وضعیت "On" باشد، هارمونی کیبورد به طور خودکار به اجرای کیبورد شما اعمال می‌شود.

3 با لمس دسته دلخواه، یعنی "Harmony" یا "Echo" آن را انتخاب کنید.

4 نوع هارمونی یا نوع اکوی دلخواه را لمس کنید.

لمس (تنظیمات جزئی)، پنجره بازشوی تنظیمات جزئی را فراخوانی می‌کند. برای اطلاعات بیشتر، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

5 کیبورد را بنوازید.

افکت انتخابی در مرحله 4 برای ملودی سمت راست اعمال می‌شود.

برای خاموش کردن این افکت، دکمه [HARMONY/ARPEGGIO] را خاموش کنید.

■ انواع دسته هارمونی کیبورد (Harmony/Echo) (هارمونی/اکو)

● Harmony Category (دسته هارمونی)

Standard Duet—Strum (دونت استاندارد - استرام)

این نمونه‌ها افکت‌های هارمونی را برای نت‌های نواخته شده در قسمت دست راست کیبورد بر اساس آکوردهای مشخص شده در قسمت دست چپ از کیبورد بکار می‌برند. (توجه کنید که تنظیمات "۱+۵" و "Octave" از آکورد تأثیر نمی‌پذیرند.)

• وقتی دکمه [ACMP] روشن است و بخش LEFT خاموش است:

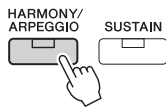
Split Point (نقطه تفکیک) (Style)



قسمت آکورد برای بخش سبک و افکت Harmony (هارمونی)

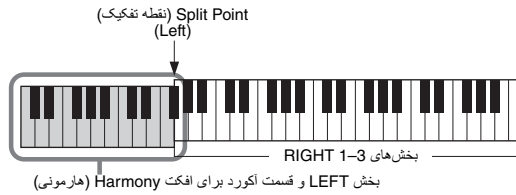
نکته

برای اطلاع از جزئیات درباره نقطه تفکیک، به صفحه ۴۳ مراجعه کنید.

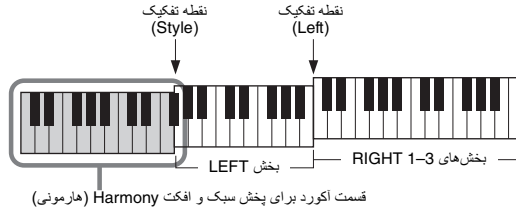


شما می‌توانید با روشن کردن دکمه [HARMONY/ARPEGGIO]، عملکرد را در وضعیت "On" (روشن) قرار دهید.

• وقتی دکمه [ACMP] خاموش است و سمت LEFT روشن است:



• وقتی هر دو دکمه [ACMP] و سمت LEFT روشن هستند:



Multi Assign (تخصیص چندگانه)

افکت Multi Assign بصورت خودکار نت‌های آکوردهای نواخته شده در قسمت راست کیبورد را همزمان به بخش‌های مجزا (اواها) تخصیص می‌دهد. برای مثال، اگر یک آکورد سه‌نتی بنوازید، نخستین نتی که فشار می‌دهید توسط آوای 1 RIGHT، دومین نت توسط آوای 2 RIGHT و سومین نت توسط آوای 3 RIGHT نواخته می‌شود. افکت Multi Assign (تخصیص چندگانه) توسط [ACMP] و وضعیت روشن/خاموش بخش LEFT تحت تأثیر قرار نمی‌گیرد.

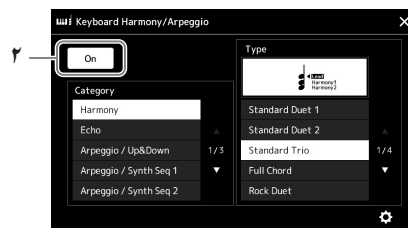
● دسته Echo (اکو) (Trill، Tremolo، Echo)

بدون توجه به وضعیت روشن/خاموش سمت LEFT و [ACMP]، افکت‌های Echo (اکو)، Tremolo (ترمولو) یا Trill (تریل) همزمان با تمپوی تنظیم شده فعلی روی نت پخش شده در سمت راست صفحه کلید اعمال می‌شوند. در نظر داشته باشید که Trill زمانی کار می‌کند که دو نت از کیبورد بصورت همزمان نگاه داشته شوند (یا دو نت آخر در صورتیکه بیشتر از دو نت نگاه داشته شده باشد) و آن نت‌ها را بصورت متناوب پخش می‌کند.

استفاده از Arpeggio (آرپژ)

۱ صفحه عملیات را فراخوانی کنید.

[MENU] ← [Kbd Harmony/Arp]



۲ عملکرد Keyboard Harmony/Arpeggio را در وضعیت "On" (روشن) قرار دهید.

وقتی این عملکرد در وضعیت "On" باشد، هارمونی کیبورد به طور خودکار به اجرای کیبورد شما اعمال می‌شود.

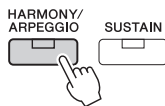
۳ برای انتخاب یک دسته غیر از "Harmony" یا "Echo" لمس کنید.

۴ نوع آرپژ موردنظرتان را لمس کنید.

لمس [تنظیمات جزئی] تنظیمات جزئی را فراخوانی می‌کند. برای اطلاعات بیشتر، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

تکنه

شما می‌توانید با روشن کردن دکمه [HARMONY/ARPEGGIO]، عملکرد را در وضعیت "On" (روشن) قرار دهید.



۵ بخش یک نت یا چند نت برای اجرای آرپژ.

عبارت آرپژی بسته به نت‌های بخش شده متفاوت است.

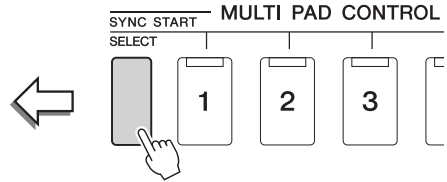
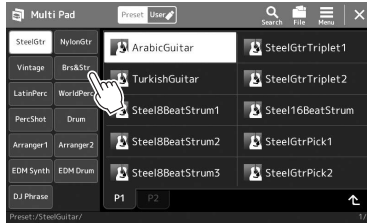
برای خاموش کردن این افکت، دکمه [HARMONY/ARPEGGIO] را خاموش کنید.



نکته

- با استفاده از عملکرد Arpeggio Quan-tize، بخش آرپژ را می‌توانید با بخش آهنگ/سبک همگام کنید، در این صورت می‌توانید هرگونه نقص جزئی در زمانبندی را تصحیح کنید. این مورد را می‌توانید در صفحه تنظیم کنید:
← [MENU] ← [Voice Setting] ← [Arpeggio].
- اگر عملکرد Arpeggio Hold (نگهداشت آرپژ) را به سوییچ پای اختصاص دهید، بخش آرپژ حتی بعد از رها شدن نت نیز ادامه پیدا می‌کند. برای اطلاعات از دستورالعمل‌ها، به صفحه ۵۵ مراجعه کنید.

۱ دکمه MULTI PAD CONTROL [SELECT] را برای فراخوانی صفحه Multi Pad Bank Selection (انتخاب بانک مولتی پد) فشار دهید.



تکنه

همچنین می‌توانید پنجره Multi Pad Selection (انتخاب مولتی پد) را از طریق Home (خانه) نیز فراخوانی کنید (صفحه ۲۴).

۲ Multi Pad Bank (بانک مولتی پد) را لمس کنید.

۳ در صورت تمایل، مولتی پد(ها) را امتحان کنید.

کافی است دکمه‌های [1]-[4] MULTI PAD CONTROL را برای شروع پخش قطعه مربوطه فشار دهید. برای توقف پخش، دکمه [STOP] را فشار دهید. برای کسب اطلاعات بیشتر درباره کنترل پخش مولتی پد، به "کنترل پخش مولتی پد" (صفحه ۶۲) مراجعه کنید.

تکنه

برای مشاهده عملیات‌های پایه درباره صفحه Multi Pad Selection (انتخاب مولتی پد) به "File Selection Display" (صفحه انتخاب فایل) (صفحه ۲۴) مراجعه کنید.

ایجاد و ویرایش مولتی پدها

شما می‌توانید مولتی پدهای اولیه را به سه روش ایجاد کنید:

- ایجاد قطعات جدید
- ویرایش کردن قطعات مولتی پد موجود
- لینک دادن به فایل‌های صوتی Audio Link Multi Pad (مولتی پد لینک صوتی)

همچنین، با مدیریت هر مولتی پد می‌توانید Multi Pad Bank (بانک مولتی پد) اولیه را ایجاد کنید. برای مشاهده جزئیات بیشتر، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید (صفحه ۷).

به خاطر سپردن تنظیمات پانل اولیه با One Touch Setting (تنظیم تکلمسی)

نکته

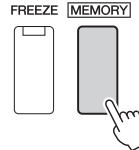
برای اطلاع درباره تنظیمات پانل که در تنظیم تکلمسی به خاطر سپرده می‌شوند، به قسمت One Touch Setting در "Parameter Chart" (نمودار پارامترها) در Data List (لیست داده‌ها) در این وبسایت مراجعه کنید (صفحه ۷).

شما می‌توانید تنظیمات پانل اولیه خود (عمدتاً سبک، آواها و مولتی‌پدها) را در یک تنظیم تکلمسی (OTS) به خاطر بسپارید. تنظیم تکلمسی جدید ایجاد شده به صورت یک سبک در درایو User یا درایو فلش USB ذخیره می‌شود و می‌توانید به عنوان بخشی از آن سبک، تنظیم تکلمسی را فراخوانی کنید.

۱ سبک دلخواه را برای بخاطر سپردن تنظیمات تکلمسی انتخاب کنید.

۲ تنظیمات پانل دلخواه را انجام دهید مانند تنظیمات مربوط به صدا و افکت‌ها.

۳ دکمه [MEMORY] را در قسمت REGISTRATION MEMORY فشار دهید.



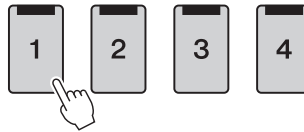
پیامی نمایش داده می‌شود. با این حال، نیازی نیست در اینجا تنظیمی انجام دهید زیرا تنظیمات روشن/خاموش در این صفحه بر عملکرد تنظیم تکلمسی تأثیری ندارند.

۴ دکمه ONE TOUCH SETTING [1]-[4] موردنظر که مایلید تنظیمات پانل در آن ذخیره شوند را فشار دهید.

نکته

در رابطه با آن دسته از دکمه‌های OTS که تنظیمات پانل روی آنها ذخیره نکرده‌اید، تنظیمات OTS سبک اصلی حفظ می‌شود.

— ONE TOUCH SETTING —



در این زمان، یک پیغام بر روی صفحه ظاهر می‌شود که پیشنهاد می‌دهد تنظیمات پانل را ذخیره کنید. برای رفتن به تنظیمات پانل مختلف و حفظ کردن آنها در سایر دکمه‌ها، گزینه [No] را لمس کنید و سپس مراحل ۲-۴ را حسب نیاز تکرار کنید، در نهایت همه تنظیمات جدید را در مرحله ۵ در زیر ذخیره کنید.

توجه

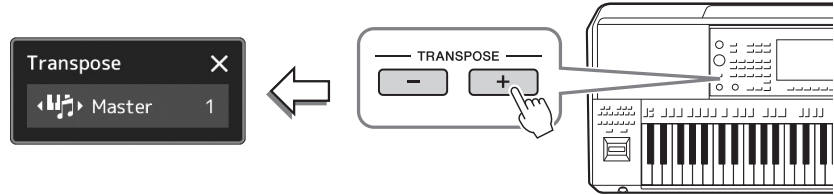
اگر سبک را تغییر دهید یا دستگاه را خاموش کنید بدون اینکه ذخیره کنید، تنظیمات تکلمسی حفظ شده از بین می‌روند.

۵ برای فراخوانی صفحه Style Selection (انتخاب سبک) برای ذخیره کردن داده‌های خود گزینه [Yes] را لمس کنید و سپس تنظیمات فعلی را به عنوان یک User Style (سبک کاربر) ذخیره کنید.

برای اطلاع از دستورالعمل‌ها درباره عملکرد ذخیره کردن، به "مدیریت فایل" (صفحه ۳۱) مراجعه کنید.

جابجایی زیروبمی در نیمپرده‌ها (دکمه‌های [-]/[+]) (TRANSCOPE)

دکمه‌های TRANSCOPE [-]/[+] زیروبمی کلی دستگاه (صدای کیبورد، پخش سبک، پخش آهنگ MIDI و موارد دیگر) را بین گام‌های نیمپرده‌ای (از 12- و 12) تغییر می‌دهند. برای بازنشانی فوری مقدار جابجایی به 0، دکمه‌های [+] و [-] را به طور همزمان فشار دهید.



نکته

- در صورتی که مایلید زیروبمی آهنگ صوتی را تغییر دهید، از پارامتر Pitch Shift (تغییر زیروبمی) در صفحه ۷۰ استفاده کنید.
- عملکردهای جابجایی آوای درام کیت یا کیت SFX را تحت تأثیر قرار نمی‌دهند.

نکته

- جابجایی را می‌توان از طریق [MENU] ← [Transpose] در صفحه انجام داد. برای مشاهده جزئیات بیشتر، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

شما می‌توانید بخش مورد نظر برای جابجایی را به طور مستقل انتخاب کنید. گزینه بالامندی TRANSCOPE [-]/[+] و سپس دکمه‌های [-]/[+] را برای جابجایی آن استفاده کنید.

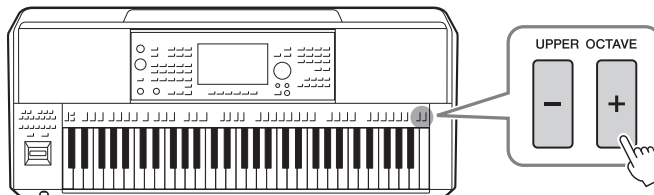
زیروبمی کل صدا به استثنای آهنگ صوتی را جابجا می‌کند و صدا را از سوکت‌های [MIC/GUITAR INPUT] یا [AUX IN] وارد می‌کند.	Master (اصلی)
جابجایی زیروبمی کیبورد شامل ریشه آکورد برای پخش سبک.	Keyboard (کیبورد)
زیروبمی آهنگ MIDI را ترنسپوز/جابجا می‌کند.	Song (آهنگ)

تنظیم دقیق زیروبمی

به صورت پیش‌فرض زیروبمی کل دستگاه با توجه به تمپرمان برابر روی ۴۴۰ هرتز تنظیم می‌شود. این تنظیم را می‌توان از طریق صفحه‌ای که با [MENU] ← [Master Tune] فراخوانی می‌شود تغییر داد. برای مشاهده جزئیات بیشتر، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

جابجایی زیروبمی در اکتاوها (دکمه‌های [-]/[+]) (UPPER OCTAVE)

دکمه‌های UPPER OCTAVE [-]/[+] به شما امکان می‌دهند زیروبمی بخش‌های 1-3 Right را در واحدهای اکتاو به بالا یا پایین جابجا کنید. برای بازنشانی فوری مقدار اکتاو به 0، دکمه‌های [+] و [-] را به طور همزمان فشار دهید.

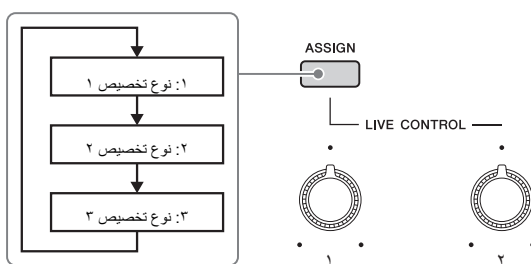


تنظیم کنترل کننده‌های قابل تخصیص

شما می‌توانید پارامترها و عملکردها را به دکمه‌های گردان LIVE CONTROL، دسته LIVE CONTROL، دکمه [STYLE TEMPO LOCK/ ASSIGNABLE] یا سوئیچ‌های پایی اختیاری تخصیص دهید تا عملیات سریع و کنترل گویا حین نواختن کیبورد ممکن شود. راه‌اندازی کنترل کننده‌های قابل تخصیص از حافظه ثبت ذخیره شده/فراخوانی مجدد می‌شوند تا همه آنها را یکجا تغییر دهید.

انتخاب انواع تخصیص دکمه‌های گردان LIVE CONTROL

هر راه‌اندازی پارامترهای تخصیص یافته برای دکمه‌های گردان "Knob Assign Type" (نوع تخصیص دکمه گردان) نامیده می‌شوند. سه نوع تخصیص دکمه (۱-۳) وجود دارد و با فشار دادن دکمه [ASSIGN] LIVE CONTROL می‌توان به ترتیب بین آنها جابجا شد. انواع تخصیص انتخاب شده برای دکمه‌های گردان هنگامی که دستگاه خاموش می‌شود، بازنشانی خواهند شد؛ با این حال، این را می‌توان به راحتی در Registration Memory (صفحه ۸۷) ذخیره کرد.

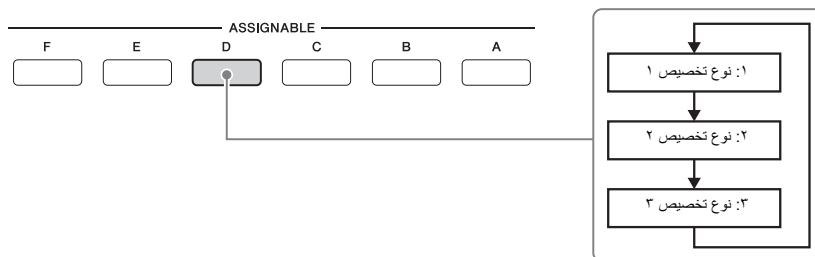


ویرایش نوع تخصیص دکمه‌های گردان

دکمه گردان نوع تخصیص ۱-۳ را می‌توان در صفحه Edit (ویرایش) که از طریق [MENU] ← [Live Control] فراخوانده می‌شود، ویرایش کرد. برای مشاهده جزئیات موارد قابل ویرایش، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

انتخاب انواع تخصیص دسته LIVE CONTROL

هر راه‌اندازی پارامترهای تخصیص یافته برای دسته، "Joystick Assign Type" (نوع تخصیص دسته کنترل) نامیده می‌شوند. سه نوع تخصیص دسته کنترل (۱-۳) وجود دارد و با فشار دادن دکمه پیش‌فرض [D] ASSIGNABLE می‌توان به ترتیب بین آنها جابجا شد. انواع تخصیص انتخاب شده برای دسته کنترل هنگامی که دستگاه خاموش می‌شود، بازنشانی خواهند شد؛ با این حال، این را می‌توان به راحتی در Registration Memory (صفحه ۸۷) ذخیره کرد.

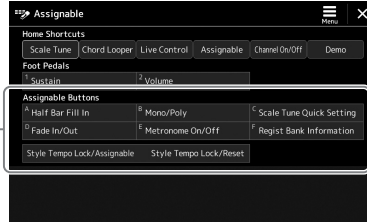


ویرایش نوع تخصیص دسته کنترل

انواع تخصیص دسته کنترل ۱-۳ را می‌توان در صفحه Edit (ویرایش) که به روش‌های زیر فراخوانده می‌شود، ویرایش کرد: [MENU] ← [Live Control]. برای مشاهده جزئیات موارد قابل ویرایش، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

عملکردهای مختلف را می‌توان به ASSIGNABLE [A]–[F] و دکمه [STYLE TEMPO LOCK/ASSIGNABLE] تخصیص داد.

۱ برای فراخوانی صفحه **Edit** (ویرایش)، **[MENU] ← [Assignable]** را لمس کنید.



۲ روی گزینه مورد نظر در ناحیه **"Assignable Buttons"** (دکمه‌های قابل تخصیص) دو بار ضربه بزنید (نشان داده شده در بالا).

پنجره بازشوی انتخاب عملکرد ظاهر می‌شود.

۳ عملکرد موردنظر را لمس کنید.

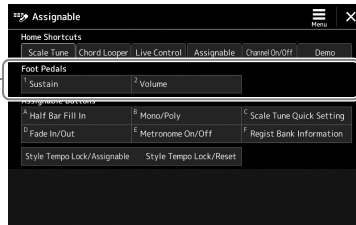
نکته

تفاوت‌هایی بین ASSIGNABLE [A]–[F] و دکمه [STYLE TEMPO LOCK/ASSIGNABLE] که عملکردها به آن تخصیص می‌یابند وجود دارد. برای مشاهده جزئیات مربوط به عملکردهای قابل تخصیص، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

تخصیص عملکردها به سوئیچ‌های پایی/کنترل کننده‌های پایی

شما می‌توانید عملکردهای مختلف را به سوئیچ‌های پایی/کنترل کننده‌های پایی تخصیص دهید.

۱ برای فراخوانی صفحه **Edit** (ویرایش)، **[MENU] ← [Assignable]** را لمس کنید.



۲ روی گزینه مورد نظر در ناحیه **"پدال‌های پایی"** دو بار ضربه بزنید (نشان داده شده در بالا).

پنجره بازشوی انتخاب عملکرد ظاهر می‌شود.

۳ عملکرد موردنظر را لمس کنید.

نکته

- برای مشاهده جزئیات مربوط به پارامترها و عملکردهای قابل تخصیص، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.
- برای اتصال سوئیچ‌های پایی/کنترل کننده‌های پایی، به بخش "Connecting" "Footswitches/Foot Controllers" (صفحه ۱۰۵) مراجعه کنید.

نواختن با سبک‌ها— عملیات‌های حین نواختن ساز

اگر همه تنظیمات موردنظر را برای یک آهنگ تکی (در قسمت‌های قبل) اعمال کردید، اکنون آماده نواختن ساز هستید. این قسمت عمدتاً عملیات‌های مختلف مرتبط با سبک را توضیح می‌دهد که حین نواختن کیبورد استفاده خواهید کرد: پخش سبک، اعمال کردن افکت‌های گویا و پخش مولتی‌پد.

کار کردن با پخش سبک

شروع و توقف پخش سبک

START/STOP



● دکمه [START/STOP]

پخش را از قسمت ریتم سبک فعلی شروع می‌کند. برای توقف پخش، دکمه را دوباره فشار دهید.

ACMP



● پخش ریتم و همنازی خودکار (ACMP)

وقتی دکمه [ACMP] روشن است، همنازی خودکار و قسمت ریتم هر دو هنگام پخش آکورد در قسمت آکورد در حین پخش سبک قابل پخش هستند.

SYNC START



● دکمه [SYNC START]

این پخش سبک را در حالت "standby" قرار می‌دهد. وقتی یک نت را روی کیبورد فشار می‌دهید (وقتی [ACMP] خاموش است) یا یک آکورد را با دست چپتان می‌نوازید (وقتی [ACMP] روشن است) سبک شروع به پخش می‌کند. در حین پخش سبک، فشردن این دکمه سبب توقف سبک می‌شود و پخش به حالت آماده به کار می‌رود.

SYNC STOP



● دکمه [SYNC STOP]

شما می‌توانید هر زمانی که مایل باشید با نواختن یا رها کردن دکمه‌ها در بخش آکورد کیبورد، سبک را آغاز یا متوقف کنید. بررسی کنید دکمه [ACMP] روشن باشد، سپس دکمه [SYNC STOP] را فشار دهید و با کیبورد بنوازید.

تکمه

وقتی نوع انگشت‌گذاری آکورد (صفحه ۴۰) روی "Full Keyboard" (فول کیبورد) یا "AI Full Keyboard" (فول کیبورد AI) تنظیم شده است، نمی‌توانید توقف همگامسازی را فعال کنید.

INTRO



● دکمه‌های INTRO [I]–[III]

این دستگاه دارای سه قسمت Intro (پیش درآمد) مختلف است که می‌توانید قبل از شروع پخش سبک آنها را به ابتدا اضافه کنید. بعد از فشردن یکی از دکمه‌های INTRO [I]–[III]، پخش سبک را شروع کنید. وقتی Intro پخش را به پایان می‌برد، پخش سبک به صورت خودکار به قسمت اصلی جابجا می‌شود.

ENDING/rit.



● دکمه‌های ENDING/rit. [I]–[III]

این دستگاه دارای سه قسمت پایان مختلف است که می‌توانید قبل از توقف پخش سبک آنها را به انتها اضافه کنید. وقتی در حین پخش Style یکی از دکمه‌های ENDING [I]–[III] را فشار می‌دهید، Style پس از نواخته شدن پایان به صورت خودکار متوقف می‌شود. شما می‌توانید با فشار دادن دوباره همان دکمه ENDING در حین پخش پایان کاری کنید که پایان به صورت تدریجی آرام (ritardando) شود.

Fade In/Out (توقف/پخش تدریجی)

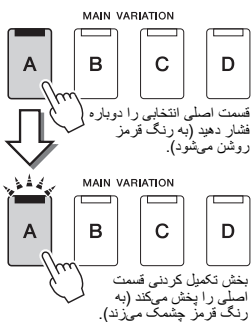
عملکرد Fade In/Out (توقف/پخش تدریجی) هنگام شروع/توقف پخش یک سبک یا آهنگ، پخش به صورت تدریجی شروع/متوقف می‌شود. این عملکرد را می‌توانید به دکمه‌های قابل تخصیص و پدال‌های پایی تخصیص دهید.



چپت مشاهده اطلاعات درباره تخصیص عملکردها به هر کنترل کننده، به "تنظیم کنترل کننده‌های قابل تخصیص" (صفحه ۵۴) و "تنظیم عملکردها یا میانبرها برای دکمه‌های ASSIGNABLE" (صفحه ۹۵) مراجعه کنید.

- برای شروع پخش با حالت پخش تدریجی:
وقتی پخش متوقف شود، دکمه/پدال مورد نظر که این عملکرد به آن تخصیص یافته است را فشار دهید. سپس دکمه [START/STOP] مربوط به سبک (یا دکمه [PLAY/PAUSE] [▶/⏸] برای آهنگ MIDI) را فشار دهید.
- برای توقف پخش با حالت توقف تدریجی:
حین پخش، دکمه/پدال مورد نظر که این عملکرد به آن تخصیص یافته است را فشار دهید.

تعبیر الگوهای متفاوت (قسمت‌ها) حین پخش سبک



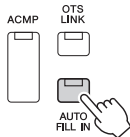
هر سبک دارای چهار قسمت Main (اصلی) متفاوت، چهار قسمت کامل شونده و یک قسمت Break (وقفه) است. با استفاده از این قسمت‌ها به صورت کارآمد، شما می‌توانید به آسانی صدای اجرای خود را دینامیک‌تر و حرفه‌ای‌تر کنید. این قسمت می‌تواند در حین پخش سبک از داده تغییر کند.

● دکمه‌های MAIN VARIATION [A]–[D]

برای انتخاب قسمت اصلی یکی از دکمه‌های MAIN VARIATION [A]–[D] را فشار دهید (دکمه به رنگ قرمز روشن می‌شود). هر کدام یک الگوی هم‌نوازی چند میزان یا بیشتر بوده و به صورت نامحدودی نواخته می‌شود. فشار دادن دوباره دکمه MAIN VARIATION یک الگوی کامل شونده مناسب را برای جذاب‌تر کردن تکرار ریتم و شکسته می‌نوازد. پس از پایان نواختن کامل شونده، به آرامی به بخش اصلی می‌رود.

عملکرد AUTO FILL IN

وقتی دکمه [AUTO FILL IN] روشن است، فشردن هر کدام از دکمه‌های MAIN VARIATION [A]–[D] در حین پخش به صورت خودکار یک قسمت فیل این را پخش می‌کند تا جابجایی پویا و راحت به قسمت بعدی (یا همان) قسمت امکان‌پذیر باشد.



Style Section Reset (بازنشانی قسمت سبک)

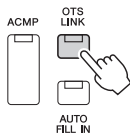
حین پخش یک سبک، با ضربه زدن روی دکمه [RESET/TAP TEMPO] می‌توانید به قسمت بالایی برگردید (صفحه ۴۰) (موقعیت پخش را برای افکت‌های تکرار لکنت "reset" (بازنشانی) کنید).

زمان‌بندی تغییر پخش سبک

وقتی بخش‌های سبک تغییر می‌کنند، می‌توانید عملکرد را انتخاب کنید. برای مشاهده جزئیات بیشتر، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

به صورت خودکار تنظیمات تکلمسی را برای قسمت‌های اصلی تغییر دهید (OTS LINK)

عملکرد راحت OTS Link (تنظیمات تکلمسی) به شما اجازه می‌دهد که با انتخاب یک قسمت اصلی متفاوت (D–A)، به صورت خودکار تنظیمات تکلمسی را تغییر دهید. قسمت‌های اصلی A، B، C و D به ترتیب مربوط به تنظیمات تکلمسی ۱، ۲، ۳ و ۴ می‌شوند. برای استفاده از عملکرد OTS Link، دکمه [OTS LINK] را فشار دهید.



شما می‌توانید زمان‌بندی که تنظیمات تکلمسی با MAIN VARIATION [A]–[D] تغییر می‌یابند را تغییر دهید. بدین منظور، صفحه را از طریق [MENU] ← [Style Setting] ← [Setting] فراخوانی کنید، سپس پارامتر OTS Link Timing را تنظیم کنید. برای مشاهده جزئیات بیشتر، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید (صفحه ۷).



● دکمه [BREAK]

به شما اجازه افزودن وقفه‌های دینامیک را در ریتم همنازی می‌دهد. دکمه [BREAK] را حین پخش سبک فشار دهید. وقتی نواختن الگوی وقفه یک-میزانه به پایان می‌رسد، پخش سبک به صورت خودکار به قسمت Main (اصلی) جابجا می‌شود.

در باره وضعیت چراغ‌های دکمه‌های قسمت (ENDING · BREAK · MAIN VARIATION · INTRO)

- نارنجی: قسمت اکنون انتخاب شده است.
- نارنجی (چشمک‌زن): این قسمت بعد از قسمت انتخاب شده فعلی پخش می‌شود.
- چراغ‌های MAIN VARIATION [A]-[D] نیز در حین پخش تکمیل شونده به رنگ نارنجی چشمک می‌زنند.
- آبی: این قسمت حاوی داده است اما فعلاً انتخاب نشده است.
- خاموش: این قسمت فاقد داده است و پخش آن مقدور نیست.

ضبط و پخش یک توالی آکورد-لُوپر آکورد

حین پخش یک سبک، شما معمولاً آکوردها را با دست چپ مشخص خواهید کرد. با این حال، با عملکرد راحت Chord Looper شما قادر خواهید بود یک توالی از آکوردها را ضبط کنید و آن را در یک حلقه پخش کنید. برای مثال، اگر یک پیشرفت آکورد "C ← G ← F ← C" را ضبط کنید، پخش سبک به طور خودکار با آکوردهای "C ← G ← F ← C ← G ← F ← C" ... زیرا آکوردهایی که در یک حلقه پخش می‌شوند، دیگر نیاز نخواهد داشت الگوی آکورد را به طور دستی تکرار کنید - این به شما اجازه می‌دهد روی اجرا و سایر عملیات متمرکز شوید.

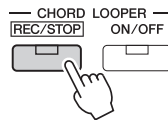
پخش حلقه یک توالی حلقه حین پخش سبک

شما می‌توانید توالی آکورد موردنظر را بلافاصله ضبط کرده و به صورت حلقه پخش کنید.

۱ حین پخش یک سبک، دکمه [REC/STOP] CHORD LOOPER را فشار دهید.

دکمه

وقتی [REC/STOP] روشن می‌شود، دکمه [ACMP] به طور خودکار روشن می‌شود.



دکمه [REC/STOP] چشمک می‌زند تا نشان دهد عملکرد Chord Looper آماده ضبط است. در میزان بعدی سبک، دکمه [REC/STOP] روشن می‌شود و ضبط آغاز می‌گردد.

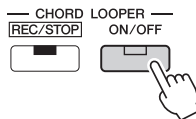
۲ آکوردها را در کیبورد مطابق با تمپوی پخش سبک وارد کنید.



ضبط توالی آکورد ادامه می‌یابد تا زمانی که ضبط در مرحله ۳ متوقف شود.

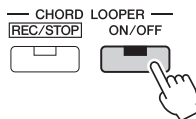
وقتی توالی آکورد پخش می‌شود، دکمه [ACMP] چشمک می‌زند، ورودی آکورد غیرفعال می‌شود و کیبورد به طور کامل تنها برای نواختن استفاده می‌شود.

۳ دکمه [ON/OFF] CHORD LOOPER را فشار دهید تا ضبط متوقف شده و پخش حلقه‌ای توالی آکورد شروع شود.



ضبط متوقف می‌شود و دکمه [ON/OFF] به رنگ نارنجی چشمک می‌زند و وارد حالت آماده برای پخش حلقه‌ای می‌شود. در میزان بعدی سبک، دکمه [ON/OFF] به رنگ نارنجی روشن می‌شود و توالی آکورد ضبط شده در مرحله ۲ به صورت حلقه‌ای پخش خواهد شد.

۴ برای توقف پخش حلقه، دکمه [ON/OFF] CHORD LOOPER را فشار دهید.



پخش توالی آکورد متوقف می‌شود و سبک به حالت پخش نرمال بر می‌گردد.

- دکمه [ON/OFF] به رنگ آبی روشن می‌شود که نشان می‌دهد توالی آکورد ضبط شده است و پخش حلقه‌ای متوقف می‌گردد.
- با فشار دادن دکمه [ON/OFF]، پخش حلقه‌ای توالی آکورد ضبط شده در مراحل ۱-۳ مجدداً شروع می‌شود.

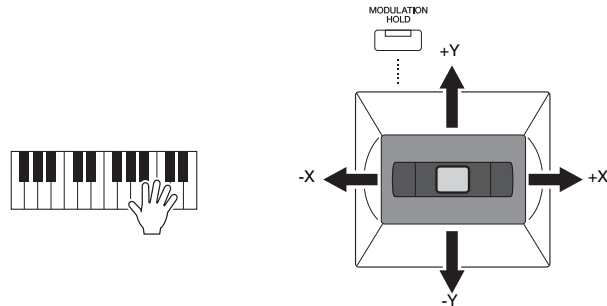
ویژگی‌های پیشرفته عملکرد Chord Looper

- همچنین، زمانی که پخش سبک متوقف است، می‌توانید ضبط توالی آکورد را با استفاده از SYNC START شروع کنید.
- همچنین، شما می‌توانید توالی‌های آکورد ضبط شده را از طریق [MENU] ← [Chord Looper] نیز فراخوانی کنید.
- تا هشت توالی آکورد را می‌توان به خاطر سپرد.
- شما می‌توانید هر توالی آکورد را به صورت جداگانه جهت فراخوانی مجدد آینده ذخیره کنید.
- برای مشاهده جزئیات بیشتر، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

کنترل حرکتی اجرای خود

استفاده از دسته کنترل

به طور پیش فرض، با حرکت دادن دسته کنترل در جهت های عمودی (Y) یا افقی (X) می توانید زیربومی ها را به بالا یا پایین بکشید یا افکت های مادولاسیون را اعمال نمایید. دسته کنترل را حرکت دهید تا در حین نواختن کیبورد بتوانید صدا را کنترل کنید.



● X: Pitch Bend (کشش صدا)

در حین نواختن کیبورد، زیربومی ها را به بالا (با انتقال دسته کنترل به سمت راست) یا پایین (با حرکت دسته کنترل به سمت چپ) می کشد. این عملکرد برای تمام بخش های کیبورد (RIGHT 1-3 و LEFT) اعمال می شود.

● Y: Modulation (مدولاسیون)

عملکرد Modulation (مدولاسیون) یک افکت و بیراتو برای نت های نواخته شده در کیبورد اعمال می کند. به صورت پیش فرض این عملکرد برای بخش های 1-3 RIGHT اعمال می شود.

با استفاده از دسته کنترل می توانید پارامترهای مختلف را تخصیص دهید. برای مشاهده جزئیات بیشتر، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

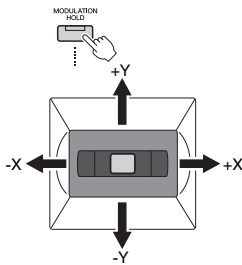
نکته

بسته به تنظیم سبک ممکن است افکت های کشش صدا و مدولاسیون در حین پخش سبک روی سمت LEFT اعمال نشوند.

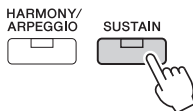
ثابت نگه داشتن مقادیر (JOYSTICK HOLD)

دسته فرمان هنگام رهاسازی به طور خودکار در حالت وسط قرار می گیرد. با این حال، شما می توانید مقادیر فعلی را با فشار دادن دکمه [JOYSTICK HOLD] ثابت نگه دارید.

- اگر دکمه [JOYSTICK HOLD] در حین حرکت دادن دسته فرمان فعال شود، مقادیر ثابت می شوند و حتی پس از رهاسازی دسته کنترل نگه داشته می شوند. به طور پیش فرض، تنها مقدار محور Y ثابت است و ثابت نگه داشته می شود. برای مشاهده جزئیات بیشتر، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.
- اگر دکمه [JOYSTICK HOLD] خاموش باشد، مقادیر نگه داشته شده آزاد می شوند.



اعمال کردن افکت ساستین به آواهای RIGHT 1-3



دکمه [SUSTAIN]، عملکرد ساستین را روشن و خاموش می کند. وقتی این عملکرد روشن باشد، همه نت های نواخته شده در کیبورد با قسمت دست راست (RIGHT 1, 2, 3) از ساستین طولانی تری برخوردار خواهند بود.

پخش و کنترل آواهای Super Articulation (وضوح گفتار قوی)

نکته

افکت وضوح گفتار اعمال شده بسته به آوای انتخاب شده متفاوت خواهد بود. برای مشاهده جزئیات بیشتر، به Data List (لیست داده‌ها) در وبسایت مراجعه کنید.

عبارت "articulation" (وضوح گفتار قوی) در موسیقی معمولاً به جابجایی یا تداوم بین نت‌ها اشاره دارد. این حالت معمولاً در تکنیک‌های خاص اجرا مانند استاکاتو، لگاتو یا اسلر نمود پیدا می‌کنند. آواهای با وضوح گفتار قوی (آواهای S.Art) به شما امکان می‌دهند ظرافت‌های دقیق، بسیار واقعی و گویا به راحتی و با همان شکلی که می‌نوازید ایجاد کنید. نوع آوا (S.Art) در بالای نام Super Articulation Voices (آواهای وضوح گفتار قوی) در صفحه Voice Selection (انتخاب آوا) مشخص می‌شود.

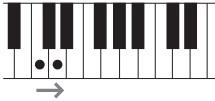
افکت‌های برقراری خودکار پیوند Super Articulation Voices (آواهای وضوح گفتار قوی)

■ آواهای S.Art

آواهای S.Art مزایای بسیاری دارند که در کوتاه‌ترین زمان می‌توانید با قدرت و گیرایی بسیاری آنها را کنترل کنید.

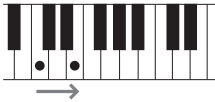
مثال: آوای ساکسیفون

اگر در هر لگاتو یک C و سپس D کنار آن را بزنید، متوجه می‌شوید که نت به طور یکنواخت تغییر می‌کند مانند اینکه یک نوازنده ساکسیفون آن را یک نفس دمیده است.



مثال: آوای گیتار کنسرت

اگر یک نت C و به دنبال آن E در بالای آن به شیوه لگاتو بنوازید، زیریمی از C به E تغییر پیدا می‌کند.



نکته

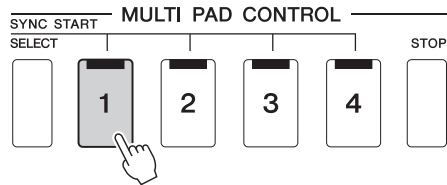
شما می‌توانید صداهای وضوح گفتار را به طور دستی و با استفاده از عملکردهای "Articulation 1-2" وقتی آوا دارای صداهای متناظر است اعمال کنید. این عملکردها را می‌توان به دکمه‌های ASSIGNABLE، دکمه [STYLE TEMPO LOCK/ASSIGNABLE] یا پدال‌های پای (صفحات ۵۵، ۹۵) تخصیص داد.

نکته

- دو نوع داده مولتی‌پد وجود دارد. برخی از انواع یک بار پخش شده و هنگامی که به انتها می‌رسند متوقف می‌شوند. سایر موارد به صورت مکرر (حلقه‌ای) پخش می‌شوند.
- با فشار دادن پد در حال پخش، اجرای آن متوقف شده و عبارت دوباره از ابتدا شروع می‌شود.

۱ هر کدام از دکمه‌های [1]–[4] MULTI PAD CONTROL را برای نواختن یک قطعه مولتی‌پد فشار دهید.

قطعه مربوطه برای دکمه با تنظیم تمپو موجود شروع به پخش کرده و تا انتها ادامه می‌یابد. همزمان می‌توانید حداکثر چهار مولتی‌پد بنوازید.



نکته

- در حین پخش سبک یا آهنگ MIDI، دکمه Multi Pad را فشار دهید تا پخش از ابتدای میزان بعدی شروع شود. هنگام توقف سبک یا آهنگ MIDI، اگر دکمه Multi Pad را فشار دهید، فوراً پخش شروع می‌شود.
- در حین پخش سبک یا آهنگ MIDI، اگر دکمه STYLE CONTROL [START/PLAY/] یا [STOP] MIDI [▶/⏸] را فشار دهید، پخش مولتی‌پد(ها) نیز متوقف می‌شود. وقتی سبک و آهنگ MIDI هر دو در حال پخش هستند، اگر دکمه MIDI [▶/⏸] (PLAY/PAUSE) را فشار دهید، پخش آهنگ، سبک و مولتی‌پد(ها) متوقف می‌شود. این عملکرد را می‌توان از طریق تنظیمات صفحات Song Setting و Style Setting تغییر داد. برای مشاهده جزئیات بیشتر، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

۲ برای توقف پخش مولتی‌پد(ها)، دکمه [STOP] را فشار دهید.

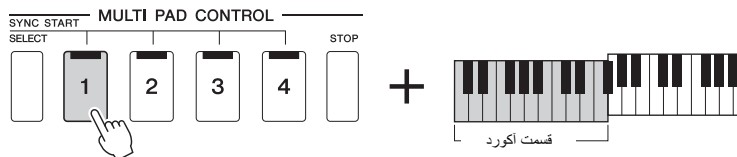
برای توقف پدهایی خاص، به طور همزمان دکمه [STOP] را نگهدارید و پد(هایی) را که می‌خواهید متوقف شوند فشار دهید.

نکاتی درباره چراغ وضعیت دکمه‌های [1]–[4] MULTI PAD CONTROL

- آبی: نشان می‌دهد که پد مربوطه دارای داده (عبارت) می‌باشد.
- نارنجی: نشان می‌دهد که پد مربوطه در حال پخش می‌باشد.
- نارنجی (چشمکزن): نشان می‌دهد که پد مربوطه در حالت آماده به کار است (شروع سینکرو؛ به قسمت صفحه ۶۳ مراجعه کنید).
- خاموش: نشان می‌دهد که پد مربوطه هیچ داده‌ای ندارد و قابل پخش نیست.

استفاده از Chord Match (تطبیق آکورد)

وقتی [ACMP] یا بخش LEFT روشن است، عبارت‌های مولتی‌پد به صورت خودکار زیربومی را تغییر می‌دهند تا با آکورد نواخته شده در قسمت آکورد مطابقت داشته باشد. قبل/بعد از فشردن هر کدام از مولتی‌پدها، آکورد را در قسمت آکورد بنوازید.



نکته

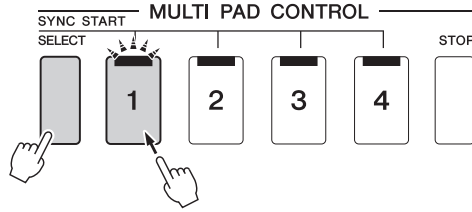
بعضی از مولتی‌پدها از تطبیق آکورد تأثیر نمی‌پذیرند.

استفاده از عملکرد Synchro Start (شروع سینکروی) مولتی‌پد

با نواختن کیبورد یا شروع پخش سبک نیز می‌توانید پخش مولتی‌پد را شروع کنید.

۱ هنگامی که دکمه [SELECT] MULTI PAD CONTROL را نگهداشته‌اید، دکمه دلخواه یا دکمه‌هایی از [1]–[4] را فشار دهید.

دکمه‌های مربوطه به رنگ نارنجی چشمک می‌زنند و نشان دهنده وضعیت آماده به کار هستند.



۲ پخش مولتی‌پد را شروع کنید.

- وقتی [ACMP] خاموش است، هر کدام از نت‌ها را فشار دهید یا یک سبک پخش کنید.
- وقتی [ACMP] روشن است، یک آکورد را در قسمت آکورد یا یک سبک پخش کنید.

اگر یک مولتی‌پد را در حین پخش سبک یا آهنگ در حالت آماده به کار قرار دهید، هر کدام از نت‌ها را که فشار دهید (هنگامی که [ACMP] خاموش است) یا اگر یک آکورد را در قسمت آکورد فشار دهید (وقتی [ACMP] روشن است)، پخش مولتی‌پد از ابتدای میزان بعدی متوقف می‌شود.

نکته

برای لغو وضعیت آماده به کار پد انتخابی، همین کار را تکرار کنید یا کافی است دکمه [STOP] را فشار دهید تا وضعیت همه پدها لغو شود.

نکته

وقتی دو یا تعداد بیشتری مولتی‌پد در حالت آماده به کار هستند، هر کدام از آنها را فشار دهید، پخش همگی به صورت همزمان شروع می‌شود.

خوانندگی با پخش آهنگ—راه اندازی

این قسمت توضیح می‌دهد چگونه اجرای خوانندگی خود به همراه آهنگ‌ها را با استفاده از تنظیمات Song selection (انتخاب آهنگ) راه‌اندازی کنید.

چنانچه در فصل ۱ ذکر شد، تنظیمات انجام شده در این قسمت را می‌توان به صورت گروهی به عنوان یک تنظیم آهنگ در Registration Memory (حافظه ثبت) ذخیره کرد (صفحه ۸۷).

راه‌اندازی پخش آهنگ

آهنگ‌ها—MIDI و صوتی

در رابطه با این ساز، واژه "Song" (آهنگ) به داده‌های MIDI یا صوتی از قبیل آهنگ‌های پیش‌تنظیم، فایل‌های موسیقی قابل عرضه تجاری و موارد مشابه مربوط می‌شود. نه تنها می‌توانید یک آهنگ را پخش کرده و به آن گوش دهید، بلکه همچنین می‌توانید کیبورد را همراه با پخش مجدد آهنگ بنوازید و خوانندگی کنید. دو نوع آهنگ وجود دارد که آنها را می‌توان در این ساز ضبط و پخش کرد: آهنگ‌های MIDI و آهنگ‌های صوتی.

● آهنگ‌های MIDI

یک آهنگ MIDI شامل اطلاعات اجرای کیبورد شما است و ضبط صدای واقعی به شمار نمی‌رود. اطلاعات اجرا مواردی چون کلیدهای نواخته شده، زمان و قدرت نواختن آنها را در بر می‌گیرند - درست شبیه آنچه در یک اسکور موسیقی وجود دارد. بر اساس اطلاعات اجرای ضبط شده، ایجاد کننده تون (ساز و غیره) صدای مربوطه را تولید و پخش می‌کند. از آنجا که داده‌های آهنگ MIDI حاوی اطلاعاتی نظیر بخش کیبورد و آوا هستند، با رویت اسکور، روشن یا خاموش کردن بخشی خاص یا تغییر سبک قادر خواهید بود با کارایی بیشتر بنوازید.

● آهنگ‌های صوتی

یک آهنگ صوتی، ضبط خود صدای نواخته شده است. این داده‌ها به همان روشی که برای ضبط نوار کاست یا ضبط صدا استفاده می‌شد، ضبط می‌شوند. آهنگ‌های صوتی را می‌توان در پخش کننده‌های موسیقی پرتابل و بسیاری دستگاه‌های دیگر پخش کرد و عرضه کردن اجرای شما برای دیگران را راحت‌تر ساخته است.

اگر می‌خواهید آهنگ موجود در درایو فلش USB را پخش کنید، درایو فلش USB حاوی داده‌های آهنگ را به ترمنال [USB TO DEVICE] وصل کنید.



قبل از استفاده از درایو فلش USB، حتماً قسمت "اتصال دستگاه‌های USB" را در صفحه ۱۰۶ مطالعه کنید.

سازگاری فایل آهنگ

شما می‌توانید انواع آهنگ زیر را پخش کنید.

- آهنگ‌های پیش‌تنظیم (آهنگ‌های MIDI)
- آهنگ‌های ضبط شده شما (برای دستورالعمل‌های ضبط کردن، صفحه ۸۵ را ملاحظه کنید)
- آهنگ‌های موجود در بازار: فایل‌های MIDI در فرمت SMF (Standard MIDI File)، فایل‌های صوتی در فرمت WAV یا MP3.

WAV..... سرعت نمونه ۴۴,۱ کیلوهرتز، ۱۶ بیت وضوح، استریو
MP3..... سرعت نمونه ۴۴,۱/۴۸ کیلوهرتز، ۶۴ تا ۳۲۰ کیلوبیت در ثانیه یا VBR، مونو/استریو

نکته

- برای یک برداشت عمومی از MIDI و برای اینکه چگونه می‌توانید بطور موثر از آن استفاده کنید، به "MIDI Basics" در وبسایت مراجعه کنید (صفحه ۷).
- برای اطلاعات درباره فرمت‌های MIDI سازگار به صفحه ۶ مراجعه کنید.

جابجایی بین حالت‌های پخش آهنگ

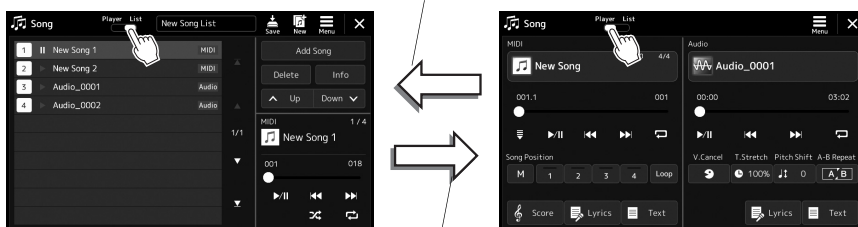
این ساز دارای دو حالت پخش آهنگ است: Song Player (پخش‌کننده آهنگ) و Song List (لیست آهنگ‌ها). حالت Song Player (پخش‌کننده آهنگ) یک آهنگ MIDI و یک آهنگ صوتی را همزمان پخش می‌کند. حالت Song List (لیست آهنگ‌ها) را به طور مداوم مطابق با یک Song List از قبل ایجاد شده پخش می‌کند.

۱ دکمه [PLAYER] را برای فراخوانی صفحه Song Playback (پخش آهنگ) فشار دهید.

بسته به اینکه آخرین بار از کدام ویژگی استفاده کرده باشید، عملکرد Song Player با Song List نمایش داده می‌شود.

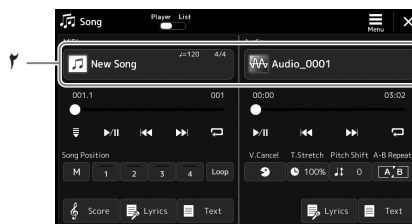
۲ صفحه را لمس کنید یا دکمه [PLAYER] را فشار دهید تا حالت Song Playback را تغییر دهید.

دکمه [PLAYER] را فشار دهید یا روی [List] در صفحه ضربه بزنید.



دکمه [PLAYER] را فشار دهید یا روی [Player] در صفحه ضربه بزنید.

۱) دکمه [PLAYER] را برای فراخوانی صفحه **Song Playback** (پخش آهنگ) فشار دهید. مطمئن شوید حالت **Song Player** انتخاب شده است.



۲) نام آهنگ را در ناحیه **MIDI** یا **Audio** لمس کنید.

صفحه **Song Selection** (انتخاب آهنگ) برای نوع آهنگ مربوطه (MIDI یا Audio) ظاهر می‌شود.

۳) آهنگ دلخواه را انتخاب کنید.

نکته

- برای مشاهده عملیات‌های پایه در باره صفحه **Song Selection** (انتخاب آهنگ) به "File Selection Display" (صفحه انتخاب فایل) (صفحه ۲۶) مراجعه کنید.
- شما می‌توانید صفحه تنظیمات مرتبط با پخش آهنگ را از طریق [Menu] (پخش آهنگ) ← [Song Setting] فراخوانی کنید.
- شما می‌توانید بالانس میزان صدا بین پخش آهنگ MIDI و پخش آهنگ صوتی را با استفاده از دکمه گردان/دسته LIVE CONTROL که عملکرد "MIDI/Audio" Song Balance" به آن تخصیص یافته است، تنظیم کنید. برای مشاهده جزئیات تخصیص عملکرد دکمه گردان LIVE CONTROL، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

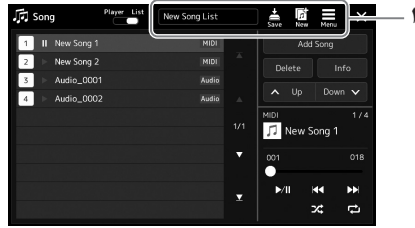
مشاهده اطلاعات صوتی

وقتی یک آهنگ صوتی در صفحه **Song Selection** (انتخاب آهنگ) انتخاب شده باشد، لمس [Menu] و در ادامه [Audio Information] پنجره اطلاعات را فراخوانی می‌کند.

برای اطلاع از جزئیات عملیات پخش، به صفحه ۶۸ مراجعه کنید.


انتخاب آهنگ‌ها (حالت Song List) (لیست آهنگ‌ها)

۱ دکمه [SONG] را برای فراخوانی صفحه **Song Playback** (پخش آهنگ) فشار دهید. مطمئن شوید حالت **Song List** (لیست آهنگ‌ها) انتخاب شده است.



۲ آماده کردن یک **Song List** (لیست آهنگ)

● هنگام ایجاد یک **Song List** (لیست آهنگ) جدید

لمس گزینه  (New) جدید در صفحه اجازه می‌دهد یک **Song List** جدید ایجاد کنید. برای مشاهده جزئیات روش ویرایش **Song List**، به **Reference Manual** (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

● هنگام انتخاب یک **Song List** موجود

۱-۲ با لمس کردن نام **Song List** (لیست آهنگ)، صفحه **Song List File Selection**

(انتخاب فایل لیست آهنگ) را فراخوانی کنید.

۲-۲ فایل **Song List** (لیست آهنگ‌های) دلخواه را لمس کنید.

۳ آهنگ مورد نظر را از **Song List** انتخاب شده لمس کنید.

آهنگ انتخاب شده هایلایت می‌شود.

برای اطلاع از جزئیات کنترل پخش، به صفحه ۶۸ مراجعه کنید.

برای دریافت اطلاعات درباره کنترل پخش مستمر آهنگ‌های لیست، به **Reference Manual** (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

خوانندگی همراه با پخش آهنگ — عملیات‌های حین نواختن ساز

این قسمت عملیات‌هایی را توضیح می‌دهد که می‌توانید حین خوانندگی همراه با پخش آهنگ‌ها انجام دهید: پخش آهنگ، نمایش اسکور و متن ترانه‌ها و آهنگ صوتی و جابجایی بین عملکردهای مرتبط با میکروفون.

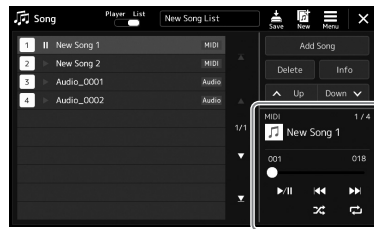
کنترل پخش آهنگ

پخش آهنگ را می‌توان با فشار دادن دکمه‌های روی پانل یا از طریق صفحه Song Playback (پخش آهنگ) که با فشار دادن دکمه SONG [PLAYER] ظاهر می‌شود، کنترل کرد. صفحات کنترل برای آهنگ MIDI و آهنگ صوتی (در صورت استفاده) نشان داده می‌شوند که به شما اجازه می‌دهند آهنگ‌های در حال پخش را در صفحه کنترل کنید.

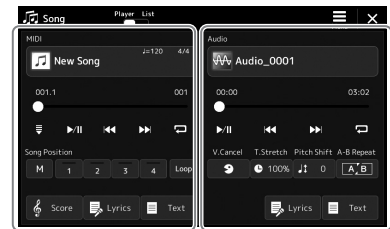
صفحه Song Playback (پخش آهنگ)

نکته

- جهت مشاهده اطلاعات کامل درباره آهنگ MIDI/آهنگ صوتی و جابجایی بین حالت‌های پخش آهنگ انتخاب آهنگ به صفحه ۶۴ مراجعه کنید.
- در حالت Song List (لیست آهنگ‌ها)، تنها انجام عملیات‌های پخش اصلی امکان‌پذیر است. به عبارتی دیگر شما می‌توانید چندین آهنگ را به طور پیوسته پخش کنید. برای مشاهده جزئیات بیشتر، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

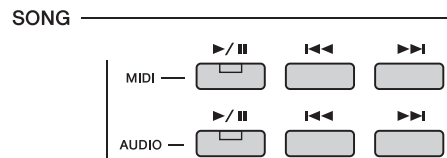
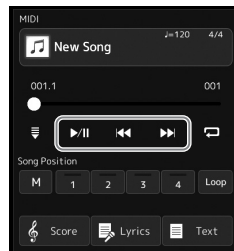
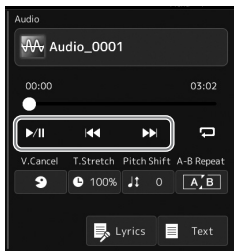


حالت Song List (لیست آهنگ‌ها)
(مشترک برای آهنگ‌های MIDI و صوتی)



حالت Song Player (پخش کننده آهنگ)
(آهنگ، MIDI، آهنگ صوتی)

عملیات‌های پخش اصلی (برای آهنگ‌های MIDI و صوتی)



نکته

شما می‌توانید هنگام فشار دادن دکمه [PREV] [REVERSE] عملکرد را تغییر دهید تا تنها به موقعیت پخش ابتدای آهنگ و نه آهنگ قبلی برگردد؛ این تنظیم را از مسیر [MENU] ← [Song Setting] ← [Play] انجام دهید. برای مشاهده جزئیات بیشتر، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

■ پخش/مکث [PLAY/PAUSE] [▶/⏸]

دکمه [▶/⏸] [PLAY/PAUSE] را فشار دهید (یا [▶/⏸] را لمس کنید) تا پخش آهنگ مربوطه (MIDI یا Audio) شروع شود. حین پخش، با فشار دادن آن، پخش مکث داده می‌شود. فشار دادن دوباره آن پخش آهنگ را از موقعیت کنونی از سر می‌گیرد.

■ انتخاب آهنگ قبلی/بعدی [PREV] [◀◀] یا [NEXT] [▶▶]

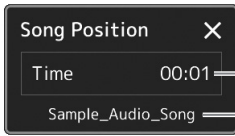
برای انتخاب آهنگ قبلی/بعدی، دکمه [◀◀] [PREV] یا [▶▶] [NEXT] را فشار دهید (یا [◀◀] یا [▶▶] را لمس کنید). در حالت Song player (پخش کننده آهنگ)، این عملیات فایل آهنگ قبلی/بعدی را در همان پوشه انتخاب می‌کند. در حالت Song List (لیست آهنگ‌ها)، این عملیات فایل آهنگ قبلی/بعدی را در لیست آهنگ‌ها انتخاب می‌کند.

■ عقب بردن/جلو بردن سریع (دکمه‌های [PREV] [◀◀] یا [NEXT] [▶▶])

برای عقب بردن/جلو رفتن مداوم در فایل فعلی، دکمه [◀◀] [PREV] یا [▶▶] [NEXT] را پایین نگه دارید (یا [◀◀] یا [▶▶] را لمس کنید).

جابجا کردن Song Playback Position (موقعیت پخش آهنگ) (پنجره بازشوی Song Position (موقعیت آهنگ))

برای آهنگ‌های صوتی



زمان پخش شده

نام آهنگ فعلی

برای آهنگ‌های MIDI



شماره میزان فعلی

شماره علامت عبارت (در صورتی که آهنگ MIDI حاوی داده‌های علامت عبارت باشد)

نام آهنگ فعلی

وقتی دکمه [PREV] یا [NEXT] را فشار داده و نگه می‌دارید، یک صفحه تنظیمات ظاهر می‌شود که وضعیت فعلی آهنگ را نمایش می‌دهد. وقتی پنجره در صفحه نمایش داده شد، می‌توانید از پیچ تنظیم داده برای عقب بردن/جلو رفتن پیوسته در قابل فعلی استفاده کنید.

شماره Phrase Mark (علامت عبارت) تنها زمانی ظاهر می‌شود که آهنگ MIDI حاوی علامت‌های عبارت انتخاب شده باشد. شما می‌توانید عقب بردن یا جلو رفتن موقعیت پخش آهنگ را بر اساس واحدهای Bar (نوار) یا Phrase Mark (علامت عبارت) و با لمس کردن صفحه تنظیم قبل از آن مشخص کنید.

نکته

علامت عبارت یک مارکر از قبل برنامه‌ریزی شده در برخی داده‌های آهنگ MIDI خاص است که موقعیت مشخصی را در آهنگ مشخص می‌کند.

جابجا کردن موقعیت پخش آهنگ (نوار پیشرفت روی صفحه)



در هر ناحیه آهنگ، موقعیت فعلی پخش آهنگ نمایش داده می‌شود. این موقعیت را می‌توان با حرکت دادن نوار لغزنده روی صفحه به عقب یا جلو جابجا کرد.

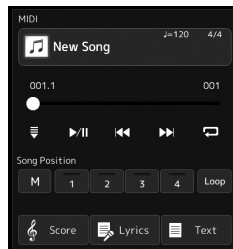
صف‌بندی آهنگ بعدی برای پخش

زمانیکه یک آهنگ MIDI پخش می‌شود، می‌توانید آهنگ MIDI بعدی را در صف پخش قرار دهید. این حالت برای اتصال راحت به آهنگ در حین اجرا است. برای ایجاد صف پخش، در حالیکه آهنگ پخش می‌شود، آهنگ بعدی را که می‌خواهید پخش شود از صفحه Song Selection (انتخاب آهنگ) انتخاب کنید. نشانه "Next" بر روی بالا سمت راست نام آهنگ مربوطه ظاهر می‌شود. برای لغو این تنظیم، گزینه [Next Cancel] (لغو بعدی) را در صفحه Song Selection (انتخاب آهنگ) لمس کنید. همچنین می‌توانید به همان روشی که برای آهنگ MIDI ذکر شد، حین پخش یک آهنگ صوتی، آهنگ صوتی بعدی را در صف انتظار پخش قرار دهید.

نکته

هنگامی که عملکرد (ضبط) استفاده شود، صف پخش لغو خواهد شد.

عملیات پخش مختص آهنگ‌های MIDI

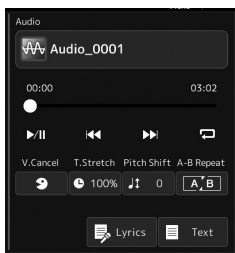


■ Synchro Start (شروع سینکرو)

به محضی که شروع به نواختن کیبورد می‌کنید، به راحتی می‌توانید پخش یک آهنگ MIDI را نیز شروع کنید. لمس [Synchro start]، شروع سینکرو را در وضعیت آماده بکار قرار می‌دهد، صرفنظر از اینکه آیا آهنگ در حال پخش است یا متوقف شده است. برای لغو عملکرد Synchro Start (شروع سینکرو)، همین عملیات را تکرار کنید.

■ پخش با استفاده از Song Position Markers (مارکرهای موقعیت آهنگ) ([M]، [1]–[4]، [Loop])

با استفاده از مارکرهای موقعیت آهنگ شما می‌توانید به سرعت و به راحتی در میان داده‌های آهنگ MIDI جابجا شوید و حلقه‌های پخش را نیز برای مرتب کردن راحت استفاده کنید. برای اطلاع از جزئیات، به بخش "Using Song Position Markers" (استفاده از مارکرهای موقعیت آهنگ) (صفحه ۷۱) مراجعه کنید.



■ Vocal Cancel (لغو صدای خواننده)

این گزینه به شما اجازه می‌دهد موقعیت میانی صدای استریو در پخش آهنگ صوتی را لغو کنید یا میزان صدای آن را کاهش دهید. با استفاده از این قابلیت می‌توانید به سبک "karaoke" (کارائوکه) با همراهی دستگاه آهنگ بخوانید یا بخش ملودی را روی کیبورد بنوازید، زیرا در اکثر موارد ضبط شده، صدای خواننده معمولاً در مرکز استریو قرار می‌گیرد.

برای روشن/خاموش کردن عملکرد Vocal Cancel (لغو صدای خواننده)، ابتدا یک آهنگ صوتی انتخاب کنید و سپس (Vocal Cancel) را روشن/خاموش کنید.

■ Time Stretch (کشش زمان)

شبهه تنظیم تمپوی یک آهنگ MIDI، این قابلیت اجازه می‌دهد سرعت پخش یک آهنگ صوتی را با کشیدن یا فشرده کردن آن تنظیم کنید. بدین منظور، گزینه (Time Stretch) (کشش زمان) را برای فراخوانی پنجره تنظیم لمس کنید. گزینه [/] را در این پنجره لمس کنید تا مقدار را (بین ۷۰٪ تا ۱۶۰٪) تنظیم کنید. مقادیر بالاتر باعث ایجاد تمپوی سریع تر می‌شوند.

■ Pitch Shift (تغییر زیربومی)

شبهه عملکرد Transpose (ترنسپوز) آهنگ MIDI، این نیز به شما اجازه می‌دهد زیربومی آهنگ صوتی را در درجات نیم‌پرده (از ۱۲- تا ۱۲) تغییر دهید.

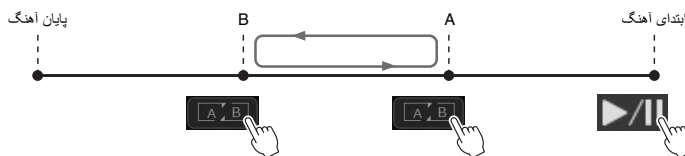
■ A-B Repeat Playback (پخش تکراری A-B)

این گزینه اجازه می‌دهد محدوده مشخص شده آهنگ (بین نقطه‌های A و B) را مکرراً پخش کنید.

۱ برای شروع پخش، (Play/Pause) را لمس کنید.

۲ محدوده تکرار را تعیین کنید.

وقتی پخش آهنگ به نقطه‌ای رسید که می‌خواهید به عنوان نقطه شروع (A) انتخاب کنید، دکمه (A-B Repeat) را روشن کنید. وقتی پخش آهنگ به نقطه‌ای رسید که می‌خواهید به عنوان نقطه پایان (B) انتخاب کنید، دکمه (A-B Repeat) را مجدداً لمس کنید. محدوده بین دو نقطه A و B به صورت مکرر پخش می‌شود.



۳ برای لغو پخش تکراری A-B، گزینه (A-B Repeat) را خاموش کنید.

زمان مربوط به نقاط A و B پاک می‌شوند و Repeat Playback (پخش تکراری) غیرفعال می‌شود.

تعیین محدوده تکرار زمانی که پخش آهنگ متوقف شده است

۱. آهنگ را با کمک گزینه پیش بردن سریع تا نقطه A ببرید و سپس گزینه (A-B Repeat) را روشن کنید.
۲. آهنگ را به کمک گزینه پیش بردن سریع به نقطه B ببرید و سپس گزینه (A-B Repeat) را مجدداً لمس کنید.

نکته

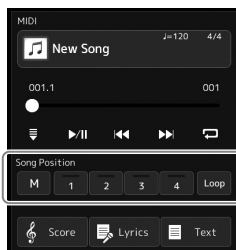
هرچند عملکرد Vocal Cancel در مورد بسیاری از ضبط‌های صوتی کارایی زیادی داشته است، با این حال، در مورد برخی آهنگ‌ها نمی‌تواند لغو صدا را به طور کامل انجام دهد.

نکته

اگر فقط نقطه A مشخص گردد باعث می‌شود که پخش بین نقطه A و انتهای آهنگ تکرار شود.

استفاده از Song Position Markers (مارک‌های موقعیت آهنگ) (فقط آهنگ‌های MIDI)

مارک‌های موقعیت آهنگ (SP1-SP4) را می‌توان در داده‌های آهنگ MIDI قرار داد. این موارد نه تنها به شما اجازه می‌دهند به سرعت در داده‌های آهنگ MIDI پیمایش کنید، بلکه اجازه می‌دهد حلقه‌های پخش راحت تعریف کنید - و این اجازه می‌دهد امور تنظیم آهنگ دینامیک را "حین استفاده ساز" و همراه با اجرای خود ایجاد کنید.



وارد کردن مارک‌های موقعیت آهنگ

۱ آهنگ MIDI مورد نظر را انتخاب کنید (صفحه ۶۶) و پخش آن را آغاز نمایید (صفحه ۶۸).

۲ مارک‌های موقعیت آهنگ را وارد کنید.

۱-۲ با لمس **M** (Song Position Memorize) (حفظ کردن موقعیت آهنگ) آن را روشن کنید.
۲-۲ وقتی آهنگ به نقطه‌ای رسید که مایلید یک مارکر برای آن وارد کنید، شماره مارکر موردنظر ([1]-[4]) را روی صفحه لمس کنید.

مارکر موقعیت آهنگ مربوطه درج می‌شود و عملکرد Song Position Memorize به طور خودکار غیرفعال می‌شود.

۳ در صورت تمایل، سایر مارک‌ها را به همان روشی که در مرحله ۲ شرح داده شد، وارد کنید.

۴ پخش آهنگ را مکث کنید (صفحه ۶۸).

۵ آهنگ را ذخیره کنید.

۱-۵ برای فراهوانی صفحه Song Selection (انتخاب آهنگ)، نام آهنگ را لمس کنید.
۲-۵ فایل آهنگ را ذخیره کنید (صفحه ۳۱).

توجه

اگر بدون آنکه عملیات را ذخیره کنید، به آهنگ دیگری بروید یا دستگاه را خاموش کنید، تنظیمات مارکر وارد شده در دستگاه از بین خواهند رفت.

نکاتی درباره وضعیت موقعیت آهنگ [1]-[4]

- خاموش: موقعیت آهنگ برای دکمه وارد نشده است.
- سبز: موقعیت آهنگ برای دکمه وارد شده است.
- قرمز (چشمک‌زن): پرش پخش آماده است. بخش زیر ("Jumping to a Song Position Marker during playback") (پرش به یک مارکر موقعیت آهنگ حین پخش) را ببینید.
- قرمز: موقعیت آهنگ پشت سر گذاشته شده است و پخش آهنگ از دکمه آهنگ بعدی ادامه خواهد یافت.

پرش به یک مارکر موقعیت آهنگ حین پخش

به راحتی و با لمس یکی از موقعیت‌های آهنگ [1]-[4] حین پخش آهنگ به موقعیت مربوطه پرش می‌کند، البته پس از اینکه میزان در حال پخش فعلی به انتها برسد. (دکمه مربوطه به رنگ قرمز چشمک می‌زند که به معنی آماده بودن پرش پخش است.) شما می‌توانید با لمس مجدد همان موقعیت پخش قبل از اینکه پرش واقعی به آن انجام شود، پرش را لغو کنید.

پخش آهنگ از محل یک مارکر خاص

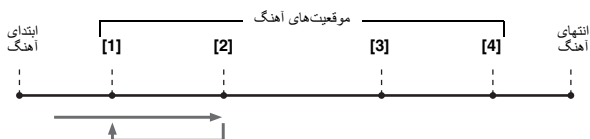
ابتدا در حالی که موقعیت آهنگ [1]-[4] متوقف شده است، یکی از دکمه‌های موقعیت آهنگ را لمس نموده و سپس پخش را شروع کنید (صفحه ۶۸).


در این بخش، عملکرد پخش حلقه‌ای را با ذکر یک مثال از ایجاد حلقه بین مارکرها [1] و [2] توضیح می‌دهیم.

۱ برای شروع پخش از ابتدای آهنگ، دکمه  (Play/Pause) را لمس کنید.

۲ پس از عبور از نقطه [1]، گزینه  (Loop) (حلقه) را برای روشن کردن عملکرد حلقه لمس کنید.

آهنگ تا نقطه [2] پخش می‌شود و سپس مجدداً به نقطه [1] بر می‌گردد و بین دو نقطه به دفعات پخش می‌شود.



۳ برای توقف حلقه و ادامه پخش عادی، گزینه  (Loop) (حلقه) را مجدداً لمس کنید.

وقتی این گزینه خاموش شود، پخش به بعدتر از نقطه [2] ادامه خواهد یافت.

نمایش اسکور، متن ترانه‌ها و فایل‌های متنی حین پخش

نمایش کتابچه نت موسیقی (Score) آهنگ MIDI

شما می‌توانید کتابچه نت موسیقی (اسکور) مربوط به آهنگ MIDI انتخاب شده را مشاهده کنید. پیشنهاد می‌کنیم که کتابچه نت موسیقی را قبل از آغاز تمرین بخوانید.

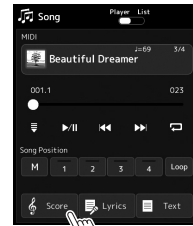
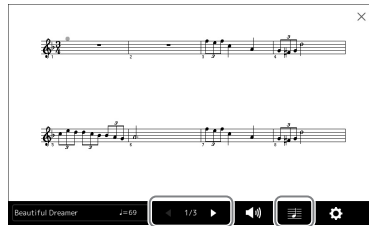
۱ یک آهنگ MIDI انتخاب کنید (صفحه ۶۶).

۲ برای فراخوانی صفحه Score (اسکور)، گزینه **Score** را لمس کنید.

با لمس کردن [▶] یا [◀] در زمانی که پخش آهنگ متوقف است، می‌توانید تمام کتابچه نت را ببینید. وقتی آهنگ پخش می‌شود، "توپک" در امتداد اسکور حرکت می‌کند و موقعیت فعلی را نشان می‌دهد.



- از طریق مسیر [MENU] ← [Score] نیز می‌توانید صفحه Score (اسکور) را فراخوانی کنید.
- دستگاه می‌تواند کتابچه نت داده‌های موسیقی موجود در بازار یا آهنگ‌های ضبط شده شما را نمایش دهد.
- کتابچه نت نمایش داده شده، توسط این دستگاه و بر اساس داده‌های آهنگ‌ها ایجاد شده است. در نتیجه، ممکن است دقیقاً مشابه شیت‌های موسیقی موجود در بازار برای همین آهنگ نباشد. به خصوص هنگام نمایش کتابچه نت از بخش‌های پیچیده یا بسیاری از نت‌های کوتاه.



برای تغییر دادن صفحه.
برای تغییر دادن تنظیمات نمایش اسکور.



تغییر دادن اندازه اسکور و نمایش متن ترانه در یک اسکور

با لمس کردن آیکن نت واقع در گوشه پایین سمت راست صفحه می‌توانید تنظیمات نمایش اسکور از قبیل تغییر اندازه اسکور یا نمایش اسم نت‌ها یا متن ترانه‌ها درون اسکور و موارد مشابه دیگر را اعمال کنید. برای مشاهده جزئیات درباره نمایش اسکور، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.



متن ترانه را در صورتی می‌توان نمایش داد که آهنگ حاوی داده‌های متن ترانه باشد.

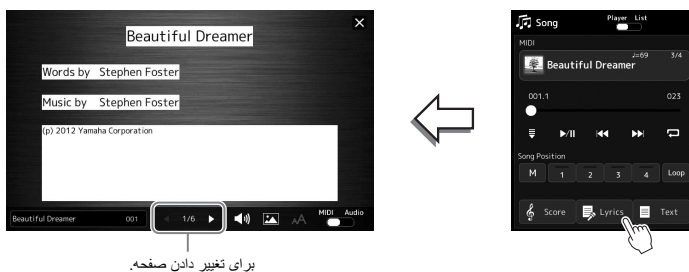
وقتی آهنگ انتخاب شده شامل داده‌های متن ترانه باشد، شما می‌توانید آن را در حین پخش روی صفحه نمایش دستگاه مشاهده کنید.

۱ یک آهنگ انتخاب کنید (صفحه ۶۶).

۲ برای فراخوانی صفحه Lyrics (متن ترانه‌ها)، گزینه Lyrics (Lyrics) در صفحه Song Playback (پخش آهنگ) را لمس کنید.

وقتی داده‌های آهنگ شامل داده‌های متن ترانه باشند، متن‌ها روی صفحه نشان داده می‌شوند. با لمس کردن [◀] یا [▶] در زمانی که پخش آهنگ متوقف است، می‌توانید تمام متن ترانه را ببینید. وقتی آهنگ پخش می‌شود، رنگ متن ترانه تغییر می‌کند که موقعیت فعلی را نشان می‌دهد.

-  نکته
- از طریق مسیر [MENU] ← [Lyrics] نیز می‌توانید صفحه Lyrics (متن ترانه‌ها) را فراخوانی کنید.
 - اگر یک آهنگ خاص حاوی داده‌های متن آهنگ باشد، آهنگ‌های صوتی می‌توانند همانند آهنگ‌های MIDI متن آهنگ‌ها را نمایش دهند. برای مشاهده جزئیات بیشتر، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.



برای تغییر دادن صفحه.

برای مشاهده جزئیات درباره نمایش متن ترانه، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

نمایش متن

صرفنظر از اینکه آهنگ انتخاب شده باشد یا خیر، شما می‌توانید فایل‌های متنی ایجاد شده توسط کامپیوتر (.txt) را در نمایشگر دستگاه مشاهده کنید. برای فراخوانی صفحه، گزینه Text در صفحه Song Playback (پخش آهنگ) را لمس کنید. این ویژگی امکانات سودمند مختلفی را فعال می‌کند، مانند نمایش متن ترانه، نمودارهای آکورد و نت‌های در حال اجرا. برای مشاهده جزئیات درباره نمایش متن، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

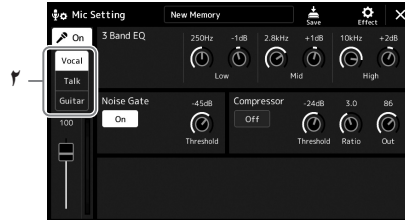
استفاده از عملکرد Talk (صحبت کردن)

نکته

برای استفاده از این عملکرد به راحت‌ترین شیوه ممکن می‌توانید یک پدال یا یا یکی از دکمه‌های ASSIGNABLE را برای روشن/خاموش کردن عملکرد Talk حین نواختن ساز تخصصی دهید. برای اطلاع از جزئیات، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) مراجعه کنید.

عملکرد Talk (صحبت کردن) به شما اجازه می‌دهد تنظیمات میکروفون را به سرعت برای صحبت کردن با حضار تغییر دهید. این زمانی مفید است که در نظر داشته باشید بین اجراهای خود نکاتی را برای حضار بیان کنید، بدون اینکه افکت‌های پژواک و سایر موارد سبب ایجاد مزاحمت شوند.

۱ صفحه Mic Setting (تنظیم میکروفون) را از طریق [MENU] ← [Mic Setting] فراخوانی کنید.



۲ با لمس کردن گزینه [Talk] در صفحه، عملکرد Talk را فعال کنید.

برای غیرفعال کردن عملکرد، گزینه [Vocal] را در صفحه لمس کنید.

همچنین می‌توانید تنظیمات Talk را متناسب با ترجیحات خود نیز تغییر دهید. برای مشاهده جزئیات بیشتر، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.



انتخاب کردن و/یا ایجاد یک Temperament (تمپرمان) (Scale Tune) (کوک گام)

شما می‌توانید تمپرمان ساز را به نحوی تغییر دهید تا با موسیقی موردنظر برای پخش هماهنگ باشد. صفحه عملیات را می‌توان از طریق مسیر [MENU] ← [Scale Tune] فراخوانی کرد.

ساختار پایه Scale Tune (کوک گام)

دو روش برای تغییر تمپرمان وجود دارد؛ Main Scale (گام اصلی) و Sub Scale (گام فرعی).

● گام Main:

گام پایه ساز را تنظیم می‌کند. شما می‌توانید یک نوع گام موجود را انتخاب کنید یا اینکه آن را به طور دستی تنظیم کنید. این تنظیم را می‌توان با کمک عملکرد حافظه ثبت ذخیره و فراخوانی کرد.

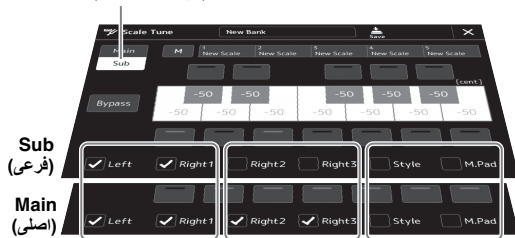
● گام Sub:

گام را تنها وقتی که قابلیت گام Sub فعال است به طور موقتی تغییر می‌دهد (برای مثال، وقتی با فشار دادن یکی از دکمه‌های SCALE TUNE MEMORY [1]-[5] فعال شده باشد). این به شما اجازه می‌دهد یک تنظیم Scale Tune (کوک گام) را به صورت موقت برای قطعات دلخواه فعال کنید (که با تنظیم گام Main متفاوت است). این تنظیم در خصوص بخش‌های علامت گذاری شده (ادامه مطلب را ببینید)، اولویت را به تنظیم گام Main انتقال می‌دهد. همچنین می‌توانید تنظیمی که قابلیت ذخیره کردن روی دکمه‌های SCALE TUNE MEMORY [1]-[5] با دکمه‌های [5]-[1] روی صفحه Scale Tune (کوک گام) دارد را به صورت دستی اعمال کنید تا فراخوانی سریع آن میسر گردد.

با لمس کردن گزینه "Main/Sub" در صفحه یا با استفاده از عملکرد "Scale Tune Quick Setting" (تنظیم فوری کوک گام) که قابلیت تنظیم روی دکمه‌های قابل تخصیص یا پدال‌های پایینی را دارد می‌توانید گام Sub را فعال/غیرفعال کنید. برای مشاهده جزئیات بیشتر، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

برای اطلاع از اینکه بسته به تیک‌های فعال روی صفحه، کدام تنظیمات به هر بخش اعمال می‌شوند، مثال‌های زیر را ببینید.

وقتی "Sub" (فرعی) انتخاب شده است (گام Sub فعال است)



Sub
(فرعی)

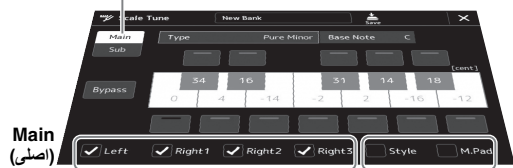
Main
(اصلی)

تنظیمات گام Sub روی بخش‌های تیک خورده اعمال می‌شوند.

تنظیمات گام Main روی این بخش‌ها اعمال می‌شوند.

هیچ تنظیم Scale Tune (کوک گام) روی این بخش‌ها اعمال نمی‌شود.

وقتی "Main" (اصلی) انتخاب شده است (گام Sub غیرفعال است)



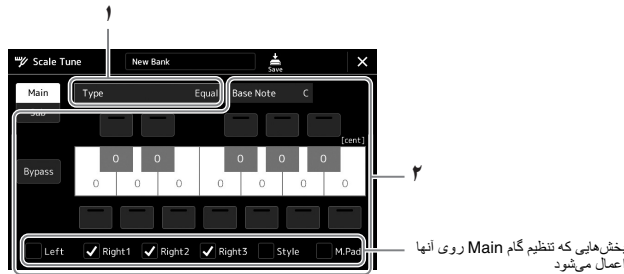
Main
(اصلی)

تنظیمات گام Main روی بخش‌های تیک خورده اعمال می‌شوند.

هیچ تنظیم Scale Tune (کوک گام) روی این بخش‌ها اعمال نمی‌شود.

انتخاب کردن یا ایجاد یک تمپرمان از انواع پیش‌تنظیم (Main Scale) (گام اصلی)

شما می‌توانید گام‌های مختلف را برای نواختن در کوک‌های سفارشی برای دوره‌های تاریخی یا ژانرهای موسیقیایی انتخاب کنید.



نوع گام (تمپرمان) دلخواه را انتخاب کنید.

<ul style="list-style-type: none"> • Equal (برابر): محدوده زیرویمی برای هر اکتاو به طور مساوی به دو قسمت تقسیم می‌شود که هر نیم‌گام به طور مساوی در زیرویمی سپری می‌شود. این پرکاربردترین کوک در موسیقی امروز است. • Pure Major (ماژور خالص)، Pure Minor (مینور خالص): این کوک‌ها فاصله‌های ریاضیاتی خالص برای هر گام را بویژه برای آکوردهای سه‌گانه (پایه، سوم، پنجم) حفظ می‌کند. این را می‌توانید در هارمونی‌های صدای خواننده واقعی - مانند آوازهای کر و کاپلا به بهترین شکل ممکن بشنوید. • Pythagorean (فیثاغورثی): این گام توسط فیلسوف مشهور یونان ابداع شد و از یک سری آکوردهای پنجم عالی که در یک اکتاو واحد فشرده شده‌اند تشکیل می‌شود. سومین آکورد در این کوک کمی ناپایدار است، اما آکوردهای چهارم و پنجم زیبا هستند و برای برخی لیدها مناسب هستند. • Mean-Tone (پرده معدل): این گام با بهبود گام فیثاغورثی و از طریق "کوک کردن دقیق‌تر" فاصله سوم ماژور ایجاد شده است. این آکورد بویژه در قرن 16 تا 18 بسیار محبوب بود. هاندل و برخی دیگر از موسیقی‌دانان از این گام استفاده می‌کردند. • Kirnberger, Werckmeister: این گام ترکیبی دو سیستم Kirnberger و Werckmeister را با هم ترکیب می‌کند که خود موارد بهبود یافته گام‌های پرده معدل و فیثاغورثی هستند. ویژگی اصلی این گام آن است که هر کلید دارای خصوصیت منحصر به فرد خود است. این گام در زمان باخ و بنتون بسیار مرسوم بود و حتی امروزه هنگام نواختن موسیقی دوره‌ای در ساز هارپسیکورد نیز غالباً استفاده می‌شود. • Rast Hosseini, Rast Nawa, Rast Jaharka, Bayati, Rast حسینی: این کوک‌ها را هنگام نواختن موسیقی عربی استفاده کنید. 	Type (نوع)
--	------------

در صورت لزوم تنظیمات زیر را تغییر دهید.

<p>نت بیس هر گام را تعیین می‌کند. هنگامی که نت بیس تغییر می‌یابد، زیرویمی کیبورد جابجا می‌شود، اما رابطه زیرویمی اولیه بین نت‌ها حفظ می‌شود.</p>	Base Note (نوت بیس)
<p>هر کدام از کلیدهای دلخواه تصویر کیبورد روی صفحه را لمس کنید و سپس سنت به سنت آن را کوک کنید. کادرهای علامت‌گذاری واقع در بالا و پایین هر کلید مشخص می‌کنند آیا تنظیم کوک برای نوت اعمال می‌شود یا خیر. با لمس این گزینه در زمانی که مقدار هر چیزی غیر از ۰ است می‌توانید این گزینه را روشن/خاموش کنید. اگر این پارامتر را ویرایش کنید، در سمت راست گزینه "Type" (نوع) در مرحله ۱، عبارت "Edited" (ویرایش شده) نمایش داده می‌شود.</p> <p style="text-align: center;">نکته</p> <p>در زبان موسیقیایی، هر "cent" (سنت) معادل یک صدم هر نیم‌پرده است. (۱۰۰ سنت برابر یک نیم‌پرده است.)</p>	Tune (کوک)
<p>با فعال کردن این گزینه از طریق دکمه [BYPASS] یا [Bypass] در صفحه Scale Tune (کوک گام)، همه تنظیمات Scale Tune به طور موقت غیرفعال می‌شوند. این اجازه می‌دهد صداها را جهت مقایسه گوش کنید.</p>	Bypass (بای‌پس)
<p>بخشی که تنظیم گام Main روی آن اعمال می‌شود را تیک بزنید.</p>	Parts (بخش‌ها) (Left, Right 1, etc.) (چپ، راست ۱ و غیره)

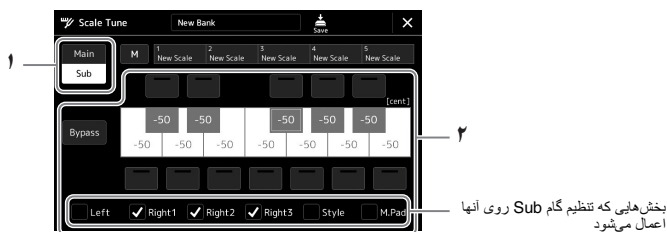
ذخیره کردن تنظیمات Scale Tune (کوک گام) (Main Scale) (گام اصلی)

در صورت تمایل به ذخیره کردن تنظیمات Scale Tune (کوک گام) (Main Scale)، از حافظه ثبت استفاده کنید. دکمه [MEMORY] را در قسمت REGISTRATION MEMORY فشار دهید، سپس گزینه "Scale Tune" (کوک گام) را تیک بزنید و یکی از دکمه‌های REGISTRATION MEMORY [1]-[8] را فشار دهید تا تنظیمات Scale Tune ثبت شوند.

ایجاد و استفاده از یک تمپرمان (Sub Scale) (گام فرعی)

با کمک تنظیم گام Sub می‌توانید گام‌های مخصوص خودتان را ایجاد کنید. این تنظیم در صورتی که ویرایش شود، بر تنظیم گام Main اولویت خواهد داشت. این تنظیم تنها وقتی کار می‌کند که گام فرعی فعال باشد (برای مثال، در صفحه Scale Tune (کوک گام)، گزینه "Sub" (فرعی) انتخاب شده باشد)

۱ در صفحه Scale Tune (کوک گام)، برای انتخاب تنظیم گام فرعی، گزینه [Sub] را لمس کنید.



تنظیم گام Sub روی بخش‌های تیک زده شده در پایین صفحه اعمال می‌شود. حتی اگر گام Sub انتخاب شده باشد، تنظیم گام Main روی بخش‌هایی اعمال می‌شود که در پایین صفحه گام Sub تیک نخورده‌اند اما در صفحه گام Main تیک زده شده‌اند.

۲ تنظیمات زیر را تغییر دهید.

<p style="text-align: center;">SCALE TUNE SETTING</p>	Tune (کوک)
<p>زیربومی را می‌توانید به راحتی با فواصل 50 سنتی تا نوت دلخواه خود پایین بیاورید. با فعال/غیرفعال کردن کادرها به روش‌های زیر می‌توانید تعیین کنید آیا تنظیم کوک روی نت اعمال شود یا خیر.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • فشار دادن دکمه‌های SCALE TUNE SETTING • لمس کردن کادرهای علامت‌گذاری در بالا و پایین تصویر کیبورد 	
<p>مقدار کوک را می‌توانید با لمس کردن تصویر کلید دلخواه و کوک کردن آن بر اساس سنت نیز تنظیم کنید.</p>	
<p>با فعال کردن این گزینه از طریق دکمه [BYPASS] یا [Bypass] در صفحه Scale Tune (کوک گام)، همه تنظیمات Scale Tune به طور موقت غیرفعال می‌شوند. این اجازه می‌دهد صداها را جهت مقایسه گوش کنید.</p>	Bypass (بای‌پس)
<p>بخشی که تنظیم گام فرعی روی آن اعمال می‌شود را تیک بزنید.</p>	Parts (بخش‌ها) (Left, Right 1, etc.) (چپ، راست ۱ و غیره)

اگر در این شرایط به صفحه خانه باز گردید، تنظیم گام Sub فعال باقی می‌ماند.

۳ برای توقف استفاده از تنظیم گام Sub، گزینه [Main] را در صفحه Scale Tune (کوک گام) لمس کنید.

تنظیم گام Sub غیرفعال می‌شود و همه تنظیمات Sub Scale Tune (کوک گام فرعی) به مقادیر پیش‌فرض خود بازنشانی می‌شوند.

نکته

همچنین، تنظیم گام Sub وقتی دستگاه خاموش شود نیز غیرفعال و بازنشانی می‌شود.

نکته

با استفاده از عملکرد "Scale Tune Quick" Setting (تنظیم سریع گام فرعی) که قابلیت تنظیم روی دکمه‌های قابل تخصیص یا پدال‌های پایینی را دارد نیز می‌توانید تنظیم گام Sub را فعال/غیرفعال کنید. برای مشاهده جزئیات بیشتر، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

به خاطر سپردن تنظیم گام Sub

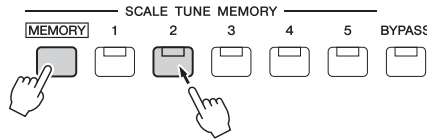
تنظیم گام Sub که اعمال کردید (از طریق دکمه‌های SCALE TUNE SETTING و صفحه Scale Tune) را می‌توانید روی دکمه‌های SCALE TUNE MEMORY حفظ کنید تا به راحتی فراخوانی شود.

نکته

داده‌هایی که به خاطر سپرده می‌شوند شامل نام، وضعیت روشن/خاموش، مقادیر کوک و بخش‌های فعال شده Sub Scale Tune (کوک گام فرعی) هستند.

۱ تنظیمات Scale Tune (کوک گام) را با استفاده از دکمه‌های SCALE TUNE SETTING و پارامترهای موجود در صفحه Scale Tune (کوک گام) به دلخواه اعمال کنید.

۲ در حالیکه دکمه SCALE TUNE MEMORY [MEMORY] را پایین نگه می‌دارید، یکی از دکمه‌های SCALE TUNE MEMORY [1]–[5] را فشار دهید (دکمه دلخواه برای بخاطر سپردن تنظیم گام Sub).



چراغ دکمه SCALE TUNE MEMORY مربوطه روشن می‌شود. هر داده‌ای که قبلاً در موقعیت انتخاب شده وجود داشت، پاک می‌شود و توسط تنظیم گام Sub جدیدی جایگزین می‌شود.

نکاتی درباره وضعیت چراغ دکمه‌های [5]–[1]

- روشن: داده‌ها ثبت شده و هم اکنون انتخاب شده است
- خاموش: داده‌ای ثبت نشده و هم‌اکنون انتخاب نشده است

نکته

وقتی گزینه Bypass فعال باشد، چراغ دکمه [BYPASS] روشن می‌شود.

۳ با تکرار مراحل ۱ و ۲، تنظیمات گام Sub را روی سایر دکمه‌ها ذخیره کرده و بخاطر بسپارید.

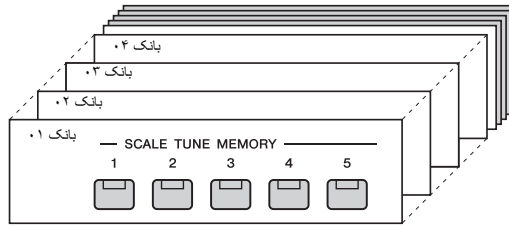
تنظیمات گام Sub بخاطر سپرده شده را می‌توانید به راحتی و با فشردن دکمه عددی دلخواه فراخوانی کنید.

توجه


چنانچه بدون ذخیره کردن عملیات (ادامه مطلب را ببینید)، دستگاه را خاموش کنید، تنظیمات گام به خاطر سپرده شده روی دکمه شماره‌دار از دست خواهند رفت.

ذخیره Scale Tune Memory (حافظه کوک گام) به عنوان یک فایل Bank

تنظیمات گام Sub بخاطر سپرده شده روی دکمه‌های [1]–[5] SCALE TUNE MEMORY را می‌توان به صورت یک فایل Scale Tune Memory Bank (بانک حافظه کوک گام) مجزا ذخیره کرد.



۱ مطمئن شوید تنظیمات گام Sub که در نظر دارید ذخیره کنید روی دکمه‌های SCALE TUNE MEMORY [1]–[5] بخاطر سپرده می‌شوند.

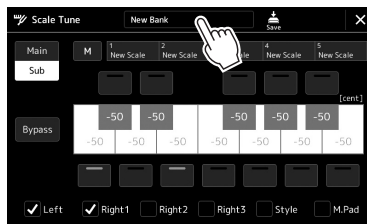
۲ برای ذخیره فایل Bank، گزینه  (Save) را لمس کنید. برای اطلاع از دستورالعمل‌های ذخیره کردن، به بخش "مدیریت فایل" (صفحه ۳۱) مراجعه کنید.

فراخوانی یک تنظیم گام Sub بخاطر سپرده شده

تنظیمات گام Sub بخاطر سپرده شده را می‌توان با انتخاب فایل Scale Tune Memory Bank (بانک حافظه کوک گام) به روش زیر فراخوانی کرد.

۱ صفحه Scale Tune (کوک گام) را از طریق مسیر [MENU] ← [Scale Tune] فراخوانی کنید.

۲ نام فایل Bank را لمس کنید تا پنجره بالآمدنی فراخوانی شود.



۳ Bank مورد نظر خود را در صفحه لمس و انتخاب کنید.

۴ تنظیم گام Sub مورد نظران را لمس و انتخاب کنید. همچنین می‌توانید از دکمه‌های [1]–[5] SCALE TUNE MEMORY نیز برای انتخاب تنظیم گام Sub استفاده کنید.



تنظیم پارامترهای هر بخش — Mixer (میکسر)

میکسر به شما کنترل مستقیمی بر روی جنبه‌های مختلف بخش‌های کیبورد و کانال‌های آهنگ/سبک، شامل میزان صدا و ظنین صدا ارائه می‌کند. به شما اجازه می‌دهد که سطح اصوات و مکان استریو (پن) هر آوا را روی بالانس بهینه قرار داده و تصویر استریو را تنظیم کنید و به شما اجازه می‌دهد تعیین کنید که افکت‌ها چگونه بکار برده شوند. این قسمت رویکردهای اصلی مربوط به Mixer (میکسر) را پوشش می‌دهد. برای مشاهده جزئیات بیشتر، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

دستورالعمل پایه برای Mixer (میکسر)

۱ دکمه [MIXER/EQ] را فشار دهید تا صفحه Mixer فراخوانی شود.



۲ زبانه مناسب برای ویرایش بالانس بین بخش‌های موردنظر را لمس کنید.



با فشردن دکمه [MIXER/EQ] می‌توانید بین زبانه‌ها جابجا شوید.

این صفحه را برای تنظیم بالانس بین کل بخش سبک، کل بخش مولتی‌پد، بخش چپ، بخش‌های 1-3 Right، کل بخش آهنگ MIDI، بخش میکروفون، بخش Aux In Audio و بخش صوتی LAN بی‌سیم (*) استفاده کنید. * یک ورودی صوتی از طریق آداپتور LAN بی‌سیم اختیاری. بسته به منطقه زندگی شما ممکن است آداپتور LAN بی‌سیم USB در دسترس نباشد.	Panel (پانل)
این صفحه را وقتی استفاده کنید که در نظر دارید بالانس بین کانال‌ها و سبک‌ها را تنظیم کنید. در رابطه با هر کانال، به "کانال‌های سبک" (صفحه ۸۳) مراجعه کنید.	Style (سبک)
این صفحه را وقتی استفاده کنید که در نظر دارید بالانس بین چهار Audio Link Multi Pads (مولتی‌پد لینک صوتی) را تنظیم کنید.	M.Pad (مولتی‌پد)
این صفحه را وقتی استفاده کنید که در نظر دارید بالانس بین همه بخش‌های آهنگ MIDI را تنظیم کنید.	Song (آهنگ)
برخلاف سایر صفحات، از این صفحه زمانی استفاده کنید که در نظر دارید خصوصیات تونال صدای کامل این ساز (غیر از آهنگ‌های صوتی) را تنظیم کنید. برای اطلاع از جزئیات، به صفحه ۹۷ مراجعه کنید.	Master (اصلی)

۳ برای ویرایش پارامترهای موردنظر، یک زبانه را لمس کنید.

Filter (فیلتر)	برای تنظیم رزونانس و نمونبرداری (وضوح صدا).
EQ	برای تنظیم پارامترهای برابری برای تصحیح تون یا طنین صدا.
Effect (افکت)	برای انتخاب یک نوع افکت و تنظیم عمق آن برای هر بخش.
Chorus/Reverb (کر/پژواک)	برای انتخاب یک نوع افکت کر/پژواک و تنظیم عمق آن برای هر بخش.
Pan/Volume (پیمایش لمسی/میزان صدا)	برای تنظیم پیمایش لمسی و میزان صدا برای هر بخش.

۴ مقدار هر پارامتر را تعیین کنید.

۵ تنظیمات میکسر خود را ذخیره کنید.

■ برای ذخیره تنظیمات میکسر پائل ۲/۱:

آنها را در حافظه رجیستر ثبت کنید (صفحه ۸۸).

■ برای ذخیره تنظیمات میکسر سبک ۲/۱:

آنها را به صورت یک فایل سبک در درایو User (کاربر) یا درایو فلش USB ذخیره کنید. اگر می‌خواهید تنظیمات را برای استفاده‌های بعدی فراخوانی کنید، فایل سبک ذخیره شده در این قسمت را انتخاب کنید.

۱ صفحه نمایش عملیات را از طریق [MENU] ← [Style Creator] فراخوانی کنید.

۲ با لمس [Save] صفحه Style Selection (انتخاب سبک) را فراخوانی کنید و سپس تنظیمات را به صورت یک فایل سبک ذخیره کنید (صفحه ۳۱).

■ برای ذخیره کردن تنظیمات میکسر آهنگ MIDI کانال ۱-۸ / ۹-۱۶:

هنگام ویرایش و ذخیره تنظیمات کانال آهنگ MIDI، حسب نیاز از یک عملیات دیگر استفاده کنید. برای مشاهده جزئیات، بخش "Editing and Saving the MIDI Song Ch 1-8 / 9-16 Mixer" (ویرایش و ذخیره تنظیمات میکسر آهنگ MIDI کانال ۱-۸ / ۹-۱۶) را در ادامه ببینید.

ویرایش و ذخیره تنظیمات میکسر آهنگ MIDI کانال ۱-۸ / ۹-۱۶

ابتدا یک آهنگ MIDI انتخاب کنید و پارامترهای آن را ویرایش نمایید. سپس، تنظیمات ویرایش شده را به عنوان بخشی از داده‌های آهنگ MIDI ثبت کرده (Setup) (تنظیم)، و در نهایت آهنگ را در درایو User (کاربر) یا درایو فلش USB ذخیره کنید. اگر می‌خواهید تنظیمات را برای استفاده‌های بعدی فراخوانی کنید، فایل آهنگ ذخیره شده در این قسمت را انتخاب کنید.

۱ صفحه عملیات را از طریق مسیر [RECORDING] ← [MIDI [Multi Recording]] فراخوانی کنید.

۲ با لمس کردن نام آهنگ "New Song" صفحه Song Selection (انتخاب آهنگ) را فراخوانی کنید و سپس آهنگ موردنظر را انتخاب نمایید.

۳ پارامترها را مطابق با مراحل ۱-۴ در بخش "Basic Procedure for the Mixer" (دستورالعمل پایه برای میکسر) (صفحه ۸۱) ویرایش کنید.

۴ برای فراخوانی مجدد صفحه MIDI Multi Recording (ضبط آهنگ MIDI)، دکمه [RECORDING] را فشار دهید.

۵ تنظیمات ویرایش شده را در آهنگ MIDI ثبت کنید.

۱-۵ با لمس [Setup] صفحه Setup (تنظیم) را فراخوانی کنید.

۲-۵ برای ثبت تنظیمات ویرایش شده به عنوان بخشی از داده‌های آهنگ MIDI، گزینه [Execute] را لمس کنید.

۶ با لمس [Save] صفحه Song Selection (انتخاب آهنگ) را فراخوانی کنید و سپس تنظیمات را به صورت یک فایل آهنگ ذخیره کنید (صفحه ۳۱).



نکته

برای بازنشانی هر پارامتر به مقدار پیش‌فرض، مقدار عددی یا تنظیم آن را لمس کرده و نگه دارید.

روشن/خاموش کردن هر کانال سبک یا آهنگ MIDI

شما می‌توانید واریاسیون اضافه کرده و حس یک سبک یا آهنگ MIDI را با روشن/خاموش کردن انتخابی کانال‌ها تغییر دهید.

کانال‌های سبک

- هر سبک حاوی کانال‌های موجود در زیر است.
- **Rhythm 1/2**: اینها بخش‌های اصلی سبک هستند که الگوهای ریتم درام و پرکاشن را شامل می‌شوند.
- **Bass**: بخش صدای بم از صداهای مختلف ساز برای تطبیق با سبک استفاده می‌کند.
- **Chord 1/2**: اینها شامل پیش‌آکوردهای ریتمیک هستند، که عموماً آواهای گیتار یا پیانو را در بر می‌گیرند.
- **Pad**: این بخش برای آلات موسیقی همراهی‌کننده مانند کر، ارگ، سازهای زهی و غیره مورد استفاده قرار می‌گیرد.
- **Phrase 1/2**: این بخش برای ضرب‌های خاص **punchy brass stab**، **arpeggiated**، و سایر مواردی که هم‌نوازی را جالب‌تر می‌سازند مورد استفاده قرار می‌گیرند.

۱ در صفحه **Mixer (میکسر)**، زبانه **[Style]** یا **[Song]** را لمس کنید.

۲ کانالی که مایلید روشن/خاموش کنید را لمس نمایید.



اگر می‌خواهید فقط یک کانال خاص را پخش کنید (پخش تکی یا سولو)، کانال مورد نظر را لمس کرده و نگه دارید تا زمانی که شماره آن به رنگ ارغوانی هایلایت شود. برای لغو سولو کافی است شماره کانال (ارغوانی) را مجدداً لمس کنید.

۳ حسب نیاز، تنظیمات را اعمال کنید و سپس آنها را به صورت یک فایل سبک یا فایل آهنگ (مرحله ۵ در صفحه ۸۲) ذخیره نمایید.

تغییر آوای هر کانال سبک یا آهنگ MIDI

شما می‌توانید آوای مربوط به هر کانال را از طریق صفحه Mixer (میکسر) تغییر دهید.

۱ در صفحه Mixer (میکسر)، زبانه [Style] یا [Song] را لمس کنید.

۲ آیکن ساز زیر نام کانال را لمس کنید تا صفحه Voice Selection (انتخاب آوا) ظاهر شود و سپس آوای دلخواه را انتخاب کنید.



۳ حسب نیاز، تنظیمات را اعمال کنید و سپس آنها را به صورت یک فایل سبک یا فایل آهنگ (مرحله ۵ در صفحه ۸۲) ذخیره نمایید.



ضبط کردن آهنگ

این ساز اجازه می‌دهد اجرایتان را به دو روش ضبط کنید: ضبط MIDI و ضبط صدا. علاوه بر این، ضبط MIDI نیز دو روش انجام می‌شود: Quick Recording (ضبط فوری) که راحت‌ترین روش ضبط است و Multi Recording (ضبط چندگانه) که اجازه می‌دهد هر کانال یا هر تراک را به صورت جداگانه ضبط کنید. در این بخش، قابلیت‌های MIDI Quick Recording و Audio Quick Recording را مرور می‌کنیم.

■ MIDI Quick Recording (ضبط فوری MIDI)

با این روش، اجراهای ضبط شده در ساز یا یک درایو فلش USB در قالب یک فایل MIDI با فرمت SMF (فرمت ۰) ذخیره می‌شوند. در صورتی که مایلید یک بخش خاص را مجدداً ضبط کنید یا آواها را تغییر دهید و سایر پارامترها را ویرایش کنید، این روش را به کار ببرید. این ساز اجازه می‌دهد تا حداکثر حدود ۳ مگابایت برای هر آهنگ ضبط کنید.

■ Audio Quick Recording (ضبط فوری صدا)

با این روش، اجراهای ضبط شده به صورت یک فایل صوتی در دستگاه ذخیره می‌شوند. ضبط بدون تخصیص بخش ضبط شده انجام می‌شود. از آنجا که به طور پیش‌فرض با فرمت WAV رزولوشن کیفیت سیدی معمولی (16-bit/44.1kHz) ذخیره می‌شود، آن را می‌توان به یک کامپیوتر انتقال داد یا در پخش کننده‌های موسیقی پرتابل پخش کرد. امکان ضبط با فرمت MP3 format (سرعت نمونه ۴۴,۱ کیلوهرتز، نرخ بیت ۳۲۰/۲۵۶/۱۲۸ کیلوبیت در ثانیه، استریو) نیز وجود دارد. این ساز اجازه می‌دهد تا حداکثر ۸۰ دقیقه برای هر ضبط جداگانه در نظر بگیرد.

■ Multi Recording (ضبط چندگانه)

• **MIDI Multi Recording (ضبط چندگانه MIDI):** این به شما اجازه می‌دهد با ضبط کردن اجرای خود به صورت جداگانه در هر کانال، یک آهنگ MIDI شامل ۱۶ کانال ایجاد کنید.

برای مشاهده جزئیات مربوط به عملکردهای Multi Recording، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

MIDI Quick Recording (ضبط فوری MIDI)

قبل از ضبط کردن، تنظیمات لازم مانند انتخاب صدا/سبک را انجام دهید. در صورت نیاز، درایو فلش USB را به ترمینال [USB TO DEVICE] متصل کنید. با انجام این نوع ضبط، هر بخش در کانال‌های زیر ضبط می‌شود.

- بخش‌های کیبورد: کانال‌های ۱ تا ۴
- بخش‌های مولتی‌پد: کانال‌های ۵ تا ۸
- بخش‌های سبک: کانال‌های ۹ تا ۱۶

۱ صفحه MIDI Quick Recording را از طریق مسیر [RECORDING] ← MIDI [Quick Recording] فراخوانی کنید.

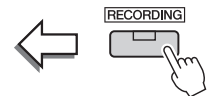
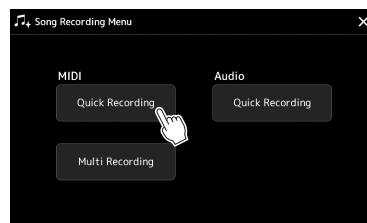
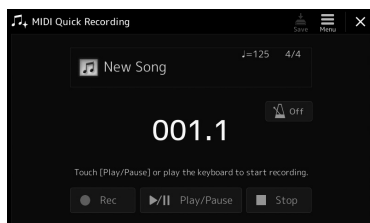
صفحه ظاهر می‌شود و یک آهنگ خالی به صورت خودکار در حالت آماده برای ضبط تنظیم می‌شود.

نکته

- داده‌های صوتی مانند کانال‌های ریتم ایجاد شده از طریق Audio Link Multi Pad و آهنگ‌های صوتی را نمی‌توانید به صورت آهنگ‌های MIDI ضبط کنید.
- قبل از استفاده از درایو فلش USB، حتماً قسمت "اتصال دستگاه‌های USB" را در صفحه ۱۰۶ مطالعه کنید.

نکته

برای لغو ضبط، دکمه [Stop] را در صفحه فشار دهید و سپس دکمه [EXIT] را قبل از رفتن به مرحله ۲ فشار دهید.



۲ ضبط کردن را آغاز کنید.

شما می‌توانید با نواختن کیبورد، شروع یک سبک، پخش یک مولتی‌پد یا لمس دکمه [Play/Pause]، ضبط را شروع کنید.

۳ بعد از پایان اجرا، دکمه [Stop] را برای توقف ضبط فشار دهید.

۴ با لمس [Save]، صفحه Song Selection (انتخاب آهنگ) را فراخوانی کنید و سپس اجرای ضبط شده را به صورت یک فایل ذخیره کنید (صفحه ۳۱).

توجه

اگر بدون اجرای عملیات ذخیره‌سازی صفحه را ببندید یا دستگاه را خاموش کنید، آهنگ ضبط شده را از دست خواهید داد.

Audio Quick Recording (ضبط فوری صدا)

قبل از ضبط، تنظیمات ضروری مانند انتخاب آوا/سبک و اتصال میکروفون را اعمال کنید (در صورتی که مایلید خواندن خود را ضبط کنید).

۱ صفحه Audio Quick Recording را از طریق مسیر [RECORDING] فراخوانی کنید.

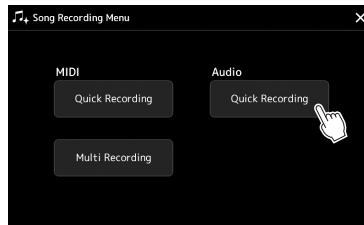
صفحه نمایش می‌یابد و یک فایل صوتی خالی جدید ایجاد می‌شود که در وضعیت آماده برای ضبط قرار دارد. با این حال، برخلاف MIDI Quick Recording، ضبط به طور خودکار به همراه نواختن کیبورد، پخش سبک یا پخش مولتی‌پد شروع نمی‌شود.

نکته

برای لغو ضبط، دکمه [Stop] را در صفحه فشار دهید و سپس دکمه [EXIT] را قبل از رفتن به مرحله ۲ فشار دهید.

مقصد آهنگ صوتی (که به طور خودکار تعیین می‌شود) را ذخیره کنید

فرمت ضبط



[RECORDING]

۲ برای شروع ضبط، [Play/Pause] را لمس کنید.

بلافاصله بعد از این عملیات، اجرای خود را شروع و ضبط کنید.

۳ بعد از پایان اجرا، دکمه [Stop] را برای توقف ضبط فشار دهید.

داده‌های ضبط شده به صورت خودکار در مقصد ذخیره می‌شوند و نام فایل به صورت خودکار تنظیم می‌شود. آهنگ صوتی ضبط شده می‌تواند در دسته User (کاربر) در صفحه Song Selection (انتخاب آهنگ) ظاهر می‌شود.

نکته

- مقصد ذخیره‌سازی فایل صوتی ضبط شده به طور خودکار بسته به وضعیت اتصال درایو فلش USB مشخص می‌شود. تنظیمات ذخیره‌سازی اولویت را می‌توانید از طریق [Menu] در صفحه تغییر دهید.
- فرمت ضبط را نیز می‌توانید از طریق [Menu] در صفحه تغییر دهید.

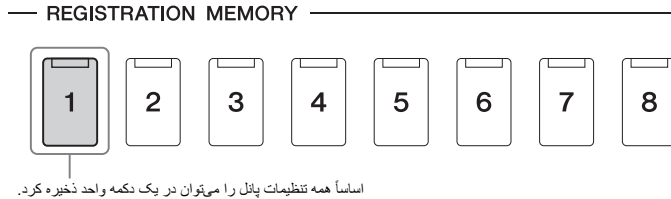


ذخیره و فراخوانی تنظیمات پانل سفارشی—Registration Memory (حافظه ثبت) و Playlist (لیست پخش)

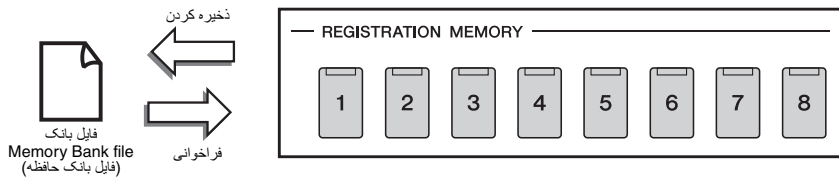
عملکردهای Registration Memory (حافظه ثبت) و Playlist (لیست پخش) به شما اجازه می‌دهند که بطور مجازی تمام تنظیمات پانل را در ذخیره (یا "register") کنید، سپس به آسانی با فشار دادن فوری یک دکمه تکلمسی، تنظیمات پانل سفارشی را فراخوانی کنید. Playlist به ویژه برای مدیریت مجموعه شما مناسب است و اجازه می‌دهد تنها تنظیمات پانل دلخواه خود را از میان مجموعه بزرگ در Registration Memory انتخاب کنید.

Registration Memory (حافظه ثبت)

این عملکرد اجازه می‌دهد تنظیمات پانل سفارشی خود را در یکی از دکمه‌های Registration Memory (حافظه ثبت) ذخیره (ثبت) کنید تا راحت‌تر فراخوانی شوند.



هشت کلید Registration Memory در پانل وجود دارد. شما می‌توانید تمام هشت تنظیم ثبت شده پانل را به صورت یک فایل Single Reg-istration Memory Bank (بانک حافظه ثبت تک) ذخیره کنید.

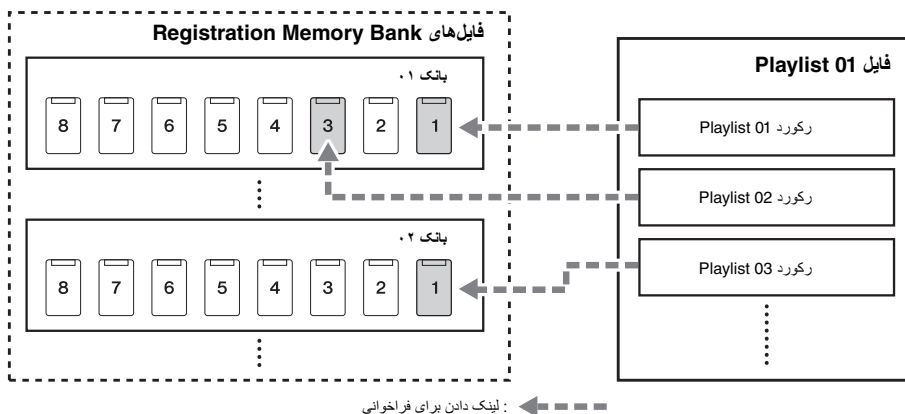


نکته

برای کسب اطلاعات درباره تنظیمات پانل که با عملکرد Registration Memory ثبت می‌شوند، به قسمت Registration (ثبت) در "Parameter Chart" (نمودار پارامتر) در Data List (لیست داده‌ها) در وبسایت مراجعه کنید.

Playlist (لیست پخش)

عملکرد Playlist (لیست پخش) اجازه می‌دهد لیست تنظیم اجرای زنده خود را ایجاد کنید. مزایای این گزینه آن است که شما می‌توانید تنها فایل‌های خاص مدنظرتان را از میان تعداد زیادی از فایل‌های Registration Memory Bank (بانک حافظه ثبت) انتخاب کنید، بدون اینکه نیاز به تغییر پیکربندی فایل بانک داشته باشید. هر Playlist Record (رکورد لیست پخش) می‌تواند مستقیماً یک Registration Memory (حافظه ثبت) خاص را در فایل Registration Memory Bank (بانک حافظه ثبت) فراخوانی کند. شما می‌توانید Playlist Records (رکوردهای لیست پخش) را با همدیگر به صورت یک فایل Playlist (لیست پخش) واحد ذخیره کنید.

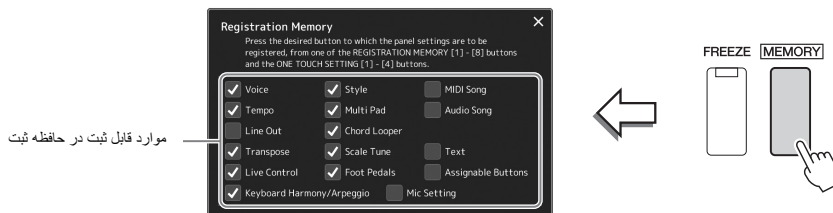


ذخیره کردن و فراخوانی تنظیمات پانل سفارشی با Registration Memory (حافظه ثبت)

ثبت کردن تنظیمات پانل خود

۱ تنظیمات پانل دلخواه، مانند تنظیمات مربوط به آواها، سبک‌ها و افکت‌ها را انجام دهید.

۲ دکمه [MEMORY] را در قسمت REGISTRATION MEMORY فشار دهید تا پنجره Registration Memory فراخوانی شود.



انتخاب موارد برای ثبت کردن پنجره حافظه ثبت، لیست مواردی را که می‌توان انتخاب و ثبت کرد نمایش می‌دهد. قبل از رفتن به مرحله ۳، تیک‌ها را با لمس کردن موارد دلخواه بردارید یا بزنید. مواردی که تیک داشته باشند، ثبت خواهند شد.

۳ یکی از دکمه‌های [1]–[8] REGISTRATION MEMORY را فشار دهید که می‌خواهید تنظیمات پانل‌تان روی آن ذخیره شود. دکمه‌ای که تنظیم روی آن ذخیره شده است نارنجی می‌شود که نشان می‌دهد آن دکمه حاوی داده‌هایی است و شماره آن انتخاب شده است.

REGISTRATION MEMORY



درباره وضعیت چراغ‌ها

- نارنجی: داده‌ها ثبت شده و هم اکنون انتخاب شده است
- آبی: داده‌ها ثبت شده است، ولی اکنون انتخاب نشده است
- خاموش: هیچ داده‌ای ثبت نشده است

۴ با تکرار مراحل 1–3 تنظیمات پانل مختلف را روی سایر دکمه‌ها ثبت کنید. تنظیم ذخیره شده پانل را با فشردن دکمه عددی دلخواه می‌توانید فراخوانی کنید.

توجه

اگر دکمه‌ای را انتخاب می‌کنید که چراغ آن در اینجا به رنگ نارنجی یا آبی است، تنظیم پانلی که قبلاً روی دکمه ذخیره شده است پاک می‌شود و با تنظیمات جدید جایگزین می‌شود.

نکته

تنظیمات صفحه ثبت شده روی دکمه‌های عددی حتی بعد از خاموش شدن دستگاه حفظ می‌شوند. اگر می‌خواهید همه هشت تنظیم پانل فعلی را پاک کنید، درحالی که کلید B5 (دومین کلید از سمت راست) روی کیبورد را فشرده نگه می‌دارید، دستگاه را روشن کنید.

دخیره Registration Memory (حافظه ثبت) به عنوان یک فایل Bank (بانک)

شما می‌توانید تمام هشت تنظیم ثبت شده پائل را به صورت یک فایل Single Registration Memory Bank (بانک حافظه ثبت تک) ذخیره کنید.

۱ دکمه‌های REGIST BANK [+] و [-] را به طور همزمان برای فراخوانی صفحه Registration حافظه Bank Selection (انتخاب بانک حافظه ثبت) فشار دهید.



۲ برای فراخوانی پنجره بازشوی، گزینه (File Edit) (ویرایش فایل) را لمس کنید و سپس برای ذخیره فایل Bank، گزینه [Save] را لمس کنید. برای اطلاع از دستورالعمل‌ها درباره عملکرد ذخیره کردن، به "مدیریت فایل" (صفحه ۳۱) مراجعه کنید.

نکته

فایل‌های Registration Memory Bank را می‌توانید برای سهولت جستجو برچسب بزنید. برای مشاهده جزئیات بیشتر، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

فراخوانی تنظیم پائل ثبت شده از فایل Bank

فایل‌های Registration Memory Bank (بانک حافظه ثبت) ذخیره شده می‌توانند با استفاده از دکمه‌های REGIST BANK [-]/[+] یا روش زیر بازخوانی شوند.

۱ دکمه‌های REGIST BANK [+] و [-] را به طور همزمان برای فراخوانی صفحه Registration حافظه Bank Selection (انتخاب بانک حافظه ثبت) فشار دهید.

۲ Bank مورد نظر خود را در صفحه لمس و انتخاب کنید.

از دکمه‌های REGIST BANK [-]/[+] نیز می‌توانید برای انتخاب یک Bank استفاده کنید.

۳ یکی از دکمه‌های روشن شده به رنگ آبی [1]-[8] را در قسمت Registration Memory فشار دهید. دکمه انتخاب شده به رنگ نارنجی روشن می‌شود.

نکته

- زمانیکه تنظیمات شامل انتخاب فایل آهنگ، سبک، متن و دیگر موارد را از یک درایو فلش USB فراخوانی می‌کنید، مطمئن شوید که درایو فلش USB حاوی آهنگ، سبک یا متن به ترمینال USB [TO DEVICE] متصل شده باشد.
- قبل از استفاده از درایو فلش USB، حتماً قسمت "اتصال دستگاه‌های USB" را در صفحه ۱۰۶ مطالعه کنید.

نکته

فعال کردن دکمه [FREEZE] به شما امکان می‌دهد فراخوانی مواردی خاص را به دلخواه غیرفعال کنید. برای مشاهده دستورالعمل‌ها، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

نکته

همچنین می‌توانید هشت تنظیم را با استفاده از پدال‌ها یا دکمه‌های قابل تخصیص به هر ترتیبی که از طریق [MENU] ← [Regist] Sequence مشخص کنید، فراخوانی نمایید. برای مشاهده جزئیات بیشتر، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

تأیید اطلاعات Registration Memory Bank

شما می‌توانید صفحه اطلاعات را برای تأیید اینکه کدام آواها، سبک و آهنگ‌ها روی دکمه‌های [1]–[8] یک Registration Memory Bank (بانک حافظه ثبت) ثبت شده‌اند، فراخوانی کنید.

۱ صفحه **Registration Memory Bank Selection** را فراخوانی کنید، سپس **Bank** مورد نظر را انتخاب نمایید.

۲ گزینه **Menu** و سپس **[Regist Bank Info]** را برای فراخوانی صفحه **Regist Bank Information** (اطلاعات بانک ثبت) لمس کنید.

این صفحه نمایش شامل دو صفحه است: یکی مربوط به آوا و دیگری مربوط به سبک. از طریق **[Voice]/[Style]** می‌توانید در صفحه بین این دو جابجا شوید.

برای جابجایی بین صفحات.



برای انتخاب **Registration Memory** (حافظه ثبت) لمس کنید. ثبت انتخاب شده به طور خودکار بارگیری می‌شود.

۳ برای بستن صفحه نمایش اطلاعات، دکمه **[EXIT]** را فشار دهید.

ویرایش یک Registration Memory Bank

شما می‌توانید یک **Registration Memory Bank** را در صفحه **Regist Bank Edit** (ویرایش بانک ثبت) ویرایش کنید (حذف یا تغییر نام هر **Registration Memory** و موارد دیگر).

۱ صفحه **Registration Memory Bank Selection** را فراخوانی کنید، سپس **Bank** مورد نظر را انتخاب نمایید.

۲ گزینه **Menu** و سپس **[Regist Bank Edit]** را برای فراخوانی صفحه **Regist Bank Edit** (ویرایش بانک ثبت) لمس کنید.



۳ اطلاعات **Registration Memory Bank** را ویرایش کنید.

برای انتخاب **Registration Memory** (حافظه ثبت) لمس کنید. **Registration Memory** (حافظه ثبت) به عنوان مقصد ویرایش انتخاب می‌شود، اما به طور واقعی بارگیری نمی‌شود.

- برای تغییر نام **Registration** انتخاب شده، گزینه **[Rename]** را لمس کنید.
- برای حذف **Registration** انتخاب شده، گزینه **[Delete]** را لمس کنید.

۴ برای ذخیره فایل **Registration Memory Bank** ویرایش شده، گزینه **(Save)** را لمس کنید.



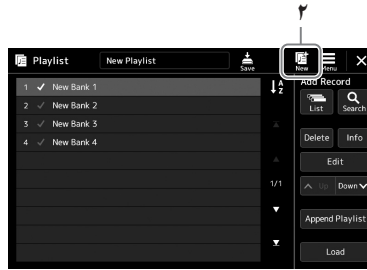
اگر یک بخش آوا خاص روی خاموش تنظیم شده باشد، نام آوا مربوطه به رنگ خاکستری نشان داده می‌شود.

مدیریت یک مجموعه بزرگ با استفاده از Playlist

Playlist (لیست پخش) برای مدیریت لیست‌های چندین مجموعه جهت اجراهای زنده شما مفید است. این گزینه به شما اجازه می‌دهد تنها فایل‌های خاص مورد نظر خود را از یک مجموعه بزرگ (و تعداد زیادی فایل Registration Memory Bank) انتخاب کنید و یک لیست مجموعه جدید برای هر اجرا تهیه کنید.

ایجاد یک Playlist (لیست پخش) جدید

۱ دکمه [PLAYLIST] را فشار دهید تا صفحه لیست پخش فرا خوانده شود.



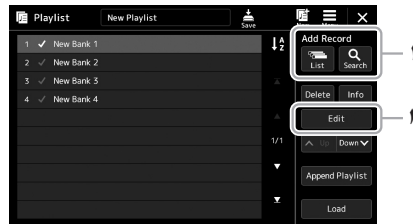
۲ گزینه **(New)** (جدید) را در صفحه لمس کنید. یک فایل Playlist (لیست پخش) جدید ایجاد می‌شود.

افزودن یک رکورد به Playlist

با افزودن یک رکورد به Playlist قادر خواهید بود Registration Memory مورد نظر خود را مستقیماً فراخوانی کنید.

۱ دکمه [PLAYLIST] را فشار دهید تا صفحه لیست پخش فرا خوانده شود.

فایل Playlist که آخرین بار انتخاب شده بود، ظاهر می‌شود. (بار اول، نمونه Playlist پیش‌تنظیم ظاهر خواهد شد.)



۲ یک رکورد به Playlist اضافه کنید.

● برای افزودن یک رکورد از طریق صفحه **Registration Memory Bank Selection** (انتخاب بانک حافظه ثبت):

۱-۲ گزینه **Add Record [List]** را در صفحه لمس کنید.

صفحه **Registration Memory Bank Select** (انتخاب بانک حافظه ثبت) نمایش داده می‌شود.

۲-۲ فایل **Registration Memory Bank** (بانک حافظه ثبت) مورد نظر را برای ثبت یک رکورد Playlist انتخاب کنید.

با لمس گزینه **[Add to Playlist]**، صفحه بسته می‌شود و رکورد Playlist جدید به Playlist اضافه می‌شود.

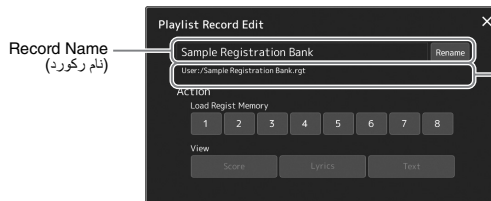
● برای افزودن یک رکورد با استفاده از عملکرد جستجو:

با لمس گزینه Add Record [Search]، صفحه عملیات برای جستجوی فایل Registration Memory Bank فراخوانی می‌شود. برای مشاهده جزئیات مربوط به جستجوی فایل‌ها، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید. در نتایج جستجو، فایل موردنظر را انتخاب کنید و با لمس گزینه [Add to Playlist]، صفحه را ببندید تا رکورد Playlist جدید اضافه شود.

در صورت نیاز، رکورد Playlist را ویرایش کنید.

رکورد Playlist که به تازگی اضافه شده است، فایل Registration Memory Bank را به راحتی فراخوانی می‌کند. اگر مایلید تنظیمات با جزئیات بیشتر را اعمال کنید (مثلاً فراخوانی مستقیم یک Registration Memory خاص و جابجایی خودکار نمای صفحه)، شما می‌توانید رکورد Playlist را ویرایش کنید.

۱-۳ برای فراخوانی صفحه Record Edit (ویرایش رکورد)، گزینه [Edit] را لمس کنید.



مسیر فایل مربوط به فایل Registration Memory Bank به رکورد لینک داده می‌شود. این فایل با انتخاب رکورد مجدداً فراخوانی می‌شود. (این صرفاً نمایش داده می‌شود و قابل تغییر نیست.)

۲-۳ برای ویرایش رکورد لمس کنید.

نام رکورد را تعیین می‌کند. لمس کردن گزینه [Rename]، پنجره Character Entry (وارد کردن نویسه‌ها) را فراخوانی می‌کند.	Record Name (نام رکورد)
اقدامات بیشتر پس از انتخاب رکورد و فراخوانی بانک. • Load Regist Memory (بارگیری حافظه ثبت): Registration Memory مرتبط با شماره انتخاب شده را فراخوانی می‌کند. وقتی هیچ گزینه‌ای انتخاب نشده باشد، هیچ Registration Memory فراخوانی نمی‌شود. • View (نما): نمای انتخاب شده را نمایش می‌دهد. وقتی موردی انتخاب نشده باشد، نمایی نشان داده نمی‌شود.	Action (اقدام)

۳-۳ صفحه را ببندید.

۴ برای ذخیره رکورد اضافه شده در فایل Playlist (لیست پخش) فعلی، گزینه  (Save) (ذخیره کردن) را لمس کنید.

برای فراخوانی رکورد ثبت شده، رکورد موردنظر را در صفحه لیست پخش لمس کنید.

۱ دکمه [PLAYLIST] را فشار دهید تا صفحه لیست پخش فرا خوانده شود.



۲ نام فایل Playlist را لمس کنید تا صفحه Playlist File Selection (انتخاب فایل لیست پخش) نمایش داده شود.

۳ فایل Playlist مورد نظر را لمس کنید و صفحه را ببندید.

۴ فایل رکورد مورد نظر را در صفحه لیست پخش و سپس گزینه [Load] را لمس کنید. Registration Memory Bank (بانک حافظه ثبت) که عنوان Playlist Record (رکورد لیست پخش) ثبت شده است، فراخوانی می‌شود و اقدامی که انجام داده‌اید اجرا می‌شود (صفحه ۹۱).

کپی کردن رکوردهای Playlist (ضمیمه کردن به Playlist)

قابلیت "Append Playlist" (ضمیمه کردن به لیست پخش) اجازه می‌دهد فایل Playlist موجود را به عنوان یک فایل Playlist جدید کپی کنید.




۱ دکمه [PLAYLIST] را فشار دهید تا صفحه لیست پخش فرا خوانده شود.

۲ گزینه [Append Playlist] را در صفحه لمس کنید. صفحه Playlist File Selection (انتخاب فایل لیست پخش) نمایش داده می‌شود.


۳ فایل Playlist (لیست پخش) مورد نظر برای ضمیمه کردن را لمس کنید. همه رکوردها در فایل Playlist (لیست پخش) انتخاب شده به پایین لیست پخش فعلی اضافه می‌شوند.

۴ برای ذخیره رکوردهای ضمیمه شده در فایل لیست پخش فعلی، گزینه (Save) (ذخیره کردن) را لمس کنید.



تغییر ترتیب رکوردها در لیست پخش

- ۱ دکمه [PLAYLIST] را فشار دهید تا صفحه لیست پخش فرا خوانده شود.
- ۲ ترتیب رکوردها را تغییر دهید.
 - ۱-۲ رکورد موردنظر برای انتقال را لمس کنید.
 - ۲-۲ برای انتقال رکوردی که در مرحله ۱-۲ انتخاب کرده بودید، گزینه  (Up) /  (Down) (بالا/پایین) را لمس کنید.
- ۳ برای ذخیره فایل لیست پخش ویرایش شده، گزینه  (Save) را لمس کنید.

حذف رکورد لیست پخش از لیست پخش

- ۱ در صفحه لیست پخش، رکورد موردنظر را لمس کنید تا انتخاب شود.
- ۲ گزینه [Delete] را در صفحه لمس کنید. پیام درخواست تأیید در اینجا نشان داده می‌شود. برای لغو حذف، گزینه [No] را لمس کنید.
- ۳ گزینه [Yes] را لمس کنید.
- ۴ برای ذخیره فایل لیست پخش ویرایش شده، گزینه  (Save) را لمس کنید.

مرتب‌سازی لیست پخش به ترتیب الفبایی

- ۱ دکمه [PLAYLIST] را فشار دهید تا صفحه لیست پخش فرا خوانده شود.
- ۲ گزینه  را در صفحه لمس کنید. موارد لیست پخش به ترتیب الفبایی مرتب می‌شوند. برای لغو مرتب‌سازی، گزینه  را مجدداً لمس کنید.

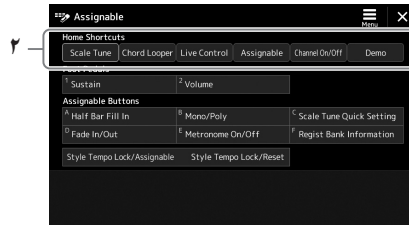
سفارشی کردن برای عملکرد بهینه

شما می‌توانید ساز را بر اساس ترجیحات شخصی خود و اجرای بهینه سفارشی کنید. این بخش نحوه ویرایش میانبرهای صفحه Home (خانه)، تعیین دکمه‌های ASSIGNABLE و اعمال تنظیمات سراسری، تنظیم صدای خروجی نهایی و افزودن محتویات توسعه از قبیل آواها و سبک‌ها را پوشش می‌دهد.

سفارشی کردن میانبرهای روی صفحه Home (خانه)

شما می‌توانید یک عملکرد که اغلب استفاده می‌شود را به صورت یک میانبر در صفحه Home (خانه) ثبت کنید. هر چند شش میانبر به طور پیش‌فرض ثبت شده‌اند، شما می‌توانید در صورت نیاز آنها را سفارشی کنید. میانبرهای ثبت شده در ناحیه میانبرها (صفحه ۲۴) در پایین صفحه Home (خانه) نشان داده می‌شوند که این امکان را برای شما فراهم می‌سازند تا عملکرد موردنظر خود را به سرعت از طریق صفحه Home فراخوانی کنید.

صفحه Assignable (قابل تخصیص) را از طریق [MENU] ← [Assignable] فراخوانی کنید.



روی گزینه مورد نظر در شش ناحیه "Home Shortcuts" (میانبرهای صفحه Home) دو بار ضربه بزنید.

پنجره باز شوی انتخاب عملکرد ظاهر می‌شود.

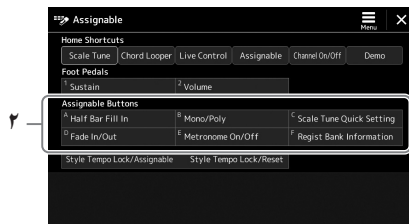
عملکرد موردنظر را لمس کنید.

عملکرد در موقعیتی که در مرحله ۲ انتخاب شده بود، ثبت می‌شود.

تنظیم عملکردها یا میانبرها برای دکمه‌های ASSIGNABLE

شما می‌توانید عملکردهای کنترلی یا میانبرهای مختلف را به دکمه‌های ASSIGNABLE تخصیص دهید تا بتوانید عملکرد دلخواه را به سرعت به کار بگیرید یا فراخوانی کنید.

صفحه Assignable (قابل تخصیص) را از طریق [MENU] ← [Assignable] فراخوانی کنید.



روی گزینه مورد نظر در ناحیه "Assignable Buttons" (دکمه‌های قابل تخصیص) دو بار ضربه بزنید.

پنجره باز شوی انتخاب عملکرد ظاهر می‌شود.

عملکرد موردنظر را لمس کنید.

عملکرد در موقعیتی که در مرحله ۲ انتخاب شده بود، ثبت می‌شود.



برای مشاهده جزئیات مربوط به پارامترها و عملکردهای قابل تخصیص، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

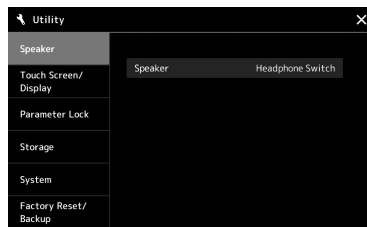
اعمال تنظیمات سراسری (Utility)

عملکرد Utility (موارد کاربردی) طیفی از ابزارها و تنظیمات راحت برای این دستگاه ارائه می‌دهد. این موارد شامل تنظیمات عمومی می‌شود که مانند تنظیمات دقیق برای عملکردهای خاص کل دستگاه را تحت تأثیر قرار می‌دهد. همچنین عملکردهای بازنشانی داده‌ها و کنترل رسانه ذخیره‌سازی، مانند فرمت کردن دیسک را نیز در بر می‌گیرد.

دستورالعمل پایه

۱ صفحه عملیات را فراخوانی کنید.

[MENU] ← [Utility]



۲ برای فراخوانی صفحه موردنظر، زبانه مربوطه را لمس کنید و تنظیمات را تغییر دهید یا عملیات را اجرا کنید.

نحوه پخش صدا از بلندگو را تعیین می‌کند.	Speaker (بلندگو)
حاوی تنظیمات مربوط به نمایش از قبیل تنظیمات روشنایی و روشن/خاموش کردن صدای لمس است.	Touch Screen/Display (صفحه لمسی/نمایشگر)
پارامترهای را به نحوی تنظیم می‌کند که تنها از طریق پانل کنترل قابل انتخاب باشند.	Parameter Lock (قفل پارامتر)
اجازه می‌دهد عملیات فرمت را اجرا کنید یا ظرفیت حافظه درایو فلش USB متصل به این ساز را بررسی کنید (مقدار تقریبی). (صفحه ۱۰۷)	Storage (حافظه ذخیره‌سازی)
نسخه ثابت‌افزار و شناسه سخت‌افزاری این ساز را نشان می‌دهد و این امکان را برایتان فراهم می‌کند تا تنظیمات پایه از قبیل زبان نمایشگر و فعال/غیرفعال کردن خاموش شدن خودکار را اعمال کنید. (صفحات ۱۹، ۹۹)	System (سیستم)
تمام یا بخشی از ساز را پشتیبان‌گیری می‌کند یا تنظیمات ساز را به مقادیر اولیه کارخانه بر می‌گرداند. (صفحه ۱۰۰)	Factory Reset/Backup (بازنشانی به تنظیمات کارخانه/پشتیبان‌گیری)

برای مشاهده اطلاعات بیشتر درباره هر کدام از زبانه‌ها، به قسمت "Utility" (موارد کاربردی) در Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

تنظیم صدا در خروجی نهایی (Master EQ، Master Compressor)

شما می‌توانید کیفیت و میزان صدا در خروجی نهایی ساز را از طریق گزینه‌های Master Compressor (کمپرسور اصلی) و Master EQ settings (تنظیمات EQ اصلی) تنظیم کنید.

۱ دکمه [MIXER/EQ] را فشار دهید تا صفحه Mixer فراخوانی شود.

۲ زبانه "Master" (اصلی) را لمس کنید.



۳ برای ویرایش پارامترهای موردنظر، یک زبانه را لمس کنید.

نکته

برای مشاهده اطلاعات بیشتر درباره هر کدام از این پارامترها، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

Compressor (کمپرسور)	اجازه می‌دهد کمپرسور اصلی روشن یا خاموش کنید (که به تمام صوت بجز پخش صدا اعمال می‌شود)، نوع کمپرسور اصلی را انتخاب کنید و پارامترهای مربوطه را ویرایش نمایید. ویرایش‌های اصلی شما به صورت نوع کمپرسور اصلی ذخیره می‌شوند.
EQ	این امکان را برایتان فراهم می‌سازد تا نوع Master EQ را بر کل صدا غیر از پخش صدا اعمال کنید و پارامترهای مربوطه را ویرایش نمایید. ویرایش‌های اصلی شما به صورت نوع Master EQ ذخیره می‌شوند.

۴ مقدار هر پارامتر را تعیین کنید.

۵ تنظیمات را ذخیره کنید.

ویرایش‌های اصلی خود را می‌توانید به صورت فایلی از نوع Master EQ و Master Compressor ذخیره کنید. اگر می‌خواهید تنظیمات را برای استفاده‌های بعدی فراخوانی کنید، نوع مرتبط را در گوشه بالای هر صفحه انتخاب کنید.

۱-۵ گزینه (Save) را در صفحه "Compressor" صفحه یا "EQ" display لمس کنید.

۲-۵ یکی از کدهای تنظیمات USER1-USER30 را انتخاب کنید و سپس گزینه [Save] را لمس کنید تا پنجره Character Entry (وارد کردن نویسه‌ها) فراخوانی شود.

۳-۵ در پنجره Character Entry (وارد کردن نویسه‌ها)، حسب نیاز نام را تغییر دهید و سپس با لمس [OK] داده‌ها را ذخیره کنید.

نکته

برای بازنشانی هر پارامتر به مقدار پیش‌فرض، مقدار عددی یا تنظیم آن را لمس کرده و نگاه دارید.

افزودن محتوای جدید-Expansion Packs (بسته‌های توسعه)

با نصب Expansion Packs (بسته‌های توسعه) می‌توانید چندین آوای اختیاری و سبک به پوشه "Expansion" در درایو User (کاربر) اضافه کنید. آواها و سبک‌های نصب شده را می‌توانید از طریق زبانه User (کاربر) یا صفحه Style Selection (انتخاب سبک) انتخاب کنید و با این کار می‌توانید اجرای موسیقی و قابلیت‌های ایجاد را گسترش دهید. شما می‌توانید داده‌های Expansion Pack تولید شده توسط Yamaha را با کیفیت بالا در اختیار داشته باشید، یا با استفاده از نرم‌افزار "Yamaha Expansion Manager" در کامپیوتر، داده بسته توسعه اولیه خودتان را ایجاد کنید. برای مشاهده دستورالعمل‌های نحوه نصب Expansion Packs (بسته‌های توسعه)، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

برای دریافت اطلاعات بیشتر درباره Expansion Packs (بسته‌های توسعه)، به صفحه Sound & Expansion Libraries در وبسایت Yamaha MusicSoft بروید.

<https://www.yamahamusicsoft.com/sound-and-expansion-libraries/>

برای دریافت نرم‌افزار Yamaha Expansion Manager و دفترچه راهنمای آن، به وبسایت زیر بروید و بر اساس نام مدل ساز خود یا "PSR-A5000" را جستجو کنید.

<https://download.yamaha.com/>

تنظیمات سیستم

این بخش نحوه اعمال تنظیمات کلی مرتبط با سیستم شامل پشتیبان‌گیری/بازیابی تنظیمات و داده‌های فایل را توضیح می‌دهد.

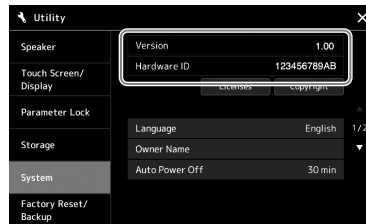
تأیید نسخه ثابت‌افزار و شناسه سخت‌افزار

شما می‌توانید نسخه ثابت‌افزار و شناسه سخت‌افزاری این ساز را بررسی کنید.

۱ صفحه نمایش عملیات را از طریق [MENU] ← [Utility] فراخوانی کنید.

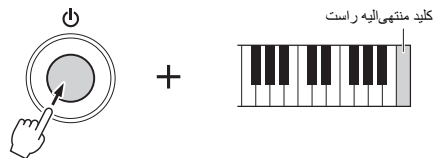
۲ گزینه [System] را لمس کنید.

نسخه برنامه و شناسه سخت‌افزار در صفحه نشان داده می‌شوند.



بازیابی تنظیمات برنامه ریزی شده کارخانه

در حالی که آخرین کلید از سمت راست روی کیبورد را پایین نگه داشته‌اید، دستگاه را روشن کنید. این کار تمام تنظیمات را به حالت پیش‌فرض کارخانه باز می‌گرداند.



نکته

- همچنین می‌توانید تنظیمات مشخص شده را به مقادیر پیش‌فرض کارخانه بازگردانید یا همه فایل‌ها/پوشه‌های موجود در درایو کاربر را در صفحه‌ای که از طریق [MENU] ← [Utility] ← [Factory Reset/Backup] فراخوانی می‌شود حذف کنید. برای مشاهده جزئیات، به قسمت "Utility" در Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.
- در صورتی که مایل هستید مقدار پیش‌فرض هر پارامتری که تغییر داده‌اید را بازیابی کنید، مقدار مذکور را روی صفحه لمس کنید و نگه دارید (صفحه ۲۸).

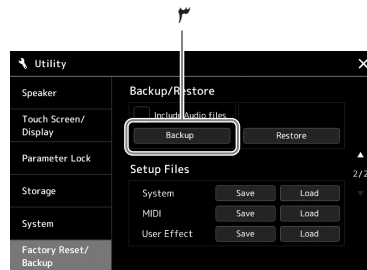


- قبل از استفاده از درایو فلش USB، حتماً قسمت "اتصال دستگاه‌های USB" را در صفحه ۱۰۶ مطالعه کنید.
- شما می‌توانید داده‌های کاربری مانند آوا، آهنگ، سبک و Registration Memory (حافظه ثبت) را با کپی کردن یک به یک آنها در یک درایو فلش USB پشتیبان‌گیری کنید. برای اطلاعات از دستورالعمل‌ها، به صفحه ۳۱ مراجعه کنید.
- در صورتی که مجموع حجم داده‌های هدف تهیه نسخه پشتیبان (بجز فایل‌های صوتی) از ۳٫۹ گیگابایت فراتر برود، عملکرد پشتیبان‌گیری در دسترس نخواهد بود. در این صورت، با کپی کردن یک به یک موارد از داده‌های User نسخه پشتیبان تهیه کنید.
- شما می‌توانید تنظیمات System (سیستم)، تنظیمات MIDI و تنظیمات User Effect (افکت کاربر) را به صورت جداگانه ذخیره کنید.

شما می‌توانید از همه اطلاعات ذخیره شده در درایو User این ساز (بجز Expansion Voices/Styles) را به همراه همه تنظیمات دستگاه در یک درایو فلش USB به صورت یک فایل مجزا نسخه پشتیبان تهیه کنید. این رویکرد برای امنیت داده‌ها و تهیه نسخه پشتیبان در صورت بروز صدمات پیشنهاد می‌شود.

۱ درایو فلش USB را به ترمینال [USB TO DEVICE] به عنوان مقصد پشتیبان‌گیری وصل کنید.

۲ صفحه را از طریق مسیر [MENU] ← [UTILITY] ← [Factory Reset/Backup] ← صفحه ۲/۲ فراخوانی کنید.



اگر مایلید فایل‌های صوتی را در فایل پشتیبان لحاظ کنید:

قبل از رفتن به مرحله ۳، با لمس کردن "Include Audio files" (شامل کردن فایل‌های صوتی) تیک‌ها را بزنید.

۳ برای ذخیره فایل پشتیبان روی درایو فلش USB، دکمه [Backup] را لمس کنید.

بازیابی فایل پشتیبان

توجه

کامل کردن عملیات پشتیبان‌گیری/بازیابی ممکن است چند دقیقه طول بکشد. حین پشتیبان‌گیری یا بازیابی سیستم دستگاه را خاموش نکنید. اگر حین پشتیبان‌گیری یا بازیابی سیستم دستگاه را خاموش کنید، ممکن است داده‌ها از دست بروند یا آسیب ببینند.

بدین منظور، گزینه [Restore] را در مرحله ۳ در بالا لمس کنید. وقتی عملیات کامل شد، دستگاه به صورت خودکار راه‌اندازی مجدد خواهد شد.

اتصالات—استفاده از ساز و سایر دستگاه‌ها

این فصل اتصالات این ساز به سایر دستگاه‌ها را پوشش می‌دهد. برای مشاهده موقعیت رابطها در دستگاه، به صفحات ۱۴-۱۷ مراجعه کنید.

احتیاط

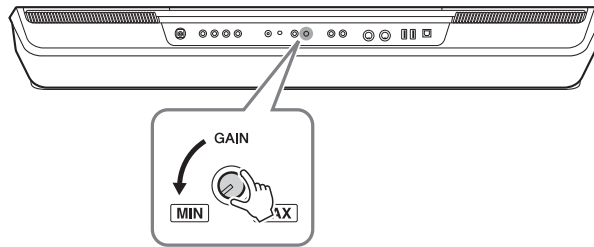
قبل از اتصال دستگاه به سایر تجهیزات الکترونیکی، برق همه تجهیزات را قطع کنید. همچنین، قبل از روشن یا خاموش کردن تجهیزات، مطمئن شوید که سطح صدای همه را روی حداقل (۰) تنظیم می‌کنید. در غیر اینصورت به مولفه‌ها آسیب وارد می‌شود، برق گرفتگی ایجاد شده یا حتی ممکن است به صورت دائمی شنواییتان را از دست بدهید.

متصل کردن سوکت یک میکروفون یا گیتار ([GUITAR INPUT/MIC])

با متصل کردن یک میکروفون یا گیتار، شما می‌توانید همزمان با نواختن کیبورد یا پخش آهنگ بخوانید و همچنین اجرای صدای خوانندگی خود را در یک آهنگ صوتی ضبط کنید. همچنین می‌توانید یک گیتار به سوکت [GUITAR INPUT/MIC] وصل کنید و صدای آن را از طریق بلندگوهای ساز کیبورد پخش نمایید.

متصل کردن یک میکروفون یا گیتار به ساز

۱ قبل از وصل کردن میکروفون یا گیتار، دکمه گردان [GAIN] را در وضعیت حداقل قرار دهید.



نکته

مطمئن شوید از یک میکروفون دینامیک معمولی استفاده می‌کنید.

نکته

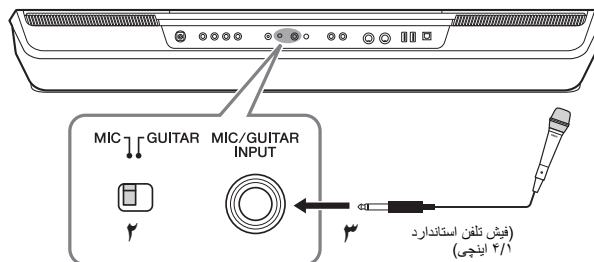
- وقتی از میکروفون/گیتار استفاده نمی‌کنید، کابل آنها را از سوکت [GUITAR INPUT/MIC] جدا کنید.
- وقتی چیزی به سوکت [GUITAR INPUT/MIC] متصل نیست، همیشه دکمه گردان [GAIN] را روی حالت حداقل بگذارید. از آنجا که سوکت [MIC/GUITAR INPUT] از حساسیت زیادی برخوردار است، ممکن است حتی وقتی چیزی به آن متصل نیست، صداهای محیط را دریافت و نویز ایجاد کند.

نکته

وقتی از یک گیتار با پیکاپ‌های فعال استفاده می‌کنید، کلید [MIC GUITAR] را روی حالت "MIC" تنظیم کنید، زیرا این کار تولید نویز را کاهش می‌دهد.

۲ کلید [MIC GUITAR] را تنظیم کنید.

وقتی یک میکروفون وصل می‌کنید، آن را روی حالت "MIC" تنظیم کنید. وقتی یک گیتار وصل می‌کنید، آن را روی حالت "GUITAR" تنظیم کنید.



۳ میکروفون یا گیتار را به سوکت [MIC/GUITAR INPUT] وصل کنید.

۴ دستگاه را روشن کنید.

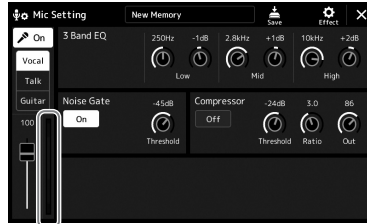
تنظیم سطح ورودی میکروفون یا گیتار

۱ در صورت نیاز، میکروفون را روشن کنید.

۲ صفحه **Mic Setting** (تنظیم میکروفون) را از طریق [MENU] ← [Mic Setting] فراخوانی کنید.

نکته

با فشار دادن دکمه [MIC SETTING] نیز صفحه تنظیمات میکروفون فراخوانی می‌شود.



سنجش سطح ورودی

۳ دکمه گردان [GAIN] روی پانل عقب را حین خوانندگی در میکروفون یا نواختن گیتار تنظیم کنید.

دکمه گردان [GAIN] را به نحوی تنظیم کنید که نشانگر سطح ورودی روی صفحه به رنگ سبز یا زرد باشد. مطمئن شوید نشانگر به رنگ نارنجی یا قرمز نباشد، زیرا این به منزله آن است که سطح ورودی بسیار بالاست.

۴ بالانس میزان صدا بین صدای میکروفون یا گیتار و صدای دستگاه را در صفحه **Mixer** تنظیم کنید (صفحه ۸۱).

نکته

شما می‌توانید سطح ورودی لامپ SIGNAL را روی دکمه [MIC SETTING] بررسی کنید. مطمئن شوید لامپ به رنگ نارنجی روشن نباشد.

جدا کردن میکروفون یا گیتار

۱ دکمه گردان [GAIN] روی پانل عقب را روی حالت حداقل تنظیم کنید.

۲ میکروفون یا گیتار را از سوکت [MIC/GUITAR INPUT] جدا کنید.

استفاده از یک سیستم بلندگوی خارجی برای پخش (سوکت های MAIN OUTPUT) (خروجی اصلی)، سوکت های SUB (AUX) OUTPUT (خروجی فرعی (کمکی))

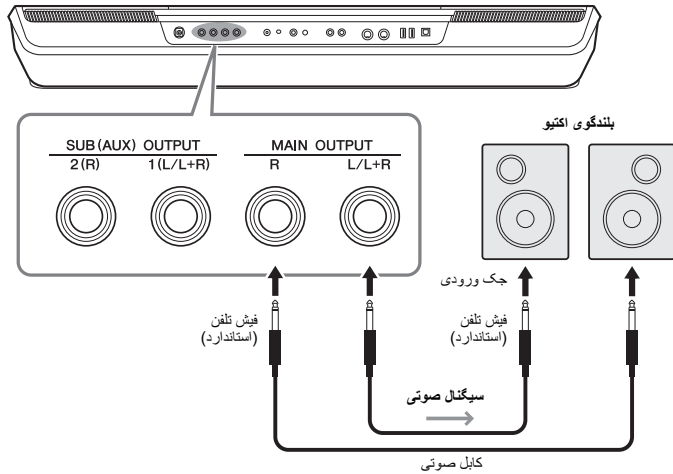


کابل های صوتی و فیش های آداپتور فاقد مقاومت (صفر) استفاده کنید.

توجه

برای اینکه از بروز آسیب احتمالی جلوگیری شود، ابتدا این ساز و سپس دستگاه خارجی را روشن کنید. هنگام خاموش کردن دستگاه، عکس این عمل را انجام دهید: ابتدا دستگاه خارجی و سپس این ساز را خاموش کنید. به دلیل اینکه ممکن است به دلیل عملکرد "خاموش شدن خودکار" (صفحه ۱۹) برق این دستگاه به صورت خودکار قطع شود، هنگامی که نمیخواهید از دستگاه استفاده کنید، برق دستگاه خارجی را قطع کنید یا عملکرد خاموش شدن خودکار را غیرفعال کنید.

می توانید یک سیستم استریو را وصل کنید تا صدای دستگاه با استفاده از فیش های MAIN OUTPUT به صورت قوی پخش شود. اگر ساز را به یک سیستم صدای مونو متصل می کنید، تنها از سوکت MAIN OUTPUT [L/L+R] استفاده کنید. وقتی تنها این سوکت متصل باشد (با استفاده از فیش تلفن استاندارد)، کانال های چپ و راست ترکیب می شوند و صدا را از طریق این سوکت به بیرون پخش می کنند - بدین ترتیب یک میکس مونو از صدای استریو ایجاد می کنند.



با استفاده از پیچ [MASTER VOLUME] می توانید سطح صدای خروجی دستگاه خارجی را تنظیم کنید.

استفاده از سوکت های SUB (AUX) OUTPUT

شما می توانید سوکت های SUB (AUX) OUTPUT را به عنوان سوکت های SUB OUTPUT استفاده کنید و صدای یک بخش خاص را به سوکت SUB (AUX) OUTPUT دلخواه خود بفرستید. همچنین، با جابجایی عملکرد سوکت ها به "AUX" می توانید این سوکت ها را به عنوان سوکت های AUX OUTPUT استفاده کنید.

صفحه عملیات را می توان از طریق [MENU] ← [Line Out] فراخوانی کرد. برای مشاهده جزئیات بیشتر، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

توجه

از اتصال خروجی سوکت های SUB (AUX) OUTPUT به سوکت AUX IN خودداری کنید. اگر چنین اتصالی برقرار می کنید، ورودی سیگنال در سوکت AUX IN از سوکت های SUB (AUX) OUTPUT پخش می شود و سپس دوباره باز می گردد، با این کار یک چرخه ایجاد می شود که در نتیجه آن ممکن است عملکرد معمولی غیرممکن باشد یا حتی به دستگاه آسیب برسد.



میزان صدای خروجی از سوکت های SUB (AUX) OUTPUT را نمی توان توسط کنترل MASTER VOLUME کنترل کرد.

گوش دادن به پخش صدای دستگاه خارجی از طریق بلندگوی ساز

نکته

- میزان صدای ورودی صدا از طریق دستگاه خارجی قابل تنظیم است.
- شما می‌توانید بالانس میزان صدا را در میان صداهای ساز و ورودی صدا را در صفحه Mixer تنظیم کنید. (صفحه ۸۱)

صدای پخش شده توسط دستگاه متصل را می‌توان از طریق بلندگوی ساز پخش کرد. برای ورود صدا، یک دستگاه خارجی را به روش زیر به دستگاه خارجی وصل کنید.

متصل کردن به یک پخش کننده صدا با استفاده از یک کابل صدا (سوکت [AUX IN])

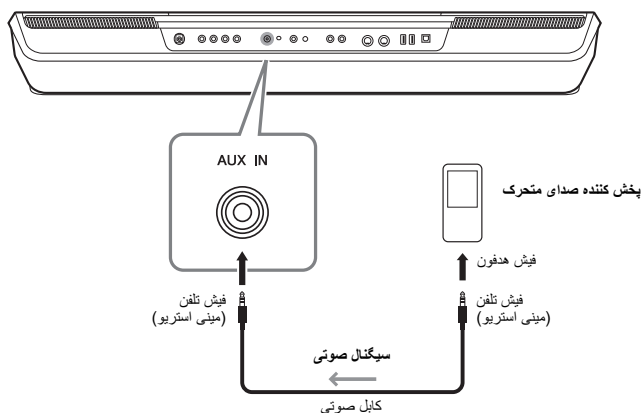
توجه

برای جلوگیری از آسیب وارد آمدن به دستگاه‌ها، ابتدا دستگاه خارجی و سپس این ساز را روشن کنید. هنگام خاموش کردن دستگاه، ابتدا ساز و سپس دستگاه خارجی را خاموش کنید.

نکته

- سیگنال ورودی از سوکت AUX IN تحت تأثیر تنظیم پیچ [MASTER VOLUME] ساز قرار می‌گیرد و توازن صدا با سایر بخش‌ها مانند کیبورد کامل را می‌توانید از طریق صفحه میکسر (صفحه ۸۱) تنظیم کنید.
- کابل‌های صوتی و فیش‌های آداپتور فاقد مقاومت (صفر) استفاده کنید.

شما می‌توانید فیش هدفون یک دستگاه پخش صوتی مانند گوشی هوشمند را به فیش [AUX IN] این ساز متصل کنید. در نتیجه صدای آن پخش کننده پرتابل را از طریق بلندگوهای داخلی این ساز بشنوید.

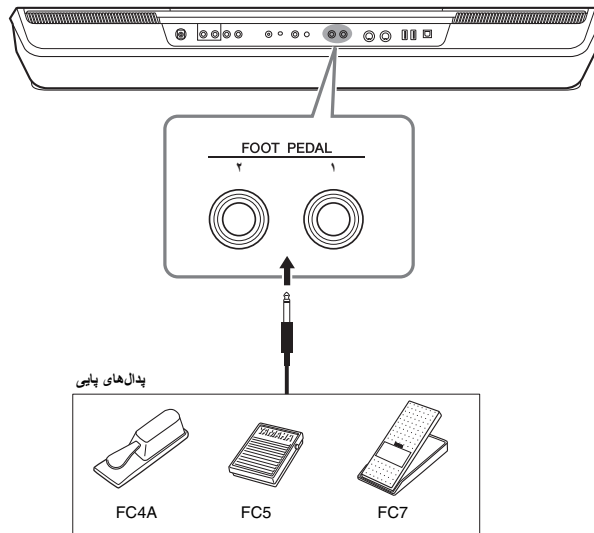


اتصال سوئیچ‌های پایی/کنترل کننده‌های پایی (سوکت‌های FOOT PEDAL)

سوئیچ‌های پایی FC4A یا FC5 و کنترل پایی FC7 (به صورت جداگانه به فروش می‌رسد) را می‌توانید به یکی از سوکت‌های پدال پایی وصل کنید. از سوئیچ پایی می‌توانید برای روشن و خاموش کردن عملکردها استفاده کنید در حالی که کنترل پایی پارامترهایی مانند میزان صدا را به صورت متوالی کنترل می‌کنند.

نکته

مطمئن شوید تنها زمانی که دستگاه خاموش است پدال را متصل کرده و یا قطع کنید.



هر فیش به صورت پیش فرض دارای عملکردهای زیر است. از سوئیچ پایی FC4A یا FC5 استفاده کنید.

• **FOOT PEDAL [1]** سامتین را روشن یا خاموش می‌کند.

• **FOOT PEDAL [2]** میزان صدا را کنترل می‌کند.

همچنین می‌توانید به دلخواه عملکردهای اختصاص داده شده به پدال‌ها را تغییر دهید.

● **مثال: کنترل شروع/توقف آهنگ MIDI با استفاده از سوئیچ پایی**

یک سوئیچ پایی (FC4A یا FC5) را به یکی از سوکت‌های FOOT PEDAL متصل کنید.

برای تخصیص عملکرد به پدال متصل شده، "Song MIDI Play/Pause" را در صفحه عملیات انتخاب کنید:

[Assignable] ← [MENU]

نکته

برای مشاهده لیست عملکردهای قابل تخصیص به پدال‌ها، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

اتصال دستگاه‌های USB (ترمینال [USB TO DEVICE])

شما می‌توانید یک درایو فلش USB یا یک آداپتور LAN بی‌سیم را به ترمینال [USB TO DEVICE] وصل کنید. شما می‌توانید داده‌هایی که در ساز ایجاد کرده‌اید را در یک درایو فلش USB (صفحه ۳۱) ذخیره کنید، و همچنین ساز را از طریق آداپتور LAN بی‌سیم USB (صفحه ۱۰۷) به یک دستگاه هوشمند وصل کنید و استفاده نمایید.

احتیاط‌های زیر را زمان استفاده از ترمینال [USB TO DEVICE] مد نظر داشته باشید

ترمینال [USB TO DEVICE] جزو ساختمان داخلی و ویژگی این دستگاه می‌باشد. هنگام اتصال یک دستگاه USB به ترمینال، مطمئن شوید که دستگاه USB را با احتیاط به کار می‌برید. احتیاط‌های مهم زیر را دنبال کنید.

نکته

برای کسب اطلاعات بیشتر در رابطه با کار کردن با دستگاه‌های USB، به دستورالعمل سازنده دستگاه USB مراجعه کنید.

● دستگاه‌های USB سازگار

- درایو فلش USB
 - آداپتور LAN بی‌سیم USB (UD-WL01؛ جداگانه به فروش می‌رسد)
- دستگاه‌های USB مانند صفحه کلید کامپیوتر و ماوس نمی‌توانند مورد استفاده قرار بگیرند.

این دستگاه لزوماً تمامی دستگاه‌های USB موجود در بازار را پشتیبانی نمی‌کند. Yamaha کارکرد دستگاه‌های USB را که شما خریداری کرده‌اید، گارانتی نمی‌کند. پیش از خریداری یک دستگاه USB برای استفاده با این دستگاه، لطفاً صفحه وب زیر را ملاحظه کنید:

<https://download.yamaha.com/>

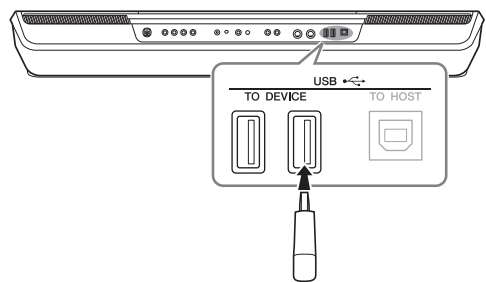
هرچند که می‌توانید از دستگاه‌های USB مدل ۱،۰ تا ۳ با این وسیله استفاده کنید، اما مدت زمان ذخیره در این دستگاه‌ها یا بارگیری از دستگاه USB بسته به نوع داده یا وضعیت وسیله ممکن است متفاوت باشد.

توجه

درجه بندی ترمینال [USB TO DEVICE] حداکثر ۵ ولت/۵۰۰ میلی آمپر است. دستگاه‌های USB حاوی رتبه بندی بالاتر از این مقدار را متصل نکنید زیرا ممکن است به وسیله اصلی آسیب وارد شود.

● اتصال یک دستگاه USB

زمانیکه یک دستگاه USB را به ترمینال [USB TO DEVICE] وصل می‌کنید، مطمئن شوید که اتصال دستگاه مناسب بوده و در جهت صحیح انجام شده است.



توجه

در هنگام پخش/ضبط و انجام کارهای مدیریتی فایل (مانند ذخیره، کپی، حذف و فرمت کردن) یا هنگام دسترسی به دستگاه USB، دستگاه USB را متصل یا جدا نکنید. عدم توجه به این مسئله ممکن است باعث "توقف" عملکرد دستگاه یا خراب شدن دستگاه USB یا داده‌های آن شود.

توجه

- در هنگام اتصال و سپس جدا کردن دستگاه USB (و بالعکس)، حتماً چند ثانیه بین دو عملیات منظر بماند.
- هنگام اتصال یک دستگاه USB، از کابل افزایش طول استفاده نکنید.

نکته

اگر می‌خواهید همزمان دو یا چند دستگاه را به ترمینال وصل کنید، باید از یک هاب USB دارای پالس استفاده کنید. تنها می‌توان یک هاب USB استفاده کرد. اگر هنگام استفاده از هاب USB پیغام خطا ظاهر شد، هاب را از دستگاه جدا کرده و سپس دستگاه را روشن کرده و هاب USB را دوباره متصل کنید.

● استفاده از درایوهای فلش USB

با اتصال دستگاه به درایو فلش USB، می‌توانید داده‌های ایجاد شده را در دستگاه متصل ذخیره کنید، همچنین می‌توانید داده‌های موجود در دستگاه متصل را پخش کنید.

● حداکثر تعداد درایوهای فلش USB مجاز است

حداکثر چهار درایو فلش USB را می‌توانید به ترمینال [USB TO DEVICE] وصل کنید. (در صورت نیاز، از یک هاب USB استفاده کنید. تعداد دستگاه‌های فلش USB را که می‌توان با دستگاه‌های موسیقی به طور همزمان مورد استفاده قرار دهید حتی اگر یک هاب USB نیز مورد استفاده قرار گرفته باشد، حداکثر چهار عدد است.)

● فرمت کردن درایو فلش USB

درایو فلش USB را فقط باید با این دستگاه (صفحه ۱۰۷) فرمت کنید. درایو فلش USB که در دستگاهی دیگر فرمت شده باشد ممکن است به درستی کار نکند.

توجه

عملیات فرمت تمامی اطلاعات قبلی موجود را جابجایی می‌کند. مطمئن شوید درایو فلش USB که شما فرمت می‌کنید، حاوی اطلاعات مهم نباشد. این احتیاط را مد نظر داشته باشید، بخصوص زمانی که چند درایو فلش USB متصل شده است.

● برای محافظت از داده‌های خود (محافظت در مقابل نوشته شدن)

برای جلوگیری از پاک شدن سبدهای داده‌های مهم، از ویژگی محافظت در برابر نوشتن برای همه درایوهای فلش USB استفاده کنید. اگر داده‌ها را روی درایو فلش USB ذخیره می‌کنید، حتماً قابلیت محافظت در برابر نوشتن را غیرفعال کنید.

● خاموش کردن دستگاه

وقتی دستگاه را خاموش می‌کنید، بررسی کنید دستگاه در حال دسترسی به درایو فلش USB نباشد، یعنی در حال پخش/ضبط یا انجام کارهای مدیریت فایل (مانند ذخیره، کپی یا حذف و فرمت). اگر این کار را نکنید ممکن است درایو فلش USB و داده‌ها مخدوش شوند.

فرمت کردن یک درایو فلش USB یا درایو کاربر داخلی

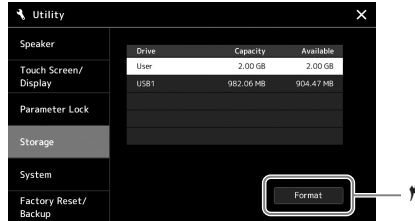
توجه

عملیات فرمت تمامی اطلاعات قبلی موجود را از بین می‌برد. مطمئن شوید درایو فلش USB که شما فرمت می‌کنید، حاوی اطلاعات مهم نباشد. این احتیاط را مد نظر داشته باشید، بخصوص زمانی که چند درایو فلش USB متصل شده است.

برای فرمت کردن یک درایو فلش USB یا درایو کاربر داخلی، عملیات Format (فرمت کردن) را اجرا کنید. برای فرمت کردن یک درایو فلش USB، قبل از هر چیز مطمئن شوید درایو فلش USB به طور صحیح به ترمینال [USB TO DEVICE] متصل است.

۱ یک درایو فلش USB را برای فرمت کردن به ترمینال [USB TO DEVICE] وصل کنید.

۲ صفحه عملیات را از طریق [MENU] ← [Utility] ← [Storage] فراخوانی کنید.



۳ در لیست دستگاه‌ها، نام درایو موردنظر را که قرار است فرمت شود لمس کنید.

نشانگرهای USB 1، USB 2 و غیره بر اساس شماره تخصیص یافته به دستگاه‌های متصل نمایش داده می‌شوند.

۴ برای اجرای عملیات فرمت، گزینه [Format] را لمس کنید و سپس دستورالعمل‌های روی صفحه را دنبال کنید.

اتصال به یک گوشی هوشمند/تبلت (ترمینال‌های [USB TO DEVICE]، [USB TO HOST] یا MIDI)

توجه

- دستگاه هوشمند خود را روی سطحی که محکم نیست قرار ندهید. انجام این کار ممکن است باعث شود زمین بیفتند و آسیب ایجاد شود.
- این محصول را مستقیماً به Wi-Fi و/یا سرویس اینترنت عمومی متصل نکنید. این محصول را تنها از طریق یک روتر با محافظت قوی رمز عبور به اینترنت متصل کنید. جهت کسب اطلاعات در خصوص رویه‌های امنیتی بهینه با شرکت سازنده روتر تماس بگیرید.

نکته

وقتی از این دستگاه همراه با برنامه‌ای در دستگاه هوشمند استفاده می‌کنید، توصیه می‌کنیم "Airplane Mode" (حالت پرواز) را در دستگاه هوشمند روی گزینه "ON" (روشن) و "Wi-Fi" را نیز روی "ON" بگذارید تا هنگام برقراری ارتباط نویز ایجاد نشود.

با اتصال یک دستگاه هوشمند مانند تلفن هوشمند یا تبلت به این ساز می‌توانید از تنوع عملکردهای موسیقی دستگاه استفاده کنید. با استفاده از ابزارهای کاربردی در دستگاه هوشمندتان می‌توانید از عملکردهایی راحت استفاده کنید و بیشتر از این دستگاه لذت ببرید.

می‌توانید به یکی از این روش‌ها اتصال را برقرار کنید.

- از طریق آداپتور LAN بی‌سیم USB به ترمینال [USB TO DEVICE] متصل کنید: UD-WL01 (*).
- از طریق یک آداپتور MIDI بی‌سیم به ترمینال [USB TO HOST] متصل کنید: UD-BT01 (*).
- از طریق یک آداپتور MIDI بی‌سیم به ترمینال MIDI متصل کنید: MD-BT01 (*).

* این لوازم جانبی ممکن است بسته به منطقه زندگی شما در دسترس نباشند.

برای اطلاع از جزئیات درباره اتصالات، به "Smart Device Connection Manual" (دفترچه راهنمای اتصال دستگاه هوشمند) و به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید. برای اطلاع درباره دستگاه‌های هوشمند و ابزارهای کاربردی پیشرفته، به صفحه زیر بروید:

<https://www.yamaha.com/kbdapps/>

اتصال به یک کامپیوتر (ترمینال [USB TO HOST])

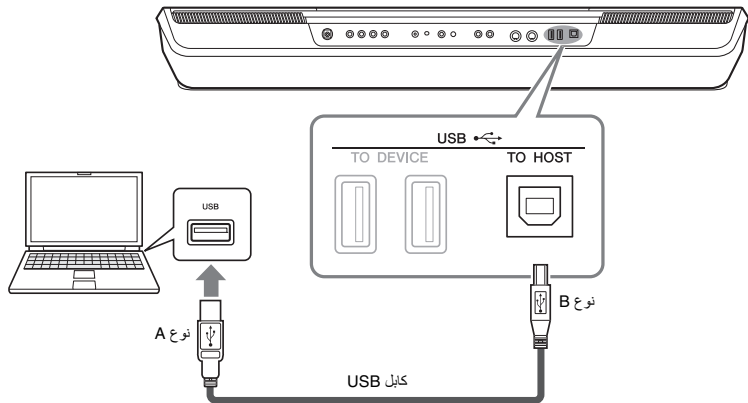
با اتصال کامپیوتر به ترمینال [USB TO HOST] می‌توانید داده‌های بین این دستگاه و کامپیوتر را از طریق MIDI منتقل کنید. برای اطلاع از جزئیات درباره استفاده از کامپیوتر به همراه این ساز، به بخش "عملکردهای مرتبط با کامپیوتر" در وبسایت مراجعه کنید.

توجه

از یک کابل USB نوع AB با طول کمتر از ۳ متر استفاده کنید. کابل‌های USB 3.0 را نمی‌توان استفاده کرد.

نکته

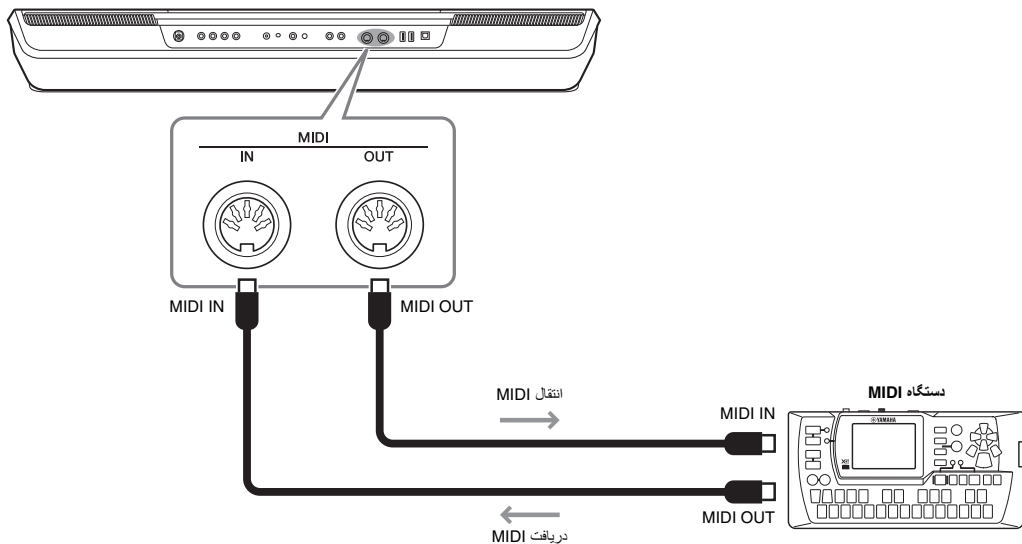
- زمانیکه کابل USB را برای ارتباط بین دستگاه و کامپیوتر خود استفاده می‌کنید، مطمئن شوید که ارتباط مستقیم بوده و از هیچ هاب USB عبور نمی‌کند.
- دستگاه بعد از مدت کوتاهی از ایجاد ارتباط USB، انتقال را شروع می‌کند.
- برای اطلاعات مربوط به مراحل راه‌اندازی نرم‌افزار، به راهنمای کاربری همان نرم‌افزار مراجعه کنید.



اتصال به دستگاه‌های MIDI خارجی (ترمینال‌های MIDI)

از ترمینال‌های [MIDI] داخلی همراه با کابل استاندارد MIDI برای اتصال به دستگاه‌های خارجی MIDI (صفحه کلید، سکونسر و غیره) استفاده کنید.

- **MIDI IN** پیام‌های MIDI را از یک دستگاه MIDI دیگر دریافت می‌کند.
- **MIDI OUT** پیام‌های MIDI ایجاد شده توسط ساز را به یک دستگاه MIDI دیگر منتقل می‌کند.



نکته

برای داشتن اطلاعات کلی از MIDI و نحوه استفاده مؤثر از آن، به "اصول اولیه MIDI" مراجعه کنید که می‌توانید آن را از وبسایت دانلود کنید.

تنظیمات MIDI مانند انتقال/دریافت کانال‌ها در ساز از طریق [MENU] ← [MIDI] قابل انجام هستند. برای مشاهده جزئیات بیشتر، به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید.

لیست عملکرد

این بخش به زبان ساده و بسیار مختصر توضیح می‌دهد امکان انجام چه مواردی در هر کدام از صفحات فراخوانی شده با فشار دادن دکمه‌های پابل یا با لمس هر آیکن در صفحه Menu (منو) را خواهید داشت. برای مشاهده اطلاعات بیشتر، به صفحه مشخص شده در زیر یا Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید. علامت "●" بدین معناست که اطلاعات کامل در Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) ارائه شده‌اند.

صفحاتی که از طریق دکمه‌های پابل قابل دسترسی هستند

نفرجه راهنمای مرجع	صفحات	توضیحات	دکمه برای دسترسی	نمایشگر
-	۲۴	درگاه ساختار صفحه نمایش ساز است که اطلاعاتی کلی درباره همه تنظیمات فعلی ارائه می‌دهد.	[+ [DIRECT ACCESS] [EXIT]	Home (خانه)
-	۲۷	با لمس هر آیکن، می‌توانید منوها را برای عملکردهای مختلف لیست شده در زیر فراخوانی کنید.	[MENU]	Menu (منو)
-	۳۸	برای انتخاب فایل‌های سبک.	دکمه‌های انتخاب دسته STYLE	Style Selection (انتخاب سبک)
●	۶۸، ۶۴	برای کنترل پخش آهنگ.	SONG [PLAYER]	Song Playback (پخش آهنگ)
●	۹۱	برای انتخاب و ویرایش Playlistها و مدیریت مجموعه.	[PLAYLIST]	Playlist (لیست پخش)
●	۸۵	برای ضبط اجرا.	SONG [RECORDING]	Song Recording (ضبط کردن آهنگ)
●	۸۱	برای تنظیم پارامترهای هر بخش، مانند میزان صدا، پیمایش لمسی و EQ. این همچنین به شما اجازه می‌دهد تا کنترل‌های کلی صدا را با Master Compressor (کمپرسور اصلی) و Master EQ (اصلی) تنظیم کنید.	[MIXER/EQ]	Mixer (میکسر)
●	۴۶	برای تخصیص آواها به هر کدام از بخش‌های کیبورد.	دکمه‌های انتخاب دسته - [LEFT] PART SELECT VOICE, [RIGHT 3]	Voice Selection (انتخاب آوا)
●	۵۱	برای انتخاب مولتی‌پدها.	MULTI PAD CONTROL [SELECT]	Multi Pad Selection (انتخاب مولتی‌پد)
●	۸۹	برای انتخاب بانک‌های حافظه ثبت.	REGIST BANK SELECT [+]/[-]	Registration Memory Bank Selection (انتخاب بانک حافظه ثبت)
-	۸۸	برای ثبت تنظیمات پابل فعلی.	[MEMORY]	Registration Memory window (پنجره حافظه ثبت)
●	۱۰۲	برای اعمال تنظیمات برای صدای میکروفون یا گیتار.	[MIC SETTING]	Mic Setting (تنظیم میکروفون)

Menu display functions

نفرجه راهنمای مرجع	صفحات	توضیحات	Menu (منو)
●	۸۱	برای تنظیم پارامترهای هر بخش، مانند میزان صدا، پیمایش لمسی و EQ. این همچنین به شما اجازه می‌دهد تا کنترل‌های کلی صدا را با Master Compressor (کمپرسور اصلی) و Master EQ (اصلی) تنظیم کنید.	Mixer (میکسر)
●	-	برای کوک کردن دقیق هر کانال سبک و آهنگ MIDI.	Channel On/Off (روشن/خاموش کردن کانال)
●	-	برای اعمال تنظیمات جزئی مانند Voice Edit (ویرایش آوا) و تنظیمات افکت بخش‌های کیبورد.	Voice Part Setup (راه‌اندازی بخش آوا)
●	-	تعیین می‌کند کدام سوکت برای پخش خروجی هر بخش و هر درام و ساز پراکاشن استفاده شود.	Line Out (خط خروجی)
●	۷۳	شما می‌توانید کتابچه نت موسیقی (اسکور) مربوط به آهنگ MIDI فعلی را مشاهده کنید.	Score (اسکور)
●	۷۴	برای نمایش متن ترانه آهنگ فعلی.	Lyrics (متن ترانه‌ها)
●	-	برای نمایش فایل‌های متنی ایجاد شده در کامپیوتر.	Text Viewer (نمایشگر متن)
●	۵۸	برای ضبط یک توالی آکوردها و پخش آن به صورت حلقه‌ای.	Chord Looper (لوپر آکورد)
●	۴۸	برای افزودن افکت هارمونی یا آرپژ به قسمت سمت راست کیبورد. پارامترهایی مانند نوع هارمونی/آرپژ را می‌توان تنظیم کرد.	Kbd Harmony/Arp
●	۴۰، ۴۳، ۴۵	برای تنظیم نقطه تفکیک یا تغییر نوع انگشتگذاری آکورد و ناحیه تشخیص آکورد.	Split & Fingering (تفکیک کردن و انگشتگذاری)
●	۱۰۲	برای اعمال تنظیمات برای صدای میکروفون یا گیتار.	Mic Setting (تنظیم میکروفون)

نفرجه راهنمای مرجع	صفحات	توضیحات	Menu (منو)
●	-	هنگام استفاده از پدال، ترتیب فراخوانی تنظیمات حافظه رجیستر را تعیین می‌کند.	Regist Sequence (توالی ثبت)
●	-	مواردی را تعیین می‌کند که حتی در هنگام فراخوانی تنظیمات پدال از طریق Registration Memory (حافظه ثبت) بدون تغییر باقی می‌مانند.	Regist Freeze (ثبت حافظه)
●	۴۰	برای تنظیم تمپوی آهنگ MIDI، سبک یا مترونوم. همان عملیات یعنی استفاده از دکمه‌های [Tempo +/-] و [RESET/TAP TEMPO] را می‌توان در صفحه اعمال کرد.	Tempo (تمپو)
●	۳۵	برای اعمال تنظیمات مترونوم و دکمه [RESET/TAP TEMPO].	Metronome (مترونوم)
●	۵۴	عملکردهای اختصاص داده شده به دکمه‌های گردان و دسته LIVE CONTROL را مشخص می‌کند.	Live Control (کنترل زنده)
●	۹۵، ۵۵	عملکردهای اختصاص یافته به پدال‌ها، دکمه‌های قابل تخصیص و میانبرهای روی صفحه Home (خانه) را تعیین می‌کند.	Assignable (قابل تخصیص)
-	۳۵	برای قفل کردن تنظیمات پدال. وقتی تنظیمات پدال قفل هستند، حتی در صورت فشار دادن هر کدام از دکمه‌های پدال هیچ اتفاقی رخ نمی‌دهد.	Panel Lock (قفل کردن پدال)
-	۳۰	برای فراخوانی صفحه Demo.	Demo (دمو)
●	-	برای ویرایش آواهای پیش‌تنظیم جهت ایجاد آواهای شخصی. بسته به اینکه آیا آوای فلوت ارگ یا آوای دیگری انتخاب شده باشد، ممکن است صفحه متفاوت باشد.	Voice Edit (ویرایش آوا)
●	-	برای ایجاد یک سبک از طریق ویرایش سبک از پیش تنظیم شده یا با ضبط کانال‌های سبک به صورت تک به تک.	Style Creator (ایجاد کننده سبک)
●	۸۵	برای ضبط اجرا. (این همان دکمه [RECORDING] در پدال است).	Song Recording (ضبط کردن آهنگ)
●	-	برای ایجاد مولتی‌پد از طریق ویرایش یک مولتی‌پد پیش‌تنظیم موجود یا ضبط یک مورد جدید.	M.Pad Creator (ایجاد کننده مولتی‌پد)
●	-	تنظیم جزئی بخش‌های کیبورد از قبیل زیروبسی هر بخش و فیلتر تنظیم آوا را تعیین می‌کند.	Voice Setting (تنظیم آوا)
●	-	برای انجام تنظیمات مرتبط با پخش سبک مانند زمان‌بندی لینک OTS، کنترل دیپامیک و موارد دیگر.	Style Setting (تنظیم سبک)
●	-	برای انجام تنظیمات مرتبط با پخش آهنگ مانند عملکرد راهنما، تنظیمات کانال و موارد دیگر.	Song Setting (تنظیم آهنگ)
●	-	نحوه نواختن آکوردهایی که با اسامی آکورد مشخص شده مطابقت دارند را نشان می‌دهد.	Chord Tutor (مریی آکورد)
●	۷۶	برای تنظیم گام‌ها جهت پخش موسیقی که در نظر دارید اجرا نمایید.	Scale Tune (کوک گام)
●	-	برای کوک دقیق زیروبسی کل ساز.	Master Tune (کوک اصلی)
●	۵۳	برای جابجایی زیروبسی کل صد در حالت نیم‌پرده یا فقط صدای کیبورد یا آهنگ MIDI.	Transpose (ترنسپوز)
●	-	Touch Response (واکنش در برابر لمس) کیبورد را تعیین می‌کند.	Keyboard (کیبورد)
●	-	برای انجام تنظیمات مرتبط با MIDI.	MIDI
●	۹۶	برای اعمال تنظیمات سراسری، مدیریت درایوهای فلش USB، بازگرداندن مقادیر تنظیمات ساز به مقادیر پیش‌فرض کارخانه یا پشتیبان‌گیری داده‌های ذخیره شده در ساز و موارد مشابه.	Utility (موارد کاربردی)
●	-	برای نصب بسته‌های گسترش جهت افزودن محتواهای اضافی دانلود شده از وبسایت یا ایجاد شده با استفاده از Yamaha Expansion Manager.	Expansion (توسعه)
●	-	برای تنظیمات مربوط به اتصال ساز به یک دستگاه هوشمند از طریق عملکرد LAN بی‌سیم.	Wireless LAN (بی‌سیم)
●	-	برای اعمال تنظیمات زمانی نمایش یافته بر روی صفحه.	Time (زمان)

* این ایکن فقط زمانی نمایش داده می‌شود که آداپتور LAN بی‌سیم USB اختیاری متصل باشد.

نمودار دسترسی مستقیم

دکمه [DIRECT ACCESS] و سپس یک از دکمه‌های موجود در زیر را فشار دهید (یا کلید گردان، دسته کنترل یا پدال مربوطه را حرکت دهید) تا صفحه دلخواه فراخوانی شود.

Display called up with the Direct Access Function				Control		
-	-	Song Setting	Menu	[PLAYER]	SONG	
-	Guide	Score		[RECORDING]		
-	-	Lyrics	Menu	[PLAY/PAUSE]	MIDI SONG	
-	-	Text Viewer		[PREV]		
-	-	-		[NEXT]		
-	Part Ch	Song Setting	Menu	[PLAY/PAUSE]	AUDIO SONG	
-	Lyrics			[PREV]		
-	Play			[NEXT]		
Style 1	Filter	Mixer	Menu	Category Selection Button 1	STYLE	
	EQ			Category Selection Button 2		
	Effect			Category Selection Button 3		
	Chorus/Reverb			Category Selection Button 4		
	Pan/Volume			Category Selection Button 5		
				Category Selection Button 6		
				Category Selection Button 7		
				Category Selection Button 8		
				Category Selection Button 9		
				Category Selection Button 10		
-	Knob	Live Control	Menu	[ASSIGN]	LIVE CONTROL	
-	-	Transpose	Menu	Knob 1-2		
-	-	Tempo		[-]/[+]	TRANPOSE	
-	Metronome	Metronome	Menu	[-]	TEMPO	
-	Tap Tempo	Metronome	Menu	[+]		
-	-	Channel On/Off	Menu	[RESET/TAP TEMPO]		
-	-	Chord Looper	Menu	[MIXER/EQ]		
-	-	-		[REC/STOP]	CHORD LOOPER	
-	-	-		[ON/OFF]		
-	-	Assignable	Menu		DIRECT ACCESS	
-	-	Assignable	Menu	[A]-[F]	ASSIGNABLE Button	
-	-	-		[1]-[2]	ASSIGNABLE FOOT PEDAL	
-	-	Mic Setting Selection			[MIC SETTING]	
-	-	Utility	Menu		[MENU]	
-	-	Playlist Selection			[PLAYLIST]	
-	-	-			Data Dial	
-	-	-			[DEC]	
-	-	-			[INC]	
-	-	-	Home		[EXIT]	
-	-	Scale Tune	Menu		[ENTER]	
Panel 1	Filter	Mixer	Menu	Category Selection Button 1	VOICE	
	EQ			Category Selection Button 2		
	Effect			Category Selection Button 3		
	Chorus/Reverb			Category Selection Button 4		
	Pan/Volume			Category Selection Button 5		
						Category Selection Button 6
						Category Selection Button 7
						Category Selection Button 8
						Category Selection Button 9
						Category Selection Button 10
						Category Selection Button 11
						Category Selection Button 12
-	-	Voice Part Setup		[HARMONY/ARPEGGIO]		
-	-	Expansion		[SUSTAIN]		
-	-	Keyboard Harmony/Arpeggio		PART SELECT [LEFT]-[RIGHT 3]		
Page 2	Common 1	Voice Edit		PART ON/OFF [LEFT HOLD]		
-	Voice Set Filter	Voice Setting		PART ON/OFF [LEFT]		
-	-	Split Point & Fingering		PART ON/OFF [RIGHT 1]		
Left	-	Voice Edit		PART ON/OFF [RIGHT 2]		
Right 1				PART ON/OFF [RIGHT 3]		
Right 2						
Right 3						

Display called up with the Direct Access Function				Control	
-	-	Scale Tune	Menu	[C]-[B]	SCALE TUNE SETTING
-	-	-	Scale Tune Memory Bank Selection	[MEMORY]	SCALE TUNE MEMORY
-	-	Scale Tune Memory Bank Edit	(Scale Tune Memory Bank Selection)	[1]-[5]	
-	-	Scale Tune	Menu		[BYPASS]
-	Joystick	Live Control	Menu	[JOYSTICK HOLD]	Joystick
-	-	-	-	Joystick X (+)	
-	-	-	-	Joystick X (-)	
-	-	-	-	Joystick Y (+)	
-	-	Assignable	Menu	Joystick Y (-)	
-	-	Split Point & Fingering	Mixer	[STYLE TEMPO LOCK/ASSIGNABLE]	STYLE CONTROL
-	Setting	Style Setting		[ACMP]	
-	-	-		[AUTO FILL IN]	
-	-	-		[OTS LINK]	
-	EQ	Mixer		INTRO [I]	
-	Chorus/Reverb			INTRO [II]	
-	Pan/Volume			INTRO [III]	
-	Compressor	MAIN VARIATION [A]		MAIN VARIATION [B]	
-	EQ	MAIN VARIATION [C]		MAIN VARIATION [D]	
-	Change Behavior	Style Setting		[BREAK]	
-	Setting	Style Setting	ENDING/rit. [I]-[III]		
-	-	Split Point & Fingering	[SYNC STOP]		
-	Setting	Style Setting	[SYNC START]		
-	-	-	[START/STOP]		
-	-	Regist Bank Edit	(Registration Memory Bank Selection)	REGIST BANK [-]/[+]	REGISTRATION MEMORY
-	-	Registration Freeze	Menu	[FREEZE]	
-	Voice	Registration Sequence	(Registration Memory Bank Selection)	[MEMORY]	
-	Style	Regist Bank Information	(Registration Memory Bank Selection)	[1]-[4]	
-	-	Style Information	(Style Selection)	[5]-[8]	ONE TOUCH SETTING
-	-	-	-	[1]-[4]	MULTI PAD CONTROL
-	-	Multi Pad Edit	(Multi Pad Selection)	[SELECT]	
-	-	-	-	[1]	
-	-	-	-	[2]	
-	-	-	-	[3]	
-	-	Audio Link Multi Pad	Menu	[4]	
-	Tune	Voice Setting	Menu	[STOP]	UPPER OCTAVE
-	-	-	-	[-]/[+]	

عیب‌یابی

موارد کلی	
این حالت طبیعی است. جریان الکتریکی وارد دستگاه می‌شود.	هنگامی که دستگاه روشن یا خاموش می‌شود، صدای کلیک یا ضربه ناگهانی شنیده می‌شود.
این حالت طبیعی است و به دلیل عملکرد Auto Power Off "خاموش شدن خودکار" است. در صورت لزوم، پارامتر عملکرد خاموش شدن خودکار (صفحه ۱۹) را تنظیم کنید.	برق دستگاه به صورت خودکار قطع می‌شود.
نویز ممکن است بخاطر استفاده از دستگاه تلفن همراه و یا زنگ زدن آن در نزدیکی دستگاه شنیده شود. دستگاه تلفن همراه را خاموش کرده، یا آن را در فاصله دورتری از ساز بکار ببرید.	از دستگاه صدای نویز شنیده می‌شود.
وقتی از این دستگاه همراه با برنامه‌ای در دستگاه هوشمند استفاده می‌کنید، توصیه می‌کنیم "Airplane Mode" (حالت پرواز) را در دستگاه هوشمند خود روی گزینه "ON" (روشن) تنظیم کنید تا هنگام برقراری ارتباط نویز ایجاد نشود.	این صداهای نویز از بلندگوهای ساز یا هدفون‌ها هنگام استفاده ساز با برنامه نصب شده روی یک دستگاه هوشمند شنیده می‌شود.
این موارد نتیجه عملکرد ناقص پیکسل‌ها هستند و بعضی مواقع در TFT-LCD ها مشاهده می‌شوند. این‌ها نشان دهنده مشکلی در عملکرد دستگاه نیستند.	در LCD چند نقطه خاص وجود دارد که همیشه روشن یا خاموش هستند.
این طبیعی بوده و نتیجه عملکرد سیستم نمونه‌برداری دستگاه می‌باشد.	در اینجا یک تفاوت جزئی در کیفیت صدا بین نت‌های مختلف نواخته شده در کیبورد وجود دارد. برخی از آواها دارای یک صدای حلقه‌ای هستند. مقداری نویز و ارتعاش قابل توجه بر اساس نوع آوا در زیر و بمی بالاتر وجود دارد.
ممکن است سطح صدای اصلی روی مقدار بسیار کم تنظیم شده باشد. با استفاده از پیچ تنظیم [MASTER VOLUME] آن را روی سطح مناسب تنظیم کنید.	سطح صدای کلی بسیار کم است، یا صدایی شنیده نمی‌شود.
تمام بخش‌های کیبورد روی حالت خاموش تنظیم شده‌اند. از دکمه [RIGHT 2]/[RIGHT 1] PART ON/OFF/ [LEFT]/[RIGHT 3] برای روشن کردن آن استفاده کنید (صفحه ۴۲).	
ممکن است سطح صدای بخش‌های مجزا روی مقدار بسیار کم تنظیم شده باشد. میزان صدا را در صفحه Mixer (میکسر) افزایش دهید (صفحه ۸۱).	
مطمئن شوید که کانال دلخواه در صفحه Mixer روی روشن تنظیم شده است (صفحه ۸۳).	
هدفون‌ها متصل شده‌اند و خروجی به بلندگوها غیر فعال شده‌اند. هدفون‌ها را جدا کنید.	
سونیچ پایی را به سوکت مربوطه وصل کنید.	
بررسی کنید تنظیم Speaker (بلندگو) روی گزینه "ON" (روشن) باشد یا "کلید Headphone (هدفون)": [MENU] ← [Utility]	
میزان صدا ممکن است روی مقدار زیادی باشد. مطمئن شوید که تنظیمات سطح صدای مربوطه مناسب باشد.	صدا دارای اعوجاج یا دارای نویز است.
این موضوع می‌تواند بر اثر تنظیمات افکت‌ها یا رزونانس فیلتر خاصی ایجاد شده باشد. تنظیمات افکت یا فیلتر را بررسی کنید و ضمن ارجاع به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت، آنها را به نحو مناسب در صفحه Mixer (میکسر) بررسی کنید.	
سطح صدا بسیار بلند است، در نتیجه عملکرد محافظت فعال می‌شود و صدا متوقف می‌گردد. با چرخاندن پیچ تنظیم [MASTER VOLUME] صدا را روی یک درجه مناسب قرار دهید.	صدای بلندگو گاه و بیگاه قطع می‌شود.
احتمالا از حداکثر تعداد چند آوایی (polyphony) دستگاه فراتر رفته‌اید. زمانیکه از حداکثر تعداد چند آوایی تجاوز کنید، در وهله نخست صدای نت‌های با اهمیت کمتر (مانند نت‌های نرم و نت‌های محو شونده) متوقف می‌شود.	تمامی نت‌های نواخته شده در یک زمان به صدا در نمی‌آیند.
ممکن است میزان صدای بخش‌های کیبورد روی مقدار خیلی کم تنظیم شده باشد. میزان صدا را در صفحه Mixer (میکسر) افزایش دهید (صفحه ۸۱).	میزان صدای کیبورد از میزان صدای بخش سبک/آهنگ کمتر است.
این حالت ممکن است زمانی اتفاق بیفتد که یک درایو فلش USB روی دستگاه نصب شده باشد. نصب بعضی از درایوهای فلش USB ممکن است سبب بروز یک فاصله زمانی طولانی بین روشن کردن دستگاه و ظاهر شدن صفحه Home (خانه) شود. برای جلوگیری از این امر، بعد از جدا کردن درایو، ساز را روشن کنید.	نمایشگر اصلی ظاهر نمی‌شود حتی زمانیکه دستگاه روشن است.
تنظیمات زبان تغییر یافته است. زبان مناسب را برای نام‌های فایل/پوشه تنظیم کنید (صفحه ۱۹).	برخی نویسه‌های نام فایل/پوشه آشفته و درهم هستند.
ممکن است پسوند فایل (برای مثال، .MID) تغییر کرده یا حذف شده باشد. با اضافه کردن پسوند مناسب، نام فایل را در یک کامپیوتر به طور دستی تغییر دهید.	یک فایل موجود نشان داده نمی‌شود.
فایل‌های داده با نام‌های بیشتر از ۵۰ نویسه را نمی‌توان با این دستگاه مدیریت کرد. تعداد نویسه‌های نام فایل را با تغییر نام آن، به ۵۰ مورد یا کمتر کاهش دهید.	

سیک	
سیک شروع نمی‌شود حتی زمانی که دکمه [START/STOP] را فشار می‌دهیم.	ممکن است کانال Rhythm (ریتم) مربوط به سیک انتخاب شده حاوی هیچ داده‌ای نباشد. دکمه [ACMP] را روشن کنید و قسمت دست چپ کیبورد را برای به صدا درآوردن بخش همواری سیک بنوازید.
تنها کانال ریتم نواخته می‌شود.	مطمئن شوید که عملکرد Auto Accompaniment (همنازای خودکار) روشن باشد؛ دکمه [ACMP] را فشار دهید.
سیک‌های موجود در درایو فلش USB را نمی‌توانید انتخاب کنید.	مطمئن شوید که کلیدهای (کلایه‌های) قسمت آکورد کیبورد (صفحات ۴۳، ۴۵) را می‌نوازید.
به نظر می‌رسد هنگام نواختن کیبورد، پخش سیک "صرفظنر" می‌شود.	اگر سباز داده‌های سیک بزرگ باشد (حدود ۵۴۰ کیلوبایت یا بیشتر باشد)، انتخاب سبک ممکن نخواهد بود زیرا حجم داده‌ها بزرگتر از مقدار قابل خوانش توسط ساز می‌شود.
سیک تغییر نمی‌یابد حتی اگر یک آکورد متفاوت پخش شود یا آکورد تشخیص داده نمی‌شود.	احتمالاً از حداکثر تعداد چند آوایی (polyphony) دستگاه فراتر رفته‌اید. ساز می‌تواند تا حداکثر ۱۲۸ نوت شامل آوایی LEFT/RIGHT 3/RIGHT 2/RIGHT 1، سبک، آهنگ و نت‌های مولتی‌پید را همزمان پخش کند. زمانیکه از حداکثر تعداد چند آوایی تجاوز کنید، در وهله نخست صدای نت‌های با اهمیت کمتر (مانند نت‌های نرم و نت‌های محو شونده) متوقف می‌شود.
سیک تغییر نمی‌یابد حتی اگر یک آکورد متفاوت پخش شود یا آکورد تشخیص داده نمی‌شود.	مطمئن شوید نت‌های قسمت آکورد کیبورد (صفحات ۴۳، ۴۵) را می‌نوازید.
آوا	
آوای انتخاب شده از صفحه Voice Selection (انتخاب آوا) به صدا در نمی‌آید.	بررسی کنید آیا بخش انتخاب شده روشن است (صفحه ۴۲).
یک صدای عجیب "دارای اعوجاج" یا "دوگانه" ایجاد می‌شود. هریار که کلیدها نواخته می‌شوند صدا اندکی متفاوت است.	بخش‌های RIGHT 1، RIGHT 2 و یا RIGHT 3 روی گزینه "ON" تنظیم شده و همه برای نواختن یک آوا یکسان تنظیم شده‌اند. تنها یکی از بخش‌ها را روی گزینه "ON" قرار دهید یا آوای مختلف برای بخش‌ها تنظیم کنید.
هر بار که کلیدها نواخته می‌شوند صدا اندکی متفاوت است.	اگر MIDI OUT دستگاه را به یک سکونتر مسی‌دهی در ادامه به MIDI IN مسی‌دهی کنید، ممکن است لازم باشد تنظیم کنترل محلی را در صفحه سیستم نمایش MIDI روی حالت "off" (خاموش) تنظیم کنید (به Reference Manual (دفترچه راهنمای مرجع) در وبسایت مراجعه کنید).
برخی از آواها به اندازه یک اکتاو در زیر و بمی پرش خواهند داشت زمانیکه در رجیسترهای بالاتر یا پایینتر نواخته شوند.	این حالت طبیعی است. برخی آواها دارای محدودیت زیر و بمی بوده که زمانیکه به آن می‌رسند، باعث این نوع جابجایی در زیر و بمی می‌شوند.
آهنگ	
آهنگ‌های MIDI را نمی‌توان انتخاب کرد.	اگر سباز داده‌های آهنگ بزرگ باشد (در حدود ۳ مگابایت یا بیشتر)، آهنگ را نمی‌توان انتخاب کرد زیرا حجم داده‌ها بزرگتر از مقدار قابل خوانش توسط ساز است.
فایل‌های صوتی نمی‌توانند انتخاب شوند.	آهنگ‌های MIDI را نمی‌توان حین عملیات ضبط MIDI پخش کرد. وقتی که می‌خواهید یک آهنگ MIDI پخش کنید، عملکرد MIDI Recording (ضبط MIDI) را متوقف کنید.
پخش آهنگ شروع نمی‌شود.	فرمت فایل ممکن است با دستگاه سازگار نباشد. فرمت‌های سازگار: MP3 و WAV. فایل‌های محافظت شده با DRM را نمی‌توانید پخش کنید.
(MIDI) شماره میزان یا آنچه در اسکور در صفحه Song Position (موقعیت آهنگ) وجود دارد و با فشار دادن و نگاه داشتن دکمه (PREV) [<<] یا (NEXT) [>>] نمایش داده می‌شود.	آهنگ در انتهای داده‌های آهنگ متوقف شده است. با فشار دادن دکمه (PREV) [I<<] (SONG مطابق با نوع آهنگ (AUDIO یا MIDI)) به ابتدای آهنگ برگردید.
(MIDI) زمانیکه یک آهنگ پخش می‌شود برخی کانال‌ها نواخته نمی‌شوند.	این زمانی اتفاق می‌افتد که پخش داده‌های موسیقی برای یک تمپو ثابت و مشخص تنظیم شده باشد.
(MIDI) تمپو، ضرب، میزان و کتابچه نت بصورت صحیح نمایش داده نمی‌شوند.	پخش این کانال‌ها ممکن است روی گزینه خاموش تنظیم شده باشد. پخش کانال‌هایی را که روی حالت خاموش تنظیم شده‌اند فعال کنید (صفحه ۸۳).
(MIDI) هنگام مشاهده متن ترانه‌ها روی صفحه Score، برخی متن ترانه‌ها نادیده گرفته شده و قابل مشاهده نیستند.	برخی داده‌های آهنگ برای دستگاه با تنظیمات "تمپوی آزاد" خاصی ضبط شده‌اند. برای این داده‌های آهنگ، تمپو، ضرب، میزان و کتابچه نت بصورت صحیح نمایش داده نمی‌شوند.
(MIDI) فایل رکورد شده با میزان صدای متفاوتی نسبت به زمانی که ضبط می‌شد پخش می‌شود.	فضای کافی برای نمایش متن ترانه‌ها وجود ندارد. اندازه اسکور را از طریق View Setting (تنظیم نما) به مقداری غیر از "Medium" تغییر دهید (صفحه ۷۳).
(صدا) فایل رکورد شده با میزان صدای متفاوتی نسبت به زمانی که ضبط می‌شد پخش می‌شود.	میزان صدای پخش صوتی تغییر یافته است. تنظیم مقدار صدا روی ۹۰ باعث می‌شود فایل با صدایی مشابه زمان ضبط پخش شود (صفحه ۸۱).
در عملکرد Audio Recording (ضبط صدا)، یک پیام خطا ظاهر می‌شود و صدا را نمی‌توان در درایو User داخلی ضبط کرد.	داده‌های روی درایو User فرآگمنته هستند و در این حالت قابل استفاده نیستند. از آنجا که عملکرد دفراگمنته‌اسیون در Audio Recording وجود ندارد، تنها با فرمت کردن درایو می‌توان آن را دفراگمنته کرد. بدین منظور، ابتدا با کمک عملکرد پشتیبان‌گیری داده‌ها از آنها نسخه پشتیبان تهیه کنید (صفحه ۱۰۰)، درایو را فرمت کرده و در نهایت داده‌ها نسخه پشتیبان را بازیابی کنید. انجام این عملیات پشتیبان‌گیری/بازیابی درایو را به نحو کارآمدی دفراگمنت کرده و استفاده مجدد آن را ممکن می‌سازد.

<p>مطمئن شوید از یک درایو فلش USB سازگار استفاده می‌کنید.</p> <p>ممکن است درایو فلش USB حافظه آزاد کافی نداشته باشد. در صفحاتی که از طریق [MENU] ← [Utility] ← [Storage] فراخوانی می‌شود، حافظه موجود را بررسی کنید. (صفحه ۱۰۷)</p> <p>اگر از یک درایو فلش USB استفاده می‌کنید که داده‌هایی از قبل در آن ضبط شده‌اند، ابتدا بررسی کنید داده‌های مهمی در درایو باقی نمانده باشد، آن را فرمت کنید (صفحه ۱۰۷) و سپس دوباره جهت ضبط اقدام کنید.</p>	<p>در عملکرد Audio Recording (ضبط صدا)، یک پیام خطا ظاهر می‌شود و صدا را نمی‌توان در درایو فلش USB ضبط کرد.</p>
میکسر	
<p>هنگام تغییر آواهای ریتم/پراکاشن (درام کیت‌ها و غیره) سبک و صدا از پارامتر VOICE، تنظیمات کامل مرتبط با آوای درام بازنشانی می‌شوند و در برخی موارد، ممکن است قادر به بازیابی صدای اولیه نباشید. شما می‌توانید صدای اولیه را با انتخاب مجدد همان سبک یا آهنگ بازیابی کنید.</p>	<p>زمانیکه یک آوای ریتمی (درام کیت، غیره) از سبک یا آهنگ از طریق Mixer تغییر می‌کند، صداها به نظر عجیب و متفاوت از آنچه که انتظار می‌رود هستند.</p>
میکروفون، گیتار	
<p>سیگنال ورودی میکروفون یا گیتار به روش ضبط MIDI ضبط نمی‌شود. با استفاده از عملکرد ضبط صدا نسبت به انجام ضبط اقدام کنید (صفحه ۸۶).</p>	<p>سیگنال ورودی میکروفون یا گیتار ضبط نمی‌شود.</p>
سوکت‌های FOOT PEDAL	
<p>دستگاه را خاموش کنید و سپس مجدداً روشن کرده و مطمئن شوید سوئیچ پایی را فشار نمی‌دهید.</p>	<p>تنظیم روشن/خاموش سوئیچ پایی متصل به سوکت ASSIGNABLE FOOT PEDAL معکوس می‌شود.</p>
اتصالات	
<p>میزان صدای خروجی دستگاه خارجی به این ساز بسیار کم است. میزان صدای خروجی دستگاه خارجی را افزایش دهید. میزان صدای بازتولیدی دستگاه را می‌توان از طریق پیچ تنظیم [MASTER VOLUME] افزایش داد.</p>	<p>ورودی صدا به سوکت‌های AUX IN قطع می‌شود.</p>
<p>آداپتور LAN بی‌سیم USB را جدا کنید و مجدداً وصل نمایید.</p>	<p>ایکن‌های LAN بی‌سیم و زمان در صفحه Menu (منو) نمایش داده نمی‌شوند، حتی وقتی آداپتور LAN بی‌سیم USB متصل است.</p>

مشخصات

نام محصول	ابعاد (عرض × قطر × طول)			
اندازه/وزن	کیبورد دیجیتال ۱،۰۱۷ میلی‌متر × ۴۳۱ میلی‌متر × ۱۳۹ میلی‌متر ۱۱،۵ کیلوگرم			
رابط کنترل	وزن	تعداد کلیدها		
	کیبورد	نوع		
	سایر کنترل کننده‌ها	واکنش در برابر لمس (تاج رسیپتس)	ارگ (FSB)، Initial Touch، نرمال، نرم ۱، سفت ۲	
		دسته کنترل	بله (قابل تخصیص)	
		دکمه‌های گردان	۲ (قابل تخصیص)	
		دکمه‌های قابل تخصیص	۷	
	نمایشگر	دکمه‌های حافظه کوک گام	۵	
		دکمه‌های تنظیم کوک گام	بله	
		نوع	VGA LCD TFT رنگی بزرگ	
		اندازه	۸۰۰ × ۴۸۰ نقطه ۷ اینچ	
آواها	صفحه لمسی	بله		
	زبان	انگلیسی، آلمانی، فرانسه، اسپانیایی، ایتالیایی		
	پانل	زبان		
	تولید تون	زبان		
افکت‌ها	فن آوری تولید تن	نمونه برداری استریو AWM ۱۲۸ (حداکثر)		
	چندآوایی	تعداد آواها		
	پیش‌تنظیم	آواهای مشخص شده		
	سازگاری	بخش کیبورد	Left، Right 3، Right 2، Right 1	
		انواع	پژواک	۵۹ پیش‌تنظیم + ۳۰ کاربر
			Chorus (کر)	۱۰۶ پیش‌تنظیم + ۳۰ کاربر
			افکت وری‌تاسیون	۳۲۲ پیش‌تنظیم (با VCM) + ۳۰ کاربر
	سیک‌ها	افکت الحاق	۱-۸: ۳۲۲ پیش‌تنظیم (با VCM) + ۳۰ کاربر	
		کمپرسور اصلی	۵ پیش‌تنظیم + ۳۰ کاربر	
		اکولایزر اصلی	۵ پیش‌تنظیم + ۳۰ کاربر	
بخش EQ		۲۸ بخش		
سایر		افکت‌های میکروفون/گیتار: گیت نويز، کمپرسور، ۳ باند اکو		
پیش‌تنظیم		تعداد سیک‌ها		
قابلیت توسعه		سیک‌های مشخص شده	۴۵۴ (شامل ۲۶۰ سیک شرقی)	
		فینگرینگ	۴۲۹ حرفه‌ای، ۱۵ جلسه، آزاد، 10 DJ	
		کنترل سیک	تک‌انگشت، چندانگشت، انگشت‌گذاری شده، انگشت‌گذاری شده روی پاس، فول کیبورد، انگشت‌گذاری شده AI، فول کیبورد AI	
		تنظیمات تک‌لمسی (OTS)	INTRO x 3، MAIN VARIATION x 4، FILL IN x 4، BREAK، ENDING x 3	
	لوپر اکورد	۴ برای هر سیک		
	بازنشانی بخش سیک	بله		
	زمان‌بندی تغییر بخش سیک	بله		
	امضای زمان بخش سیک	بله		
	سازگاری	سازگاری		
	آوای توسعه	Style File Format (SFF)، Style File Format GE (SFF GE)		
آهنگ‌ها (MIDI)	سیک صدای توسعه	بله (حدود ۱ گیگابایت)		
	پیش‌تنظیم	بله (حافظه داخلی)		
	ضبط کردن	بله (حافظه داخلی)		
	فرمت	تعداد آهنگ‌های پیش‌تنظیم	۳ نمونه آهنگ	
		تعداد تراک‌ها	۱۶	
		ظرفیت داده‌ها	حدود ۳ مگابایت برای هر آهنگ	
		عملکرد	ضبط فوری، ضبط چند تراکی، ضبط مرحله‌ای	
	آهنگ‌ها (صوتی)	پخش	SMF (فرمت ۰ و ۱)، XF	
		ضبط کردن	SMF (فرمت ۰)	
		ظرفیت داده‌ها	حدود ۰،۸ گیگابایت (۸۰ دقیقه) به ازای هر آهنگ	
فرمت		WAV (44.1 kHz، 16 bit، stereo) MP3 (44.1/48.0 kHz، 64–320 kbps and VBR، mono/stereo)		
مولتی‌مدیا	ضبط کردن	WAV (44.1 kHz، 16 bit، stereo) MP3 (44.1 kHz، 128/256/320 kbps، stereo)		
	کشش زمان	بله		
	تغییر زیرویسی	بله		
	لغو صدای خواننده	بله		
تعداد بانک‌های مولتی‌پد	تعداد بانک‌های مولتی‌پد	۲۵۷ بانک × 4 پد		
Audio Link	تعداد بانک‌های مولتی‌پد	بله		

عملکردها	اواها	هارمونی	بله	
		Arpeggio (اریژ)	بله	
		ساستین پاتل	بله	
		مونولپلی	بله	
	سیکها	Style Creator (ایجاد کننده سیک)	بله	
		اطلاعات OTS	بله	
	اهدگها	عملکرد صفحه نمایش اسکور عملکرد صفحه نمایش متن	بله	
		راهنما	نورهای بعدی، هر کلیدی، کلید کارانو، تمپوی خودتان	
	مولتی‌پدها	ایجاد کننده مولتی‌پد	بله	
	حافظه ثبت	تعداد دکمه‌ها	۸	
		کنترل	ثبت توالی، تثبیت	
	لیست پخش	تعداد رکوردها	۲۵۰۰ (حداکثر) رکورد برای هر فایل لیست پخش	
	جستجو		بله	
	تمو		بله	
	کنترل‌های کلی	مترنوم		بله
		محدوده تمپو	۵۰۰-۵	تمپو
		ترنسپوز	۱۲- - ۰ - ۱۲+	ترنسپوز
		کوک کردن	۴۱۴,۸ - ۴۴۰ - ۴۴۶,۸	هرتز
		اکتار بالایی	۳- - ۰ - ۳+	
		نوع گام	۱۲ نوع	
تنظیم گام فرعی		بله		
حافظه کوک گام		۵		
موارد متفرقه		Direct Access (دسترسی مستقیم)	بله	
		عملکرد نمایش متن	بله	
	تنظیم سفارشی تصویر زمینه	بله		
	حافظه داخلی (درایو USER)	بله (حدود ۲ گیگابایت)		
	دستگاه‌های خارجی	درایو فلش USB		
	اتصال	DC IN	۱۶ ولت	
		هدفون‌ها	سوکت تلفن استریوی استاندارد	
		میکروفون/گیتار	بله	
		MIDI	سوکت مینی استریو	
		AUX IN	سوکت مینی استریو	
LINE OUT		خروجی اصلی (L/R), خروجی ساب (AUX) (1,2 (L/L+R, R))		
FOOT PEDAL		۲ (قابل تخصیص)		
USB TO DEVICE		بله (۲ عدد)		
USB TO HOST		بله		
امپلی فایرها		۲ عدد ۱۵ وات		
بلندگوها	۲ عدد ۱۳ x ۲ x ۵ سانتی متر			
منبع تغذیه	آداپتور AC	PA-300C (خروجی: جریان مستقیم 16 ولت 2.4 آمپر) یا ویژگی‌های معادل توصیه‌شده توسط Yamaha		
	مصرف برق	۲۴ وات		
نوازم جانبی ارائه شده همراه با دستگاه	Auto Power Off (خاموش شدن خودکار)	بله		
نوازم جانبی که جداگانه فروخته می‌شوند (ممکن است بر اساس ناحیه شما ارائه نشده باشد).	دقت‌رچه راهنمای مالک (این دقت‌رچه) ثبت محصول عضو آنلاین پایه نت موسیقی آداپتور AC *PA-300C یا یک نمونه معادل آن توصیه شده توسط Yamaha * ممکن است بر اساس محل زندگی شما به همراه محصول ارائه نشده باشد. از نماینده فروش Yamaha بپرسید. آداپتور AC: PA-300C یا یک مورد معادل توصیه‌شده توسط Yamaha هدفون‌ها: HPH-150, HPH-100, HPH-50 سوئیچ پایی: FC5, FC4A کنترل کننده پایی: FC7 آداپتور LAN بی‌سیم: UD-WL01 آداپتور MIDI بی‌سیم: MD-BT01, UD-BT01 ساب‌ووفر: KS-SW100 پایه کیبورد: L-6, L-7B (ابعاد خارجی PSR-A5000 فراتر از محدودیت‌های بیان شده در دستورالعمل‌های مونتاژ L-6 است. با این حال، ما از طریق تست تشخیص داده‌ایم که پایه را می‌توان بدون خطر برای این دستگاه استفاده کرد.)	بله		

* محتویات این دقت‌رچه راهنما به جدیدترین مشخصات تاریخ نشر اعمال می‌شوند. برای اینکه جدیدترین دقت‌رچه راهنما را داشته باشید، به وب سایت Yamaha بروید و فایل دقت‌رچه راهنما را دانلود کنید. به دلیل اینکه مشخصات، تجهیزات یا لوازم جانبی که جداگانه فروخته می‌شوند ممکن است برای هر منطقه مشابه نباشد، لطفاً با فروشنده Yamaha خودتان بررسی کنید.

فهرست راهنما

ا

اتصال ۱۰۱

اسکور ۷۳

اصلی (سیک) ۵۷

افکت ۸۲

اکولایزر اصلی ۹۷

انتقال ۳۲

انگشت‌گذاری شده ۴۰

ب

بازگرداندن به حالت کارخانه ۹۹

بازیابی ۱۰۰

بانک حافظه کوک گام ۸۰

بخش کیبورد ۴۰، ۱۲

بستن ۲۷

پ

پایان (سیک) ۵۶

پخش (آهنگ) ۶۸

پخش (سیک) ۵۶

پخش (مولتی‌پد) ۶۲

پخش حلقه‌ای ۷۲

پشتیبان‌گیری ۱۰۰

پوشه ۳۲

پیچ تنظیم داده ۲۹

ت

تغذیه ۱۸

تغییر نام ۳۲

تفکیک ۴۲

توقف سینکرو (سیک) ۵۶

ج

جستجو ۳۳

ح

حافظه ثبت ۸۷، ۱۳

حذف کردن ۳۳

د

درايو فلش USB ۱۰۷، ۱۰۶

دسته LIVE CONTROL ۵۴

دسته کنترل ۶۰

دفترچه راهنمای مرجع ۸، ۷

دکمه گردان نوع تخصیص ۵۴

دکمه‌های گردان LIVE CONTROL ۵۴

ذ

ذخیره کردن ۳۱

Record Name (نام رکورد) (لیست پخش) ۹۲

Recording (ضبط کردن) ۸۵، ۱۳

Regist Bank Edit (ویرایش بانک ثبت) ۹۰

Regist Bank Info (اطلاعات بانک ثبت) ۹۰

Registration Memory Bank (بانک حافظه ثبت) ۸۷، ۲۵

Registration Sequence (توالی ثبت) ۲۵

RESET ۴۰

Reverb (پژواک) ۸۲

Rewind (عقب بردن) ۶۸

RIGHT ۴۲

SCALE TUNE MEMORY ۷۹

Section (قسمت) ۵۷

SFF (Style File Format) ۳۹، ۶

Song (آهنگ) ۶۸، ۶۴، ۱۲

Song List (لیست آهنگ) ۶۸، ۶۷، ۶۵، ۱۲

Song Player (پخش کننده آهنگ) ۶۸، ۶۶، ۶۵، ۱۲

Song Position (موقعیت آهنگ) ۶۹

Song Position Marker (مارکر موقعیت آهنگ) ۷۱، ۶۹

Split Point (نقطه تفکیک) ۴۳، ۴۲

Style (سیک) ۵۶، ۳۸، ۱۲

Style Section Reset (بازنشانی قسمت سیک) ۵۷

STYLE TEMPO LOCK/ASSIGNABLE (مسانتین) ۵۵

Sustain (مسانتین) ۶۰

Synchro Start (شروع سینکرو) ۶۹

(آهنگ MIDI) ۶۹

Synchro Start شروع سینکرو (مولتی‌پد) ۶۲

Talk (صحبت کردن) ۷۵

TAP TEMPO ۴۰

TEMPO ۴۰

Time Stretch (کشش زمان) ۷۰

TRANSPOSE ۵۳

Tuning (کوک کردن) ۷۷، ۵۳

UPPER ۴۲

UPPER OCTAVE ۵۳

User (کاربر) ۲۶

Vocal Cancel (لغو صدای خواننده) ۷۰

Volume (میزان صدا) برای هر بخش ۸۲

WAV ۸۵، ۶۵

XF ۶

XG ۶

Yamaha Expansion Manager ۹۸، ۹

آداپتور AC ۱۸

آداپتور LAN بی‌سیم USB ۱۰۷، ۱۰۶

آهنگ MIDI ۶۴

آهنگ صوتی ۶۴

آوا ۸۴، ۴۶، ۱۲

آوای S.Art (وضوح گفتار قوی) ۶۱، ۴۶

آوای درام/SFX ۴۶

آوای فلوت ارگ ۴۷

A-B Repeat (تکرار A-B) ۷۰

Action (اقدام) (لیست پخش) ۹۲

Arpeggio (آرپژ) ۴۹

ASSIGNABLE ۹۵، ۵۵

Audio Link Multi Pad (مولتی‌پد پیوند صوتی) ۵۱

Audio Phraser ۹

Auto Power Off (خاموش شدن خودکار) ۱۹

AUX IN ۱۰۴

Button Lamps (چراغ‌های دکمه‌ها) ۲۱، ۲۰

Character Entry (وارد کردن نویسه) ۳۴

Chord Detection Area (ناحیه تشخیص آکورد) ۴۵

Chord Match (تطبیق آکورد) ۶۲

Chorus (کر) ۸۲

Compressor (کمپرسور) ۹۷

Data List (لیست داده‌ها) ۷

Demo (دمو) ۳۰

Direct Access (دسترسی مستقیم) ۱۱۱، ۲۰

EQ (Master EQ) ۹۷

EQ (برای هر بخش) ۸۲

Expansion Packs (بسته‌های توسعه) ۹۸

Fade In/Out (توقف/پخش تدریجی) ۵۷

Fast Forward (جلو رفتن سریع) ۶۸

Favorite (مورد علاقه) ۳۳، ۲۶

File (فایل) ۳۱، ۲۶

File Selection Display (صفحه انتخاب فایل) ۲۶

GM ۶

GS ۶

JOYSTICK HOLD ۶۰

LEFT ۴۲

Left Hold (نگاه داشتن چپ) ۴۳

LOWER ۴۲

Manual Bass (باس دستی) ۴۵

Menu (منو) ۱۰۹

Mic Setting (تنظیم میکروفون) ۱۰۲

MIDI ۱۰۸، ۱۰۷

Modulation (مدولاسیون) ۶۰

MP3 ۸۵، ۶۵

Music Rest (پایه نت موسیقی) ۱۶

Next (بعدی) ۶۸

One Touch Setting (تنظیم تک‌لمسی) ۵۲، ۴۱

OTS Link ۵۷

OUTPUT ۱۰۳

Owner name (نام مالک) ۱۹

Pan (ریمایش لمسی) ۸۲

Panel Lock (قفل کردن پانل) ۳۵

Parameter Lock (قفل پارامتر) ۹۶

Pitch Bend (کشش صدا) ۶۰

Pitch Shift (تغییر زیروبمی) ۷۰

Play/Pause (پخش/مکث) ۶۸

Playlist (لیست پخش) ۹۱، ۸۷، ۱۳

Preset (پیش‌تنظیم) ۲۶

Previous (قبلی) ۶۸

ر

- راه‌اندازی پانل (تنظیمات پانل) ۳۶، ۱۶
- راهنمای اتصال دستگاه هوشمند ۹، ۷
- رکوردر Playlist ۹۲، ۸۷

ز

- زبان ۱۹

س

- سازگاری فایل آهنگ ۶۵
- سیک DJ ۳۹
- سونیچ پایبی ۱۰۵، ۵۵

ش

- شروع سینکرو (سیک) ۵۶
- شناسه سخت‌افزار ۹۹

ص

- صفحه Home (خانه) ۲۴، ۲۱
- صفحه لمسی ۲۸

ع

- علامت عبارت ۶۹
- عملکرد ۱۰۹
- عملکردهای مرتبط با کامپیوتر ۹، ۷
- عیب‌یابی ۱۱۳

ف

- فرمت ۱۰۷
- فوتیج ۴۷
- فول کیبورد AI ۴۰
- فیلتر ۸۲

ق

- قسمت کامل شونده (سیک) ۵۷

ک

- کامپیوتر ۱۰۸، ۹
- کانال (سیک، آهنگ MIDI) ۸۳
- کپی ۳۲
- کتابچه نت موزیک ۷۳
- کمپرسور اصلی ۹۷
- کنترل کننده پایبی ۱۰۵، ۵۵
- کوک گام ۷۶، ۱۳

گ

- گام اصلی ۷۷
- گام فرعی ۷۸
- گیتار ۱۰۱، ۱۲

ل

- لایه ۴۲
- لغو آکورد ۴۰
- لوازم جانبی ۶
- لوپر آکورد ۵۸

م

- مترونوم ۳۵
- متن ۷۴
- متن ترانه ۷۴
- مشخصات ۱۱۶
- مقدمه (سیک) ۵۶
- منو ۲۷
- مولتی‌پد ۶۲، ۵۱، ۱۲
- میانیبر ۹۵، ۲۵
- میزان صدا (صدای اصلی) ۱۸
- میکروفون ۱۰۱، ۷۵، ۱۲
- میکسر ۸۱

ن

- نسخه ثابت‌افزار ۹۹
- نمایشگر اصلی ۲۱، ۲۰
- نوع انگشت‌گذاری ۴۰
- نوع انگشت‌گذاری آکورد ۴۰
- نوع تخصیص دسته کنترل ۵۴

ه

- هارمونی (هارمونی کیبورد) ۴۸
- هارمونی کیبورد ۴۸
- هدفون‌ها ۱۷
- همنوازی ۳۸

و

- وقفه (سیک) ۵۸
- وی‌سایت ۷

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright © 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification.") Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a)** You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- b)** You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
- c)** If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

- a)** Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- b)** Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- c)** Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.
6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.
7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT

NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>
Copyright © <year> <name of author>

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

Gnomovision version 69, Copyright © year name of author
Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type 'show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type 'show c' for details.

The hypothetical commands 'show w' and 'show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than 'show w' and 'show c'; they could even be mouse-clicks or menu items—whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program 'Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989
Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright © 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL.

It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages—typically libraries—of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the “Lesser” General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a “work based on the library” and a “work that uses the library”. The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called “this License”). Each licensee is addressed as “you”.

A “library” means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The “Library”, below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A “work based on the Library” means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term “modification”.)

“Source code” for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) The modified work must itself be a software library.

b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

- d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source code along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

- b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

- d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

- e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

- a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

- b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>
Copyright © <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library 'Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990
Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

توضیحاتی درباره توزیع کد منبع

برای مدت سه سال پس از تحویل نهایی محصول از کارخانه می‌توانید که منبع هر بخشی از محصول را از Yamaha درخواست کنید. البته این بخش باید تحت مجوز دولتی عمومی GNU یا مجوز دولتی عمومی فرعی GNU یا درخواست مکتوب به یکی از آدرس‌های دفتر Yamaha لیست شده در انتهای این دفترچه راهنمای مالک باشد.

که منبع به صورت رایگان ارائه خواهد شد؛ با این حال، ممکن است نیاز باشد هزینه تحویل کد منبع به شما را به Yamaha پرداخت کنید.

- توجه داشته باشید که ما به هیچ وجه مسئولیتی در قبال خسارت ناشی از تغییرات (مواد اضافه شده/حذف شده) اعمال شده در نرم‌افزار برای این محصول توسط شخص ثالث غیر از Yamaha (یا طرف دارای اجازه Yamaha) تقبل نخواهیم کرد.

- توجه داشته باشید که استفاده مجدد از کد منبع انتشار یافته برای عموم توسط Yamaha فاقد ضمانت است و Yamaha به هیچ وجه مسئولیتی در قبال کد منبع نخواهد پذیرفت.

- کد منبع از وبسایت زیر قابل دانلود است:
<https://download.yamaha.com/sourcecodes/ekb/>

ملاحظه حول توزیع کد المصدر

لمدة ثلاث سنوات بعد شحنة المصنع النهائية، يمكنك أن تطلب من Yamaha الكود المصدر لأي أجزاء من المنتج تم ترخيصها بموجب ترخيص GNU العام أو ترخيص GNU العام الأصغر عن طريق الكتابة إلى أحد عناوين مكتب Yamaha المدرجة في نهاية دليل المالك هذا.

سيتم توفير الكود المصدر مجانًا، ومع ذلك، قد تطلب منك تعويض Yamaha عن تكلفة تسليم الكود المصدر إليك.

- لاحظ أننا لن نحمّل أي مسؤولية من أي نوع عن أي ضرر ينشأ عن التغييرات (الإضافات/الحذف) التي يتم إجراؤها على البرنامج لهذا المنتج من قبل طرف ثالث غير Yamaha (أو طرف مفوض من Yamaha).

- لاحظ أن إعادة استخدام الكود المصدر الذي تم إصداره للمجال العام بواسطة Yamaha غير مضمون، ولن نحمّل Yamaha أي مسؤولية على الإطلاق عن الكود المصدر.

- يمكن تنزيل الكود المصدر من العنوان التالي:
<https://download.yamaha.com/sourcecodes/ekb/>

libpng

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

This code is released under the libpng license.

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000 through 1.6.28, January 5, 2017 are Copyright (c) 2000-2002, 2004, 2006-2017 Glenn Randers-Pehrson, are derived from libpng-1.0.6, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Simon-Pierre Cadieux
Eric S. Raymond
Mans Rullgard
Cosmin Truta
Gilles Vollant
James Yu
Mandar Sahastrabudhe

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

Some files in the "contrib" directory and some configure-generated files that are distributed with libpng have other copyright owners and are released under other open source licenses.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright (c) 1998-2000 Glenn Randers-Pehrson, are derived from libpng-0.96, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane
Glenn Randers-Pehrson
Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright (c) 1996-1997 Andreas Dilger, are derived from libpng-0.88, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler
Kevin Bracey
Sam Bushell
Magnus Holmgren
Greg Roelofs
Tom Tanner

Some files in the "scripts" directory have other copyright owners but are released under this license.

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright (c) 1995-1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger
Dave Martindale
Guy Eric Schalnat
Paul Schmidt
Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

END OF COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE.

TRADEMARK:

The name "libpng" has not been registered by the Copyright owner as a trademark in any jurisdiction. However, because libpng has been distributed and maintained world-wide, continually since 1995, the Copyright owner claims "common-law trademark protection" in any jurisdiction where common-law trademark is recognized.

OSI CERTIFICATION:

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative. OSI has not addressed the additional disclaimers inserted at version 1.0.7.

EXPORT CONTROL:

The Copyright owner believes that the Export Control Classification Number (ECCN) for libpng is EAR99, which means not subject to export controls or International Traffic in Arms Regulations (ITAR) because it is open source, publicly available software, that does not contain any encryption software. See the EAR, paragraphs 734.3(b)(3) and 734.7(b).

Glenn Randers-Pehrson
glennrp at users.sourceforge.net
January 5, 2017

libuuid

Copyright: 1996, 1997, 1998, 1999, 2007 Theodore Ts'o.
1999 Andreas Dilger (adilger@enl.ucalgary.ca)

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, and the entire permission notice in its entirety, including the disclaimer of warranties.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ALL OF WHICH ARE HEREBY DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF NOT ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libjpeg

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

imagemagick

Licensed under the ImageMagick License (the "License"); you may not use this file except in compliance with the License. You may obtain a copy of the License at

<https://www.imagemagick.org/script/license.php>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied. See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

FreeType

Portions of this software are copyright © 2016 The FreeType Project (www.freetype.org). All rights reserved.

ICU

COPYRIGHT AND PERMISSION NOTICE

Copyright © 1991-2016 Unicode, Inc. All rights reserved.
Distributed under the Terms of Use in <http://www.unicode.org/copyright.html>.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of the Unicode data files and any associated documentation (the "Data Files") or Unicode software and any associated documentation (the "Software") to deal in the Data Files or Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, and/or sell copies of the Data Files or Software, and to permit persons to whom the Data Files or Software are furnished to do so, provided that either (a) this copyright and permission notice appear with all copies of the Data Files or Software, or (b) this copyright and permission notice appear in associated Documentation.

THE DATA FILES AND SOFTWARE ARE PROVIDED "AS IS"; WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS.

IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR HOLDERS INCLUDED IN THIS NOTICE BE LIABLE FOR ANY CLAIM, OR ANY SPECIAL INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THE DATA FILES OR SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of a copyright holder shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in these Data Files or Software without prior written authorization of the copyright holder.

jemalloc

Copyright (C) 2002-2014 Jason Evans <jasone@canonware.com>. All rights reserved.

Copyright (C) 2007-2012 Mozilla Foundation. All rights reserved.
Copyright (C) 2009-2014 Facebook, Inc. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice(s), this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice(s), this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDER(S) "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER(S) BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libss2 / libcomerr2

Copyright 1987, 1988 by the Student Information Processing Board of the Massachusetts Institute of Technology

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose and without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation, and that the names of M.I.T. and the M.I.T. S.I.P.B. not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission.

M.I.T. and the M.I.T. S.I.P.B. make no representations about the suitability of this software for any purpose. It is provided "as is" without express or implied warranty.

libpopt0

Copyright (c) 1998 Red Hat Software

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS"; WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE X CONSORTIUM BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of the X Consortium shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization from the X Consortium.

pcre

PCRE LICENCE

PCRE is a library of functions to support regular expressions whose syntax and semantics are as close as possible to those of the Perl 5 language.

Release 8 of PCRE is distributed under the terms of the "BSD" licence, as specified below. The documentation for PCRE, supplied in the "doc" directory, is distributed under the same terms as the software itself.

The basic library functions are written in C and are freestanding. Also included in the distribution is a set of C++ wrapper functions, and a just-in-time compiler that can be used to optimize pattern matching. These are both optional features that can be omitted when the library is built.

THE BASIC LIBRARY FUNCTIONS

Written by: Philip Hazel
Email local part: ph10
Email domain: cam.ac.uk

University of Cambridge Computing Service,
Cambridge, England.

Copyright (c) 1997-2012 University of Cambridge
All rights reserved.

PCRE JUST-IN-TIME COMPILATION SUPPORT

Written by: Zoltan Herczeg
Email local part: hzmester
Email domain: freemail.hu

Copyright(c) 2010-2012 Zoltan Herczeg
All rights reserved.

STACK-LESS JUST-IN-TIME COMPILER

Written by: Zoltan Herczeg
Email local part: hzmester
Email domain: freemail.hu

Copyright(c) 2009-2012 Zoltan Herczeg
All rights reserved.

THE C++ WRAPPER FUNCTIONS

Contributed by: Google Inc.

Copyright (c) 2007-2012, Google Inc.
All rights reserved.

THE "BSD" LICENSE

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- * Neither the name of the University of Cambridge nor the name of Google Inc. nor the names of their contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

End

Apache License2.0

Copyright (c) 2009-2018 Arm Limited. All rights reserved.

SPDX-License-Identifier: Apache-2.0

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the License); you may not use this file except in compliance with the License. You may obtain a copy of the License at

www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an AS IS BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied. See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

The Clear BSD license

The Clear BSD License
Copyright 1997-2016 Freescale Semiconductor, Inc.
Copyright 2016-2018 NXP
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted (subject to the limitations in the disclaimer below) provided that the following conditions are met:

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

Neither the name of the copyright holder nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

NO EXPRESS OR IMPLIED LICENSES TO ANY PARTY'S PATENT RIGHTS ARE GRANTED BY THIS LICENSE. THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES;

LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Yamaha Global Site
<https://www.yamaha.com/>

Yamaha Downloads
<https://download.yamaha.com/>

Manual Development Group
© 2020 Yamaha Corporation
Published 12/2020

LBMA*.*- **A0

VDQ5000