



DIGITAL WORKSTATION

Tyros



Podręcznik użytkownika



PODSTAWOWE ŚRODKI OSTROŻNOŚCI

PONIŻSZA LISTA ZAWIERA INFORMACJE DOTYCZĄCE BEZPIECZEŃSTWA OSOBISTEGO, ZWIĄZANEGO Z MOŻLIWOŚCIĄ PORĄŻENIA PRĄDEM, POŻAREM LUB INNYM NIEBEZPIECZEŃSTWEM.

OSTRZEŻENIE – w czasie pracy z urządzeniami elektrycznymi i/lub elektronicznymi wymagane jest zachowanie podstawowych zasad bezpieczeństwa. W razie awarii lub złego funkcjonowania instrumentu należy skontaktować się z wyspecjalizowanym serwisem. Przed rozpoczęciem użytkowania proszę zapoznać się z poniższymi zasadami bezpieczeństwa, a następnie z instrukcją użytkowania urządzenia.

1. Przed podjęciem jakichkolwiek czynności proszę zapoznać się z instrukcjami bezpieczeństwa, regułami montażu i innymi komunikatami, włączając w to punkty poświęcone zagadnieniom zasilania.

2. Kontrola warunków zasilania: produkty firmy YAMAHA wytwarzane są w sposób zapewniający zgodność warunków zasilania na danym obszarze sprzedaży. Jeżeli instrument przewożony jest do innego kraju (przeprowadzka) lub został zakupiony za granicą, proszę koniecznie sprawdzić warunki zasilania i w razie potrzeby skorzystać z pomocy autoryzowanego punktu sprzedaży lub serwisu.

3. Niniejszy produkt może być wyposażony w złącze o określonej polaryzacji (jeden trzpień może być szerszy od drugiego). Jeżeli są problemy z podłączeniem zasilania proszę spróbować obrócić wtyk. Jeżeli problem występuje nadal proszę skontaktować się z wykwalifikowanym serwisem elektrycznym celem wymiany przestarzałego gniazdka sieciowego.

4. Niektóre urządzenia korzystają z zewnętrznych zasilaczy sieciowych. Proszę nie podłączać tych urządzeń do zasilaczy innych typów niż wymienione w niniejszej instrukcji.

5. OSTRZEŻENIE: na przewodzie zasilającym nie należy ustawiać instrumentu ani innych ciężkich przedmiotów. Niedozwolone jest również umieszczanie go na traktach komunikacyjnych i w miejscach, w których narażony będzie na uszkodzenia mechaniczne. Stosowanie przedłużaczy nie jest zalecane.

6. Zagadnienia wentylacji: urządzenia elektroniczne, o ile nie są przeznaczone do zabudowy, wymagają naturalnego dostępu powietrza. Przy projektowaniu miejsca instalacji należy ten fakt wziąć pod uwagę.

7. Zagadnienia temperaturowe: urządzenia elektroniczne powinny pracować w miejscach, w których temperatura otoczenia ma znikomy wpływ na temperaturę roboczą. W związku z tym należy unikać instalacji w pobliżu grzejników, pieców, kaloryferów i innych urządzeń wytwarzających ciepło.

8. Urządzenie nie jest przeznaczone do pracy w warunkach wysokiej wilgotności i powinno być instalowane w miejscach uniemożliwiających dostanie się do jego wnętrza jakichkolwiek płynów.

9. Urządzenie powinno być transportowane i użytkowane jedynie z przeznaczonymi do tego celu akcesoriami (statywy, panele, wózki). W tym przypadku proszę zwrócić uwagę na standardowe procedury bezpieczeństwa.

10. Przewód zasilający powinien być odłączony od sieci podczas dłuższego okresu nieużywania instrumentu. Przewód należy odłączyć również w przypadku możliwości wystąpienia burz wraz z towarzyszącymi im wyładowaniami elektrycznymi.

11. Należy wyeliminować możliwość umieszczania lub upadku na obudowę urządzenia ciężkich przedmiotów. W sytuacji uszkodzenia przewodu zasilającego, jego przepalenia, nagłego zaniku dźwięku, zapachu spalenizny etc. Należy natychmiast odłączyć instrument od źródła zasilania i skontaktować się z autoryzowanym serwisem.

12. Instrument powinien zostać oddany w ręce wykwalifikowanego serwisu naprawczego, w sytuacji gdy:

- a) Kabel zasilający lub wtyczka kabla została uszkodzona lub
- b) Nastąpiło uszkodzenie instrumentu na skutek upadku ciężkiego przedmiotu, albo przedostania się płynów do wnętrza instrumentu lub
- c) Instrument był narażony na działanie deszczu lub
- d) Instrument zdaje się nie działać normalnie lub jego działanie zmieniło się w ostatnim czasie lub
- e) Nastąpiło uszkodzenie zewnętrzne instrumentu lub jego wnętrza wskutek upadku.

13. Wszelkie operacje i naprawy nie uwzględnione w niniejszej instrukcji użytkownika są zabronione. Powinny być one wykonywane przez wykwalifikowany personel serwisowy.

14. Urządzenie po podłączeniu do wzmacniacza, głośników lub słuchawek może generować dźwięki o głośności trwale niszczącej słuch. Proszę nie pracować przez dłuższy czas z wysokimi poziomami głośności lub gdy głośność ta powoduje dyskomfort. W przypadku odczuwania jakichkolwiek problemów ze słyszeniem, „dzwonienie” w uszach, itp. – proszę skonsultować się z laryngologiem.

15. Niektóre urządzenia firmy YAMAHA posiadają dodatkowe akcesoria, dostarczane jako części produktu lub jako części dodatkowe. Część z nich wymaga montażu lub instalacji przez autoryzowanego dostawcę Yamaha. Przed rozpoczęciem użytkowania należy upewnić się, czy ławki są stabilne, a wszelkie dodatkowe urządzenia dobrze umocowane. Nie zaleca się używania tych akcesoriów do innych, niż podane w instrukcji, celów.

**NINIEJSZY PODRĘCZNIK PROSZĘ PRZECHOWYWAĆ
W BEZPIECZNYM MIEJSCU**

ZALECENIA EKSPLOATACYJNE

PRZECZYTAJ ZANIM ZACZNIESZ PRACOWAĆ Z INSTRUMENTEM

OSTRZEŻENIE

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

Zasilanie/przewód zasilający

- Instrument proszę zasilac z sieci o napięciu zgodnym z tabliczką znamionową.
- Przewód sieciowy proszę sprawdzać okresowo i usuwać zabrudzenia jakie mogą się na nim pojawić.
- Proszę korzystać z oryginalnego przewodu zasilającego.
- Przewodu zasilającego nie wolno umieszczać w pobliżu grzejników i innych źródeł ciepła. Należy również unikać ekstremalnego wyginania, umieszczania na nim ciężkich przedmiotów lub podłączania na traktach komunikacyjnych.

Nie otwierać

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

Ostrzeżenie przed wilgocią

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

Ostrzeżenie przed ogniem

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

Gdy zauważysz jakąkolwiek nieprawidłowość

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

OSTRZEŻENIE

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

Zasilanie/Przewód zasilający

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

Miejsce użytkowania

- Należy unikać ekspozycji instrumentu na bezpośrednie działanie światła słonecznego lub innych źródeł ciepła. Czynniki te mogą spowodować odkształcenia i odbarwienia obudowy, a także uszkodzenia wewnętrzne. Wibracje, nadmierne zapylenie, zimno, zbyt niska lub wysoka wilgotność powietrza, mogą być również przyczyną zakłóceń w funkcjonowaniu instrumentu i uszkodzeń układów wewnętrznych.
- Proszę nie używać instrumentu w bezpośrednim sąsiedztwie odbiorników radiowych, telewizyjnych, jak również głośników, ponieważ może on powodować zakłócenia w ich funkcjonowaniu.
- Instrument należy użytkować na pewnym i stabilnym podłożu.
- Przed przeniesieniem instrumentu w inne miejsce proszę odłączyć wszystkie przewody.
- Proszę korzystać ze statywów przeznaczonych dla konkretnego modelu instrumentu. Instrument należy przymocować przy użyciu dostarczonych wraz ze statywem śrub. Błędnie wykonane czynności montażowe i/lub instalacyjne mogą spowodować poważne uszkodzenia instrumentu lub obrażenia ciała.
- Stawiając instrument przy ścianie proszę zapewnić minimalną odległość ok. 3 cm, która umożliwi swobodny przepływ powietrza i zapobiegnie przegrzewaniu się układów wewnętrznych.
- Na płycie czołowej instrumentu znajdują się otwory wentylacyjne, zapewniające właściwe chłodzenie wnętrza urządzenia. Ich zasłonięcie może spowodować niebezpieczne przegrzanie i uszkodzenia.

Podłączenia

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

Dbłość i konserwacja

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

Ogólne uwagi eksploatacyjne

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

Zapisywanie danych

Zapisywanie i archiwizacja danych

- Należy pamiętać, że dane zgromadzone w pamięci RAM (str. 65) są bezpowrotnie tracone w momencie wyłączenia zasilania. Przed wyłączeniem instrumentu istotne dane należy zatem zapisać w napędzie User (pamięć Flash), Floppy (stacja dyskietek) lub HD (twardy dysk instalowany opcjonalnie). Dane zapisane w pamięci wewnętrznej mogą zostać utracone wskutek niewłaściwego użytkowania lub błędu funkcjonowania systemu. Aby uchronić się przed utratą istotnych danych należy co jakiś czas wykonywać ich kopię na dyskietkach lub twardym dysku.
- Zmiany konfiguracji wprowadzane na stronie edycyjnej System Setup (szczegóły w broszurze Data List) są zapamiętywane automatycznie z chwilą opuszczenia tej strony. Dane te nie zostaną jednak zapamiętane, jeżeli instrument zostanie wyłączony przed opuszczeniem strony edycyjnej.

Kopia zapasowa dyskietek

- Aby zapobiec utracie danych na dyskietce wskutek uszkodzenia nośnika, zalecamy wykonywanie przynajmniej dwóch kopii najważniejszych danych i przechowywanie ich w różnych miejscach.

Ostrzeżenia związane z zarządzaniem danymi

W czasie wykonywania jakichkolwiek operacji zapisu/odczytu danych do/z napędów USER/FD/HD w żadnym wypadku nie wolno wyłączać zasilania. Przed wyłączeniem należy upewnić się, że z wyświetlacza zniknął komunikat informujący o wykonywaniu operacji (por. niżej). Nieprzestrzeganie tego zalecenia spowoduje utratę danych, a w szczególnych przypadkach uszkodzenie medium przechowującego dane.

Szczególne ostrożność zaleca się w czasie korzystania z napędu USER (pamięć Flash). Odcięcie zasilania w czasie trwania operacji zapisu/wklejania/kasowania w tym napędzie może spowodować utratę wszystkich danych w nim zgromadzonych.



**Now executing.
(Don't turn off the power now,
otherwise the data may be damaged.)**

Ostrzeżenie ma zastosowanie również w odniesieniu do czynności tworzenia nowych folderów, a także przeprowadzania operacji przywracania konfiguracji fabrycznej (Factory Reset, str. 159).

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

Jeśli instrument nie jest używany proszę zawsze wyłączać zasilanie.

Posługiwanie się stacją dyskiek i dyskietkami

Stacja dysków i dyskietki wymagają ostrożnego traktowania. Podczas ich użytkowania należy przestrzegać następujących zasad.

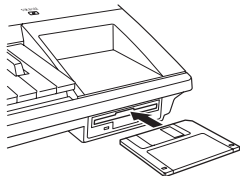
Typ używanych dyskietek

Stacja dysków instrumentu współpracuje wyłącznie z 3,5" dyskietkami dwustronnymi o podwójnej i dużej gęstości zapisu, tzw. dyskietki 2DD i 2HD.

Wkładanie i wyjmowanie dyskietek do/z napędu.

Wkładanie dyskietki:

- Aby włożyć dyskietkę do napędu, należy skierować ją etykietą ku górze, chwycić ją za naklejkę i delikatnie włożyć do szczeliny napędu, a następnie popychając jej grzbiet wsuwać do wnętrza aż sama „wskoczy” na właściwe miejsce, a przycisk zwalniający dyskietkę zostanie wysunięty.



UWAGA

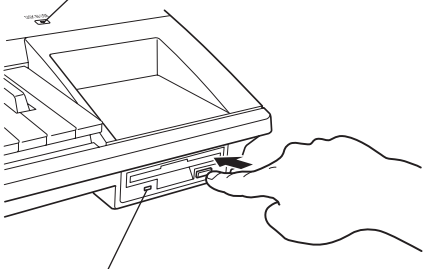
- Po włączeniu instrumentu dioda znajdująca się pod szczeliną napędu stacji dysków zostanie zapalona, informując o gotowości stacji dysków do pracy.

Wyciąganie dyskietki:

- Przed wyciągnięciem dyskietki z napędu należy upewnić się, że nie znajduje się ona właśnie w użyciu (dioda DISK IN USE powinna być zgaszona). Należy do oporu powoli nacisnąć przycisk zwalniający dyskietkę; dyskietka zostanie wysunięta automatycznie. Po jej wysunięciu należy ostrożnie wyciągnąć ją z napędu ręcznie.

Dioda DISK IN USE

Dioda ta zapala się podczas wykonywania operacji odczytu i zapisu danych na dyskietce, na przykład po włożeniu dyskietki do napędu, podczas nagrywania, odtwarzania, formatowania, itp.



Ta dioda jest zapalona zawsze gdy włączone jest zasilanie instrumentu, niezależnie od wykonywanej operacji dyskowej.

- Nie należy wyłączać zasilania instrumentu ani wyciągać dyskietki z kieszeni napędu w czasie jego pracy, tzn. w czasie nagrywania, odtwarzania lub odczytywania danych z dyskietki. Takie postępowanie może doprowadzić do uszkodzenia zarówno dyskietki, jak i napędu stacji dysków.
- Jeśli przycisk zwalniający dyskietkę zostanie naciśnięty zbyt gwałtownie, lub niewystarczająco głęboko, dyskietka może nie zostać prawidłowo wysunięta z kieszeni napędu. Przycisk zwalniający może zatrzymać się w połowie, a dyskietka wysunie się jedynie na kilka milimetrów. W razie wystąpienia takiej sytuacji nie należy podejmować prób wyciągnięcia dyskietki, gdyż użycie siły może doprowadzić do uszkodzenia mechanizmu stacji dysków lub dyskietki. Aby wyciągnąć częściowo wysuniętą dyskietkę, należy ponowić próbę naciśnięcia przycisku zwalniającego lub wsunąć dyskietkę z powrotem do napędu, a następnie powtórzyć operację od początku.
- Przed wyłączeniem instrumentu zawsze należy pamiętać o usunięciu dyskietki z napędu. Pozostawienie dyskietki w napędzie przez dłuższy okres czasu może spowodować nagromadzenie brudu i kurzu na powierzchni dysku magnetycznego, co jest przyczyną występowania błędów w czasie zapisywania i odczytywania danych.

Czyszczenie głowicy napędu stacji dysków

- Naturalnym rezultatem intensywnej eksploatacji napędu dyskowego jest osadzanie się na jego głowicy magnetycznej kurzu, pyłu magnetycznego pochodzącego z dyskietek i innych zanieczyszczeń, mogących po pewnym czasie doprowadzić do powstawania błędów w odczycie lub zapisie danych. Aby uniknąć kłopotów z tym związanych, należy regularnie dokonywać czyszczenia głowicy napędu.
- Aby utrzymać stację dysków w optymalnej kondycji zalecane jest korzystanie z „suchych” dyskietek czyszczących dostępnych w większości sklepów z akcesoriami komputerowymi. Czyszczenie powinno odbywać się raz w miesiącu.
- Do napędu stacji dysków nie należy wkładać innych przedmiotów niż dyskietki. Może to doprowadzić do jego uszkodzenia.

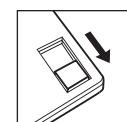
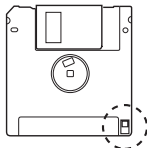
Eksploatacja i przechowywanie dyskietek

Środki ostrożności

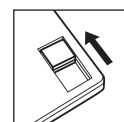
- Nie należy otwierać (przesuwać ręką) osłony nośnika magnetycznej dyskietki. Brud, kurz lub tłuszcz, który dostanie się na odkryty nośnik powoduje zwykle utratę zapisanych danych.
- Nie należy pozostawiać dyskietek w bezpośredniej bliskości urządzeń emitujących silne pola magnetyczne, takich jak głośniki, odbiorniki TV itp. Dyskietka umieszczona w silnym polu magnetycznym ulega skasowaniu.
- Nie należy przechowywać dyskietek w miejscach narażonych na bezpośrednie działanie promieni słonecznych i innych źródeł ciepła. Zakres temperatur przechowywania dyskietek zawiera się w zakresie od +4°C do +53°C
- Również zbyt niska lub zbyt wysoka wilgotność powietrza wpływa niekorzystnie na dyskietki. Dopuszczalny zakres względnej wilgotności powietrza zawiera się w zakresie od 8% do 90%.
- Nie należy przechowywać dyskietek w miejscach o dużym zapyleniu lub zadymieniu (dym z papierosa również nie jest wskazany). Również nie należy kłaść na nich innych przedmiotów, np. książek.
- Należy unikać zamoczenia dyskietki, szczególnie cieczami zawierającymi jakiegokolwiek tłuszcz lub substancjami kleistymi. Dyskietka, która uległa zamoczeniu w czystej wodzie może być ponownie użyta w momencie naturalnego odparowania wody. W przypadku innych cieczy (np. kawa, herbata itp.) dyskietka nie nadaje się do ponownego użytku. Jej użycie może spowodować uszkodzenie napędu dyskowego.
- Przed włożeniem dyskietki do napędu zawsze należy sprawdzić, czy znajdująca się na niej etykieta samoprzylepna jest prawidłowo przyklejona. W przypadku zmiany etykiety zawsze należy usunąć starą naklejkę.

Zabezpieczenie przed omyłkowym skasowaniem

- Dyskietki wyposażone są w blokadę zapisu, znajdującą się w prawym dolnym rogu na spodniej stronie dyskietki. Posiada ona dwa położenia: w jednym z nich zapis na dysk jest zablokowany (nie można również skasować żadnego zbioru ani sformatować dyskietki).



Blokada zapisu włączona zapis niemożliwy



Blokada zapisu wyłączona zapis dozwolony

Tworzenie kopii zapasowych dyskietek

- W przypadku szczególnie ważnych danych zaleca się wykonanie przynajmniej dwóch kopii zapasowych dyskietek i przechowywanie ich w różnych miejscach. Jeśli jedna z dyskietek ulegnie zniszczeniu lub skasowaniu, niezbędne dane można zawsze odtworzyć, używając drugiej kopii zapasowej. Funkcja kopiowania dyskietek opisana jest na stronie 157.

Gratulacje!

Stali się Państwo właścicielami wyjątkowego instrumentu muzycznego. YAMAHA TYROS został stworzony przy zastosowaniu najnowszych technologii generowania dźwięku oraz zaskakujących jakością i muzyczną elastycznością metod cyfrowej obróbki sygnału audio.

Aby w pełni wykorzystać szeroką gamę możliwości instrumentu zalecamy uważne zapoznanie się z treścią niniejszej instrukcji oraz przechowywanie jej w zasięgu ręki tak, aby w każdej chwili można było sięgnąć do zawartych w niej informacji.

Zawartość opakowania

Oryginalnie zakupiony instrument TYROS jest sprzedawany w następującym zestawie:

- Instrument YAMAHA TYROS
- Przewód zasilający (1 szt.)
- Pulpit pod nuty razem z zawiasami
- Płyta CD-ROM
- Przewód USB
- Podręcznik użytkownika, broszura Data List oraz przewodnik instalacyjny

■ O dołączonej płycie CD

Płyta CD zawarta w pakiecie YAMAHA TYROS zawiera oprogramowanie komputerowe przeznaczone do współpracy z instrumentem. Znajduje się tu edytor brzmień (Voice Editor), zapewniający zaawansowaną ale intuicyjną edycję brzmień, a także program użytkowy File Utility zarządzający przesyłaniem plików danych pomiędzy komputerem a instrumentem. Więcej szczegółów znajduje się w przewodniku instalacyjnym oraz plikach pomocy towarzyszących programom.

OSTRZEŻENIE

- Ścieżka nr 1 zawiera dane cyfrowe. Próba ich odtworzenia na sprzęcie audio może spowodować uszkodzenie głośników.

- Zdjęcia starych i egzotycznych instrumentów muzycznych pojawiające się na wyświetlaczu TYROS'a pochodzą z kolekcji Gakkigaku Shiryokan (Collection for Organology), Kunitachi College of Music oraz Muzeum Instrumentów Muzycznych w Hamamatsu.
- Konstrukcja instrumentu TYROS wykorzystuje patenty amerykańskie No. 5231671, No. 5301259, No. 5428708 oraz No.5567901 będące własnością firmy IVL Technologies Ltd.
- Rastrowa czcionka ekranowa wykorzystywana przez instrument została dostarczona i stanowi własność Ricoh Co., Ltd.
- Znaki i nazwy firmowe zamieszczone w niniejszej instrukcji należą odpowiednio do firm: „Apple” i „Macintosh” do Apple Computer, Inc.; „IBM-PC/AT” do International Business Machines Corporation; „Windows” do Microsoft Corporation.
- Wszystkie inne znaki i nazwy firmowe należą do ich właścicieli.

Ilustracje i zrzuty ekranowe zamieszczone w niniejszej publikacji służą jedynie celom instruktażowym i mogą się różnić od występujących w rzeczywistym instrumencie.

Znaki graficzne na płycie czołowej instrumentu



GM System Level 1

Format ten jest rozszerzeniem standardu MIDI, pozwalającym na wierne odtworzenie większości parametrów muzycznych plików MIDI na każdym instrumencie zgodnym z tym systemem.



GM System Level 2

Format ten stanowi udoskonalenie i rozszerzenie standardu GM System Level 1, poprawiające zgodność danych. Rozszerzenie polega na zwiększonej polifonii, szerszym wyborze brzmień, ustandaryzowanym dostępie do dodatkowych parametrów brzmień oraz integracji sterowania procesorami efektowymi.



XG

Jest to system opracowany przez laboratoria firmy Yamaha, znacznie rozszerzający możliwości systemu General MIDI, szczególnie na płaszczyźnie brzmieniowej, a także możliwości kontroli niektórych parametrów generowanych dźwięków, zapewniając jednocześnie pełną zgodność ze standardem GM. Wykorzystując grupę brzmień XG, możliwe jest nagrywanie na TYROS'ie utworów, które mogą być odtwarzane przez inne urządzenia zgodne z tym standardem.



XF

Format zapisywania danych MIDI będący rozszerzeniem standardu SMF (Standard MIDI File), umożliwiający przechowanie specjalnych informacji i posiadający możliwość dalszego rozszerzenia w przyszłości. Podczas odtwarzania utworów XF zawierających dane tekstowe, TYROS może wyświetlać na ekranie teksty piosenek.



Funkcja VOCAL HARMONY

Przy zastosowaniu najnowszych technologii w dziedzinie cyfrowej obróbki dźwięku, funkcja ta umożliwia automatyczną harmonizację linii wokalne realizowanej przez użytkownika. Oprócz dodawania głosów harmoniczných, za pośrednictwem tej funkcji możliwa jest także modyfikacja charakteru i barwy głosu prowadzącego.



DOC

Format ten definiuje ułożenie brzmień charakterystyczne dla instrumentów Yamaha, zapewniając zgodność z innymi instrumentami i urządzeniami MIDI, włączając w to serię instrumentów Clavinova.



Format SFF (Style File Format)

Oryginalny format wprowadzony przez firmę Yamaha, korzystający z wyjątkowego systemu konwersji danych dotyczących wysokiej jakości stylów automatycznego akompaniamentu, w oparciu o bogatą gamę rozpoznawanych typów akordów. Ponieważ wewnętrzna struktura TYROS'a oparta jest na formacie SFF, możliwe jest wczytywanie do pamięci stylów zawartych na opcjonalnych dyskietkach w formacie SSF oraz tworzenie tego typu plików przy użyciu funkcji STYLE CREATOR.

Pakiet TYROS zawiera programy komputerowe i inne treści, których właścicielem praw autorskich jest firma YAMAHA lub na których rozpowszechnianie posiada licencję. Materiały te obejmują bez ograniczeń wszystkie programy komputerowe, pliki ze stylami akompaniamentu, pliki MIDI, dane WAVE oraz nagrania audio. Nieautoryzowane użycie tych programów i danych, poza użytkowaniem osobistym właściciela instrumentu, jest prawnie zabronione. Naruszanie praw autorskich grozi sankcjami prawnymi. NIE WYKONUJ, NIE DYSTRYBUJ i NIE UŻYWAJ NIELEGALNYCH KOPII.

Wykonywanie kopii oprogramowania komercyjnego jest zabronione. Wyjątek stanowi tworzenie kopii bezpieczeństwa dla potrzeb własnych użytkownika.

Jak korzystać z podręcznika użytkownika

Rozpoczęcie pracy z instrumentem strona 20

Zanim przejdą Państwo do innych części niniejszego podręcznika, polecamy zapoznanie się najpierw z treścią tego rozdziału. Dowiedzą się Państwo z niego w jaki sposób rozpocząć pracę z nowym instrumentem TYROS.

Krótki przewodnik strona 24

Jeśli chcą Państwo jak najszybciej rozpocząć grę na instrumencie bez wgłębiania się w szczegóły każdej operacji i funkcji, proponujemy zacząć od tego rozdziału.

Spis treści strona 10

Indeks zastosowań strona 12

Sekcja specjalnych odnośników zorganizowana w/g zastosowań i związanych z nimi funkcji. Pozwala szybciej (niż tradycyjny alfabetyczny indeks rzeczowy) odnaleźć interesujące zagadnienia.

Przyciski, regulatory i gniazda strona 16

Rozdział ten poświęcony jest wszystkim przyciskom, kontrolerom i złączom dostępnym na obudowie instrumentu.

Podstawowe operacje strona 60

Rozdział ten wprowadzi Państwa w podstawy wykonywania operacji i organizacji danych w TYROS'ie, a także zademonstruje sposób korzystania z wyświetlacza LCD.

Drzewo hierarchii funkcji strona 75

Zawiera spis wszystkich funkcji TYROS'a według struktury hierarchicznej, ułatwiający zrozumienie zależności pomiędzy poszczególnymi funkcjami i odnalezienie potrzebnych informacji.

Szczegółowy opis funkcji strona 78

Po zapoznaniu się z wszystkimi informacjami zawartymi w powyższych rozdziałach, mogą Państwo śmiało przejść do szczegółowego opisu wszystkich funkcji instrumentu TYROS. Nie ma potrzeby czytania wszystkiego naraz, mogą Państwo odwoływać się do tego rozdziału za każdym razem, gdy potrzebna jest informacja na temat żądanej funkcji lub operacji.

Rozwiązywanie problemów strona 164

W przypadku wystąpienia nieprawidłowości w funkcjonowaniu instrumentu, zanim skontaktują się Państwo z punktem serwisowym, proszę odwołać się do tego rozdziału. Poruszona została w nim większość najczęściej występujących problemów oraz sposoby ich rozwiązywania.

Słowniczek strona 166

Znajdą tu Państwo wyjaśnienie najważniejszych zwrotów i terminów używanych w podręczniku.

Znaki graficzne na płycie czołowej instrumentu ...	8
Jak korzystać z podręcznika użytkownika	9
Spis treści	10
Indeks zastosowań	12
Elementy sterowania i złącza	16

Rozpoczęcie pracy 20

Zasilanie	20
Wyposażenie dodatkowe – głośniki	20
Pulpit pod nuty	21
Włączanie/wyłączanie zasilania	22
Rozkładanie i składanie panelu wyświetlacza	23

Krótki przewodnik 24

Włączenie zasilania i odsłuchanie utworów demonstracyjnych	24
Gra przy użyciu brzmień	26
Wybór i gra z użyciem stylu – automatyczny akompaniament	32
Przyciski MULTI PAD	38
Efekty brzmieniowe	39
Przywoływanie gotowych konfiguracji – funkcja Music Finder	40
Odtwarzanie utworów	43
Śpiewanie do podłączonego mikrofonu	46
Ćwiczenia z użyciem funkcji Guide	48
Zapisywanie i przywoływanie konfiguracji – pamięć rejestracyjna	51
Rejestracja wykonń i utworów – funkcja Song Recording	54
Podłączanie do komputera	58

Czynności podstawowe – organizacja danych 60

Sterowanie za pośrednictwem wyświetlacza	60
Operacje na plikach i folderach na ekranie Open/Save	66
O kursorze ekranowym	73
O kolorach przycisków na panelu sterowania	73
Klawiatura	74
Drzewo hierarchii funkcji	75

Instrukcja szczegółowa 78

Brzmienia	78
Brzmienia Organ Flutes (Sound Creator)	83
Podstawowa procedura	83
Tworzenie brzmień (Sound Creator)	85
Brzmienia użytkownika User a Custom	85
Procedura podstawowa (Sound Creator)	85
Odtwarzanie utworów	88
Procedura podstawowa (nuty utworów)	88
Procedura podstawowa (teksty utworów)	90
Wyświetlanie słów utworów na zewnętrznym monitorze telewizyjnym	90
Parametry utworów – procedura podstawowa	92
Next/Cancel – procedura podstawowa	92
Funkcja Song Creator (cyfrowe nagrywanie)	94
Tryby nagrywania Realtime i Step	94
Punch In/Out	strona 95
94	
Tryb nagrywania Step za pomocą listy zdarzeń ..	strony 98, 100, 106
Procedura podstawowa (Song Creator)	94
Przykład 1	101
Przykład 2	102
Przykład 3	104
Filtrowanie listy zdarzeń – Filter	107
Odtwarzanie stylu akompaniamentu	108
Funkcja Style Creator	114
Struktura danych stylu – tworzenie stylów	114
Parametry specjalne plików z akompaniamentami (Style File Format)	115
Procedura podstawowa (Style Creator)	116

Multi Pady	124
Procedura podstawowa (kreator Multi Padów)	124
Music Finder	126
Pamięć rejestracyjna	128
Korzystanie z mikrofonu	130
Konsoleta miksera	134
Elementy składowe brzmienia Tyrosa	134
Procedura podstawowa (konsoleta miksera)	134
MIDI	142
Co to jest MIDI?	142
Kanały MIDI	143
Połączenia MIDI między Tyrosem i innymi urządzeniami MIDI	143
Zgodność danych MIDI	144
Fabryczne ustawienia MIDI (szablony)	144
Procedura podstawowa (Funkcje MIDI)	145

Edycja ustawień globalnych i inne	
ważne ustawienia – menu Function	150
Podstawowa procedura (menu Function)	150

DODATEK 160

Instalacja dodatkowych zestawów	
głośnikowych	160
Instalacja opcjonalnego dysku twardego	162

Czynności przygotowawcze przed włączeniem zasilania

- Instalacja pulpitu pod nuty strona 21
- Podłączanie słuchawek strona 16
- Włączanie/wyłączanie zasilania strony 22, 24

Sprawdzanie możliwości instrumentu TYROS

- Odtwarzanie utworów demonstracyjnych strona 24
- Odtwarzanie utworów
 - Odtwarzanie utworu z dyskietki strona 43
 - Włączanie/wyłączanie partii instrumentalnych utworu strona 45
 - Regulacja poziomu głośności pomiędzy odtwarzanym utworem, a partiami wykonywanymi na klawiaturze strona 45
- Odtwarzanie stylów
 - Odtwarzanie stylów fabrycznych strona 32
 - Włączanie/wyłączanie partii instrumentalnych stylu strona 37
 - Regulacja poziomu głośności pomiędzy odtwarzanym stylem, a partiami wykonywanymi na klawiaturze strona 36
 - Odtwarzanie stylów z dyskietki strona 38

Gra na klawiaturze

- Wybór brzmienia dla partii RIGHT 1 i gra na klawiaturze strona 26
- Gra z użyciem dwóch lub trzech brzmień jednocześnie strona 27
- Gra z użyciem różnych brzmień w prawej i lewej ręce strona 28
- Omówienie zasady funkcjonowania czterech partii klawiaturowych (RIGHT 1, 2, 3 oraz LEFT) strona 74
- Gra z użyciem brzmień perkusyjnych/efektowych strona 79
- Korzystanie z brzmień technologii Mega Voice strona 80
- Omówienie funkcji Initial Touch i Aftertouch strony 81, 154
- Ustawianie stopnia czułości klawiatury strona 154
- Włączanie/wyłączanie funkcji Initial Touch dla partii RIGHT 1, 2, 3, LEFT strona 154
- Włączanie/wyłączanie funkcji Aftertouch dla partii RIGHT 1, 2, 3, LEFT strona 154
- Ustawianie parametrów pracy pokrętła [MODULATION] dla partii RIGHT 1, 2, 3, LEFT strona 154

Ćwiczenie gry na klawiaturze

- Korzystanie z metronomu strona 156
- Wyświetlanie i gra z zapisem nutowym
 - Nuty utworów strona 88
 - Funkcja Guide strona 49

Wybór programów i ustawień w instrumencie TYROS

- Brzmienia strona 26
- Style strona 32
- Banki sekwencji Multi Pad strona 38
- Utwory strona 43
- Baza danych funkcji Music Finder strona 40
- Banki pamięci rejestracyjnej strona 53
- Komórki pamięci rejestracyjnej strona 53
- Ustawienia One Touch Settings strona 36
- Wybór typu efektu Harmony/Echo strona 154
- Szablony MIDI strona 145
- Typy efektu strona 138

- Typy efektu Vocal Harmony strona 47
- Typy efektu Master EQ strona 139
- Typy procesora Master Compressor strona 140

Korzystanie z wyświetlacza LCD

- Filozofia pracy z głównym ekranem roboczym strona 24
- Wyświetlanie słów utworów na ekranie strony 46, 90
- Wyświetlanie nut utworów na ekranie strony 50, 88
- Wyświetlanie zawartości ekranu na zewnętrznym monitorze TV strony 18, 151

Realizacja partii solowych prawą ręką i akordów akompaniamentu lewą – funkcja automatycznego akompaniamentu (ACMP)

- Wybieranie i odtwarzanie stylu strona 32
- Poznanie akordów Funkcja Chord Tutor strona 108
- Nauka gry akordów Funkcja Chord Fingering strona 108
- Stosowanie efektów harmonizacji lub echa w odniesieniu do partii prawej ręki Funkcja Harmony/Echo strony 39, 154
- Automatyczne dopasowanie harmonii krótkich sekwencji Multi Pads do akordów granych w lewej ręce Funkcja Chord Match strona 38

Natychmiastowe przywoływanie własnych ustawień instrumentu

- Przywoływanie idealnych ustawień Funkcja Music Finder strony 40, 126
- Przywoływanie różnych ustawień dopasowanych do wybranego stylu Funkcja One Touch Setting (OTS) ... strony 36, 110
- Zachowywanie i przywoływanie ustawień użytkownika pamięć registryjna strony 51, 128

Programowanie brzmień, stylów, utworów i innych

- Typy danych tworzonych przy użyciu instrumentu TYROS strony 63-65
- Tworzenie brzmień użytkownika Funkcja Sound Creator strona 85
- Tworzenie brzmień użytkownika typu Organ Flutes Funkcja Sound Creator strona 83
- Tworzenie stylów użytkownika Funkcja Style Creator strona 114
 - Składanie nowego stylu z istniejących fraz strona 118
 - Nagrywanie partii rytmicznej strona 116
 - Zapamiętywanie ustawień funkcji One Touch Setting zawartej w stylu strona 110
- Tworzenie utworów użytkownika
 - Rejestracja wykonań na klawiaturze strony 54-57
 - Wprowadzanie dźwięków nuta po nucie strony 98-105
 - Wprowadzanie i edycja tekstów utworów strona 106
 - Wprowadzanie znaczników do utworów strony 44, 106
- Tworzenie własnych sekwencji Multi Pad strona 124
- Tworzenie banku pamięci registryjnej strony 52, 53
- Tworzenie nowych rekordów danych funkcji Music Finder strona 126
- Tworzenie nowych rodzajów harmonii wokalne strona 130
- Tworzenie nowych rodzajów efektów strona 138
- Tworzenie nowych ustawień Master EQ strona 139
- Tworzenie nowych ustawień Master Compressor strona 140
- Nadawanie nazw strona 70
- Zachowywanie danych w plikach strona 69

Filozofia pracy i struktura organizacyjna instrumentu TYROS

- Rodzaje danych występujących w instrumencie strony 63-65
- Pliki a foldery strona 63
- Kolorowe kodowanie podświetlanych przycisków strona 73
- Struktura pamięci strony 63-65
- Czynności podstawowe strony 60-74
- Partie instrumentalne strona 134
- Struktura sekcji efektów strona 136

Kontrola i regulacja stroju

- Regulacja ogólnej wysokości stroju instrumentu Funkcja Master Tune strona 150
- Strojenie pojedynczych stopni skali Funkcja Scale Tune strona 150
- Wybór rejestru oktawowego klawiatury strony 28, 135
- Transpozycja (Master Transpose, Keyboard Transpose, Song Transpose) strony 82, 135
- Konfigurowanie przycisku [TRANPOSE] do niezależnej kontroli poszczególnych partii strona 154
- Korzystanie z pokrętki [PITCH BEND] strona 82
- Korzystanie z pokrętki [MODULATION] strona 82

Korzystanie z pedałów

- Podłączanie pedałów do instrumentu strona 18
- Przypisywanie żądanych funkcji do każdego z pedałów strona 152
- Wykorzystanie pedału do przywoływania ustawień z pamięci registryjnej Funkcja Registration Sequence strona 128

Praca z mikrofonem

- Podłączanie mikrofonu do instrumentu strona 46
- Automatyczna harmonizacja partii wokalne Funkcja Vocal Harmony strona 47
- Korzystanie z efektów w odniesieniu do partii wokalne strona 130
- Śpiewanie z wykorzystaniem wyświetlania tekstów na ekranie wyświetlacza strona 46
- Śpiewanie z wykorzystaniem wyświetlania tekstów na zewnętrznym monitorze TV strona 90
- Śpiewanie z wykorzystaniem funkcji Guide i automatycznym podkładem utworu strona 50
- Korzystanie z funkcji Talk Setting strona 132
- Dopasowywanie tonacji utworu do możliwości wokalne (transpozycja) strona 135
- Dopasowywanie rejestru klawiatury do możliwości wokalne (transpozycja) strona 135

Porady dotyczące technik wykonawczych Live

- Przypisywanie żądanych funkcji/operacji do sterowania nożnego strona 152
- Przywoływanie ustawień pamięci registryjnej w zaprogramowanym porządku Funkcja Registration Sequence strona 128
- Wykorzystywanie pedału do przywoływania ustawień pamięci registryjnej strona 128
- Wykorzystywanie opcjonalnego kontrolera nożnego MFC10 strona 128
- Korzystanie z funkcji Fade In/Out strona 109
- Wykorzystywanie znaczników w utworze do zmiany bieżącej pozycji i pętli strona 44

Porady dotyczące zespołowych technik wykonawczych

- Niezależna transpozycja utworu i rejestru klawiatury umożliwiające dopasowanie się do możliwości głosowych wokalisty strona 135
- Strojenie instrumentu względem innych członków zespołu strona 150
- Synchronizacja instrumentu TYROS z innymi urządzeniami MIDI strona 146

Informacje dotyczące MIDI

- Zdarzenia nutowe MIDI (gra na klawiaturze) strona 142
- Zdarzenia zmiany programu MIDI (wybieranie brzmień) strona 142
- Inne zdarzenia MIDI w utworach, stylach i sekwencjach Multi Pad strona 142

Podłączanie urządzeń zewnętrznych

- Podłączanie opcjonalnego zestawu głośnikowego strona 160
- Podłączanie zewnętrznych urządzeń audio i procesorów sygnałowych strona 19
- Podłączanie instrumentów i urządzeń MIDI strona 143
- Podłączanie opcjonalnego sterownika nożnego MFC10 strona 148
- Podłączanie komputera z pośrednictwem USB strona 58
- Podłączanie zewnętrznego monitora TV strona 151

Współpraca z komputerem

- Co można zrobić korzystając z systemu MIDI, komputera i instrumentu TYROS strona 162
- Formatowanie opcjonalnie instalowanego twardego dysku strona 157
- Formatowanie dyskietek strona 157
- Wykonywanie kopii zapasowej dyskietki strona 157

Inne porady

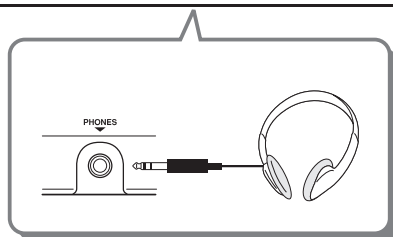
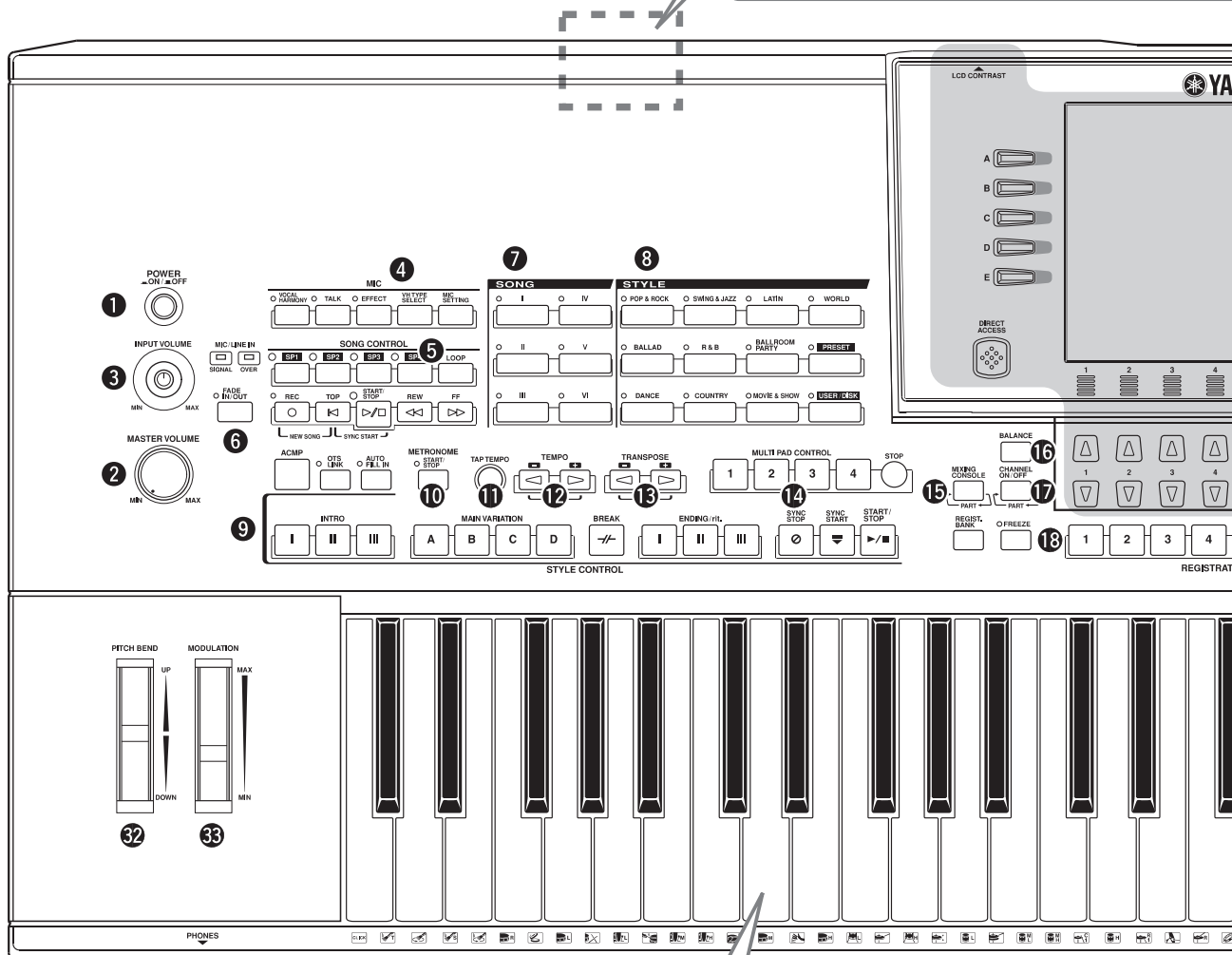
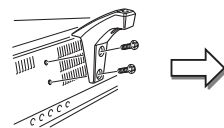
- Personalizacja instrumentu (wprowadzenie swojego imienia do pamięci) strona 158
- Umieszczanie ulubionej grafiki (zdjęcia) w tle głównego ekranu roboczego strona 158
- Umieszczanie ulubionej grafiki (zdjęcia) w tle wyświetlanych tekstów utworów strona 90
- Importowanie własnych ikon wskazujących brzmienia/style/utwory na ekranach typu
Open/Save strona 70
- Wyświetlanie komunikatów Bank Select i Program Change na ekranie wyboru brzmień strona 156
- Sterowanie przebiegiem akordowym akompaniamentu przy użyciu zewnętrznych
urządzeń MIDI strona 148

Elementy sterowania i złącza

■ Panel przedni i dostępne złącza

Podpórka pod nuty

Instrument wyposażony jest w podpórkę pod nuty, która może być zainstalowana w sposób pokazany na rys. Szczegóły na str. 21.

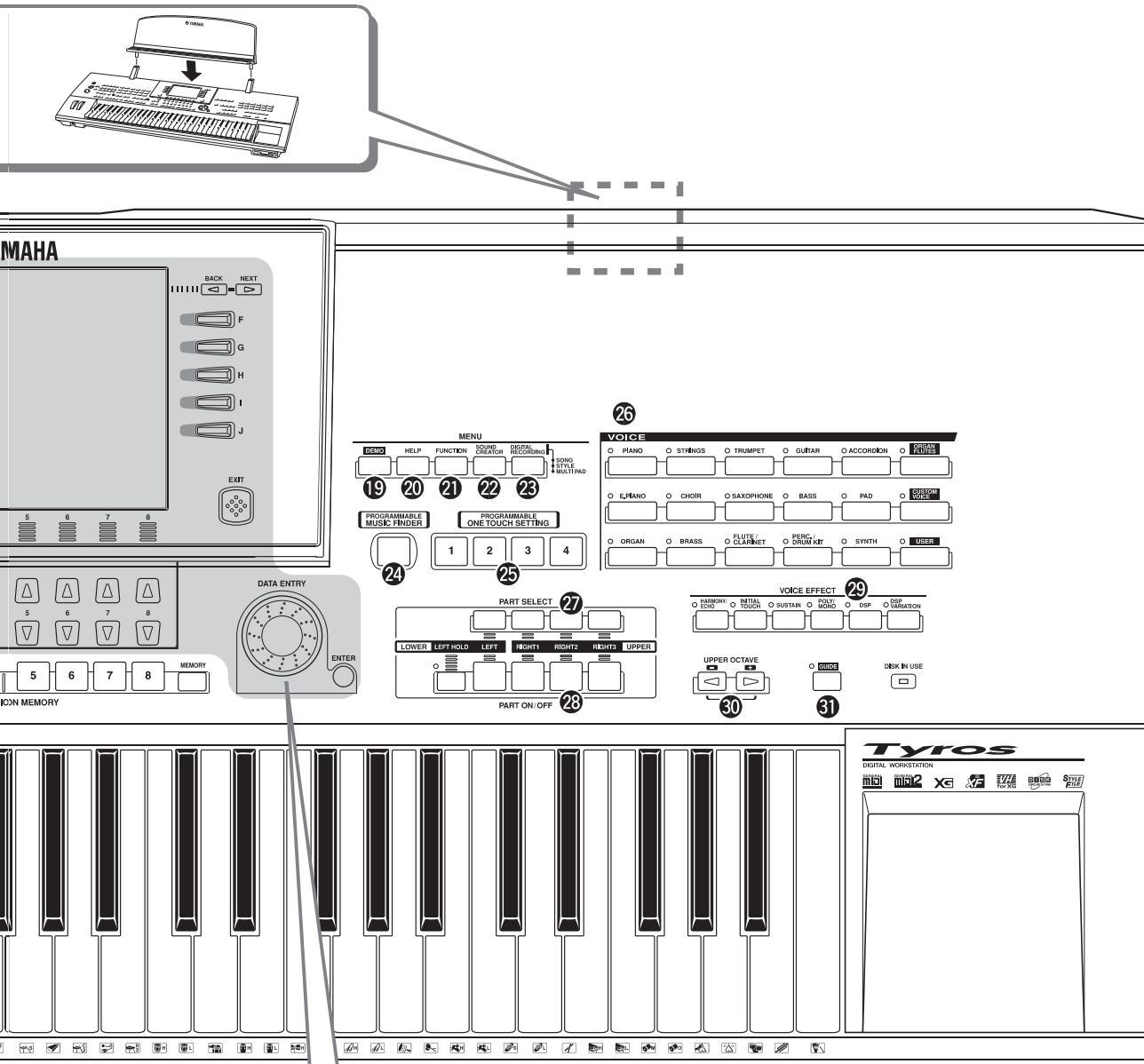


Klawiatura

TYROS posiada klawiaturę dynamiczną czułą na docisk (After Touch), pozwalając na ekspresyjną kontrolę dynamiki gry – tak jak w przypadku instrumentu akustycznego.

Szczegóły na stronie 81.

- | | |
|--|---|
| 1 Przełącznik POWER ON/OFF str. 22, 24 | 10 Przycisk METRONOME str. 156 |
| 2 Potencjometr MASTER VOLUME str. 22 | 11 Przycisk TAP str. 109 |
| 3 Potencjometr INPUT VOLUME str. 46, 130 | 12 Przycisk TEMPO str. 109 |
| 4 Przyciski MIC str. 130 | 13 Przycisk TRANSPOSE str. 82 |
| 5 Przyciski SONG CONTROL str. 43 | 14 Przyciski MULTI PAD str. 38, 124 |
| 6 Przyciski FADE IN/OUT str. 109 | 15 Przycisk MIXING CONSOLE str. 134 |
| 7 Przyciski SONG str. 43, 72 | 16 Przycisk BALANCE str. 36, 45 |
| 8 Przyciski STYLE str. 32, 111 | 17 Przycisk CHANNEL ON/OFF str. 37, 45 |
| 9 Przyciski STYLE CONTROL str. 34 | 18 Przyciski REGISTRATION MEMORY str. 51, 128 |



Wyświetlacz ciekłokrystaliczny i przyporządkowane mu przyciski/kontrolery
Dzięki dużemu wielofunkcyjnemu ekranowi LCD wraz z przyporządkowanymi mu przyciskami oraz wskaźnikom i komunikatom pojawiającym się na ekranie, obsługa instrumentu jest intuicyjna i łatwa do opanowania.

- Potencjometr LCD CONTRAST
- Przycisk EXIT
- Przyciski ekranowe A-J
- Przyciski ekranowe 1-8
- Przycisk DIRECT ACCESS
- Potencjometr DATA ENTRY
- Przycisk ENTER

Szczegóły na stronach 23, 60.

Stacja dysków elastycznych

strona 6

Instrument TYROS posiada wbudowaną stację dysków pozwalającą na archiwizację wszystkich ważnych danych do późniejszego wykorzystania. Sposób zapisu jest zgodny z wieloma formatami danych, umożliwiając odtwarzanie utworów z komercyjnych dyskie-tek w formatach XG, GM, DOC oraz Disklavier Piano Soft.

19	Przycisk DEMO	str. 24
20	Przycisk HELP	str. 61
21	Przycisk FUNCTION	str. 150
22	Przycisk SOUND CREATOR	str. 29, 83, 85
23	Przycisk DIGITAL RECORDING	str. 94, 116, 124
24	Przycisk PROGRAMMABLE MUSIC FINDER	str. 40, 126
25	Przyciski PROGRAMMABLE ONE TOUCH SETTING	str. 36, 100

26	Przyciski VOICE	str. 26, 79
27	Przyciski PART SELECT	str. 26, 78
28	Przyciski PART ON/OFF	str. 26, 78
29	Przyciski VOICE EFFECT	str. 39, 81
30	Przyciski UPPER OCTAVE	str. 28
31	Przycisk GUIDE	str. 48
32	Pokrętko PITCH BEND	str. 82
33	Pokrętko MODULATION	str. 82

■ Płyta tylna i złącza

WAŻNE

- Ponieważ instrument nie posiada wbudowanego systemu akustycznego odsłuch kontrolny powinien odbywać się na urządzeniu zewnętrznym, ewentualnie w słuchawkach.

OSTRZEŻENIE

- Przed dokonaniem jakichkolwiek podłączeń proszę upewnić się, że przełącznik zasilania POWER znajduje się w pozycji OFF. W przeciwnym wypadku ryzykują Państwo uszkodzenie podłączanego sprzętu.

Gniazdo dla podłączenia opcjonalnego zestawu głośnikowego.

Szczegóły na stronie 20.

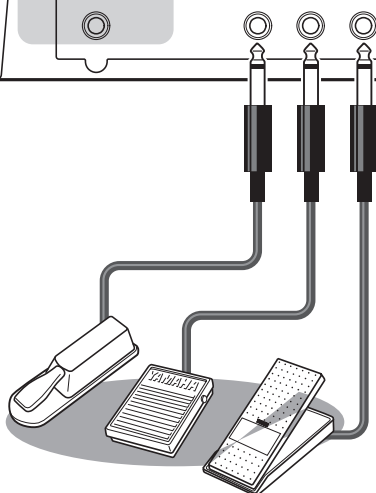
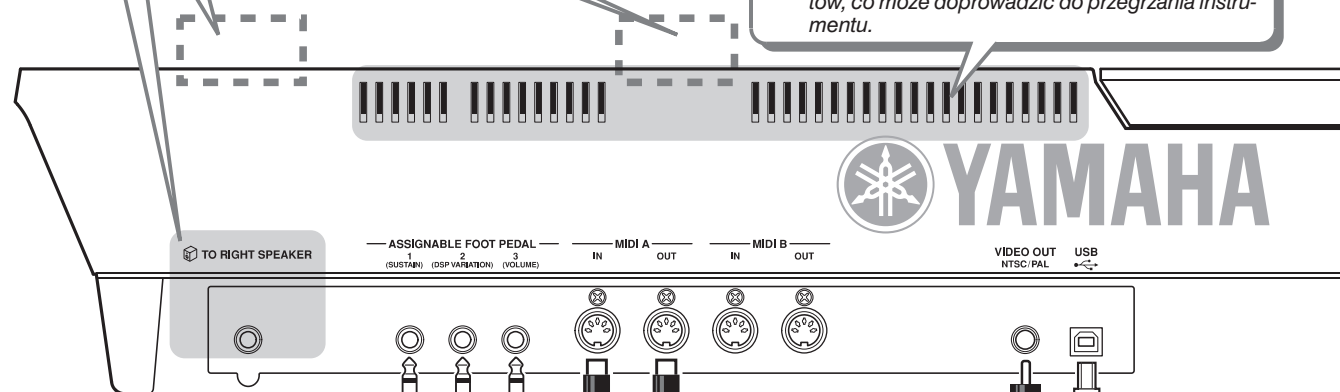
Miejsce na zainstalowanie uchwyty podpórki pod nuty.

Szczegóły na stronie 21.

OSTRZEŻENIE

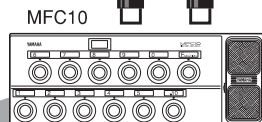
Szczelina wentylacyjna

- Nie należy na niej umieszczać żadnych przedmiotów, gdyż może to spowodować zakłócenie prawidłowej wentylacji wewnętrznych elementów, co może doprowadzić do przegrzania instrumentu.



Podłączenie do tych gniazd jednego lub dwóch przełączników nożnych Yamaha FC4/FC5, umożliwi ich wykorzystanie do przytrzymywania dźwięków (sustain) oraz kontroli wielu innych ważnych funkcji. Po podłączeniu opcjonalnego sterownika nożnego Yamaha FC7, możliwe będzie sterowanie za jego pośrednictwem głośnością, a także innymi funkcjami instrumentu TYROS.

Szczegóły na stronie 152.



Zaawansowane funkcje MIDI dają do Państwa dyspozycji bogate narzędzia umożliwiające rozwinięcie możliwości wykonawczych i twórczych.

Szczegóły na stronie 148.

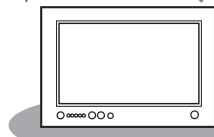
WAŻNE

- System zewnętrznego odbiornika telewizyjnego jest domyślnie ustawiony na „PAL”. W zależności od lokalnie obowiązującego standardu należy dostosować ustawienie instrumentu (przykładowo NTSC jest standardem stosowanym w Stanach Zjednoczonych). Proszę sprawdzić system posiadanego odbiornika telewizyjnego lub monitora wideo i w przypadku gdy nie będzie on zgodny z PAL, proszę zmienić ustawienie na ekranie VIDEO OUT na „NTSC” (strona 151).

Dzięki podłączeniu telewizora lub monitora wideo, możliwe jest wyświetlanie tekstów piosenek oraz przebiegów harmoniczych na większym ekranie.

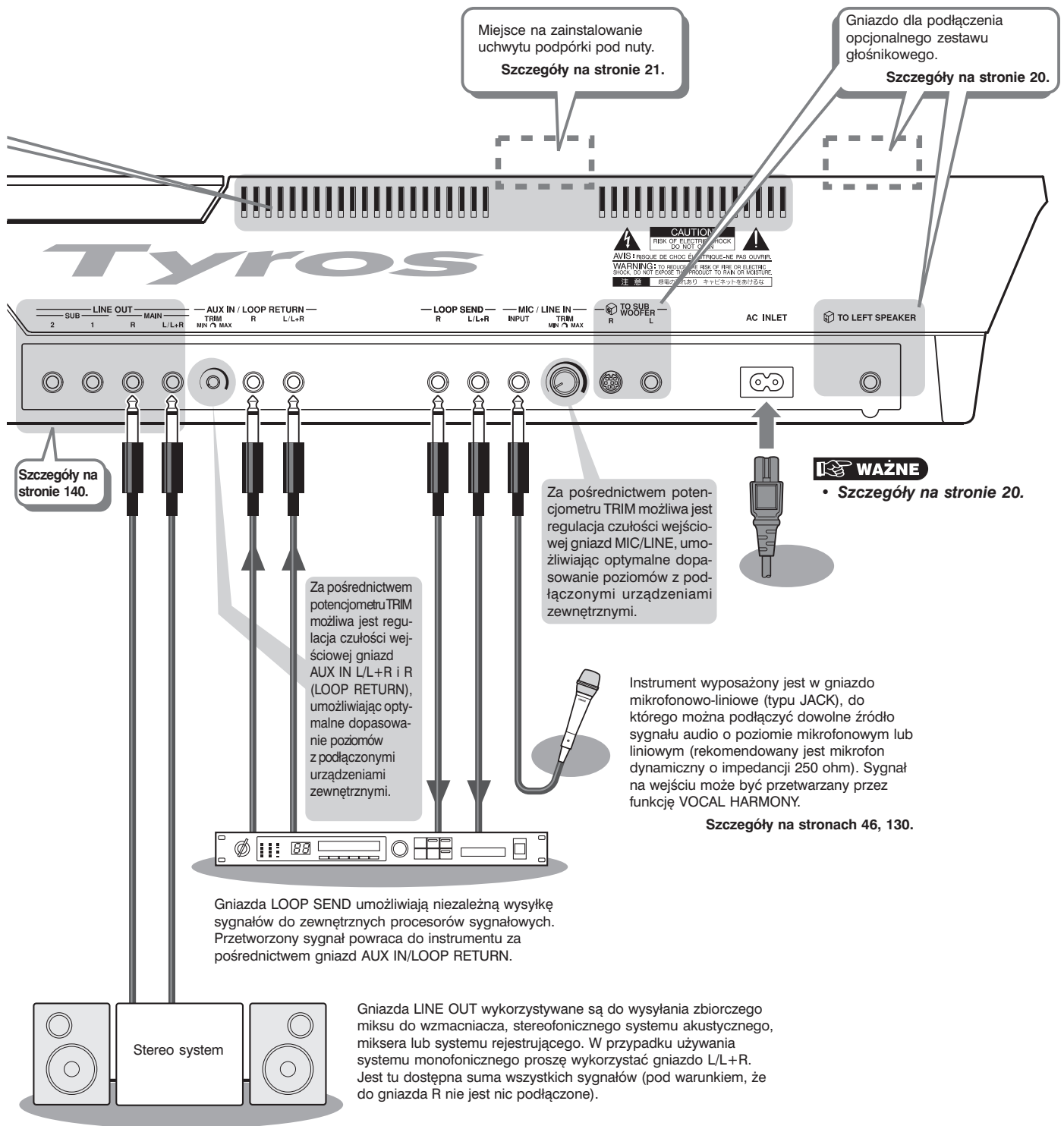
Szczegóły na stronie 151.

Standardowy wtyk RCA (cinch) VIDEO IN.



Możliwość podłączenia do komputera za pośrednictwem portu USB.

Szczegóły na stronie 58.



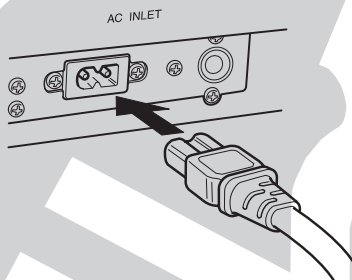
Rozpoczęcie pracy

Niniejszy rozdział zawiera informacje związane z przygotowaniem instrumentu TYROS do pracy. Zanim włączą Państwo zasilanie proszę uważnie go przeczytać.

Zasilanie

1 Proszę upewnić się, że przełącznik zasilania **POWER** znajduje się w pozycji „OFF”.

2 Proszę podłączyć wtyk przewodu sieciowego, stanowiącego wyposażenie instrumentu, do gniazda sieciowego **AC INLET** znajdującego się na panelu tylnym.



3 Proszę podłączyć kabel zasilający do najbliższego gniazda sieciowego. W niektórych regionach instrument może być wyposażony w przejściówkę umożliwiającą podłączenie do gniazd sieciowych charakterystycznych dla danego regionu.

⚠ OSTRZEŻENIE

- Proszę upewnić się, że napięcie lokalnej sieci elektrycznej pasuje do danych znajdujących na tabliczce znamionowej na tylnej płycie instrumentu. Podłączenie instrumentu do sieci o innych parametrach może spowodować jego uszkodzenie, a nawet być przyczyną pożaru lub narazić użytkownika na porażenie prądem.

⚠ OSTRZEŻENIE

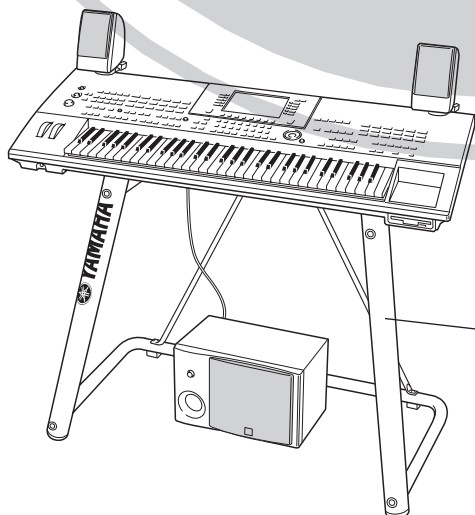
- Proszę wykorzystywać przewód sieciowy dołączony do instrumentu. W przypadku jego uszkodzenia, bądź zagubienia, proszę skontaktować się ze swoim dostawcą sprzętu YAMAHA. Użycie niewłaściwego zamiennika może być przyczyną porażenia prądem.

⚠ OSTRZEŻENIE

- Typ przewodu sieciowego dostarczanego wraz z instrumentem może różnić się w zależności od kraju sprzedaży.

Wyposażenie dodatkowe – głośniki

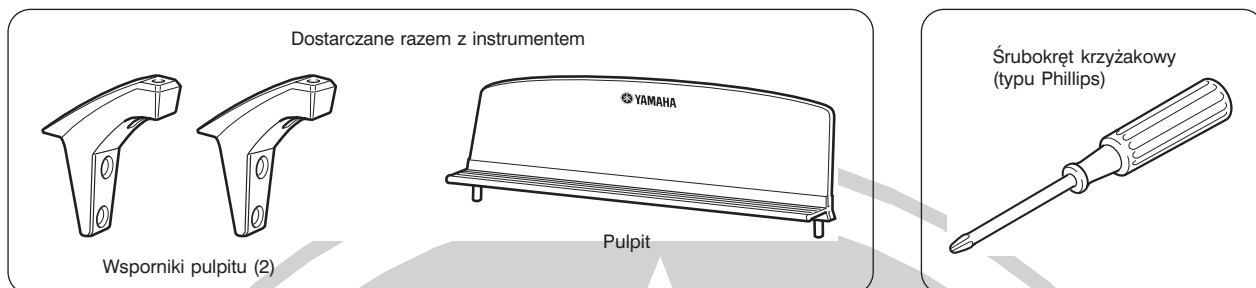
Instrument nie posiada zintegrowanego systemu akustycznego (głośników), konieczne jest zatem użycie głośników zewnętrznych lub słuchawek. Jednym z rozwiązań jest opcjonalny zestaw głośników YAMAHA TRS-MS01, zaprojektowany specjalnie do współpracy z instrumentem TYROS. Szczegóły dotyczące instalacji tego zestawu znajdują się na stronie 160.



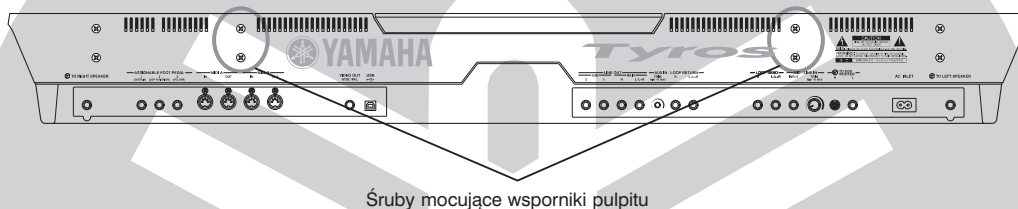
Na rysunku pokazany jest opcjonalny statyw keyboardowy L-7S.

Pulpit pod nuty

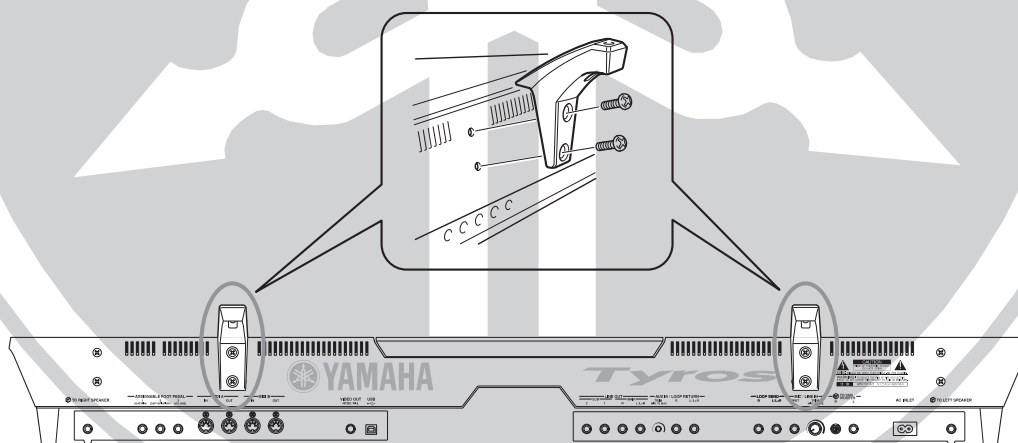
Zanim rozpoczną Państwo montaż proszę sprawdzić czy w zestawie znajdują się dwa wsporniki i pulpit (pokazane na rysunku poniżej).



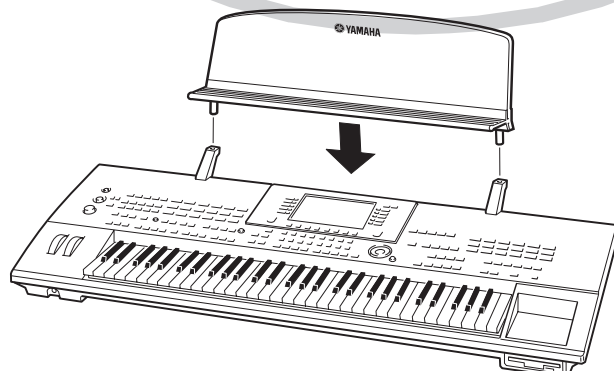
- 1** Za pomocą śrubokręta proszę usunąć z tylnej płyty cztery śruby.



- 2** Za pomocą śrub wykręconych w punkcie 1 proszę przymocować wsporniki do obudowy instrumentu.

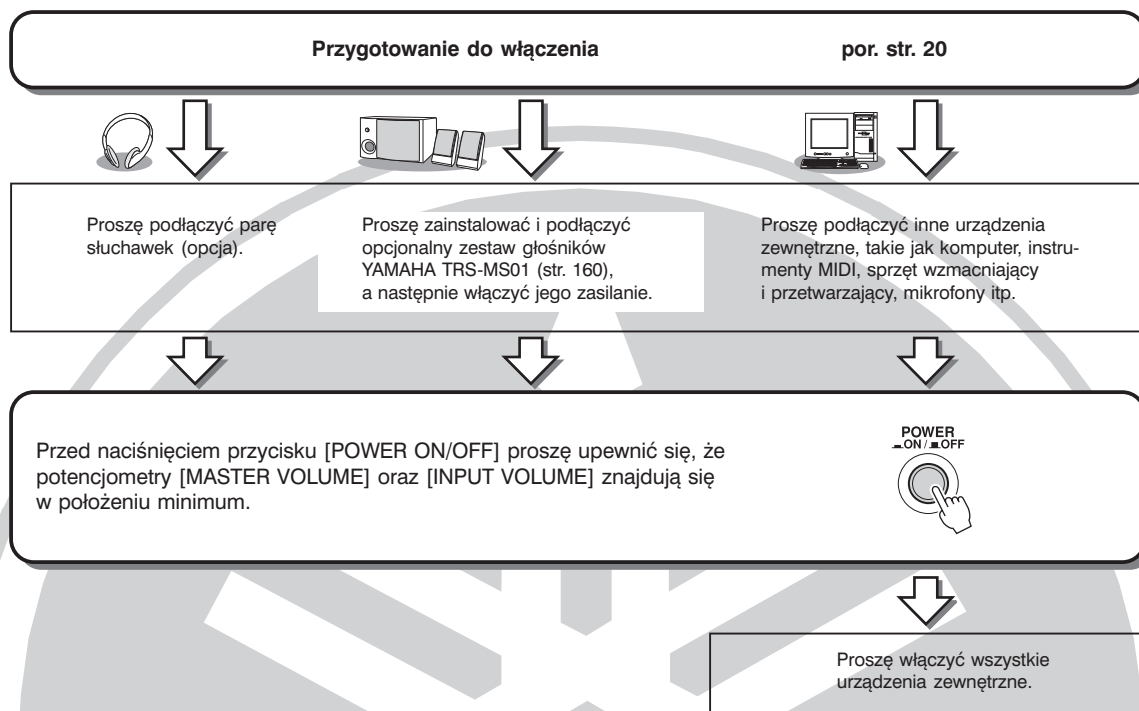


- 3** Proszę umieścić pulpit na wspornikach.

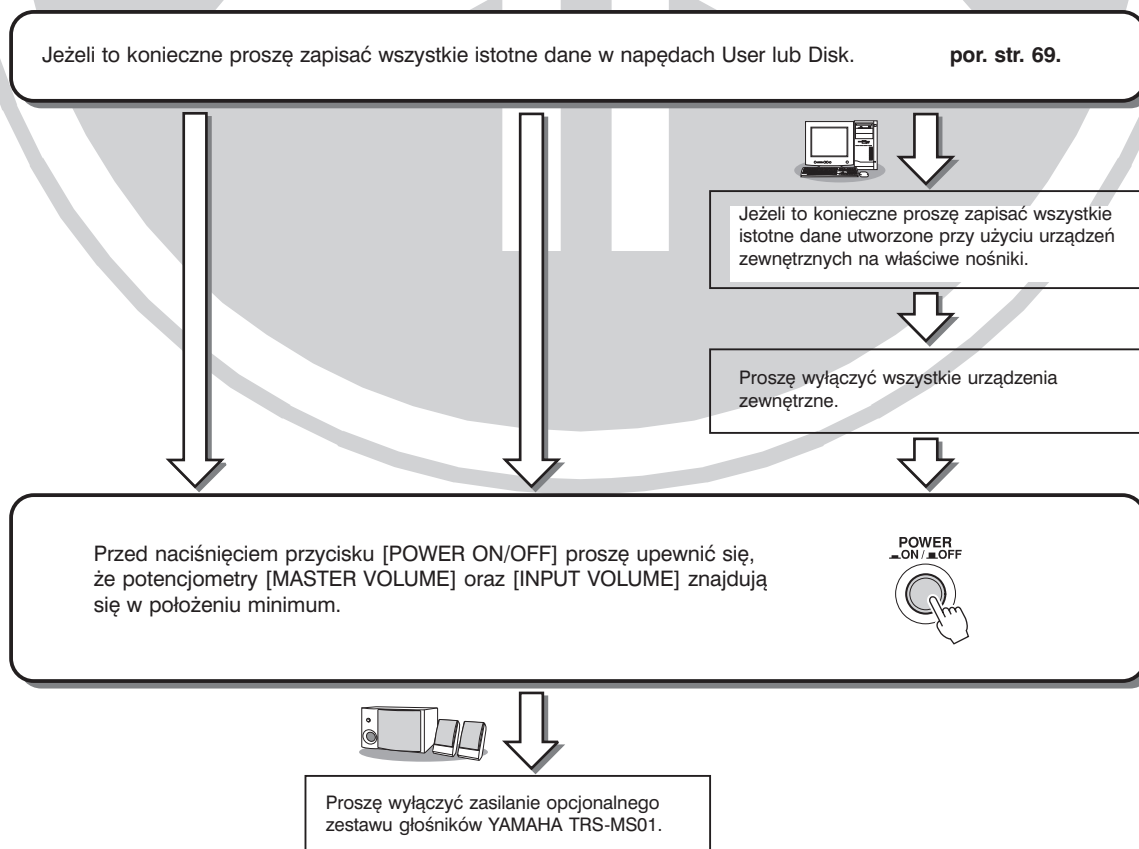


Włączanie/wyłączanie zasilania

Włączanie zasilania



Wyłączanie zasilania

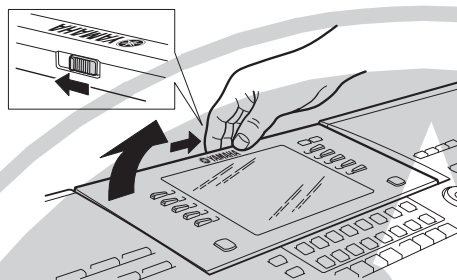


Rozkładanie i składanie panelu wyświetlacza

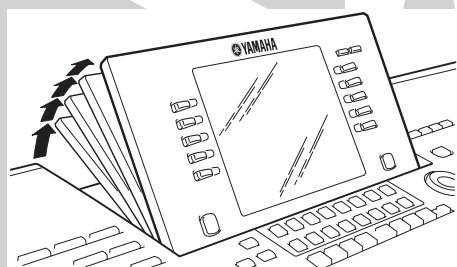
Instrument dysponuje ruchomym panelem wyświetlacza, którego położenie może być regulowane (4 pozycje) dla uzyskania najdogodniejszych warunków obserwacji.

■ Rozkładanie panelu wyświetlacza

Proszę zwolnić blokadę znajdującą się z tyłu panelu. Następnie proszę unieść panel i przechylić go w kierunku do siebie.

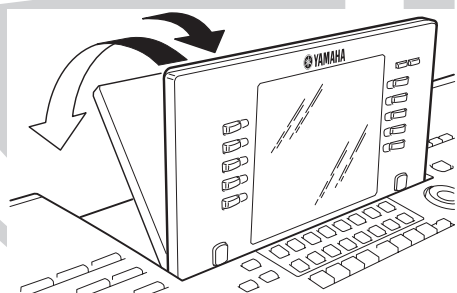


W czasie wykonywania ruchu panela słysząc „klikanie” zatrzasków. Po osiągnięciu żądanej pozycji proszę zwolnić panel. Oprze się on powoli o najbliższy zatrzask.

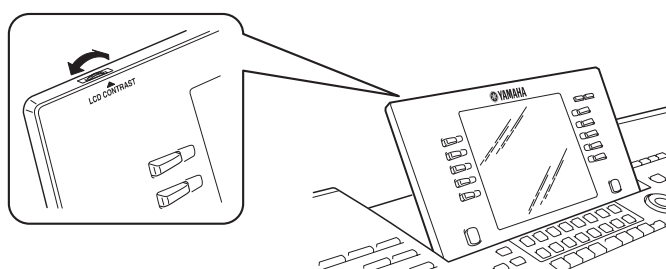


■ Składanie panelu wyświetlacza

Aby złożyć panel wyświetlacza do położenia poziomego należy najpierw delikatnie przechylić go do pionu, a następnie lekko popychając złożyć na miejsce.

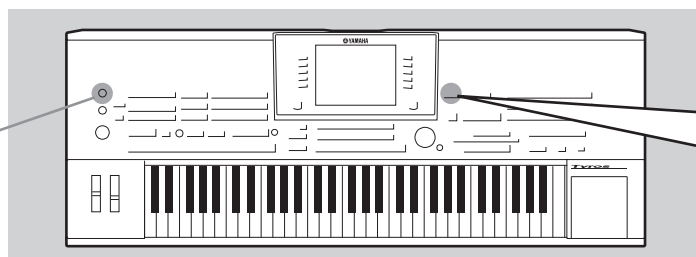


Regulacja kontrastu wyświetlacza LCD



Włączenie zasilania i odsłuchanie utworów demonstracyjnych

Przełącznik
[POWER ON/OFF]

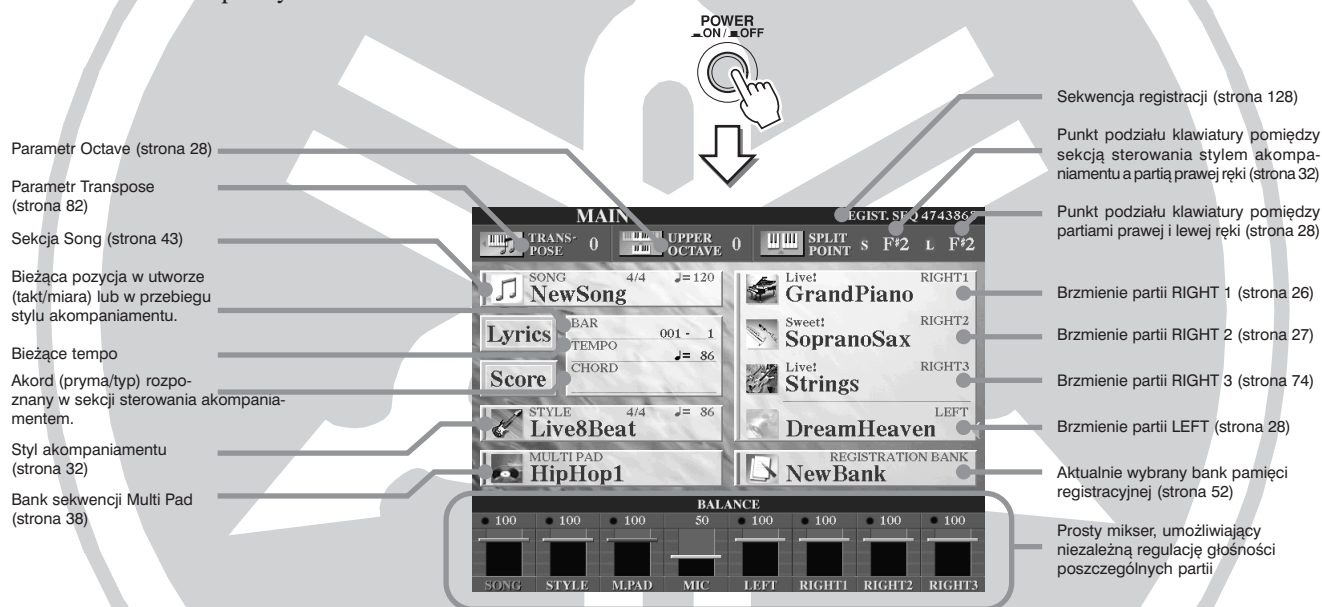


W pamięci instrumentu zapisanych jest mnóstwo utworów demonstracyjnych, prezentujących różnorodność brzmień i aranżacji stylów akompaniamentu.

Włączenie zasilania i obserwacja ekranu wyświetlacza

Po przygotowaniu instrumentu do pracy proszę, za pomocą przycisku [POWER ON/OFF] włączyć zasilanie (por. str. 22). Pojawi się ekran powitalny, a następnie główny ekran roboczy, stanowiący podstawę wizualnego kontaktu z użytkownikiem – są tu widoczne wszystkie najistotniejsze parametry pracy instrumentu.

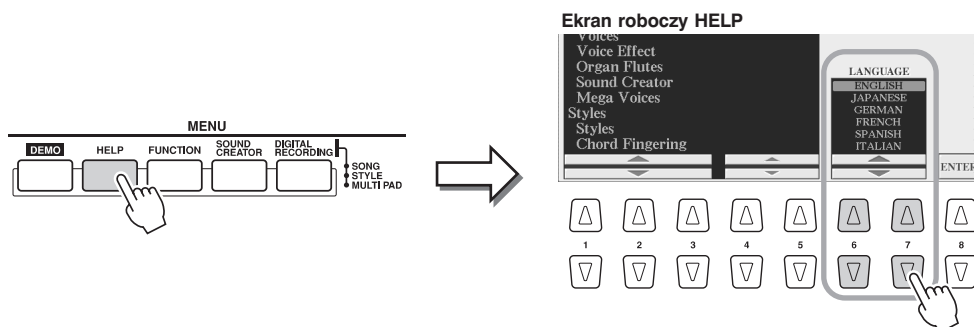
Poniżej prezentujemy poszczególne sekcje głównego ekranu roboczego. Rozwinięcie poszczególnych tematów znajdują Państwo na stronach podanych w nawiasach.



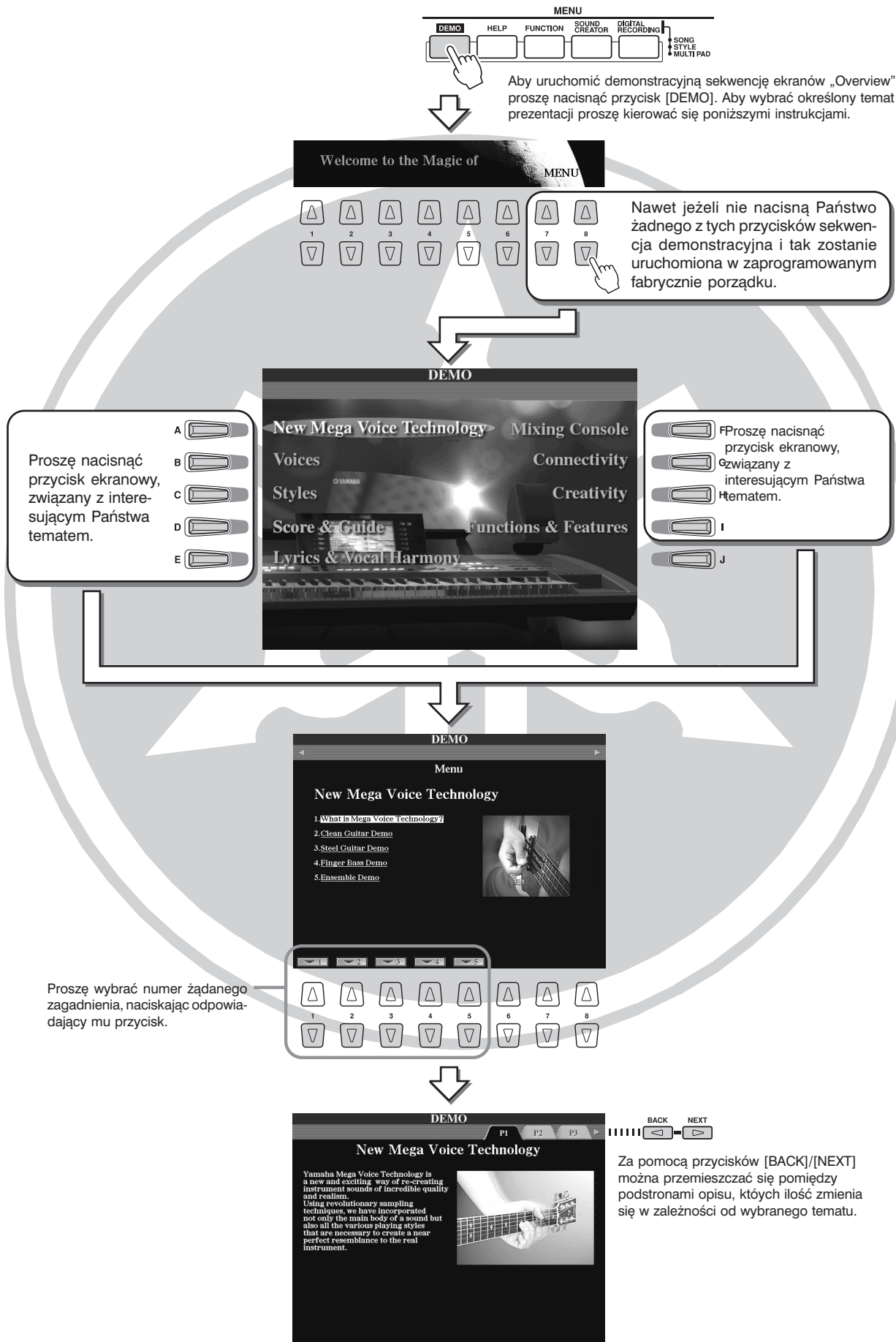
Odtwarzanie utworów demonstracyjnych

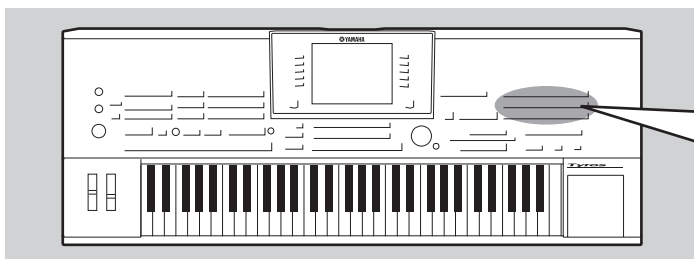
Utwory demonstracyjne stanowią łatwe do zrozumienia wprowadzanie w świat funkcji, możliwości i czynności związanych z obsługą instrumentu TYROS. Przy okazji są one również swego rodzaju interakcyjną instrukcją obsługi, wyposażoną w przykłady dźwiękowe i warstwę tekstową, objaśniającą poszczególne zagadnienia.

Tekst może być wyświetlany w kilku językach i jest używany przez funkcje pomocy (Help, strona 61), utwory demonstracyjne (Demo, poniżej) oraz komunikaty ekranowe (Display Messages, strona 62). Zanim uruchomią Państwo funkcję Demo proszę wybrać żądany język, w jakim ma się odbywać prezentacja.



Aby przywołać ekran roboczy DEMO i uruchomić odtwarzanie utworów proszę nacisnąć przycisk [DEMO]. Aby zatrzymać odtwarzanie i powrócić do głównego ekranu roboczego proszę nacisnąć przycisk [EXIT]. W zależności od aktualnie obowiązującego ekranu może zaistnieć konieczność kilkukrotnego naciśnięcia przycisku [EXIT].

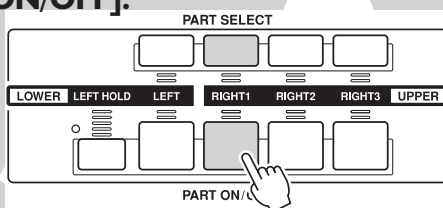




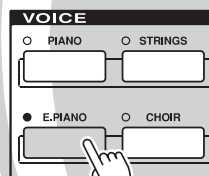
W pamięci instrumentu TYROS znajduje się ogromna biblioteka brzmień przeróżnych instrumentów muzycznych. Korzystając z listy brzmień znajdującej się w książeczce Data List lub nadruków na płycie czołowej proszę spróbować gry przy użyciu kilku z nich.

Wybór i gra z użyciem partii RIGHT 1

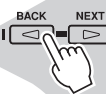
- **1** Proszę włączyć partię RIGHT 1, naciskając odpowiedni przycisk [PART ON/OFF].



- **2** Proszę nacisnąć jeden z przycisków [VOICE], aby przywołać ekran wyboru brzmień.



W tym przykładzie wybrane zostało brzmienie Galaxy EP, należące do kategorii E.PIANO.

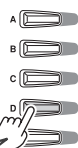


Jeżeli to konieczne, do przywołania strony PRESET proszę wykorzystać przyciski [BACK]/[NEXT].

UWAGA

- Pokazany tutaj ekran wyboru brzmień jest nazywany ekranem typu „Open/Save”. Może on być wyświetlany w dwóch trybach: 1) wyboru bezpośredniego (tak jak na rysunku obok) lub 2) wyboru numerycznego, w którym podawane są numery brzmień. Szczegóły na stronie 71.

- **3** Proszę wybrać brzmienie.



W tym przykładzie wybrane zostało brzmienie JazzChorus.



UWAGA

- Brzmienie wybrane tutaj nazywane jest brzmieniem partii RIGHT 1. Więcej informacji dot. partii RIGHT 1 znajduje się na stronie 74.

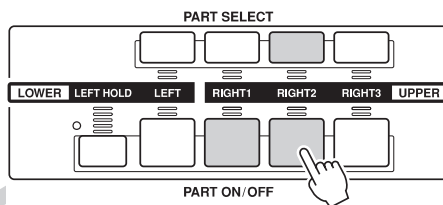
- **4** Proszę grać z użyciem wybranego brzmienia.

Try it out!



Gra z użyciem dwóch lub trzech brzmień jednocześnie

- **1** Proszę włączyć partię RIGHT 2, naciskając odpowiedni przycisk [PART ON/OFF].



UWAGA

- Brzmienie wybrane tutaj nazywane jest brzmieniem partii RIGHT 2. Więcej informacji dot. partii RIGHT 2 znajduje się na stronie 74.

- **2** Proszę nacisnąć jeden z przycisków [VOICE], aby przywołać ekran wyboru brzmień.

Proszę powtórzyć czynności opisane w kroku #2 na stronie 26. Tym razem proszę jednak wybrać grupę [PAD].

- **3** Proszę wybrać brzmienie.

Proszę postępować zgodnie z opisem kroku #3 ze strony 26, wybierając brzmienie Insomnia.

- **4** Proszę grać z użyciem wybranego brzmienia.

Try it out!

Brzmienie wybrane dla partii RIGHT1 (stron 26) i brzmienie wybrane aktualnie będą słyszalne razem w układzie warstwowym.

Brzmienie partii RIGHT 3 może być wybrane w taki sam sposób po naciśnięciu przycisku [RIGHT 3].

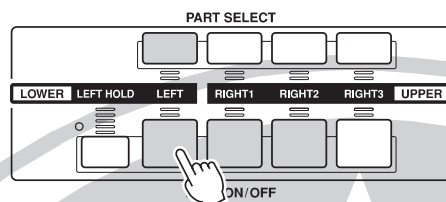


Proszę wypróbować kilka z niżej wymienionych brzmień...

Kategoria	Nazwa brzmienia	Komentarz
Piano	Live! GrandPiano	Fortepian koncertowy utworzony na bazie stereofonicznych próbek. Doskonałe brzmienie w całym rejestrze klawiatury.
E.Piano	Galaxy EP	Dynamiczne, bogato brzmiące piano elektryczne typu DX.
	Cool! E.Piano	Opiera się na czterech próbkach o różnej dynamice, dając brzmienie o realistycznej, zmiennej barwie.
Organ	Cool! JazzOrgan	Próbka organów wzbogaconych autentycznym efektem Chorus Vibrato.
	Rotor Organ	Próbka organów z autentycznym efektem obrotowych głośników.
Accordion	Musette	Realistycznie brzmiący, francuski akordeon.
	Sweet Harmonica	Wyjątkowo realistycznie brzmiąca harmonijka z naturalnym efektem wibrato.
Guitar	Live! SteelGuitar	Stereofoniczna próbka gitary akustycznej. Oferuje zróżnicowania dynamiki i artykulacji ze względu na siłę uderzenia.
	Cool! JazzGuitar	Dynamiczne brzmienie jazzowej gitary.
	Lead Guitar	Ekspresyjne brzmienie gitary z naturalnym efektem przesterowania.
Strings	Live! Strings	Bogata brzmieniowo stereofoniczna próbka orkiestry smyczkowej.
	Live! Allegro	Bogata brzmieniowo stereofoniczna próbka orkiestry smyczkowej z szybkim atakiem.
	Sweet Violin	Doskonałe brzmienie skrzypiec solo z naturalnym efektem wibrato.
Trumpet	Sweet Trump	Ekspresyjne brzmienie trąbki z naturalną wibracją.
	Sweet MutedTrump	Brzmienie trąbki z tłumikiem z naturalną wibracją.
Brass	Live! HyperBrass	Stereofoniczna próbka sekcji dętej blaszanej.
	Live! FrenchHorns	Stereofoniczna próbka grupy waltorni.
Saxophone	Sweet AltoSax	Miękki saksofon altowy z naturalną wibracją.
	Sweet SopranoSax	Saksofon sopranowy z naturalną wibracją. Niezwykle ekspresyjny, proszę spróbować gry długimi dźwiękami.
	Sweet Oboe	Ciepłe brzmienie saksofonu tenorowego z naturalną wibracją.
Flute	Sweet Flute	Realistyczny obój z naturalną wibracją.
	Sweet PanFlute	Flet o naturalnej wibracji. Bardzo ekspresyjny, przy silnej grze wydobywany jest realistyczny efekt przedęcia.
Choir&Pad	Live!Gospel	Autentyczna Fletnia Pana z naturalną wibracją.
	DreamHeaven	Stereofoniczna próbka chóru charakteryzująca się miękką wibracją.
Synthesizer	Matrix	Wspaniałe brzmienie typu Pad. Ekspresyjne brzmienie syntetyczne. Proszę spróbować gry długimi dźwiękami.
Percussion	Live! StandardKit	Stereofoniczne próbki zestawu perkusyjnego składające się z czterech warstw reagujących na dynamikę gry. Proszę wypróbować także brzmienie Live! Funk Kit.
	Live! BrushKit	Stereofoniczne próbki zestawu perkusyjnego uderzanego przy użyciu miotelek. Proszę wypróbować talerze i tomy.
	Live! CubanKit/ Live! PopLatinKit	Stereofoniczne próbki różnych instrumentów perkusyjnych z różną artykulacją.

Gra z użyciem różnych brzmień w prawej i lewej ręce

- ▶ **1** Proszę włączyć partię LEFT, naciskając odpowiedni przycisk [PART ON/OFF].



- ▶ **2** Proszę nacisnąć jeden z przycisków [VOICE], aby przywołać ekran wyboru brzmień.

Proszę powtórzyć czynności opisane w kroku #2 na stronie 26. Tym razem proszę jednak wybrać grupę [BASS].

- ▶ **3** Proszę wybrać brzmienie.

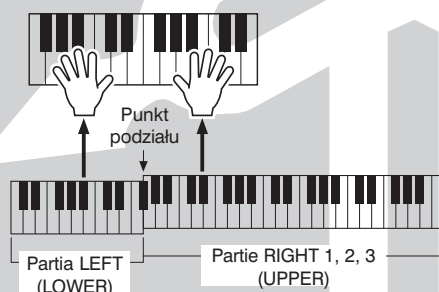
Proszę postępować zgodnie z opisem kroku #3 ze strony 26, wybierając brzmienie FingerBass.

- ▶ **4** Proszę grać z użyciem wybranych brzmień.

Try it out!

Brzmienie wybrane dla partii RIGHT1 (stron 26) i brzmienie wybrane aktualnie będą słyszalne razem w układzie warstwowym.

Brzmienie partii granej przez lewą rękę będzie inne niż brzmienie(a) grane przez rękę prawą.



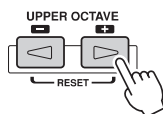
Partie RIGHT 1-3 przeznaczone są do wykonywania przez prawą rękę, podczas gdy partia LEFT – przez lewą.

UWAGA

- Miejsce na klawiaturze, które oddziela partię lewą i prawą ręki nazywane jest punktem podziału (ang. Split Point). Szczegóły dotyczące tego zagadnienia znajdują się na stronie 112.

Zmiana rejestru brzmienia (funkcja Octave)

Przyciski [UPPER OCTAVE] umożliwiają jednoczesną transpozycję oktawową (w górę lub w dół) partii RIGHT 1-3.



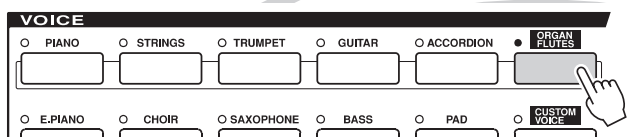
UWAGA

- Aby przywrócić domyślny rejestr (wartość 0) proszę nacisnąć oba przyciski [-]/[+].

Brzmienia organowe Organ Flutes

Funkcja Organ Flutes umożliwia tworzenie własnych oryginalnych brzmień organowych, w sposób analogiczny do tradycyjnych organów, w których brzmienie kształtowane jest przy użyciu suwaków odpowiadających różnym rejestrów.

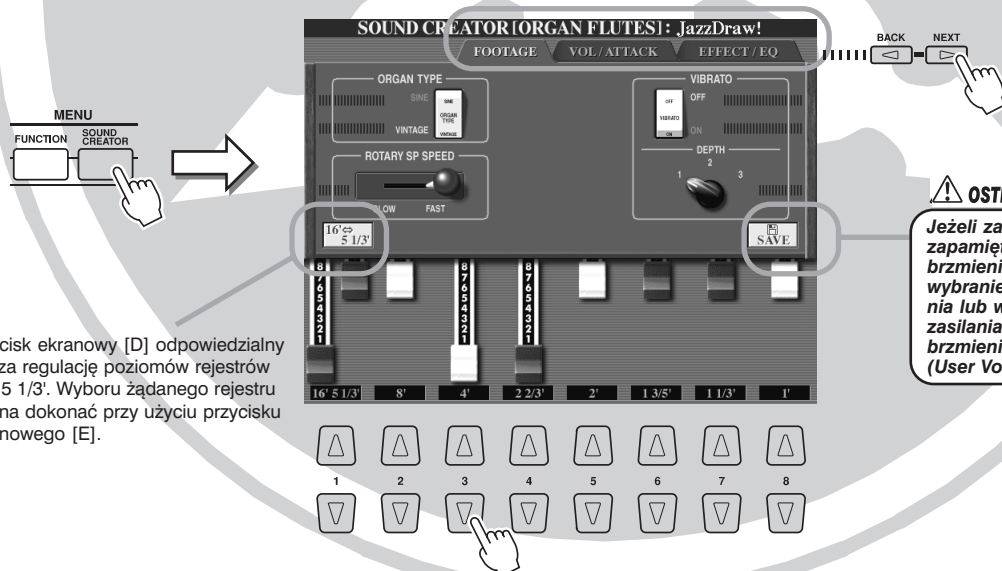
- **1** Proszę nacisnąć przycisk [ORGAN FLUTES], aby przywołać ekran wyboru brzmień organowych.



- **2** Proszę wybrać żądany program brzmieniowy i zagrać na klawiaturze. *Try it out!*



- **3** Proszę nacisnąć przycisk [SOUND CREATOR], aby przywołać ekran edycyjny brzmienia Organ Flute. Przy użyciu przycisków ekranowych [1] - [8] proszę zmienić ustawienia rejestrów.



Przycisk ekranowy [D] odpowiedzialny jest za regulację poziomów rejestrów 16' i 5 1/3'. Wyboru żądanego rejestru można dokonać przy użyciu przycisku ekranowego [E].

Za pomocą tych przycisków proszę przełączać pomiędzy kolejnymi stronami z parametrami.

OSTRZEŻENIE

Jeżeli zamierzają Państwo zapamiętać edytowane brzmienie proszę przed wybraniem innego brzmienia lub wyłączeniem zasilania zapisać je jako brzmienie użytkownika (User Voice).

Ustawienie proporcji pomiędzy poszczególnymi rejestrami (FOOTAGE) decyduje o podstawowym charakterze brzmienia organowego. Termin „footage” został zastosowany w odniesieniu do symulacji organów piszczałkowych, w których długość słupa powietrza w piszczałkach określana jest w stopach (miara angielska).

- **4** Proszę wypróbować inne brzmienia z kategorii Organ Flutes.

Magazynowanie ulubionych brzmień w napędzie User lub Floppy

Instrument TYROS wyposażony jest w szeroki wachlarz wysokiej klasy brzmień, pokrywających praktycznie pełne spektrum współczesnego instrumentarium dla każdego gatunku muzycznego. Mnogość taka może jednak być dla użytkownika przytłaczająca. Z tego powodu zdecydowaliśmy się zaprezentować Państwu zaawansowane techniki zarządzania brzmieniami, umożliwiające grupowanie ich w dowolny sposób i „odkładanie” w wybrane miejsca. Aby rozpocząć potrzebna jest podstawowa wiedza na temat organizacji pamięci oraz ekranów Open/Save (objaśnienia poniżej). Więcej szczegółów na stronie 63. Na tę chwilę wystarczy, że potraktują Państwo napędy User i Floppy jako miejsca w pamięci, które służą do zapisywania i odczytywania danych.

● Typy pamięci

PRESET	Pamięć wewnętrzna, w której zapisane są brzmienia fabryczne.
USER	Pamięć wewnętrzna, w której można zapisywać i odczytywać dane.
FD	Pamięć na dyskietce, na której można zapisywać i odczytywać dane.

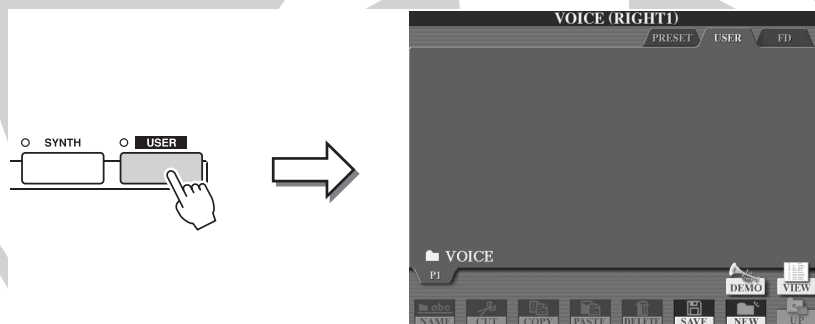
UWAGA

- Uzupełnienie typów pamięci opisanych obok stanowi opcjonalna pamięć dysku twardego (HD), instalowanego we wnętrzu instrumentu.

- **Ekran Open/Save**Z poziomu tego typu ekranu możliwe jest wybieranie (otwieranie) różnych plików, takich jak brzmienia (str. 26-29), style akompaniamentu (str. 32), utwory (str. 43), czy banki pamięci registracyjnej (str. 52), a także zapisywanie tych danych w pamięciach USER i FD.

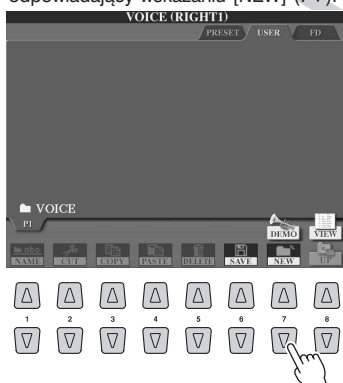
▶ **1 Proszę nacisnąć przycisk [USER], aby przywołać ekran wyboru brzmienia (Open/Save) dla pamięci User.**

W tym przypadku może być wybrana dowolna partia prawej ręki (RIGHT 1-3).

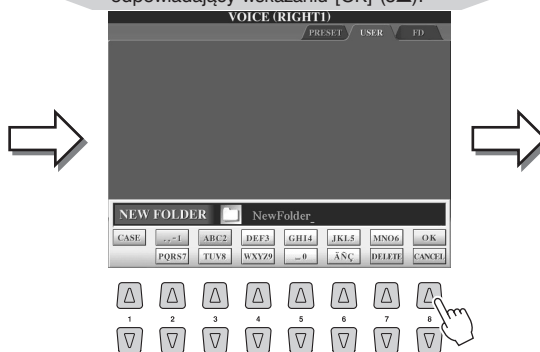


▶ **2 Z poziomu tego ekranu proszę utworzyć nowy folder, do którego będą zapisywane ulubione brzmienia.**

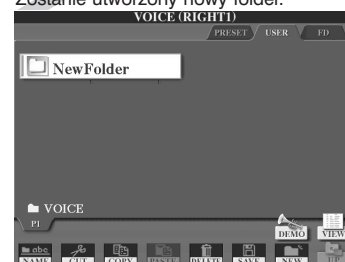
Proszę nacisnąć przycisk ekranowy odpowiadający wskazaniu [NEW] (7▼).



Proszę nacisnąć przycisk ekranowy odpowiadający wskazaniu [OK] (8▲).



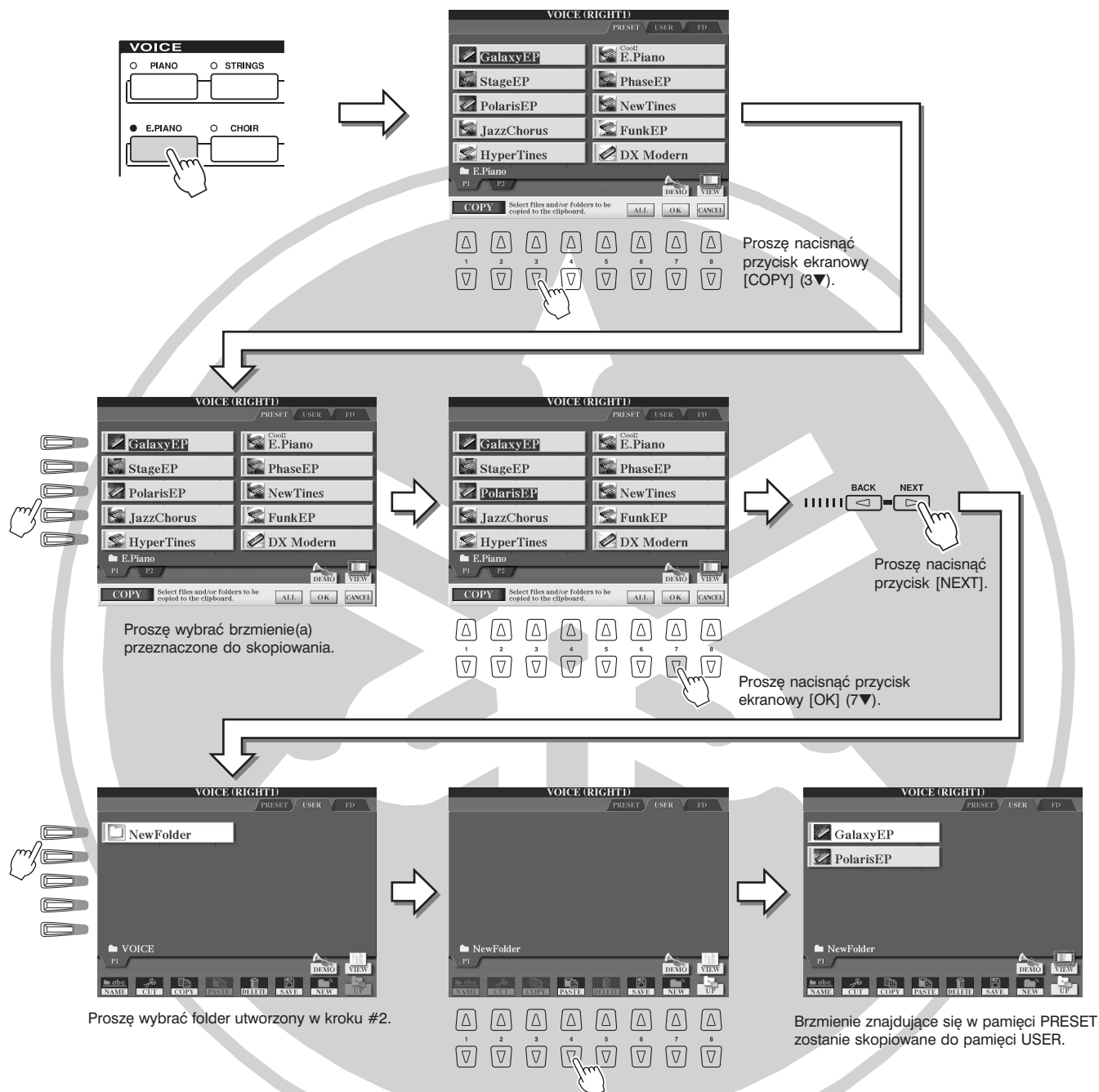
Zostanie utworzony nowy folder.



Domyślną nazwę utworzonego folderu można zmienić na inną w oknie dialogowym, jakie pojawia się w dolnej części wyświetlacza. Szczegółów dotyczących operacji nadawania nazw proszę szukać na stronie 70.

► 3 Proszę skopiować żądane brzmienie z pamięci Preset do User.

W tym przypadku może być wybrana dowolna partia prawej ręki (RIGHT 1-3).



► 4 Proszę powtarzać czynności opisane w kroku #3, dopóki na wyświetlaczu nie znajdą się wszystkie ulubione brzmienia.

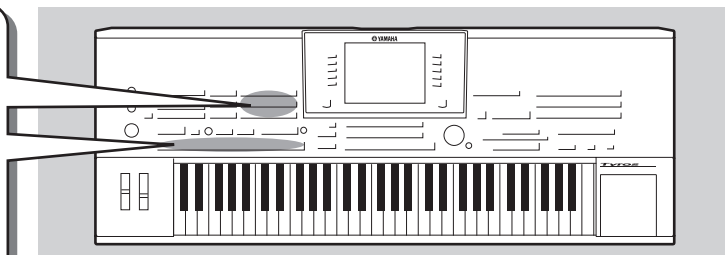
Proszę przy okazji w ten sam sposób spróbować skopiować brzmienia fabryczne na dyski.



Wybór i gra z użyciem stylu – automatyczny akompaniament

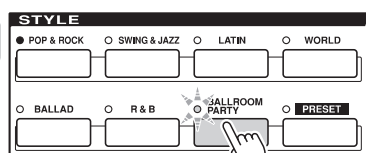
Szczegóły na stronie 108

Funkcja automatycznego akompaniamentu umożliwia realizację idei jednosobowej orkiestry, wprowadzając profesjonalnie zaaranżowane partie towarzyszące wprost pod palce użytkownika instrumentu TYROS. W zasadzie wszystko, co jest wymagane od grającego to dobór odpowiedniego stylu do wykonywanej muzyki i sterowanie przebiegiem harmonicznym odtwarzanego akompaniamentu. Instrument oferuje różnorodne style akompaniamentu, dopasowane do szeregu gatunków muzycznych. Proszę wypróbować kilka z nich, korzystając z nadruków na płycie czołowej instrumentu lub oddzielnej książeczki „Data List”.



Granie linii melodycznej prawą – a akordów lewą ręką

- **1** Proszę nacisnąć jeden z przycisków z grupy [STYLE], aby przywołać ekran wyboru stylu.



W przykładzie wybrana została grupa BALLROOM PARTY.



UWAGA

- Pokazany tutaj ekran wyboru stylu jest nazywany ekranem typu „Open/Save”. Może on być wyświetlany w dwóch trybach: 1) wyboru bezpośredniego (tak jak na rysunku obok) lub 2) wyboru numerycznego, w którym podawane są numery stylów. Szczegóły na stronie 71.

- **2** Proszę wybrać styl



W przykładzie wybrany został styl Swingbox.

- **3** Proszę uaktywnić funkcję Auto Accompaniment.

Proszę nacisnąć przycisk [ACMP] tak, aby zaświeciła się związana z nim dioda sygnalizacyjna. Zdefiniowana uprzednio strefa w lewej części klawiatury stanie się miejscem, w którym rozpoznawane będą akordy składające się na przebieg harmonicznego akompaniamentu.

Aby wyłączyć funkcję automatycznego akompaniamentu proszę ponownie nacisnąć przycisk [ACMP].

UWAGA

- ACMP stanowi skrót od ACCOMPANIMENT (akompaniament).

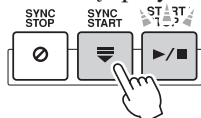
UWAGA

- Szczegóły dotyczące punktów podziału znajdują się na stronach 74 i 112.



- **4** Proszę włączyć funkcję Sync Start.

Proszę nacisnąć przycisk [SYNC START], aby uaktywnić funkcję synchronicznego uruchamiania akompaniamentu (zaświeci się dioda sygnalizacyjna). Aby wyłączyć tę funkcję proszę ponownie nacisnąć przycisk [SYNC START].

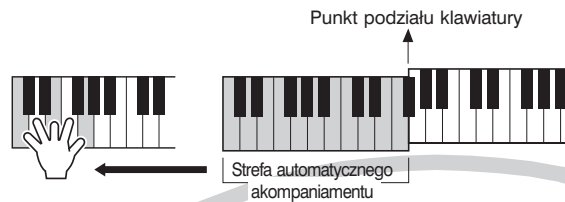


UWAGA

- Gdy aktywna jest funkcja Sync Start, wówczas przycisk [START/STOP] miga synchronicznie z aktualnie ustalonym tempem odtwarzania (strona 109).

5 Odtwarzanie stylu rozpocznie się z chwilą uderzenia akordu w lewej części klawiatury.

Proszę na przykład zagrać akord C-dur (tak jak widać na ilustracji).



UWAGA

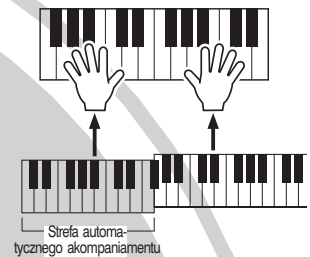
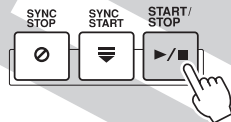
- Przycisk [START/STOP] miga zgodnie z aktualnie obowiązującym tempem odtwarzania. Pierwsza część taktu wyróżniana jest czerwonym błyskiem, pozostałe miary sygnalizowane są na zielono.

6 Proszę przy użyciu lewej ręki zagrać inne akordy. *Try it out!*

Informacje dotyczące sposobów wprowadzania akordów znajdują się na stronie 108.

Pryma i typ rozpoznanego akordu będą wyświetlane w środkowej części głównego ekranu roboczego.

7 Aby zatrzymać odtwarzanie akompaniamentu, proszę nacisnąć przycisk [START/STOP]



Proszę wypróbować kilka z niżej wymienionych stylów...

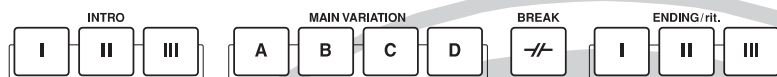
Kategoria	Nazwa stylu	Komentarz
Pop&Rock	Live8Beat	Nowocześnie brzmiący styl „live” intensywnie wykorzystujący brzmienia gitarowe i technologię Mega Voice. Wypróbuj koniecznie!
	Unplugged 1	Styl oparty na brzmieniach instrumentów akustycznych „bez prądu”. Zwróć uwagę na perfekcję realizacyjną!
Ballad	PowerBallad	Doskonała jakość w „formacie CD” – polecamy zwłaszcza nowe smyczki w sekcji Intro II.
	6-8SlowRock1	Nikt nie potrafi się oprzeć magii lat '50. Wypróbuj Intro III i poddaj się nastrojowi.
	EasyBallad	Ten styl można z powodzeniem wykorzystać z wieloma utworami o balladowym charakterze. Sekcja Intro III prezentuje potęgę brzmienia rogów.
Dance	Ibiza2002	Intensywnie korzysta z nowych brzmień perkusyjnych, basowych i syntetycznych głosów. Wibracje wprost ze skąpanej w słońcu wyspy.
Swing&Jazz	BigBandFast1	Iskrzące brzmienia złotej epoki big bandów. Podążaj za stylem, kontrolując jednocześnie cały big band.
	Dixieland1	Zamknij oczy, a znajdziesz się w Nowym Orleanie, miejscu, w którym narodził się jazz. Wypróbuj główną odmianę „D”, która zawiera pełny skład grupy dixieland'owej.
R&B	JazzFunk	Gatunek, który narodził się w końcówce lat '70 ubiegłego wieku. Charakteryzuje się jazzującą rytmiką z zacięciem funkowym. Wypróbuj koniecznie Mega-clean Guitar z sekcją dętą blaszaną i saksofonami. Aż trudno uwierzyć, że grasz na instrumencie klawiszowym!
Country	ModCntryBld1	Jeszcze jeden styl podkreślający nowoczesne możliwości brzmieniowe instrumentu TYROS. Najwyższej jakości, nowoczesna muzyka country.
Latin	BrazilianSamba	Latynoamerykańskie rytmy jak żywe. Wypróbuj poszczególne odmiany główne (od A do D).
BallroomParty	PubPiano	Teraz nawet nie musisz opuszczać swego pokoju, aby cieszyć się akompaniamentem ze śpiewem w starym stylu.
Movie&Show	MovieSwing	Któż nie kocha kina i muzyki z nim związanej? Intro III wprowadza mieszankę smyczków i rogów typową dla muzyki filmowej.
World	Flamenco	Ognisty hiszpański taniec. Posłuchaj fantastycznej gitary! Aż trudno uwierzyć, że grasz na keyboardzie.
	IrishDance	Przykład autentycznej muzyki celtyckiej z charakterystyczną dla niej złożonością rytmiczną, osadzoną w tradycji irlandzkiej.

■ Funkcja Stop Accompaniment

Gdy sekcja akompaniamentu jest włączona a funkcja Synchro Start wyłączona można grać akordy w lewej części klawiatury a akordy akompaniamentu wciąż będą słyszalne. W takim trybie pracy, nazywanym „Stop Accompaniment”, instrument rozpoznaje i pokazuje na ekranie akordy palcowane w dowolny sposób. Możliwe jest zatem korzystanie z funkcji Chord Match (strona 38), jak również fraz Multi Pad oraz efektów Harmony (strona 39) w czasie, gdy odtwarzanie akompaniamentu jest zatrzymane.

Schematy stylu (odmiany)

Automatyczny akompaniament zbudowany jest z wielu odmian, które umożliwiają tworzenie zróżnicowanych aranżacji podkładów muzycznych, w stylistyce dopasowanej do granego przez Państwa utworu. Odmiany akompaniamentu podzielone są na następujące schematy: INTRO (wstęp), MAIN (fraza podstawowa), FILL-IN & BREAK (fraza przejściowa i pauza), oraz ENDING (zakończenie). Przełączając między poszczególnymi odmianami (frazami) akompaniamentu w czasie gry, mogą Państwo w prosty sposób wprowadzać zmiany dynamiczne w utworze nadając swemu występowi profesjonalny charakter.



UWAGA

- W zależności od wybranego stylu nie wszystkie schematy mogą zawierać dane. Przyciski odpowiadające schematom zawierającym dane świecą się na zielono, podczas gdy przyciski schematów „pustych” są zgaszone (strona 73).

- **INTRO** Schemat wykorzystywany z reguły na początku utworu. Po zakończeniu odtwarzania wstępu, akompaniament przechodzi do odtwarzania frazy głównej. Długość schematu wstępnego jest różna dla różnych stylów i dostępne są 3 różne odmiany.
- **MAIN** Schemat(y) przeznaczony do realizacji głównej części utworu. Składa się z kilkutaktowej frazy, która powtarzana jest do momentu wciśnięcia przycisku odpowiadającego innemu schematowi akompaniamentu. Istnieją cztery schematy podstawowe (A-D), których przebieg harmoniczny wyznaczają akordy rozpoznawane przez instrument w lewej części klawiatury.
- **FILL-IN** Użycie tej frazy umożliwi Państwu wprowadzenie odmian dynamicznych i pauz w partii rytmicznej akompaniamentu, co doda występowi więcej profesjonalizmu. Po włączeniu funkcji AUTO FILL IN (przyciskiem o tej samej nazwie) wystarczy przełączać pomiędzy schematami podstawowymi, a frazy przejściowe zostaną wygenerowane automatycznie. Każda z odmian głównych posiada właściwą sobie frazę przejściową (łącznik FILL IN), w płynny sposób prowadzącą do właściwego schematu podstawowego. Nawet gdy funkcja AUTO FILL IN jest wyłączona naciśnięcie przycisku schematu aktualnie odtwarzanego spowoduje wygenerowanie odpowiedniej frazy przejściowej.
- **BREAK** Użycie tej frazy umożliwi Państwu wprowadzenie dynamicznych pauz w partii rytmicznej akompaniamentu, co doda Państwa występowi profesjonalnego charakteru.
- **ENDING** Schemat wykorzystywany w zakończeniach utworów. Po zakończeniu odtwarzania schematu końcowego, odtwarzanie automatycznego akompaniamentu zostanie automatycznie zatrzymane. Długość schematu kończącego jest różna dla różnych stylów i dostępne są 3 różne odmiany.

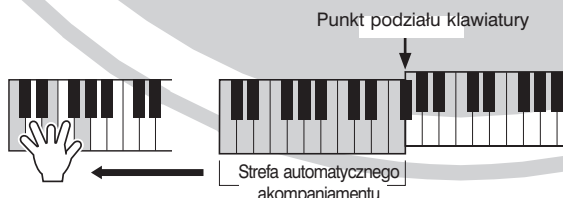
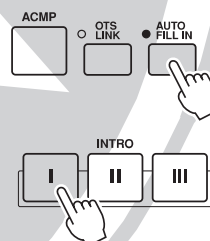
► **1-4** Proszę przeprowadzić operacje opisane w procedurze postępowanie na stronie 32.

► **5** Proszę włączyć funkcję [AUTO FILL IN].

► **6** Proszę nacisnąć jeden z przycisków sekcji INTRO.

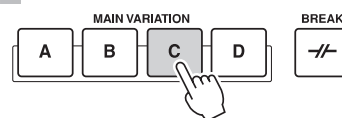
► **7** Po zagranie pierwszego akordu w lewej strefie klawiatury, rozpoczyna się odtwarzanie stylu automatycznego akompaniamentu.

Proszę na przykład zagrać akord C dur (tak jak widać na ilustracji).



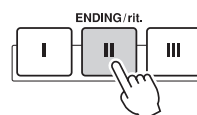
Po zakończeniu odtwarzania wybranego schematu wstępu akompaniament automatycznie przechodzi do jednego ze schematów podstawowych.

► **8** Proszę nacisnąć przycisk odpowiadający dowolnemu schematowi automatycznego akompaniamentu. *Try it out!*
(Struktura akompaniamentu opisana jest w postaci diagramu na następnej stronie.)

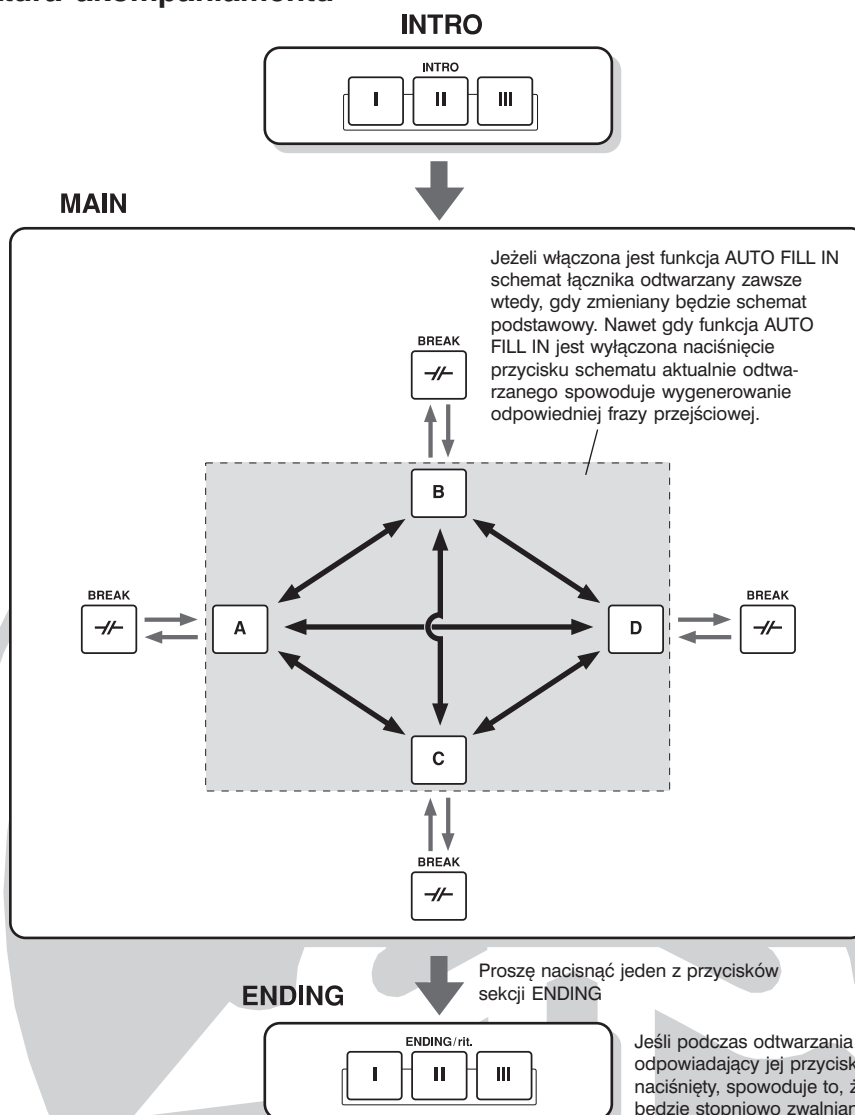


► **9** Proszę nacisnąć jeden z przycisków sekcji ENDING.

Spowoduje to uruchomienie odtwarzania wybranego schematu końcowego. Po jego odtworzeniu automatyczny akompaniament zostaje zatrzymany.



Struktura akompaniamentu



UWAGA

- Przyciski odpowiadające schematom podstawowym są w wygodny sposób identyfikowane, dzięki zastosowaniu różnokolorowych podświetleń:

- **Podświetlenie wyłączone**

Oznacza, że schemat nie zawiera danych i nie może być odtwarzany.

- **Podświetlenie zielone**

Oznacza, że schemat zawiera dane i może być odtwarzany.

- **Podświetlenie czerwone**

W czasie odtwarzania oznacza, że ten schemat jest aktualnie odtwarzany. W czasie gdy odtwarzanie jest zatrzymane oznacza, że po uruchomieniu odtwarzany będzie właśnie ten schemat.

- **Podświetlenie czerwone (migające)**

Oznacza schemat, który będzie odtwarzany jako kolejny (po zakończeniu odtwarzania schematu, który właśnie jest odtwarzany i którego przycisk podświetlany jest na czerwono).

UWAGA

- Przycisk schematu, który odtwarzany będzie w następnej kolejności miga na czerwono w czasie odtwarzania frazy łącznika. W tym czasie można wybrać inny schemat do odtwarzania, naciskając jeden z przycisków MAIN [A], [B], [C] lub [D].
- Przez naciśnięcie jednego z przycisków [INTRO] podczas odtwarzania utworu, możliwe jest odtworzenie odpowiadającej mu frazy wstępu nawet w środku utworu.
- Jeśli jeden z przycisków sekcji [FILL IN & BREAK] zostanie naciśnięty na ostatnią ósemkę taktu, fraza łącznika lub pauza odtworzona zostanie dopiero od początku następnego taktu.
- Aby rozpocząć odtwarzanie stylu mogą Państwo wykorzystać oprócz schematów sekcji INTRO dowolny inny schemat.
- Jeśli jeden z przycisków sekcji [INTRO] zostanie naciśnięty podczas odtwarzania schematu końcowego, po zakończeniu odtwarzania tego schematu rozpocznie się odtwarzanie wybranego schematu wstępu.
- Jeśli podczas odtwarzania schematu końcowego zostanie naciśnięty jeden z przycisków sekcji [FILL IN & BREAK], natychmiast rozpocznie się odtwarzanie wybranej frazy przejściowej, po której nastąpi fraza podstawowa.

Pozostałe kontrolery

- **FADE IN/OUT** Przycisk [FADE IN/OUT] może być wykorzystany do wprowadzania stopniowego zgłoszenia i wyciszenia podczas rozpoczęcia i zakończenia odtwarzania akompaniamentu. **strona 109**

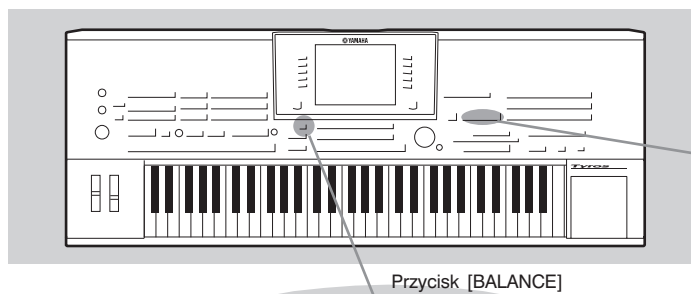


- **TAP TEMPO** Tempo odtwarzania akompaniamentu może być przez Państwa dowolnie określone przez nabicie przy użyciu przycisku [TAP TEMPO]. **strona 109**



- **SYNC STOP** Po włączeniu funkcji SYNCHRO STOP, odtwarzanie automatycznego akompaniamentu zostanie automatycznie wyłączone po zwolnieniu klawiszy znajdujących się w lewej strefie klawiatury. Odtwarzanie zostanie wznowione po ponownym naciśnięciu klawiszy. **strona 110**





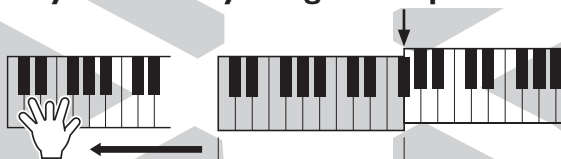
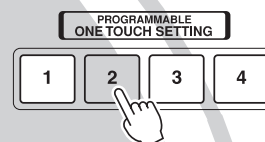
Przycisk [ONE TOUCH SETTING]

Przycisk [BALANCE]

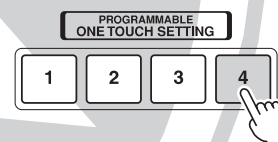
Funkcja ONE TOUCH SETTING

ONE TOUCH SETTING jest przydatną funkcją, umożliwiającą natychmiastowe przywołanie ustawień globalnych instrumentu (takich jak brzmienie, itp.), które najlepiej pasują do aktualnie wybranego stylu.

- ▶ **1 Proszę wybrać styl.**
- ▶ **2 Proszę nacisnąć jeden z przycisków [ONE TOUCH SETTING].**
Włączone zostaną automatycznie funkcje automatycznego akompaniamentu i startu synchronicznego. Ponadto, za pośrednictwem jednego przycisku możliwe jest wybranie i przywołanie ustawień globalnych instrumentu (takich jak brzmienia, efekty, itp.), które najlepiej pasują do wybranego stylu.
- ▶ **3 Po zagraniu pierwszego akordu w lewej strefie klawiatury, rozpoczyna się odtwarzanie stylu automatycznego akompaniamentu.**

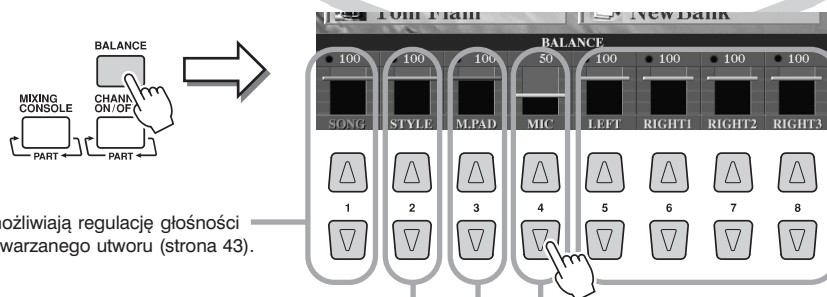


- ▶ **4 Proszę wypróbować inne ustawienia globalne funkcji** *Try it out!*
- ▶ **5 Proszę zatrzymać odtwarzanie akompaniamentu, naciskając przycisk STYLE [START/STOP] lub [ENDING].**
Możliwe jest tworzenie własnych konfiguracji funkcji One Touch Setting. Szczegóły znajdują się na stronie 110.



Regulacja wzajemnych poziomów głośności partii klawiatury i akompaniamentu

Proszę nacisnąć przycisk [BALANCE], a w dolnej części ekranu pojawi się okno miksera. Za pomocą przycisków ekranowych [▲/▼] nr 2, 5, 6, 7 i 8 można regulować poziomy wzajemnej głośności pomiędzy partiami klawiaturowymi a partią automatycznego akompaniamentu jako całości.



Umożliwiają regulację głośności odtwarzanego utworu (strona 43).

Umożliwiają regulację głośności odtwarzanego stylu.

Umożliwiają regulację głośności poszczególnych partii klawiaturowych (strona 74).

Umożliwiają regulację głośności sygnału z mikrofonu (stron 46).

Umożliwiają regulację głośności krótkich fraz Multi Pad (strona 38).

Wyciszanie ścieżek i zmiana brzmień

Proszę nacisnąć przycisk [CHANNEL ON/OFF] a w dolnej części wyświetlacza pojawi się nowe okno dialogowe. W tym miejscu, za pomocą przycisków ekranowych [▲/▼] 1-8, możliwe jest włączanie/wyłączanie poszczególnych partii instrumentalnych w czasie odtwarzania stylu. Naciśnięcie jednego z przycisków [s] 1-8 spowoduje przywołanie ekranu wyboru brzmień, na którym można wybrać nowe brzmienie dla wskazanej partii instrumentalnej. Proszę spróbować zmienić domyślne przypisania brzmień w/g własnego uznania.

Każde naciśnięcie przycisku [CHANNEL ON/OFF] przełącza pomiędzy oknami dialogowymi partii akompaniamentu i utworu.

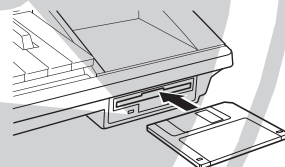
Proszę nacisnąć żądany przycisk.

Na tym ekranie można zmienić brzmienie wykorzystywane przez styl akompaniamentu. Wyboru dokonuje się w zwykły sposób. Strona 25.

Odtwarzanie stylów z dyskierek

TYROS może odtwarzać style zapisane na dyskiecie. Zgodność systemu TYROS z formatem SFF (Style File Format) zapewnia poprawne odtwarzanie stylów akompaniamentu zapisanych na dyskiecie dostępnych w handlu, oznaczonych logo Style File (strona 8). Możliwe jest także odtwarzanie kolekcji stylów przeznaczonych dla innych instrumentów, takich jak Clavinova CVP-209/207/205/203/201, PSR-2000/1000, PSR-8000, PSR-9000 czy 9000Pro.

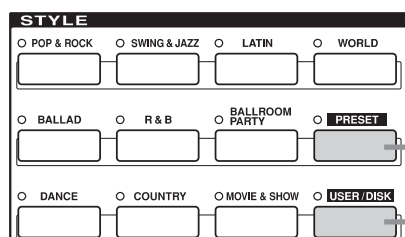
- **1** Proszę umieścić dyskietkę zawierającą style w napędzie stacji dysków.
- **2** Proszę nacisnąć dowolny przycisk w sekcji **STYLE**, a następnie przycisk [NEXT], aby wybrać napęd FD i wyświetlić listę dostępnych plików.
- **3** Proszę wybrać i odtworzyć żądany styl (strona 32).



UWAGA

- Opisywana procedura może wymagać pewnej zwłoki w kroku #3, gdyż dane stylu muszą być odczytane z dyskiety.

Wskazówka – Wygodna metoda wyboru stylów



Objaśnienia zamieszczone na stronie 32 odnoszą się do przypadku, w którym wskazany tu przycisk jest włączony. W czasie gdy aktywny jest przycisk [PRESET] (a [USER] nie) proszę nacisnąć dowolny przycisk z nazwą żądanej kategorii stylów i wybrać styl.

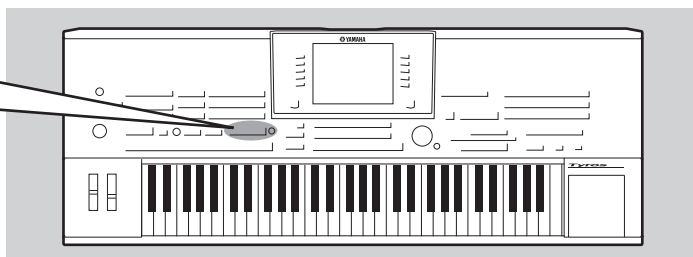
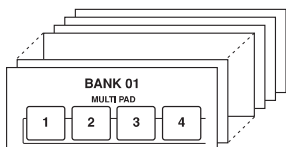
Strona 111

W czasie gdy aktywny jest przycisk [USER] (a [PRESET] nie) naciśnięcie dowolnego przycisku z nazwą kategorii stylu spowoduje wyświetlenie głównego katalogu napędu User.

Uwaga: katalog główny jest ustawieniem domyślnym. Jeżeli w instrumencie zainstalowany jest twardy dysk, wówczas każdemu przyciskowi z grupy STYLE można przypisać inny katalog dysku.

Strona 111

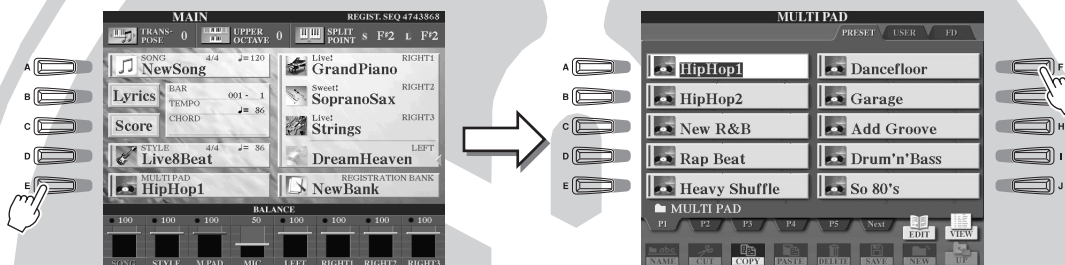
Sekcja przycisków (padów) MULTI PAD może być wykorzystana do wyzwalania krótkich sekwencji rytmicznych i melodycznych, umożliwiając wzbogacenie i urozmaicenie gry.



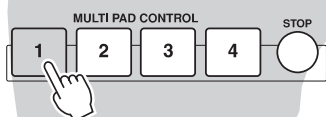
Gra przy użyciu padów

1 Proszę wybrać bank sekwencji MULTI PAD.

Proszę nacisnąć przycisk ekranowy [E], aby przywołać ekran wyboru banku sekwencji Multi Pad.



2 Proszę nacisnąć dowolny pad.



Rozpocznie się odtwarzanie właściwej frazy (w tym przypadku skojarzonej z padem nr 1). Aby zatrzymać odtwarzanie frazy proszę nacisnąć przycisk [STOP].

UWAGA

- Aby wyzwoić odtwarzanie sekwencji w aktualnie ustalonym tempie, wystarczy w dowolnym momencie nacisnąć odpowiadający jej pad.
- W jednym momencie możliwe jest odtwarzanie dwóch, trzech, a nawet czterech sekwencji.
- Ponowne naciśnięcie padu w czasie odtwarzania sekwencji, spowoduje jej zatrzymanie i natychmiastowe rozpoczęcie odtwarzania od początku.

Kolory identyfikacyjne padów

- Zielony: wskazuje, że określony pad zawiera dane (krótką sekwencję)
- Czerwony: wskazuje, że dane (sekwencja) skojarzone z określonym padem są aktualnie odtwarzane.

Typy danych Multi Pad

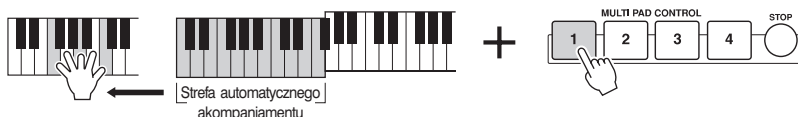
Rozróżniamy dwa typy danych Multi Pad. Pierwsze z nich odtwarzane są jednokrotnie (od początku do końca), po czym odtwarzanie zostaje zatrzymane. Drugie powtarzane są w pętli, dopóki nie zostanie naciśnięty przycisk [STOP].

Zatrzymywanie odtwarzania krótkich sekwencji Multi Pad

- Aby zatrzymać odtwarzanie wszystkich aktualnie odtwarzanych sekwencji Multi Pad proszę nacisnąć (i zwolnić) przycisk [STOP].
- Aby zatrzymać odtwarzanie wybranej sekwencji Multi Pad proszę nacisnąć (i przytrzymać) przycisk [STOP], po czym nacisnąć pad(y), którego sekwencja ma być zatrzymana.

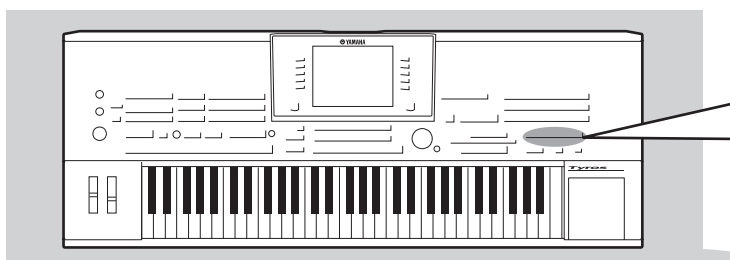
Funkcja Chord Match

Wiele sekwencji Multi Pad frazy melodyczne lub akordowe, których harmonia może być kontrolowana za pomocą akordów granych w lewej ręce (tak jak w przypadku akompaniamentu). W czasie gdy włączona jest funkcja [ACMP] a odtwarzanie stylu uruchomione wystarczy zmieniać akordy w zwykły sposób, a harmonia odtwarzanej sekwencji Multi Pad z aktywną funkcją Chord Match zostanie dostosowana do aktualnie obowiązującego akordu. Ten sam efekt można uzyskać również wtedy, gdy odtwarzanie stylu jest zatrzymane (z funkcją Stop Accompaniment, str. 33). Proszę pamiętać, że niektóre sekwencje Multi Pad nie są wyposażone w funkcję Chord Match.

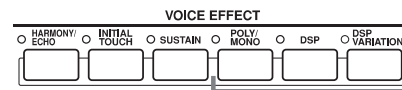


W tym przykładzie, sekwencja odpowiadająca padowi 2 zostanie przed rozpoczęciem odtwarzania przetransponowana do tonacji F-dur.

Proszę spróbować zagrać inne akordy naciskając jednocześnie inne pady. Proszę zwrócić uwagę, że możliwa jest także zmiana akordów w czasie odtwarzania sekwencji.



TYROS wyposażony jest w zaawansowany procesor efektów, przy którego pomocy mogą Państwo dodać niezwyklej głębi i ekspresji do własnej muzyki. Efekty systemowe włączane/wyłączane mogą być za pomocą poniższych przycisków.



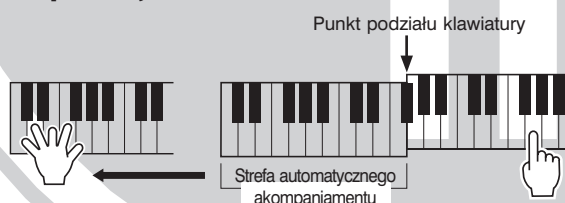
Trzy efekty systemowe są stosowane do aktualnie wybranego partii klawiatury (RIGHT 1, 2, 3 lub LEFT).

- **HARMONY/ECHO** Opis poniżej.
- **INITIAL TOUCH** Przy użyciu tego przycisku możliwe jest włączanie i wyłączanie czułości klawiatury na dynamikę gry. Jeśli czułość klawiatury zostanie wyłączona, dźwięki odtwarzane będą z jednakową głośnością, bez względu na siłę gry.
- **SUSTAIN** Jeśli funkcja SUSTAIN zostanie włączona, wszystkie dźwięki grane przez partie prawej ręki (RIGHT 1, 2, 3) będą miały dłuższy czas wybrzmiewania.
- **POLY/MONO** Decyduje on, czy brzmienie danej partii jest odtwarzane monofonicznie (w jednym momencie tylko jeden dźwięk), czy polifonicznie (do 126 dźwięków w jednym momencie).
- **DSP** Przycisk ten umożliwia włączanie i wyłączanie efektów dla poszczególnych partii RIGHT 1, RIGHT 2, RIGHT 3 oraz LEFT.
- **DSP Variation** Jest używany do przełączania pomiędzy odmianami efektów. Możliwy jest na przykład wybór szybkości efektu obrotowych głośników (wolny/szybki).

Korzystanie z efektu HARMONY/ECHO.

Użycie tego efektu spowoduje dodanie do partii prawej ręki dźwięków harmonizujących, efektu tremolo, a także innych.

- 1 Proszę włączyć efekt HARMONY/ECHO.**
- 2 Proszę włączyć automatyczny akompaniament (strona 32) oraz partię RIGHT 1 (strona 26).**
- 3 Proszę w lewej strefie klawiatury zagrać akord, a następnie kilka dźwięków w prawej strefie.**



W tym przykładzie dźwięki harmonizujące należące do tonacji C-dur (zgodnie z akordem granym w lewej ręce) są dodawane do dźwięków granych w prawej części klawiatury.

Korzystanie z efektów Harmony/Echo możliwe jest także wtedy, gdy odtwarzanie stylu jest zatrzymane (funkcja Stop Accompaniment, strona 33). Wystarczy wówczas lewą ręką uderzać akordy w strefie sterowania akompaniamentem a prawą grać założoną linię melodyczną.

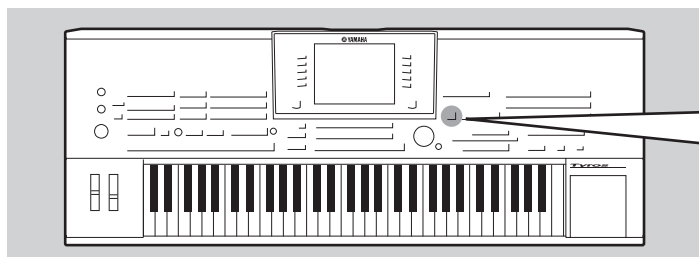
Proszę wypróbować efekt HARMONY/ECHO dla wymienionych niżej brzmień.

Wiele brzmień skonfigurowanych jest do pracy z użyciem efektów Harmony/Echo, dopasowanych do ich charakteru. Proszę wypróbować kilka z wymienionych poniżej, grając akordy lewą- a melodię prawą ręką i posłuchać różnych efektów Harmony i Echo.

Kategoria	Brzmienie	Typ efektu HARMONY/ECHO	Kategoria	Brzmienie	Typ efektu HARMONY/ECHO
Piano	Live! Grand	Standard Trio	Guitar	CrunchGtr	RockDuet
Accordion	Tutti Accrd	Country Trio	Saxophone	PedalSteel	Country Duet
Strings	Live! Strs	Block	Percussion	MoonLight	Full Chord
	ChamberStrs	4-way Open		Vibraphone	Trill
	Harp	Strum		Timpani	Tremolo

Przywoływanie gotowych konfiguracji – funkcja Music Finder

Szczegóły na stronie 126



Jeśli chcą Państwo grać określony gatunek muzyki, lecz nie wiedzą Państwo który styl i brzmienie będzie najbardziej odpowiednie, z pomocą przyjdzie wygodna w użyciu funkcja Music Finder. Wystarczy wybrać żądany gatunek muzyczny z bazy danych, a TYROS automatycznie dokona odpowiednich ustawień, pozwalając Państwu skupić się na grze.

Wybór żadanego gatunku z listy (Record List)

► 1 Proszę nacisnąć przycisk [MUSIC FINDER], aby przywołać ekran roboczy funkcji Music Finder.

Ekran roboczy funkcji Music Finder zawiera listę rekordów danych identyfikowanych poprzez nazwy utworów i/lub gatunków muzyki.

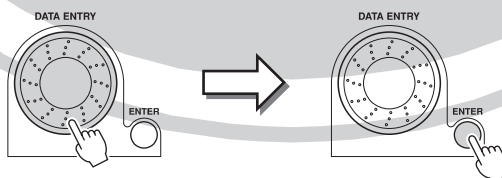
Każdy rekord danych tworzą cztery główne elementy

- **MUSIC** Pole zawierające tytuł utworu/nazwę gatunku muzycznego, umożliwiające łatwe wyszukiwanie ustawień utrzymanych w żądanej stylistyce.
- **STYLE** Nazwa fabrycznego stylu akompaniamentu przypisanego do rekordu danych.
- **BEAT** Metrum przypisane do rekordu danych.
- **TEMPO** Tempo przypisane do rekordu danych.

Jeżeli to konieczne proszę za pomocą przycisków [BACK]/[NEXT] przywołać zakładkę „ALL”. Na tej stronie wyświetlana jest lista wszystkich wstępnie zdefiniowanych rekordów danych funkcji Music Finder.

► 2 Proszę wybrać żądane ustawienie z listy.

Za pomocą pokrętki [DATA ENTRY] proszę przenieść kursor na listę rekordów. Po podświetleniu wybranej nazwy proszę nacisnąć przycisk [ENTER], aby przywołać odpowiadającą jej konfigurację. Proszę pamiętać, że przywołana konfiguracja jest jedną z wstępnie zaprogramowanych, podobnie jak w przypadku funkcji One Touch Setting.



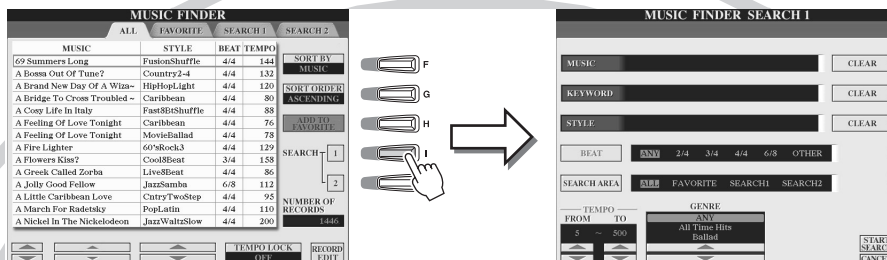
► 3 Proszę zagrać z towarzyszeniem akompaniamentu. *Try it out!*



Wyszukiwanie konfiguracji według słów kluczowych

Funkcja Music Finder oferuje wstępnie ponad 1000 konfiguracji. Wybór jest więc szeroki, ale poszukiwania w takim „gąszczu” mogą być czasochłonne. Z pomocą przychodzi funkcja wyszukiwania (Search), dzięki której znacznie szybciej i łatwiej można dotrzeć do interesujących danych.

- **1 Aby przywołać ekran funkcji Search proszę z poziomu ekranu funkcji Music Finder nacisnąć przycisk ekranowy [I] (SEARCH1).**



- **2 Proszę wprowadzić kryteria filtrowania danych i uruchomić proces wyszukiwania.**

Naciśnięcie jednego z tych przycisków powoduje przywołanie okna dialogowego, umożliwiającego wprowadzenie kryteriów filtrowania wg gatunków muzycznych lub słów kluczowych. Dane tekstowe wprowadza się w sposób identyczny jak w przypadku nadawania nazw plikom (strona 70). Po wprowadzeniu nazwy gatunku lub słowa kluczowego proszę nacisnąć przycisk ekranowy [OK], aby powrócić do ekranu przedstawionego obok.

Ten przycisk proszę nacisnąć, aby przywołać ekran wyboru stylów. Po wskazaniużądanego stylu proszę nacisnąć przycisk [EXIT], aby powrócić do ekranu przedstawionego obok. Kryterium umożliwi wyszukanie wszystkich konfiguracji, wykorzystujących wskazany styl.

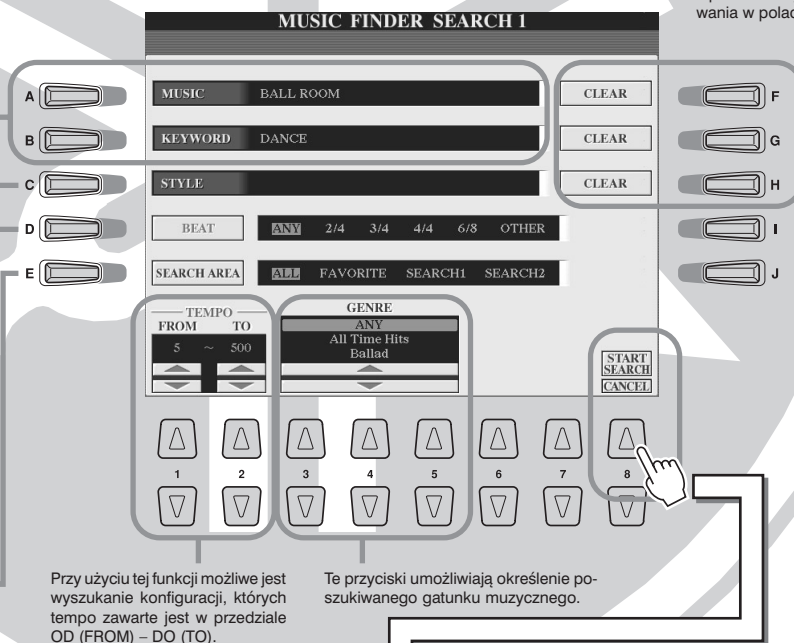
Ten przycisk proszę naciskać, aby określić metrum wyszukiwanych konfiguracji. Każde naciśnięcie przywołuje przywołanie kolejnej wartości metrum. Ustawienie „Any” umożliwia przeszukiwanie wszystkich rekordów danych bez względu na metrum.

Umożliwia zdefiniowanie obszaru poszukiwań. Dodatkowe zawężenie obszaru można uzyskać wskazując wartości SEARCH 1 i 2.

Przy użyciu tej funkcji możliwe jest wyszukiwanie konfiguracji, których tempo zawarte jest w przedziale OD (FROM) – DO (TO).

Te przyciski umożliwiają określenie poszukiwanego gatunku muzycznego.

Przyciski umożliwiające skasowanie wprowadzonych kryteriów wyszukiwania w polach po lewej stronie.



UWAGA

- Jeżeli chcą Państwo dodatkowo zawęzić obszar poszukiwań lub szukać w grupie innych gatunków muzycznych proszę wykorzystać ekran SEARCH 2.

MUSIC FINDER			
ALL	FAVORITE	SEARCH 1	SEARCH 2
MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO
A Boss Out Of Tune?	Country2-4	4/4	132
A Brand New Day Of A Wina	HighHopLight	4/4	120
A Bridge To Cross Troubled ~	Caribbean	4/4	80
A Cozy Life In Italy	Fast8BitShuffle	4/4	88
A Feeling Of Love Tonight	Caribbean	4/4	76
A Feeling Of Love Tonight	MovieBallad	4/4	78
A Fire Lighter	60sRock3	4/4	129
A Flowers Kiss?	Cool8Beat	3/4	158
A Greek Called Zorba	Live8Beat	4/4	50
A Greek Called Zorba	Live8Beat	4/4	150
A Jolly Good Fellow	JazzSamba	6/8	112
A Little Caribbean Love	CntryTwoStep	4/4	95
A March For Radetsky	PopLatin	4/4	110
A Nickel In The Nickelodeon	JazzWaltzSlow	4/4	200

Aby rozpocząć proces wyszukiwania proszę nacisnąć przycisk [START SEARCH]. Wyniki wyszukiwania pojawiają się na ekranie Search 1.

- **3 Proszę wybrać jedną z konfiguracji wyświetlanych na liście SEARCH1 i rozpocząć grę.**

Try it out!

Tworzenie zestawów ulubionych konfiguracji

Wygodnym rozwiązaniem jest utworzenie foldera „ulubionych” konfiguracji tak, by można było przywoływać je z jednego miejsca. Służy temu przedstawiona poniżej procedura.

MUSIC FINDER			
ALL	FAVORITE	SEARCH 1	SEARCH 2
MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO
69 Summers Long	FusionShuffle	4/4	144
A Broom Out Of Tune?	Country2-4	4/4	132
A Brand New Day Of A Wizard	HighFootLight	4/4	120
A Bridge To Cross Troubled -	Caribbean	4/4	80
A Coo Life In Italy	Fast8BitShuffle	4/4	88
A Feeling Of Love Tonight	Caribbean	4/4	76
A Feeling Of Love Tonight	MovieBallad	4/4	78
A Fire Lighter	60'sRock3	4/4	129
A Flowers Kiss?	Cool8Beat	3/4	158
A Greek Called Zorba	Live8Beat	4/4	86
A Jolly Good Fellow	JazzSamba	6/8	112
A Little Caribbean Love	CutryTwoStep	4/4	95
A March For Radetzky	PopLatin	4/4	110
A Nickel In The Nickelodeon	JazzWaltzSlow	4/4	200

Aby dodać zaznaczoną konfigurację (rekord danych) do strony Ulubione (Favorite) proszę nacisnąć przycisk ekranowy [H] (gdy pojawi się prośba o potwierdzenie proszę wybrać [YES]).

MUSIC FINDER			
ALL	FAVORITE	SEARCH 1	SEARCH 2
MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO
At Once Ballad	PowerBallad	4/4	68
At The Copa	SoulShuffle	4/4	114
At The Shop	AcousticJazz	4/4	174
Athens White Rose	GayGordon	4/4	112
Athens White Rose	Salsa	4/4	174
Atonal Flame	NewCountry	4/4	82
Ave Maria No More	Country8Beat2	4/4	113
Bas Bee Girl	EuroHighTop	4/4	132
Baby, I Love You	Montuno	4/4	200
Babylon Rivers	ClubDance	4/4	122
Bacarol-Song	ChristmasWaltz	3/4	140
Bacarol-Song	Cool8Beat	3/4	158
Back On The Road	6-Soul	4/4	110
Back On The Road	Soul	2/4	110

Aby przywołać stronę Favorite proszę wykorzystać przyciski [BACK]/[NEXT] i potwierdzać, gdy dodawany jest określony rekord danych.

MUSIC FINDER			
ALL	FAVORITE	SEARCH 1	SEARCH 2
MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO
69 Summers Long	FusionShuffle	4/4	144
Back On The Road	6-Soul	4/4	110
Christmas Jingle	Slowfox	4/4	194

MUSIC FINDER			
ALL	FAVORITE	SEARCH 1	SEARCH 2
MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO
Christmas Jingle	Slowfox	4/4	194
Cielito Waltz	DiscoLatin	3/4	188
Clare's Song	NRiddleSwing1	4/4	108
Clare's Song	SimpleRumba	4/4	122
Classic Canon	SwingWaltz	4/4	72
Classical Maria	HeartBeat	6/8	60
Classical Maria	JazzPop	4/4	66
Classical Maria	PolkaPop	4/4	108
Clavinova Man?	BigBandMambo	3/4	143
Clean The Windows Now	JazzWaltzSlow	4/4	206
Clock Rock	JazzClub	4/4	176
Colour My Bones Nova Blue	CountryBallad	4/4	162
Come Along With Me	SoulBrother	4/4	136
Come Home, Be Welcomed	IrishDance	4/4	108

Inne dodatki

Funkcja Music Finder wyposażona jest w parę użytecznych dodatków opisanych poniżej. Są one dostępne na wszystkich ekranach roboczych tej funkcji.

MUSIC FINDER			
ALL	FAVORITE	SEARCH 1	SEARCH 2
MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO
69 Summers Long	FusionShuffle	4/4	144
Back On The Road	6-Soul	4/4	110
Christmas Jingle	Slowfox	4/4	194

- F — Umożliwia alfabetyczne sortowanie rekordów danych w/g zaznaczonego elementu.
- G — Zmienia porządek sortowania rekordów danych (wzrastający lub malejący). Metoda sortowania określona jest przez wybrany powyżej element.
- H —
- I —
- J —

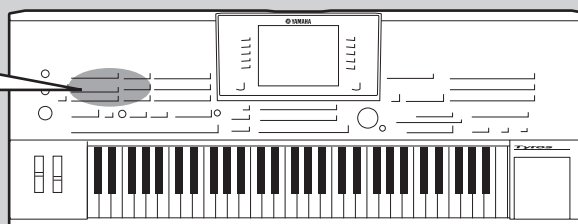
Wskazuje liczbę aktualnie wyświetlanych rekordów danych.

Naciśnięcie tego przycisku spowoduje utworzenie nowego rekordu danych poprzez edycję aktualnie wybranego. **Strona 126.**

Ten zestaw przycisków wykorzystywany jest, gdy lista rekordów sortowana jest wg nazw stylów. Umożliwiają one przemieszczanie kursora wzdłuż listy dostępnych rekordów. Jednoczesne naciśnięcie obu przycisków spowoduje przemieszczenie kursora na pierwszą pozycję listy rekordów.

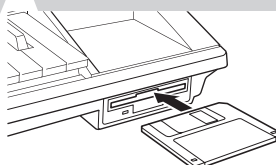
Ten zestaw przycisków wykorzystywany jest, gdy lista rekordów sortowana jest wg nazw utworów/gatunków. Umożliwiają one przemieszczanie kursora wzdłuż listy dostępnych rekordów w kierunku zgodnym z ich oznaczeniem. Jednoczesne naciśnięcie obu przycisków spowoduje przemieszczenie kursora na pierwszą pozycję listy rekordów.

Instrument TYROS umożliwia odtwarzanie utworów. Mogą to być nie tylko utwory zapisane w wewnętrznej pamięci instrumentu, ale także komercyjne kolekcje dostępne na dyskietkach, jak również stworzone przez użytkownika przy użyciu funkcji Song Recording (strona 54) lub Song Creator (strona 94). Informacje dotyczące zgodnych formatów danych znajdują się na stronie 8.



Odtwarzanie utworów z dyskietek

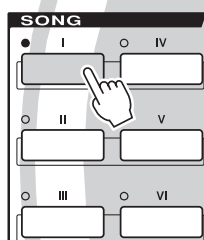
- **1** Do napędu proszę wsunąć dyskietkę zawierającą utwory w standardzie MIDI.



WAŻNE

- Proszę zapoznać się z rozdziałem poświęconym stacji dysków i dyskietkom (strona 6).

- **2** Aby przywołać ekran wyboru utworów proszę nacisnąć jeden z przycisków sekcji SONG.



Aby przywołać ekran wyboru utworów z dyskietki proszę użyć przycisków [BACK]/[NEXT].

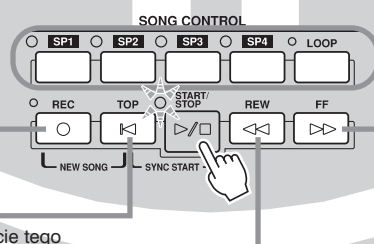
UWAGA

- Pokazany tutaj ekran wyboru brzmień jest nazywany ekranem typu „Open/Save”. Może on być wyświetlany w dwóch trybach: 1) wyboru bezpośredniego (tak jak na rysunku obok) lub 2) wyboru numerycznego, w którym podawane są numery brzmień. Szczegóły na stronie 71.

- **3** Proszę wybrać utwór z dyskietki.

Dokonuje się tego w taki sam sposób, jak w trakcie wyboru stylu lub brzmienia.

- **4** Aby uruchomić odtwarzanie proszę nacisnąć przycisk [START/STOP] w sekcji SONG CONTROL.



Ten przycisk umożliwia rejestrację wykonania na klawiaturze w postaci danych MIDI (strona 54).

Po naciśnięciu tego przycisku w czasie odtwarzania utworu jest ono przerywane i natychmiast wznowiane od początku. Naciśnięcie tego przycisku w czasie gdy odtwarzanie utworu jest zatrzymane spowoduje „przewinięcie” utworu do jego początku.

Te przyciski umożliwiają wprowadzenie znaczników ułatwiających nawigację w utworze i kontrolę pętli odtwarzania (strona 44).

Zwykle naciśnięcie tego przycisku powoduje przesunięcie bieżącej pozycji utworu o jeden takt do przodu, podczas gdy dłuższe przytrzymanie powoduje „przewijanie” utworu w przód. Naciśnięcie tego przycisku powoduje przywołanie okna informacyjnego SONG POSITION.

Zwykle naciśnięcie tego przycisku powoduje przesunięcie bieżącej pozycji utworu o jeden takt do tyłu, podczas gdy dłuższe przytrzymanie powoduje „przewijanie” utworu w tył. Naciśnięcie tego przycisku powoduje przywołanie okna informacyjnego SONG POSITION.

- **5** Aby zatrzymać odtwarzanie utworu proszę ponownie nacisnąć przycisk [START/STOP] w sekcji SONG CONTROL.

Wyświetlanie słów i nut utworów

- Jeżeli dane utworu zawierają słowa, można je wyświetlić za pomocą przycisku ekranowego [Lyrics] z poziomu głównego ekranu roboczego strona 46
- Zapis nutowy odtwarzanego utworu można przeglądać korzystając z przycisku ekranowego [Score] z poziomu głównego ekranu roboczego strona 49

Znaczniki w utworze

W utworze można umieścić do czterech znaczników (SP1 – SP4). Nie tylko ułatwiają one nawigację, ale umożliwiają również tworzenie wewnętrznych pętli odtwarzania, co pozwala na dynamiczną (w locie) kreację przebiegu utworu.

■ Przeszczanie się pomiędzy znacznikami

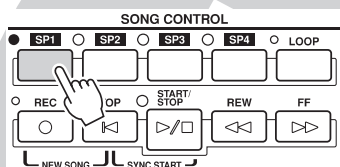
▶ 1 Proszę wybrać utwór i uruchomić odtwarzanie od początku.

Jeżeli to konieczne proszę nacisnąć przycisk [TOP], a następnie [START/STOP].



▶ 2 W wybranym miejscu utworu proszę 2-krotnie nacisnąć jeden z przycisków [SP].

Aby wprowadzić znacznik w trakcie odtwarzania utworu proszę 2-krotnie nacisnąć jeden z przycisków [SP1]-[SP4] w momencie, w którym ma to nastąpić. Dioda sygnalizacyjna przycisku zacznie migać w kolorze zielonym wskazując, że znacznik jest umieszczany w pierwszej mierze wybranego taktu.



Po wprowadzeniu znacznika dioda sygnalizacyjna świeci się światłem ciągłym w kolorze zielonym lub czerwonym. Dwukrotne naciśnięcie przycisku skojarzonego ze znacznikiem spowoduje umieszczenie go w nowym miejscu utworu.

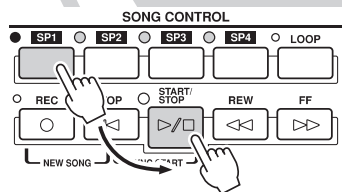
Proszę kontynuować wprowadzanie kolejnych znaczników w taki sam sposób. Poniższy rysunek przedstawia przykładowe rozmieszczenie znaczników w utworze.



▶ 3 Proszę zatrzymać odtwarzanie utworu.

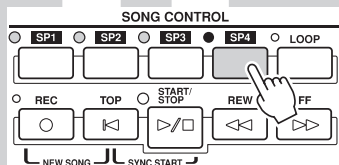
▶ 4 Teraz jest czas na wypróbowanie wprowadzonych w kroku 2 znaczników do poruszania się po utworze.

• Skok do znacznika i uruchomienie odtwarzania



W powyższym przykładzie odtwarzanie utworu zostanie uruchomione od początku taktu, w którym wprowadzony został znacznik [SP1] (krok #2).

• Skok do znacznika w czasie odtwarzania



W powyższym przykładzie w momencie naciśnięcia przycisku znacznika odtwarzanie odbywa się do końca bieżącego taktu, a następnie kontynuowane jest od taktu w którym wprowadzony został znacznik [SP4] (krok #2). Skok może być anulowany poprzez ponowne naciśnięcie przycisku znacznika w czasie gdy nie został on jeszcze wykonany (w czasie kończenia odtwarzania bieżącego taktu). Trzeba jednak pamiętać, by nie wykonać operacji podwójnego naciśnięcia przycisku.

▶ 5 Proszę zatrzymać odtwarzanie utworu.

■ Korzystanie ze znaczników dla odwarzania w pętli

Proszę spróbować użyć znaczników wprowadzonych w kroku #2 aby odtwarzać w pętli wybrane „odcinki” utworu.

▶ 1 Proszę przewinąć utwór do początku i uruchomić odtwarzanie.



UWAGA

- Znacznik można wprowadzić również zatrzymując odtwarzanie utworu w wybranym miejscu i dopiero wówczas 2-krotnie uderzając jeden z przycisków [SP1]-[SP4]. Niezależnie od trybu wprowadzenia znacznika (w czasie odtwarzania lub gdy jest ono zatrzymane) jest on umieszczany zawsze w pierwszej mierze wybranego taktu.

OSTRZEŻENIE

- Aby zachować układ znaczników proszę zapisać utwór w pamięci User, FD lub HD (jeżeli dysk twardej został zainstalowany). Proszę pamiętać, że w przypadku wybrania innego utworu lub odłączenia zasilania dane dotyczące znaczników zostaną utracone. Szczegółów proszę szukać na stronie 55 (krok #8).

UWAGA

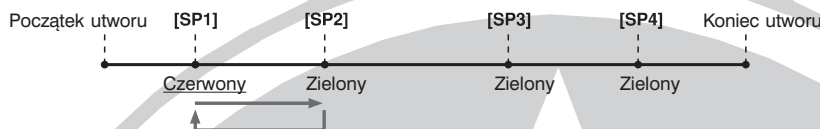
- W czasie wykonywania skoków pomiędzy znacznikami proszę pamiętać, by nie wykonać operacji podwójnego naciśnięcia przycisku (co powoduje zmianę definicji znacznika, por. krok #2).

Dioda sygnalizacyjna przycisku [SP1] zmieni swój kolor z zielonego na czerwony po przejściu odtwarzania przez punkt znacznika SP1.



2 Po odtworzeniu miejsca, w którym znajduje się znacznik SP1 proszę nacisnąć przycisk [LOOP].

Odtwarzanie będzie kontynuowane w pętli pomiędzy znacznikami SP1 i SP2 tak jak to pokazuje poniższy rysunek.



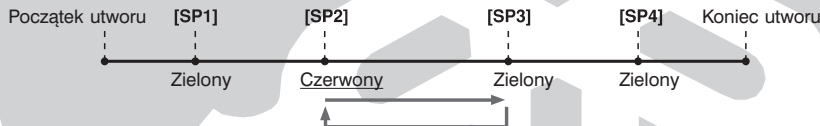
3 Proszę wyłączyć odtwarzaną pętlę ponownie naciskając przycisk [LOOP].

Pętla zdefiniowana w kroku #2 powtarzana jest nieprzerwanie do momentu ponownego naciśnięcia przycisku [LOOP], co sprawia, że odtwarzanie przechodzi poza znacznik SP2, (dioda sygnalizacyjna przycisku [SP2] zmienia kolor na czerwony) i zmierza w kierunku znacznika SP3.



4 Przed osiągnięciem znacznika SP3 proszę jeszcze raz za pomocą przycisku [LOOP] włączyć pętlę odtwarzania.

W ten sposób definiowana jest nowa pętla – pomiędzy znacznikami SP2 i SP3, tak jak to pokazuje poniższy rysunek.



5 Proszę próbować zapętlać pozostałe „odcinki” utworu, powtarzając kroki #3 i #4.

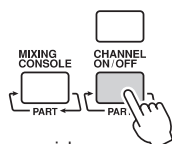
6 Proszę zatrzymać odtwarzanie.

Regulacja poziomu głośności wzajemnej partiami klawiatury a odtwarzanym utworem

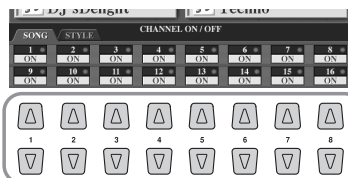
Po naciśnięciu przycisku [BALANCE] na wyświetlaczu pojawi się okno dialogowe miksera (strona 36). Poziomy głośności wzajemnej pomiędzy poszczególnymi partiami klawiatury, a odtwarzanym utworem mogą być regulowane za pomocą przycisków [1], [5], [6], [7] i [8].

Włączanie/wyłączanie poszczególnych partii utworu

Po naciśnięciu przycisku [CHANNEL ON/OFF] w dolnej części wyświetlacza pojawi się okno dialogowe. Każda z partii (kanał) utworu może być wyłączona/włączona za pomocą przycisków ekranowych [1]-[8].



Kolejne naciśnięcia przycisku [CHANNEL ON/OFF] przełączają pomiędzy oknami dialogowymi zawierającymi partie stylu i utworu.

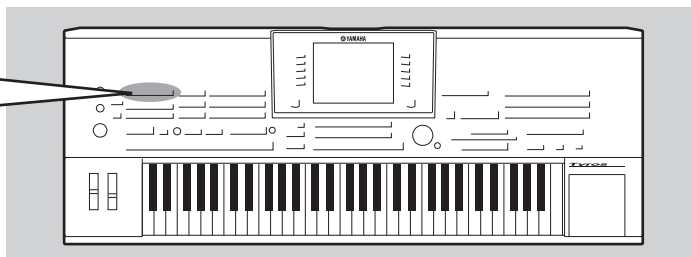


Aby włączyć lub wyłączyć daną partię wystarczy nacisnąć odpowiadający jej przycisk.

Śpiewanie do podłączonego mikrofonu

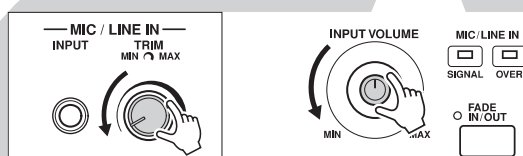
Szczegóły na stronie 130

Instrument TYROS wyposażony jest w gniazdo wejściowe, umożliwiające podłączanie różnorodnych źródeł sygnału, takich jak mikrofon, gitara elektryczna lub odtwarzacz CD, a następnie miksowanie tych sygnałów z dźwiękami powstającymi w samym instrumencie. To jednakże nie wszystko. Dzięki funkcji Vocal Harmony (strona 47) możliwe jest wzbogacanie linii wokalne lub gitarowej w efekty harmoniczne lub echa, jak również wykorzystanie instrumentu do zabawy w Karaoke poprzez zastosowanie różnorodnych efektów do linii wokalne i śpiewanie równoległe z akompaniamentem lub odtwarzanym utworem.



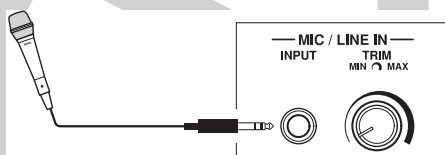
Podłączanie mikrofonu

- 1 Potencjometr [TRIM] (płyta tylna) oraz [INPUT VOLUME] (płyta przednia) proszę ustawić w położeniu minimum.



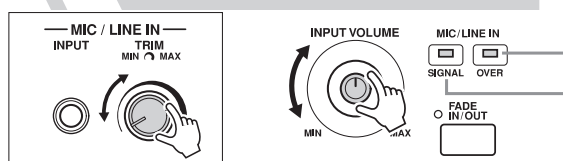
- 2 Proszę podłączyć mikrofon do gniazda MIC/LINE IN.

Mikrofon musi być wyposażony w standardowy wtyk typu jack (1/4")



- 3 Proszę włączyć zasilanie.
- 4 Śpiewając do mikrofonu proszę dokonać regulacji poziomów za pomocą potencjometrów [TRIM] (płyta tylna) oraz [INPUT VOLUME] (płyta przednia).

- Ponieważ poziom sygnału mikrofonowego może być zbyt niski, potencjometr [TRIM] można ustawić w pobliżu położenia maksimum.
- Regulację proszę przeprowadzać kontrolując stan sygnalizatorów OVER i SIGNAL.



Gdy poziom sygnału wejściowego jest zbyt duży zapala się sygnalizator OVER. Dokonując regulacji za pomocą potencjometru [INPUT LEVEL] należy pilnować, aby sygnalizator ten nie zapalał się.

Gdy poziom sygnału wejściowego jest dostatecznie wysoki sygnalizator SIGNAL świeci się na zielono.

UWAGA

- Aby uniknąć możliwych sprzężeń lub innych interferencji proszę izolować mikrofon od głośników instrumentu najlepiej jak to możliwe.

WAŻNE

- Ponieważ gniazdo wejściowe MIC/LINE IN charakteryzuje się dużą czułością może być przyczyną zakłóceń, gdy nic nie jest podłączone. Aby temu zaradzić proszę w takim przypadku zawsze ustawiać potencjometr [INPUT VOLUME] w położeniu minimum.

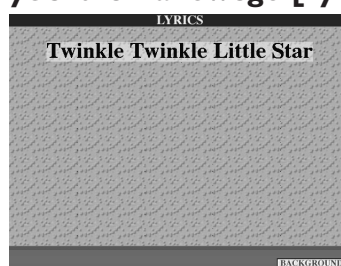
UWAGA

- Proszę upewnić się, że potencjometr [INPUT VOLUME] znajduje się w położeniu minimum, gdy:
 - do instrumentu podłączany jest mikrofon;
 - mikrofon jest odłączany;
 - wyłączane jest zasilanie instrumentu.
- Może się zdarzyć, że sygnał z mikrofonu będzie przesterowany mimo, że sygnalizator OVER nie zapala się. W takim przypadku proszę zmniejszyć czułość wejścia (potencjometrem [TRIM]), a następnie ponownie wyregulować poziom za pomocą potencjometru [INPUT LEVEL].
- Ponieważ sygnał pochodzący z miksera lub innego źródła liniowego może mieć zbyt duży poziom, proszę w takim przypadku zmniejszyć czułość za pomocą potencjometru [TRIM].

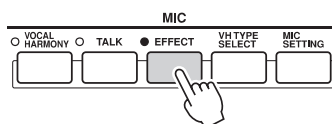
Piosenki z tekstem

Proszę spróbować odtworzyć utwór zawierający dane tekstowe, a następnie zaśpiewać do podłączonego mikrofonu.

- 1 Proszę wybrać utwór zawierający tekst (strona 43).
- 2 Naciskając przycisk [EXIT] proszę powrócić do głównego ekranu roboczego i przywołać wyświetlanie słów za pomocą przycisku ekranowego [Lyrics].



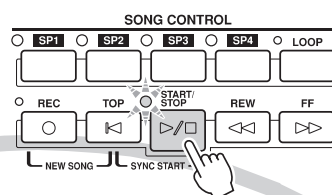
- ▶ **3** Jeżeli to konieczne w torze mikrofonowym proszę uaktywnić efekt.



- ▶ **4** Proszę uruchomić odtwarzanie utworu.

- ▶ **5** Proszę śpiewać odczytując tekst z wyświetlacza.

- ▶ **6** Proszę zatrzymać odtwarzanie.



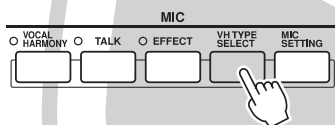
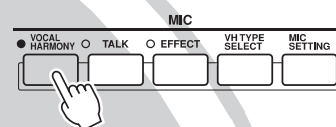
UWAGA

- Słowa pojawiające się na ekranie wyświetlacza mogą być kierowane również do wyjścia [VIDEO OUT]. Umożliwia to ciągłe wyświetlanie tekstu na monitorze zewnętrznym, podczas gdy na wyświetlaczu instrumentu pojawiają się inne ekrany robocze. Szczegóły na stronie 151.

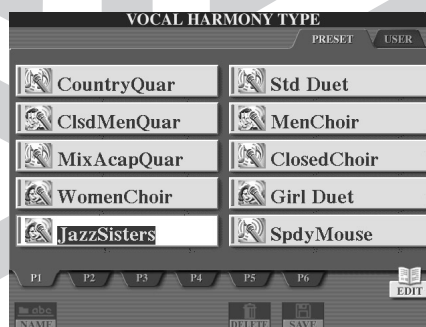
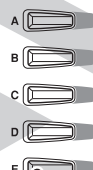
Korzystanie z harmonizera

Skorzystanie z zaawansowanej funkcji Vocal Harmony umożliwia dodanie do realizowanej przez śpiewającego partii wokalne głosów harmonizujących..

- ▶ **1** Proszę uruchomić funkcję Vocal Harmony.
- ▶ **2** Aby przywołać ekran wyboru typu efektu harmonizacji proszę nacisnąć przycisk [VH TYPE SELECT].



W niniejszym przykładzie wybrany został efekt „Jazz Sisters”.

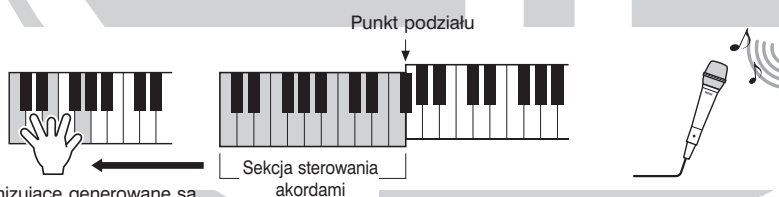


UWAGA

- Najbardziej prawdopodobną przyczyną faktu, iż dźwięki generowane przez harmonizer są zniekształcone lub „nieczyste” jest to, że mikrofon może odbierać dźwięki inne niż głos śpiewającego (np. realizowany w tle akompaniament). Najbardziej niekorzystny wpływ mają dźwięki o niskiej częstotliwości. Rozwiązaniem problemu jest na ogół:
 - śpiewanie w odległości tak bliskiej od mikrofonu jak to tylko jest możliwe;
 - użycie mikrofonu o charakterystyce wybitnie kierunkowej;
 - zmniejszenie poziomu głośności tła (ściszenie odtwarzanego akompaniamentu lub utworu).

- ▶ **3** Proszę uaktywnić przycisk [ACMP].

- ▶ **4** Proszę uderzyć i przytrzymać akord w lewej części klawiatury śpiewając w tym czasie.



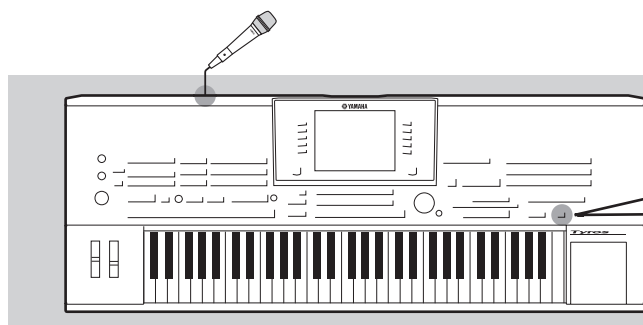
Głosy harmonizujące generowane są na podstawie rozpoznanego akordu. Proszę wypróbować różne akordy.

Akordy funkcji Vocal Harmony

Głosy harmonizujące generowane są na podstawie rozpoznanych akordów. W powyższym przykładzie były to akordy grane w lewej części klawiatury. Jednakże w zależności od trybu pracy funkcji Vocal Harmony, jak i rodzaju wykonywanej muzyki mogą to być akordy pochodzące z innych źródeł (wymienionych poniżej). Szczegóły na stronie 133.

Akordy dla funkcji Vocal Harmony	Wymagany tryb pracy funkcji
Akordy rozpoznane w sekcji sterowania przebiegiem akompaniamentu	CHORDAL
Akordy rozpoznane w sekcji partii Upper (RIGHT 1-3)	VOCODER
Akordy rozpoznane w sekcji partii Lower (LEFT)	VOCODER
Dane o akordach zawarte w pliku utworu (standard XF)	CHORDAL
Akordy rozpoznane na podstawie nut zawartych w pliku utworu	CHORDAL, VOCODER

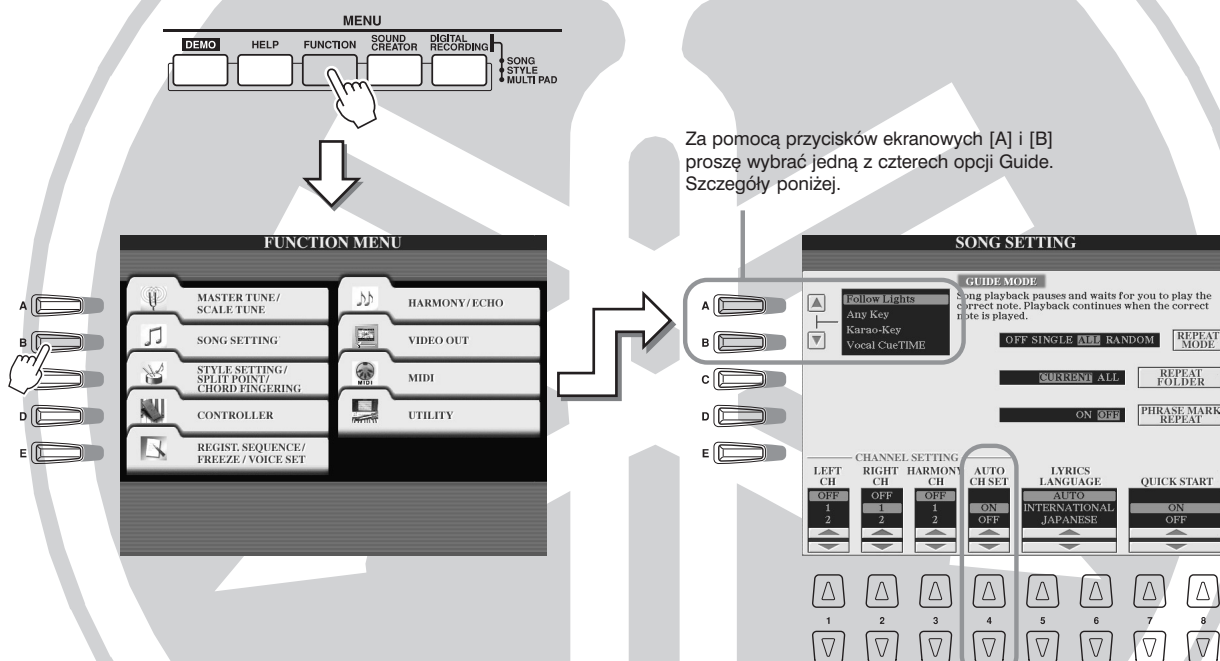
Ćwiczenia z użyciem funkcji Guide



Funkcja Guide, to sposób na łatwą i przyjemną naukę nowych utworów. Dzięki niej widoczne są dźwięki, które powinny być zagrane, kiedy powinny być zagrane i jak długo powinny trwać. Ponadto, dzięki możliwości podłączenia mikrofonu śpiewanie z akompaniamentem staje się ciekawsze i bardziej interesujące. Dzięki tej funkcji można również w efektywny sposób ćwiczyć utwory, korzystając z zapisu nutowego wyświetlanego na ekranie.

Wybór menu Guide

Korzystając z przedstawionej poniżej procedury proszę wybrać ekran SONG SETTING a następnie menu Guide.



Za pomocą przycisków ekranowych [A] i [B] proszę wybrać jedną z czterech opcji Guide. Szczegóły poniżej.

Ponieważ dostępne komercyjnie utwory mogą być już zaprogramowane do użycia z funkcją Guide, ten parametr powinien być włączony (ON).

Menu Guide dla ćwiczeń na klawiaturze

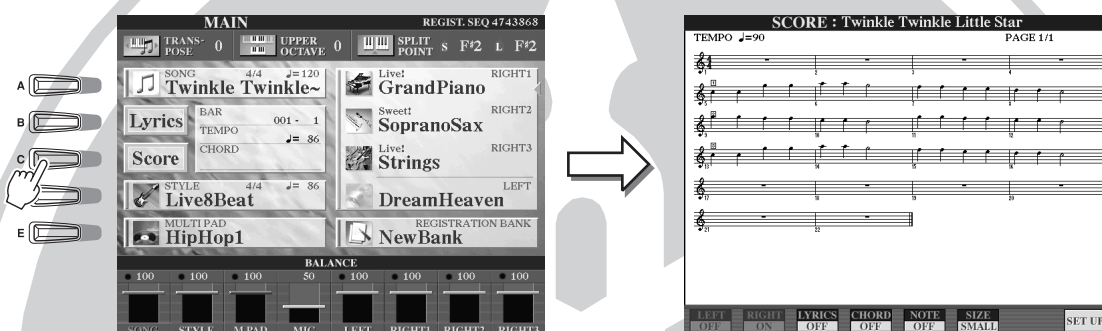
- **Follow Lights** Po wybraniu tej opcji odtwarzanie utworu jest wstrzymywane w oczekiwaniu na poprawnie zagrane dźwięki. Gdy dźwięki zostaną zagrane odtwarzanie jest kontynuowane. Opcja powstała dla instrumentów rodziny Clavinova i jest stosowana w ćwiczeniach doskonalących czytanie nut, wspomagane podświetlaniem klawiszy. Ponieważ instrument TYROS nie posiada podświetlanych klawiszy funkcja może być wykorzystana w połączeniu z zapisem nutowym, w którym kolejne grane dźwięki wskazywane są specjalnymi znacznikami.
- **Any Key** Po wybraniu tej opcji odtwarzanie utworu jest wstrzymywane w oczekiwaniu na uderzenie jakichkolwiek klawiszy. Uderzenie w klawisze w ściśle określonym rytmie (ćwiczonej partii) powoduje, że utwór odtwarzany jest w sposób płynny. W przypadku tej opcji uderzenie w klawisze nie generuje żadnych dźwięków.

Menu Guide dla ćwiczeń wokalnych

- **Karao-Key** Opcja umożliwia sterowanie przebiegiem utworu i akompaniamentu za pomocą jednego palca w czasie, gdy równolegle realizowana jest partia wokalna. Wystarczy uderzyć dowolny klawisz, a uruchomiony zostanie akompaniament wybranego utworu. W przypadku tej opcji uderzenie w klawisze nie generuje żadnych dźwięków.
- **Vocal Cue Time** Po wybraniu tej opcji odtwarzanie utworu jest wstrzymywane w oczekiwaniu na zaśpiewanie właściwych dźwięków. Gdy dźwięki zostaną zaśpiewane odtwarzanie jest kontynuowane.

Ćwiczenia na klawiaturze z użyciem opcji „Follow Lights”

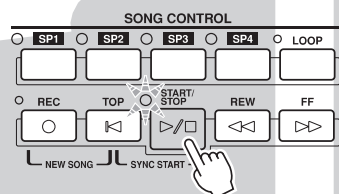
- **1** Proszę wybrać żądany utwór (strona 43).
- **2** Proszę przywołać ekran **SONG SETTING** (procedura z poprzedniej strony), a następnie wybrać opcję „Follow Lights”. Jeżeli to konieczne proszę sprecyzować kanał.
- **3** Aby powrócić do głównego ekranu roboczego proszę nacisnąć **[EXIT]**.
- **4** Naciskając przycisk ekranowy **[Score]** proszę przywołać ekran wyświetlania zapisu nutowego.



- **5** Proszę uaktywnić przycisk **[GUIDE]**.



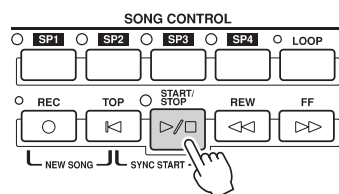
- **6** Proszę uruchomić odtwarzanie.



- **7** Odtwarzanie zostanie automatycznie wstrzymane, *Try it out!* wskazując że powinien zostać nagrany określony dźwięk. Proszę odszukać zaznaczoną nutę na wyświetlaczu.

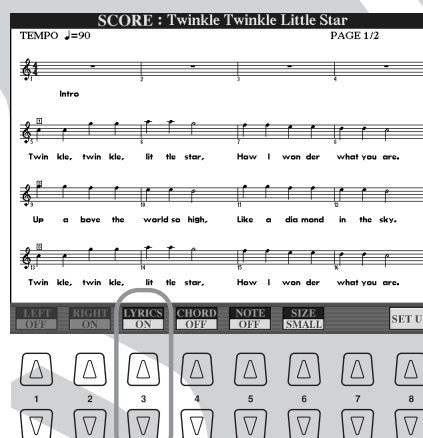


- **8** Aby przerwać sesję ćwiczeniową w dowolnym momencie proszę zatrzymać odtwarzanie utworu.

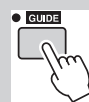


Ćwiczenia wokalne przy użyciu funkcji „Vocal Cue Time”

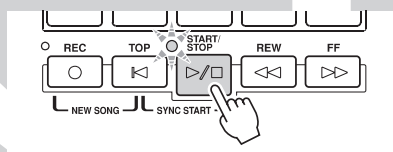
- ▶ **1** Proszę podłączyć mikrofon do instrumentu (stron 46).
- ▶ **2** Proszę wybrać utwór.
- ▶ **3** Koryzystając z procedury postępowania opisanej na stronie 48 proszę przywołać ekran roboczy **SONG SETTING** i wybrać opcję „Vocal Cue TIME”. Jeżeli to konieczne proszę skorygować parametry kanału.
- ▶ **4** Aby powrócić do głównego ekranu roboczego proszę nacisnąć przycisk [EXIT].
- ▶ **5** Naciskając przycisk ekranowy [Score] ([C]) proszę przywołać ekran wyświetlania zapisu nutowego.



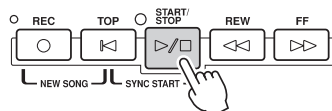
Proszę nacisnąć dolny przycisk ekranowy [3], aby w zapisie nutowym pojawiły się słowa.



- ▶ **6** Proszę uaktywnić przycisk [GUIDE].
- ▶ **7** Proszę uruchomić odtwarzanie

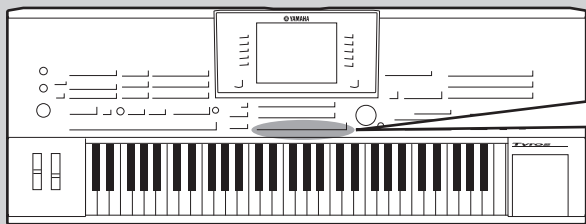


- ▶ **8** Odtwarzanie zostanie automatycznie wstrzymane, *Try it out!* a na wyświetlaczu zaznaczony zostanie dźwięk, który należy zaśpiewać. Proszę sprawdzić ekran wyświetlacza, aby zobaczyć jaki dźwięk należy zaśpiewać.
- ▶ **9** Aby przerwać ćwiczenia w dowolnym momencie proszę zatrzymać odtwarzanie.



Zapisywanie i przywoływanie konfiguracji – pamięć registryjna

Szczegóły na stronie 128



Zaawansowane funkcje i możliwości instrumentu TYROS wymuszają istnienie rozwiązań wspomagających przyspieszone zarządzanie bogactwem dostępnych parametrów. Funkcją taką jest pamięć registryjna, umożliwiającą zapamiętywanie praktycznie pełnej konfiguracji instrumentu i przywołanie jej w dowolnym momencie poprzez naciśnięcie jednego przycisku.

UWAGA

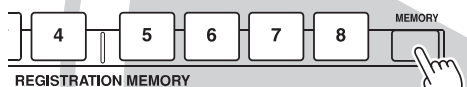
- Szczegółowy wykaz parametrów przechowywanych w pamięci registryjnej znajduje Państwo w broszurze „Data List”.

Zapisywanie bieżącej konfiguracji w pamięci registryjnej

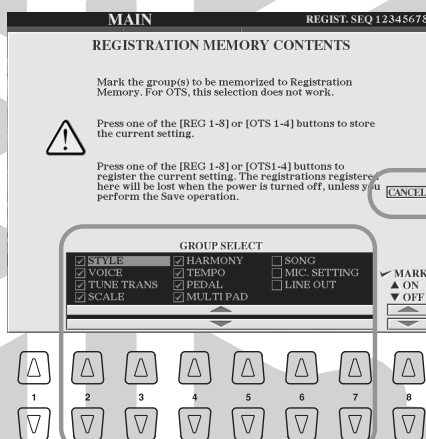
UWAGA

- Jeżeli w zestawie parametrów zapisywanych w pamięci registryjnej znajduje się utwór (SONG), do pamięci zostanie zapisana ścieżka dostępu do pliku. Ścieżki dostępu do plików z kolekcji DOC lub Disklavier Piano Soft (na oryginalnych nośnikach) nie są zapamiętywane. Aby zapamiętać ścieżkę dostępu do takiego utworu należy skopiować go do żądanej lokalizacji w pamięci User.

- Proszę skonfigurować instrument zgodnie ze swoim życzeniem (wybrać brzmienia, styl, efekty itd.).
- Proszę nacisnąć przycisk [MEMORY] w sekcji REGISTRATION MEMORY.



Dla każdej z grup parametrów można określić, czy mają one być zapisane w pamięci registryjnej (on), czy nie (off).



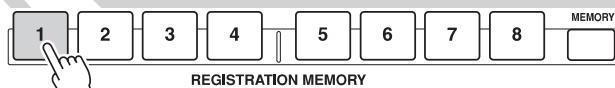
Za pomocą tego przycisku opuszcza się ekran funkcji pamięci registryjnej i powraca do poprzedniego ekranu roboczego.

Naciśnięcie włącza (umieszcza znacznik zaznaczenia) aktualnie wybraną grupę parametrów.

Naciśnięcie wyłącza (usuwa znacznik zaznaczenia) aktualnie wybraną grupę parametrów.

Przesuwa kursor pomiędzy grupami parametrów. Do tego celu można również wykorzystać pokrętkę [DATA ENTRY].

- Proszę nacisnąć jeden z numerowanych przycisków w sekcji REGISTRATION MEMORY, pod którym ma być zachowana bieżąca konfiguracja instrumentu.



Przycisk pod którym właśnie zapisano dane świeci się na czerwono.

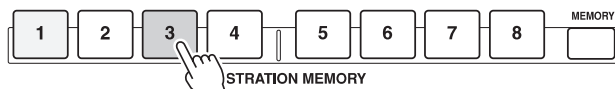
OSTRZEŻENIE

- Wszelkie dane zapisane uprzednio pod wybranym przyciskiem w sekcji REGISTRATION MEMORY zostaną skasowane i zastąpione nowymi.

OSTRZEŻENIE

- Dane zapamiętywane w krokach #1 – #4 są zapisywane tymczasowo w pamięci RAM (stron 65), która zostanie skasowana po wybraniu innego banku pamięci registryjnej lub jeżeli przed wykonaniem kroku #5 wyłączone zostało zasilanie.

- Powtarzając kroki #1 – #3 proszę zapamiętać inne konfiguracje.

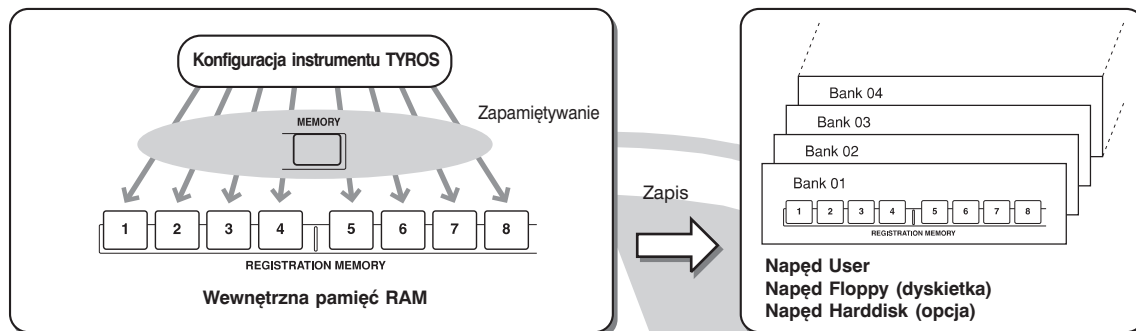


Przycisk pod którym właśnie zapisano dane świeci się na czerwono, zaś przyciski pod którymi istnieją wcześniej wpisane dane świecą się na zielono.

- Postępując zgodnie z opisem ze strony 52 proszę zapisać pełny bank registryjacji (8 konfiguracji) jako bank pamięci registryjnej w napędzie User (strona 30).

Zapisywanie banków pamięci registryjnej w napędzie User

Wszystkie osiem konfiguracji można zapisać jako jeden bank pamięci registryjnej. Liczba możliwych do zapisania banków ograniczona jest tylko i wyłącznie pojemnością pamięci instrumentu.



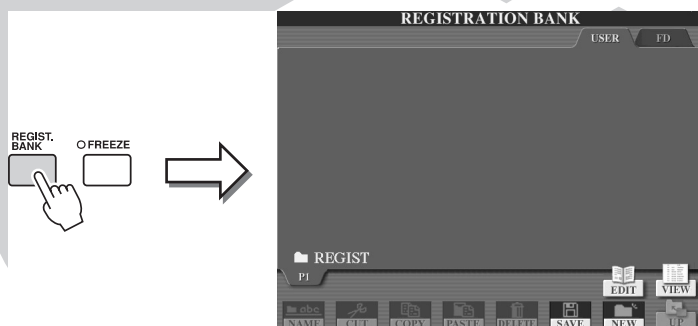
Aby z utworzonych konfiguracji można było skorzystać w przyszłości konieczne jest ich zapisanie w pamięci masowej (np. User lub Disk). Proszę pamiętać, że dopóki ustawienia te nie zostaną zapisane, konfiguracje zostaną utracone w momencie przywołania innego banku registryjacji lub po wyłączeniu zasilania.

Poniższa procedura przedstawia sposób zapisu banku w napędzie User.

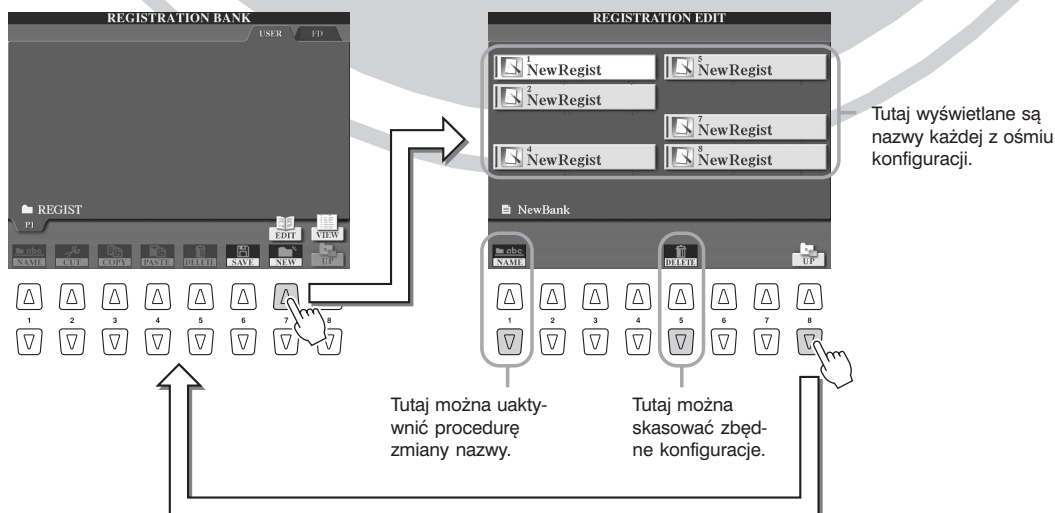
- **1** Proszę wpisać żądane konfiguracje pod przyciski w sekcji **REGISTRATION MEMORY** tak jak to opisano na stronie 51.
Nie ma potrzeby tworzenia wszystkich ośmiu konfiguracji. Jeżeli pod przyciskiem nie są wpisane żadne dane, wówczas będzie on zgaszony.
- **2** Aby przywołać ekran wyboru (typu Open/Save) banku pamięci registryjnej proszę nacisnąć przycisk [REGIST BANK].

UWAGA

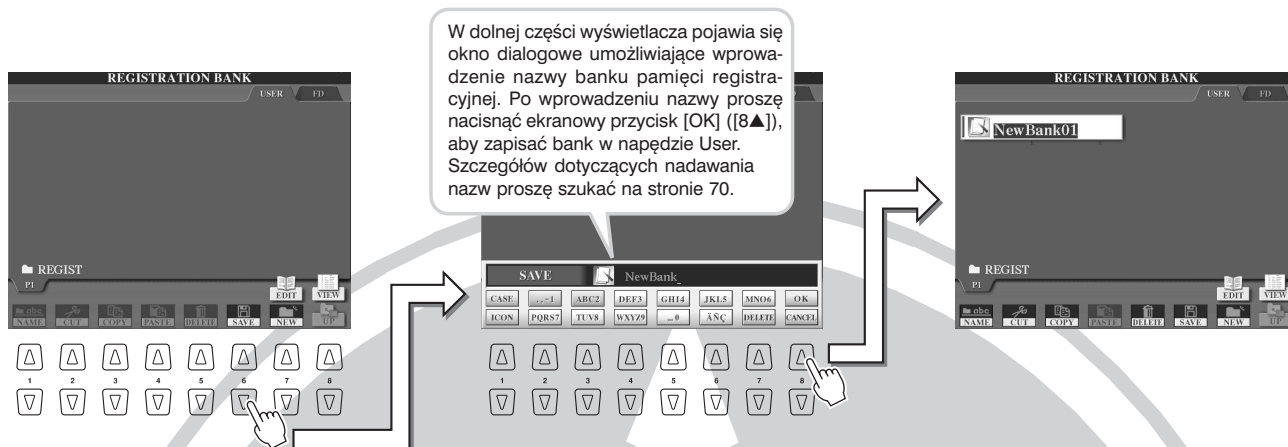
- Ekran wyboru banku można również przywołać z poziomu głównego ekranu roboczego.



- **3** Jeżeli to konieczne proszę przywołać ekran edycji registryjacji i zmienić niektóre z ustawień, takie jak np. nazwy.



- **4** Proszę powrócić do ekranu wyboru banku pamięci registryjnej i wykonać operację zapisu.



Przywoływanie konfiguracji z pamięci registryjnej

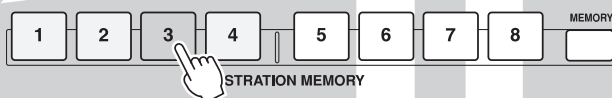
- **1** Proszę nacisnąć przycisk [REGIST BANK], aby przywołać ekran wyboru banku pamięci registryjnej.



- **2** Proszę wybrać bank.

Procedura wyboru jest tak sama jak dla brzmienia (strona 26) czy stylu (strona 32).

- **3** Proszę nacisnąć jeden ze świecących na zielono przycisków w sekcji REGISTRATION MEMORY.



Powoduje zatwierdzenie wyboru właściwej konfiguracji z banku.

■ Blokowanie wybranych parametrów – funkcja Freeze strona 128

Pamięć registryjna umożliwia zmianę konfiguracji za pomocą jednego przycisku. Zdarza się jednak, że nie jest konieczna zmiana wszystkich parametrów, a tylko części, mimo że przywoływane są kolejne konfiguracje. Przykładem może być sytuacja, w której wymagana jest zmiana brzmień i efektów, podczas gdy akompaniament pozostaje niezmienny. W takich przypadkach z pomocą przychodzi funkcja Freeze. Dzięki niej możliwe jest „zamrożenie” określonych grup parametrów w czasie przywoływania kolejnych konfiguracji z pamięci registryjnej.

- 1** Proszę zaznaczyć grupę parametrów, która ma być „zamrożona” (strona 128).

- 2** Proszę uaktywnić przycisk [FREEZE].

- 3** Proszę zmienić konfigurację (naciskając przycisk w sekcji REGISTRATION MEMORY).

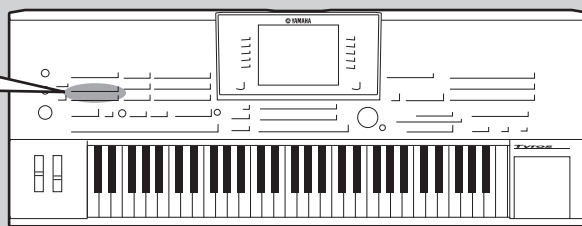
■ Korzystanie z uporządkowanej sekwencji rejestracji strona 128

Jakkolwiek korzystanie z przycisków pamięci registryjnej jest niezwykle wygodne w czasie pracy może się zdarzyć, że nie będzie czasu nawet na to by oderwać rękę od klawiatury i nacisnąć przycisk. Wówczas z pomocą może przyjść przełącznik nożny, do którego można przypisać sekwencję rejestracji i przywoływać je w zaprogramowanym porządku.

Rejestracja wykonan i utworów – funkcja Song Recording

Szczegóły na stronie 94

Zaawansowana a jednocześnie prosta w użyciu funkcja Song Creator umożliwia rejestrację wykonan na klawiaturze i ich zapis w napędzie User, Floppy lub Hard Disk (opcja). Wielokanałowa rejestracja, zaawansowane funkcje edycyjne, a także możliwość pełnej rejestracji akompaniamentów i sekwencji Multi Pad sprawiają, że w pełni zaaranżowany, profesjonalnie brzmiący utwór reprezentujący praktycznie dowolny gatunek muzyki może powstać błyskawicznie, a co najważniejsze, tworzony jest samodzielnie przez użytkownika.



• Nagrywanie metodą Quick

Najszybsza i najprostsza z metod nagrywania utworów, bez wnikania w szczegóły.

• Nagrywanie metodą Multi

Umożliwia nagrywanie danych na różnych kanałach do momentu aż powstanie pełna „wielowarstwowa” kompozycja. Przy użyciu tej metody możliwa jest również rejestracja danych na kilku kanałach jednocześnie. Aby skorzystać z tej możliwości należy przed rozpoczęciem nagrania przypisać odpowiednie kanały MIDI poszczególnym partiom instrumentalnym RIGHT 1-3, LEFT, sekwencjom Multi Pad oraz poszczególnym partiom akompaniamentu.

■ Operacje na pamięci w czasie nagrywania utworów



Nagrywanie

Obszar pamięci
zarezerwowany
dla nagrań (RAM)

Zapis

Do tego obszaru ładowane są dane utworu który ma być nagrywany/edytowany.

- **Gdy tworzony jest nowy utwór:**
Poprzez jednoczesne naciśnięcie przycisków [REC] oraz [TOP] wczytywany jest szablon utworu pustego.
- **Gdy nagranie/edycja dotyczy materiału wcześniej zarejestrowanego:**
Po wybraniu odpowiedniego typu pamięci (USER/FD/HD) proszę wskazać dane, które mają być wczytane.

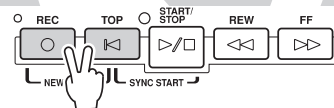
Typy pamięci, w których można zapisać zarejestrowane dane

- pamięć User
- napęd dyskietek (Floppy)
- twardy dysk (HD, opcja)



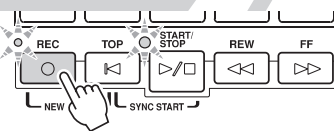
Nagrywanie metodą Quick

- 1 Proszę nacisnąć przycisk [REC] razem z przyciskiem [TOP] w sekcji SONG CONTROL, przygotowując w ten sposób szablon pustego utworu („New Song”).



- 2 Aby uruchomić tryb nagrywania proszę nacisnąć przycisk [REC].

Diody sygnalizacyjne przycisków [REC] oraz [START/STOP] będą migać.



- 3 Proszę przygotować instrument do gry, dokonując ustawień wszystkich niezbędnych parametrów. Poniżej prezentujemy listę szczegółów na które trzeba lub warto zwrócić uwagę przed rozpoczęciem nagrywania:

- Proszę sprawdzić status (włączona/wyłączona) poszczególnych partii instrumentalnych (RIGHT1, RIGHT2, RIGHT3, LEFT) strony 26, 27, 28
- Proszę sprawdzić brzmienia przypisane poszczególnym partiom instrumentalnym (RIGHT1, RIGHT2, RIGHT3, LEFT) strony 26, 27, 28
- Proszę ustalić żądaną wartość parametru tempa. strona 109
- Proszę określić metrum utworu, wybierając jeden ze stylów akompaniamentu (nawet jeżeli nie będzie on wykorzystywany). strona 32
- Jeżeli będą Państwo korzystać z automatycznego akompaniamentu proszę uaktywnić przyciski [ACMP] oraz [SYNC START]. strona 32
- Jeżeli będą Państwo korzystać z automatycznego akompaniamentu proszę dokonać niezbędnych ustawień za pomocą funkcji One Touch Setting. strona 36
- Proszę sprawdzić, czy wybrano właściwy styl akompaniamentu. Jeżeli to konieczne proszę wybrać inny. strona 32
- Proszę sprawdzić, czy wybrano właściwy bank sekwencji Multi Pad. Jeżeli to konieczne proszę wybrać inny. strona 38
- Jeżeli to konieczne proszę włączyć efekt HARMONY/ECHO. strona 39
- Jeżeli to konieczne proszę nacisnąć jeden z przycisków z grupy REGISTRATION MEMORY. strona 53

► 4 Proszę uruchomić nagrywanie.

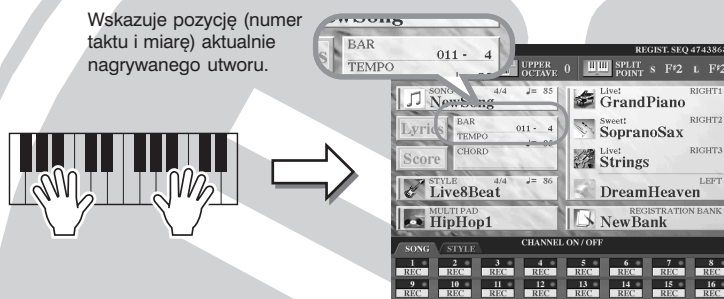
Try it out!

Po uruchomieniu nagrywania dioda sygnalizacyjna przycisku [REC] w sekcji SONG CONTROL zacznie się świecić światłem ciągłym. Poniżej znajduje się opis jak uruchomić nagrywanie.

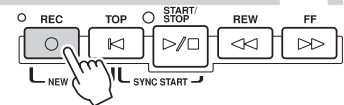
- **Rejestracja rozpoczyna się z chwilą uderzenia pierwszego dźwięku.**
 - Po uaktywnieniu przycisków [ACMP] oraz [SYNC START] akompaniament i rejestracja uruchamiane są w tym samym momencie po uderzeniu dowolnego klawisza w sekcji sterowania (na lewo od punktu podziału).
 - Gdy przyciski [ACMP] oraz [SYNC START] są nieaktywne rejestracja rozpoczyna się w momencie uderzenia pierwszego akordu w sekcji sterowania (na lewo od punktu podziału) z funkcją Stop Accompaniment (strona 33).
- **Rejestracja uruchamiana jest po naciśnięciu przycisku [START/STOP] w sekcji SONG CONTROL.**

Po uruchomieniu rejestracji w ten sposób nagrywana jest „cisza” do momentu uderzenia pierwszego dźwięku. Jest to użyteczne, gdy istnieje konieczność wprowadzenia taktu lub dwóch na początku utworu. Funkcja ta może być również użyteczna przy uruchamianiu utworu z jedną lub dwiema miarami „wstępu”.

 - Partie rytmiczne akompaniamentu i rejestracja uruchamiane są z naciśnięcia przycisku [START/STOP] w sekcji STYLE CONTROL.
- **Krótką sekwencją Multi Pad i rejestracja uruchamiane są w momencie naciśnięcia jednego z przycisków Multi Pad.**



► 5 Aby zatrzymać nagrywanie proszę nacisnąć przycisk [REC].



► 6 Proszę wysłuchać nowego nagrania.

Proszę nacisnąć przycisk [TOP], aby „przewinąć” utwór na początek, a następnie nacisnąć przycisk [START/STOP].



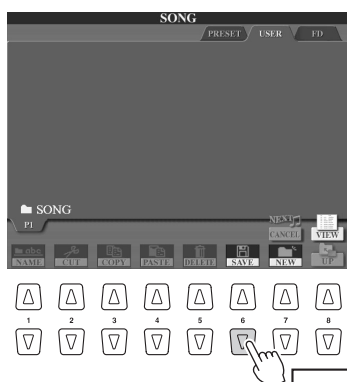
► 7 Jeżeli to konieczne proszę ponownie zarejestrować żądany fragment lub dograć materiał na końcu już nagranych.

Try it out!

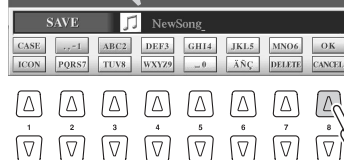
Proszę powtarzać kroki #2-#6. Uruchamiając rejestrację w wybranym momencie istnieje możliwość powtórnego nagrania wybranego fragmentu, a zawsze można dograć materiał na końcu już nagranych.

► 8 Proszę pamiętać o zapisaniu nagranych materiałów w pamięci USER lub FD.

Proszę przywołać ekran wyboru utworu USER lub FD (okno typu Open/Save) naciskając jeden z przycisków SONG i wykonać operację zapisu.



W dolnej części ekranu pojawia się okno dialogowe umożliwiające wprowadzenie nazwy. Po jej wprowadzeniu proszę nacisnąć przycisk ekranowy 8[Δ] ([OK]). Szczegółowy opis na stronie 70.



⚠ OSTRZEŻENIE

- Nagrany materiał będzie utracony, gdy nie zostanie zapisany w pamięci masowej za pomocą procedury z kroku #8. Proszę upewnić się, że materiał został zapisany.

■ Jeden utwór – szesnaście kanałów MIDI

Utwór może zawierać dane dla szesnastu niezależnych kanałów MIDI. W czasie nagrywania należy każdej partii przypisać określony kanał. Nagrywanie metodą Quick (opis na poprzedniej stronie) nie sprawia problemów – instrument sam troszczy się o właściwe przypisanie kanałów MIDI. Jednakże poszerzając swoją wiedzę o procesie nagrywania poprzez lekturę kolejnych rozdziałów zechcą Państwo z pewnością w większym stopniu kontrolować to co się dzieje i skorzystają z możliwości oferowanych przez metodę Multi.

● Standardowe przypisania kanałów MIDI do partii instrumentalnych

Kanał MIDI zarejestrowany w utworze	Partia domyślna podczas nagrywania utworu „od zera”	
1	RIGHT1	partie klawiatury
2	LEFT	
3	RIGHT2	
4	RIGHT3	
5	MULTI PAD 1	sekwencje Multi Pad
6	MULTI PAD 2	
7	MULTI PAD 3	
8	MULTI PAD 4	
9	RHYTHM 1	partie instrumentalne stylu akompaniamentu
10	RHYTHM 2	
11	BASS	
12	CHORD 1	
13	CHORD 2	
14	PAD	
15	PHRASE 1	
16	PHRASE 2	

● Metoda nagrywania a domyślne przypisania partii

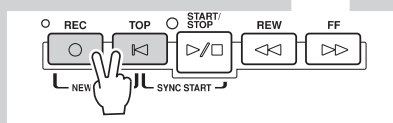
	Metoda Quick	Metoda Multi
W czasie nagrywania nowego utworu:	Wszystkie kanały przypisywane są automatycznie, zgodnie z parametrami zawartymi w tabeli obok.	Kanały, które mają być nagrywane muszą być uaktywnione ręcznie. Jednakże wstępne przypisanie partii instrumentalnych jest takie same jak w metodzie Quick.
W czasie ponownej rejestracji uprzednio nagrzanego materiału.	Przypisania kanałów do partii instrumentalnych są zachowywane zgodnie z uprzednio zarejestrowanymi.	Kanały, które mają być nagrywane muszą być uaktywnione ręcznie. Przypisania kanałów do partii instrumentalnych są zachowywane zgodnie z uprzednio zarejestrowanymi.

UWAGA

- Domyślne przypisania kanałów do partii instrumentalnych mogą być zmienione przed rozpoczęciem nagrywania. Mówiąc dokładniej, nawet po wprowadzeniu trybu nagrywania Quick (krok #2 poniżej) wciąż istnieje możliwość ingerencji w przypisanie kanałów za pośrednictwem metody Multi.

Nagrywanie metodą Multi

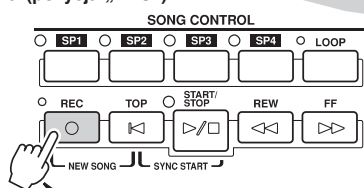
- 1 Proszę nacisnąć przycisk [REC] razem z przyciskiem [TOP] w sekcji SONG CONTROL, przygotowując w ten sposób szablon pustego utworu („New Song”).



- 2 Przytrzymując wciśnięty przycisk [REC] proszę wybrać kanał który ma być rejestrowany i przypisać mu partię w oknie dialogowym pojawiającym się w dolnej części wyświetlacza.

Tutaj proszę uaktywnić kanał 1 do nagrania (pozycja „REC”).

Tutaj przypisywana jest partia do uaktywnionego kanału.



Przytrzymując wciśnięty przycisk [REC]...
... proszę uaktywnić żądany kanał do nagrywania.



* Proszę wybrać kanał przeznaczony do nagrania i przypisać mu żądaną partię instrumentalną.

- **3** Proszę wprowadzić wszystkie niezbędne zmiany w konfiguracji instrumentu (listę zagadnień znajdą Państwo w kroku #3 opisu metody Quick).

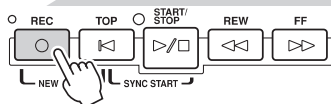
► **4** Proszę uruchmić nagrywanie.

Try it out!

Rejestracja jest uruchamiana w taki sam sposób jak w metodzie Quick.

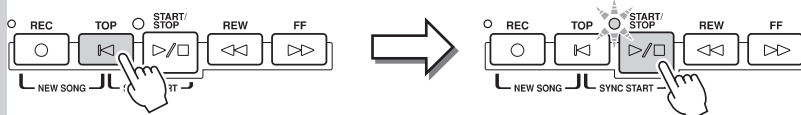


- **5** Aby zatrzymać nagrywanie proszę nacisnąć przycisk [REC].



- **6** Proszę przeprowadzić próbny odsłuch.

Aby przewinąć zarejestrowany materiał do początku proszę nacisnąć przycisk [TOP], a następnie uruchomić odtwarzanie naciskając przycisk [START/STOP] w sekcji SONG CONTROL.



- **7** Jeżeli to konieczne proszę nagrać inny kanał.

Try it out!

Wystarczy powtarzać kroki #2 – #6.

- **8** Proszę pamiętać o zapisaniu nagranych materiału w pamięci USER lub FD.

Proszę przywołać ekran wyboru utworu USER lub FD (okno typu Open/Save) naciskając jeden z przycisków SONG i wykonać operację zapisu. Szczegóły w kroku #8 na stronie 55.

OSTRZEŻENIE

- Nagrany materiał będzie utracony, gdy nie zostanie zapisany w pamięci masowej za pomocą procedury z kroku #8. Proszę upewnić się, że materiał został zapisany.

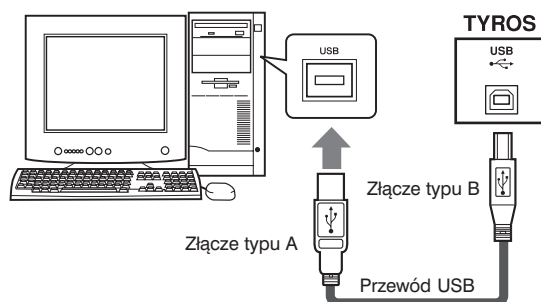
■ **Powtórne nagrywanie lub edycja materiału już nagranych**

W niniejszym „Krótkim przewodniku” zaprezentowaliśmy jedynie sposób, w jaki stworzyć nowy utwór. Wypisane poniżej parametry lub ich grupy wchodzące w skład funkcji Song Creator umożliwiają powtórne nagranie lub edycję już zarejestrowanego materiału.

- Powtórna rejestracja określonego fragmentu utworu za pomocą funkcji Punch In/Out strona 94
- Edycja danych nagranych na poszczególnych kanałach
 - Kwantyzacja strona 96
 - Kasowanie danych na określonym kanale strona 96
 - Łączenie (merge) danych pochodzących z dwóch różnych kanałów strona 97
 - Transpozycja nut na określonym kanale strona 97
 - Parametry konfiguracyjne (initial), takie jak brzmienie, głośność, tempo itd. strona 97
- Edycja danych akordowych za pośrednictwem listy zdarzeń strona 98
- Edycja komunikatów kanałowych za pośrednictwem listy zdarzeń strona 100
- Edycja komunikatów System Exclusive za pośrednictwem listy zdarzeń strona 106
- Edycja słów utworów za pośrednictwem listy zdarzeń strona 106

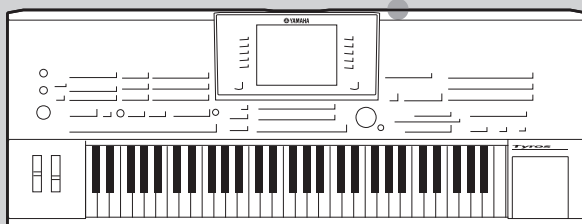
Podłączanie do komputera

Ustawiając połączenie MIDI pomiędzy instrumentem TYROS a komputerem osobistym uzyskujemy możliwość kontroli, edycji oraz zarządzania danymi zgromadzonymi w instrumencie. Można np. za pomocą dołączonego do zestawu oprogramowania edytować brzmienia TYROS. Przy użyciu innego programu – File Utility – możliwe jest zarządzanie plikami zapisanymi w napędach USER/FD/HD (opcja).



USB

USB, to skrót od słów Universal Serial Bus. Jest to popularny obecnie interfejs umożliwiający łączenie komputerów z urządzeniami peryferyjnymi, zapewniający znacznie szybszą transmisję danych niż standardowy port szeregowy. Inną jego zaletą jest możliwość podłączania i odłączania urządzeń w czasie pracy komputera.



UWAGA

- Istnieją dwa sposoby podłączenia instrumentu do komputera: za pomocą kabla USB lub MIDI. W dalszej części omawiane są połączenia za pośrednictwem USB.

■ Co można zrobić korzystając z komputera

- Zarządzać plikami danych w napędach USER/FD/HD (opcja) za pomocą programu File Utility znajdującego na dołączonej do instrumentu płycie CD-ROM. Oprogramowanie umożliwia dwukierunkową transmisję danych.
- Tworzyć nowe brzmienia użytkownika (Custom Voice) za pomocą programu Voice Editor znajdującego się na dołączonej do instrumentu płycie CD-ROM.
- Rejestrować dane wykonawcze (ze wszystkich 16 kanałów) w programie sekwencerowym, np. XGWorks. Po nagraniu możliwa jest edycja danych i ponowne odtworzenie materiału przy użyciu modułu brzmieniowego TYROS.

⚠ OSTRZEŻENIE

Odłączanie/podłączanie przewodu USB lub włączanie/wyłączanie instrumentu może spowodować zakłócenia komunikacji i zawieszenie systemu operacyjnego instrumentu/komputera. Proszę nie zrywać połączenia USB ani włączać/wyłączać zasilania w czasie gdy trwają poniższe procedury:

- Instrument rozpoznaje urządzenie lub ładowane są sterowniki.
- Uruchamiany bądź zatrzymywany jest system operacyjny.
- Działanie systemu komputerowego jest zawieszone (przy użyciu funkcji zarządzania energią, takich jak uśpienie lub hibernacja).
- Uruchomiony jest jakakolwiek aplikacja obsługująca MIDI.

System komputerowy/instrumentu może ulec zawieszeniu także wtedy, gdy:

- Włączanie/wyłączanie zasilania lub podłączanie/odłączanie przewodu odbywa się zbyt często.
- W czasie transmisji danych MIDI wprowadzony został tryb uśpienia lub uruchomione zostało przywracanie systemu.
- Podłączono lub odłączono przewód USB w czasie gdy instrument był włączony.
- W czasie masowych transferów danych włączono/wyłączono instrument/komputer lub próbowano instalować sterowniki.

Przygotowania

Procedura przedstawiona poniżej ma charakter podstawowy. Szczegółów proszę szukać w oddzielnym przewodniku instalacyjnym.

► 1 Proszę określić minimalne wymagania systemowe dla oprogramowania, z którego zamierzają Państwo korzystać.

- Dane dotyczące oprogramowania na płycie dołączonej do zestawu znajdują się w dodatku do niniejszej instrukcji obsługi.
- Dla innych programów proszę skorzystać z odpowiednich podręczników i dokumentacji.

► 2 Za pomocą przewodu USB proszę połączyć komputer z instrumentem.

► **3 Proszę uruchomić komputer i zainstalować odpowiedni sterownik MIDI.**

- Dla komputerów z systemem Windows proszę zainstalować sterownik USB MIDI. Szczegóły w dodatku do niniejszej instrukcji obsługi.
- Dla komputerów Macintosh proszę zainstalować OMS. Szczegóły w dodatku do niniejszej instrukcji obsługi.

► **4 Proszę zainstalować żądane oprogramowanie.**

- Informacje dotyczące oprogramowania na płycie dołączonej do zestawu znajdują się w dodatku do niniejszej instrukcji obsługi.
- Dla innych programów proszę skorzystać z odpowiednich podręczników i dokumentacji.

Korzystanie z edytora brzmień (Voice Editor)

Paleta brzmieniowa instrumentu TYROS może być rozszerzana poprzez tworzenie przez użytkownika za pomocą specjalnego edytora własnych, oryginalnych brzmień. Brzmienia mogą być zapisywane w napędzie PRESET, a następnie przywoływane po naciśnięciu przycisku [CUSTOM VOICE].

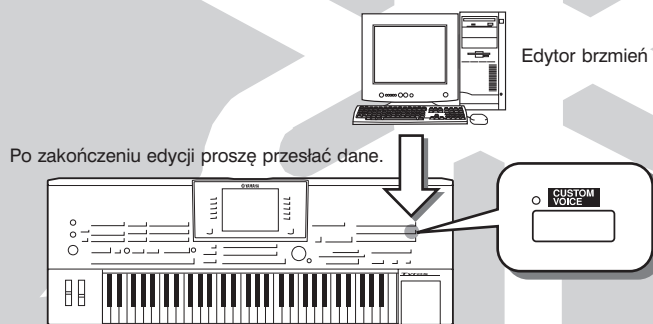
► **1 Proszę włączyć komputer, a następnie instrument.**

► **2 Proszę uruchomić edytor brzmień.**

► **3 Proszę dokonać edycji parametrów i utworzyć własne brzmienie.**

Szczegółów proszę szukać w dokumentacji programu na dołączonej płycie CD-ROM.

► **4 Po zakończeniu edycji proszę dokonać transmisji danych z komputera do instrumentu**



► **5 Proszę zamknąć program Voice Editor.**

► **6 Proszę nacisnąć przycisk [CUSTOM VOICE] i spróbować grać z użyciem nowego brzmienia.**

Try it out!



Korzystanie z programu File Utility

► **1 Proszę uruchomić komputer a następnie instrument.**

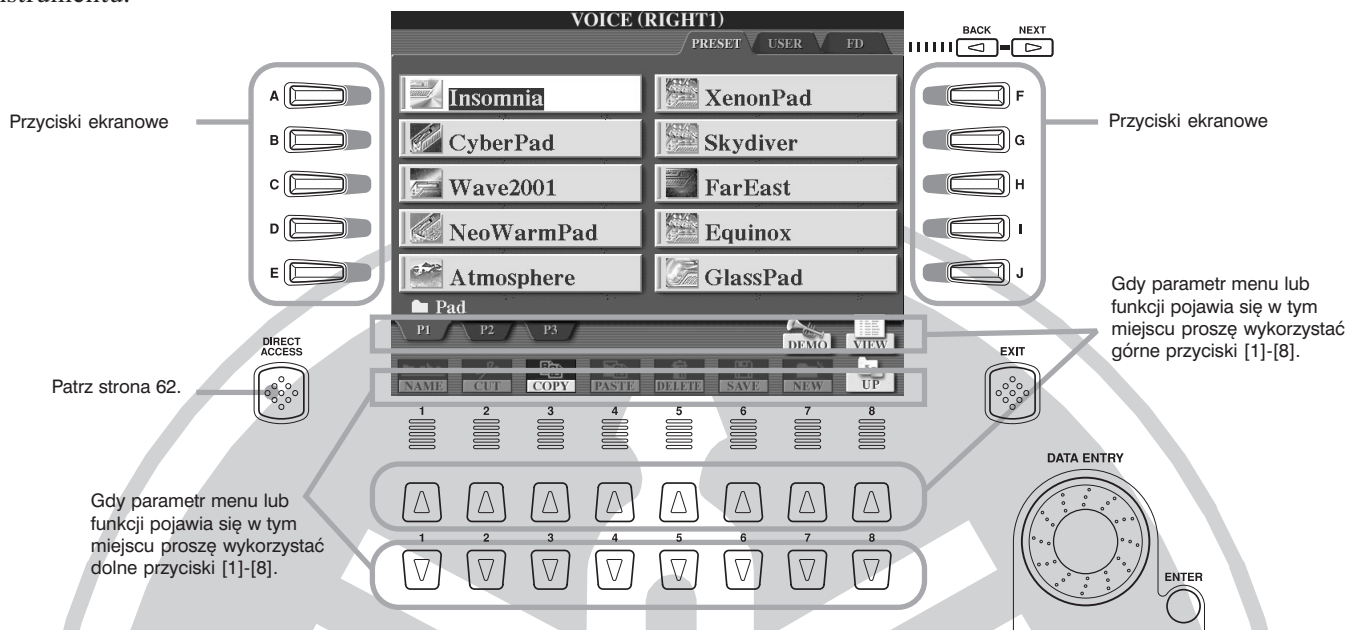
► **2 Proszę uruchomić program File Utility.**

► **3 Proszę zarządzać plikami/folderami w napędach USER/FD/HD (opcja) za pomocą programu.**

Szczegóły znajdą Państwo w dokumentacji na płycie CD-ROM.

Sterowanie za pośrednictwem wyświetlacza

Instrument wyposażony jest w wyjątkowo duży wyświetlacz ciekłokrystaliczny. Za jego pośrednictwem mają Państwo dostęp do dużej ilości parametrów w jednym momencie, a także możliwość wygodnej i intuicyjnej obsługi wszystkich funkcji instrumentu.



■ Przyciski ekranowe

Przyciski ekranowe [A] – [J] wykorzystywane są do wybierania odpowiednich parametrów lub ustawień z menu. W powyższym przykładzie (okno dialogowe typu Open/Save, strona 66) przyciski te mogą być użyte do wybrania żądanych brzmień. Przyciski ekranowe [1] – [8] podzielone zostały na dwie grupy: przycisków górnych i dolnych, odpowiedzialnych za funkcje i parametry pojawiające się bezpośrednio nad nimi. W powyższym przykładzie, górna grupa przycisków [1] – [8] służy do wybierania jednego z menu [P1] – [VIEW], podczas gdy dolna grupa pozwala wybrać jedno z menu [NAME] – [UP]. Jednocześnie proszę zauważyć, że górne przyciski [4] – [6] są nieaktywne, ponieważ nie zostały im przypisane żadne funkcje.

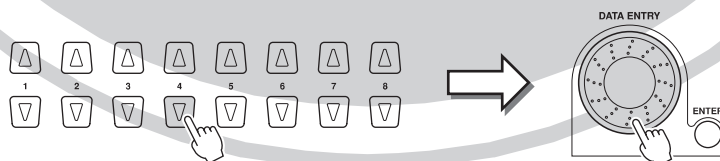
■ Pokrętko [DATA ENTRY] i przycisk [ENTER]

W zależności od aktualnie wybranego ekranu roboczego pokrętko może być wykorzystane na dwa sposoby.

● Wprowadzanie wartości

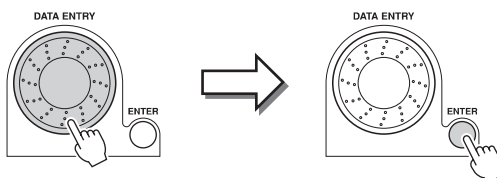
Dla parametrów wyświetlanych w dolnej części głównego ekranu roboczego (np. suwaki w oknie miksera, strona 36) pokrętko [DATA ENTRY] w połączeniu z przyciskami ekranowymi [1] – [8] stanowi precyzyjne narzędzie umożliwiające wprowadzenie żądanej wartości. Wystarczy po naciśnięciu odpowiedniego przycisku ekranowego (nazwa zmienia kolor) wykonać obrót pokrętki w odpowiednim kierunku i ustalić żądaną wartość parametru.

Ta użyteczna technika jest niezwykle skuteczna również w przypadku okien dialogowych, takich jak Tempo czy Transpose. Po pojawieniu się takiego okna wystarczy wykonać obrót pokrętki w odpowiednim kierunku, ustalając żądaną wartość parametru i zamknąć okno naciskając przycisk [ENTER].



● Wybieranie plików (brzmień, stylów, utworów itp.)

W czasie gdy otwarte jest okno dialogowe typu Open/Save (strona 66) pokrętko [DATA ENTRY] wraz z przyciskiem [ENTER] mogą być wykorzystane do wybierania plików (brzmień, stylów, utworów itp.). Obracanie pokrętki powoduje przemieszczanie się podświetlenia wzdłuż dostępnej listy plików, a naciśnięcie przycisku [ENTER] przywołuje aktualnie wskazywane dane. W powyższym przykładzie wystarczy obracać pokrętkę w taki sposób, aby podświetlenie wskazywało żądaną nazwę brzmienia, a następnie nacisnąć [ENTER], przywołując wskazane brzmienie.



■ Przyciski [BACK]/[NEXT]

Zasadniczo przyciski te służą do przemieszczania się pomiędzy zakładkami na stronach, które takie posiadają (np. ekran typu Open/Save).



■ Przycisk [EXIT]

Niezależnie od tego, jakie miejsce w hierarchii zajmuje aktualnie wyświetlany ekran funkcyjny, naciśnięcie przycisku [EXIT] spowoduje powrót ekranu do wyższego poziomu, lub do ekranu normalnego trybu pracy.

Ponieważ instrument TYROS posiada wiele różnych ekranów funkcyjnych, mogą Państwo czasem stracić pewność, do której funkcji odnosi się dany ekran. W takim przypadku możliwy jest powrót do funkcji wyjściowej przez kilkakrotne naciśnięcie przycisku [EXIT]. Spowoduje to powrót do głównego ekranu – tego samego, który pojawia się po włączeniu zasilania instrumentu (stron 24).



Komunikaty ekranowe Help/Display

■ Komunikaty pomocy (Help)

Komunikaty pomocy ekranowej dostarczają pełnego opisu głównych funkcji i możliwości oferowanych przez instrument TYROS.

1 Proszę nacisnąć przycisk [HELP].

➔

2 Proszę wybrać żądany temat pomocy.

➔

3 Proszę przywołać opis wybranego tematu.

Jeżeli to konieczne proszę wybrać język opisu. Wybór dokonany w tym miejscu ma zastosowanie do innych komunikatów pojawiających się w trakcie wykonywania operacji.

UWAGA

- Wybór różnych języków może być przyczyną różnych problemów
- Niektóre znaki w nazwach plików mogą być opuszczone lub przekłamane.
- Dostęp do tych plików może być zablokowany.

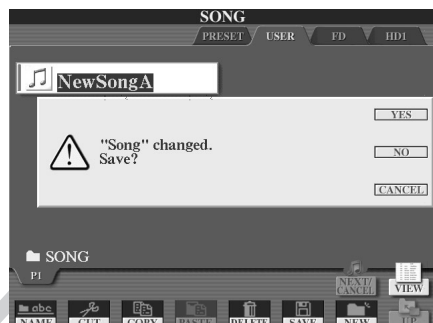
Przywrócenie właściwego języka rozwiązuje powyższe problemy. Podobne problemy mogą wystąpić w czasie odczytu plików na komputerach wyposażonych w systemy operacyjne w różnych wersjach językowych.



Te przyciski proszę wykorzystać do wybierania kolejnych stron opisu.

■ Komunikaty ekranowe Display

Dzięki dużej powierzchni wyświetlania jaką dysponuje ekran TYROS, system operacyjny instrumentu może wyświetlać dodatkowe informacje-wskazówki pomocne przy wykonywaniu różnych czynności. Po pojawieniu się takiego komunikatu proszę postępować zgodnie z opisem naciskając odpowiedni przycisk ekranowy.



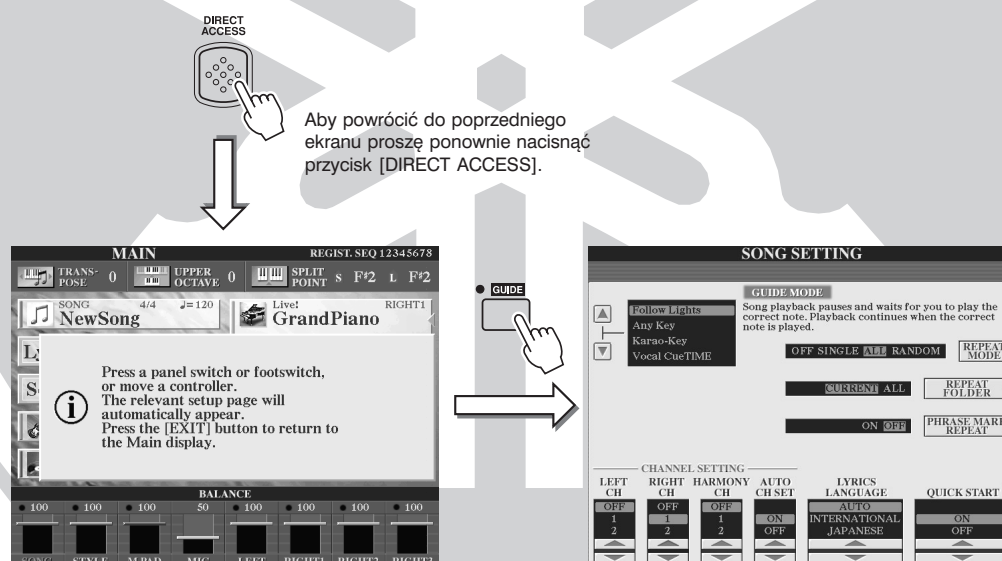
UWAGA

- Komunikaty mogą być wyświetlane w jednym z 5 dostępnych języków. Wyboru proszę dokonać korzystając z opisu ze strony 61.

Funkcja Direct Access – natychmiastowy dostęp do funkcji

Za pośrednictwem tej funkcji możliwe jest natychmiastowe wywołanieżądanego ekranu. Po naciśnięciu przycisku [DIRECT ACCESS] wyświetlony zostanie komunikat proszący o naciśnięcie przycisku odpowiadającegożądanęj funkcji. Wystarczy wówczas nacisnąć odpowiedni przycisk. W poniższym przykładzie wywołany został ekran umożliwiający zmianę ustawień funkcji Guide(strona 48).

Tabela funkcji dostępnych przy użyciu funkcji DIRECT ACCESS znajduje się oddzielnej publikacji Data List.



UWAGA

- Istnieje wygodna metoda powrotu do głównego ekranu roboczego (strona 24) z każdego innego ekranu: wystarczy nacisnąć przycisk [DIRECT ACCESS], a następnie [EXIT].

Podstawowa struktura plików/folderów i napędów

Instrument wykorzystuje różnorodne typy danych, takie jak brzmienia, style, utwory czy konfiguracje pamięci registryjnej. Większość z tych danych została już zaprogramowana i znajduje się w pamięci instrumentu. Za pomocą różnych funkcji edycyjnych użytkownik może tworzyć nowe dane. Wszystkie są zapisywane w oddzielnych plikach – tak jak to odbywa się w komputerze osobistym.

Poniżej prezentujemy podstawową strukturę plików/folderów i sposoby zarządzania nimi w instrumencie.

■ Pliki danych

System TYORS zarządza 11 rodzajami plików. Pliki mogą być przeglądane i wybierane za pomocą odpowiedniego okna dialogowego typu Open/Save.

- **Brzmienia (instrumentalne)** strony 26, 78
- **Style** strony 32, 108
- **Utwory** strony 43, 88
- **Banki sekwencji Multi Pad** strony 38, 124
- **Konfiguracje efektów**
 - Vocal Harmony* strony 47, 130
 - Efekty użytkownika (User Effects)* strona 138
 - Ustawienia korekcji użytkownika (User Master EQ)* strona 139
 - Ustawienia kompresora użytkownika (User Master Compressor)* strona 140
- **Konfiguracje MIDI**
 - Szablony MIDI strona 145
- **Konfiguracje systemowe** strona 159
- **Dane funkcji Music Finder**** strony 40, 126, 159
- **Tapeta wyświetlana w tle głównego ekranu roboczego** strona 158
- **Tapeta wyświetlana pod tekstem** strona 90

* Te dane nie mogą być zapisywane indywidualnie.

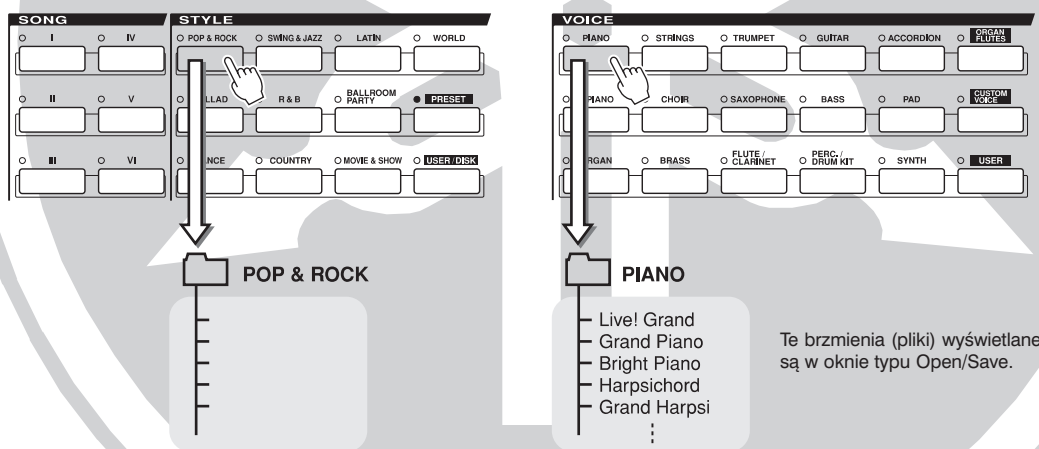
** Wszystkie rekordy danych (fabryczne i dodatkowo utworzone przez użytkownika) zapisywane są w pojedynczym pliku.

UWAGA

- Tapeta wyświetlana w tle głównego ekranu roboczego i tapeta wyświetlana pod tekstem nie mogą być utworzone przy użyciu instrumentu.

■ Grupy plików i folderów

Zaprezentowane wyżej rodzaje plików są organizowane w foldery i jako takie zapisywane. W przypadku brzmień w folderze zapisywane są brzmienia należące do tej samej kategorii (np. Piano, Strings czy Trumpet). Podobnie zorganizowane są przyciski na płycie czołowej, które można traktować jak foldery dla brzmień i stylów akompaniamentu.

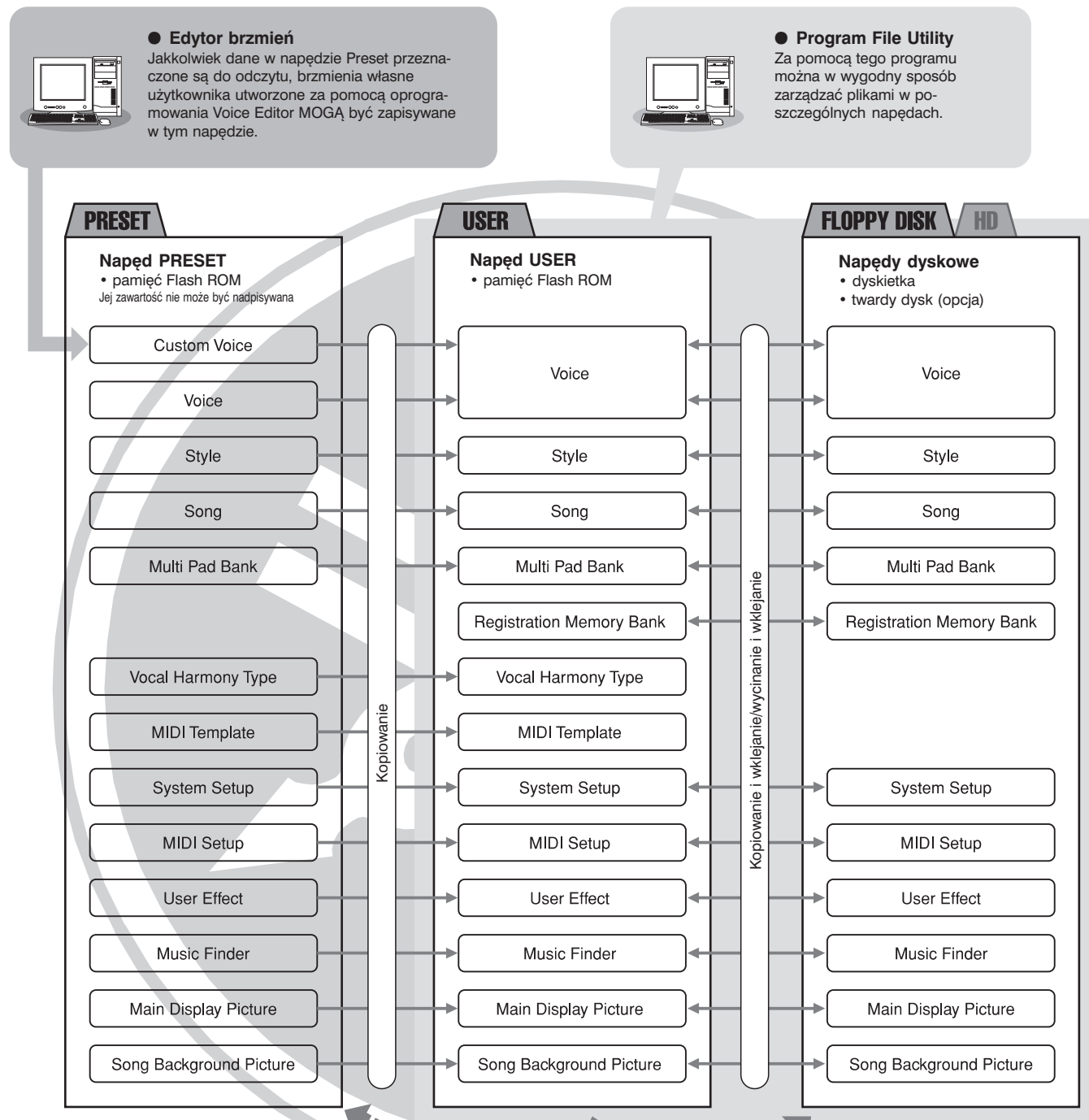


■ Rodzaje pamięci (napędy), w których zapisywane są foldery/pliki

Foldery/pliki mogą być zapisane w następujących rodzajach pamięci.

- **Napęd PRESET** Tutaj przechowywane są foldery/pliki fabrycznie zaprogramowane i wpisane na stałe do pamięci instrumentu. Ponieważ napęd wykorzystuje pamięć typu ROM (tylko do odczytu) nie można w nim zapisać żadnych danych.
- **Napęd USER** Pliki przechowywane w tym miejscu zawierają dane utworzone lub zmienione przez użytkownika przy użyciu różnych funkcji. Napęd ten korzysta z pamięci typu Flash ROM, dlatego jej zawartość jest podtrzymywana nawet po wyłączeniu zasilania.
- **Napęd FD** Pliki tworzone przez użytkownika mogą być również zapisywane na dyskietce. Z tym napędem mogą być również wykorzystywane kolekcje komercyjne. Oczywiście pliki są dostępne dopiero po włożeniu odpowiedniej dyskietki.
- **Napęd HD (opcja)** W wnętrzu instrumentu można zainstalować twardy dysk, na którym mogą być zapisywane wszystkie dane utworzone przez użytkownika.

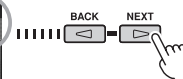
■ Pliki a rodzaje pamięci



Rysunek przedstawia ekran typu Open/Save jaki pojawia się po naciśnięciu przycisku [PIANO] w sekcji VOICE.

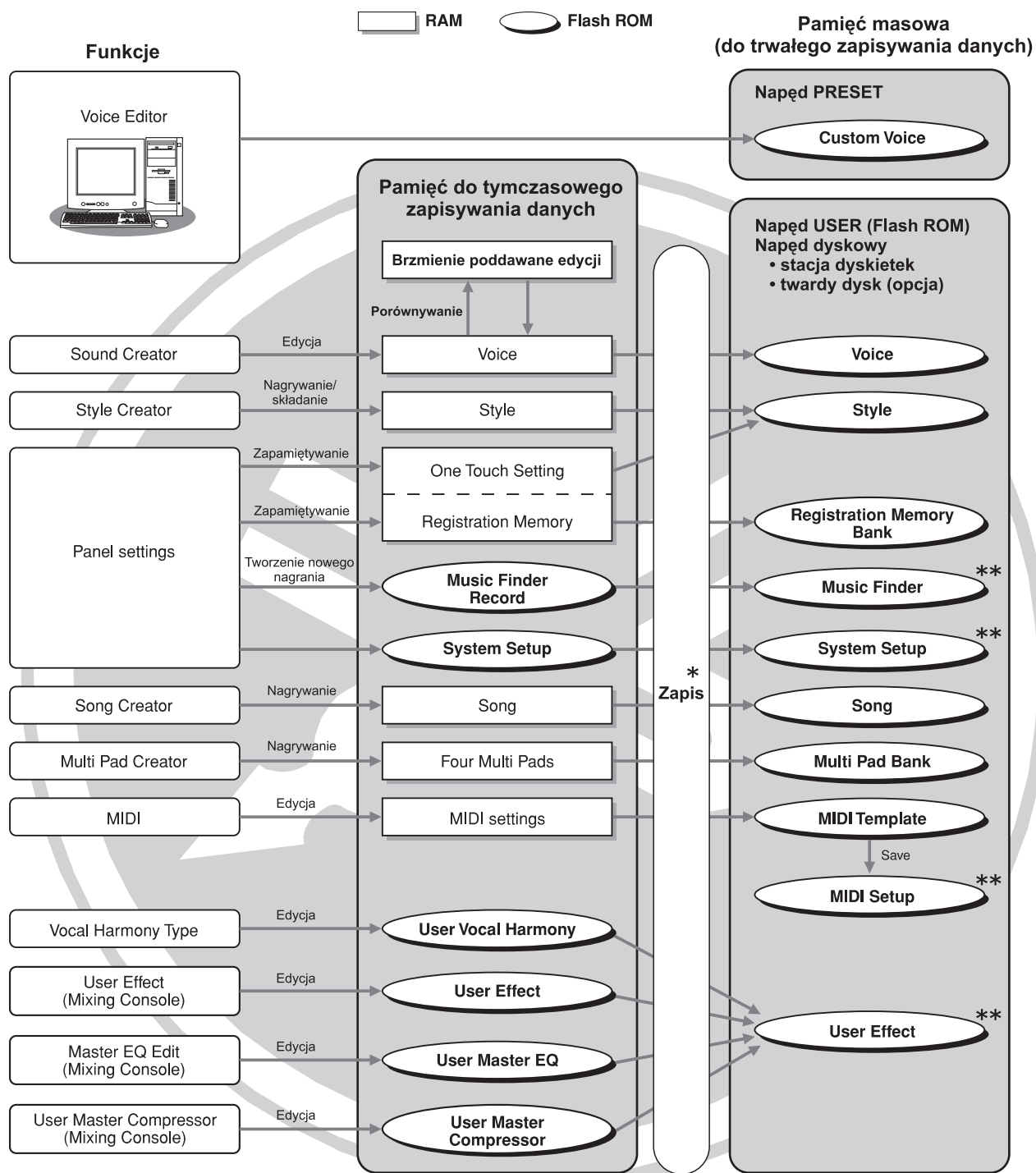
UWAGA

- Na ekranie typu Open/Save pojawiają się wyłącznie pliki związane z bieżącym kontekstem używania instrumentu. Np. w czasie przeglądania zawartości dyskietki w oknie Voice Open/Save widoczne będą tylko pliki z brzmieniami.



Za pomocą przycisków [BACK]/[NEXT] proszę wybrać rodzaj pamięci.

■ Funkcje instrumentu a rodzaje pamięci



⚠ OSTRZEŻENIE

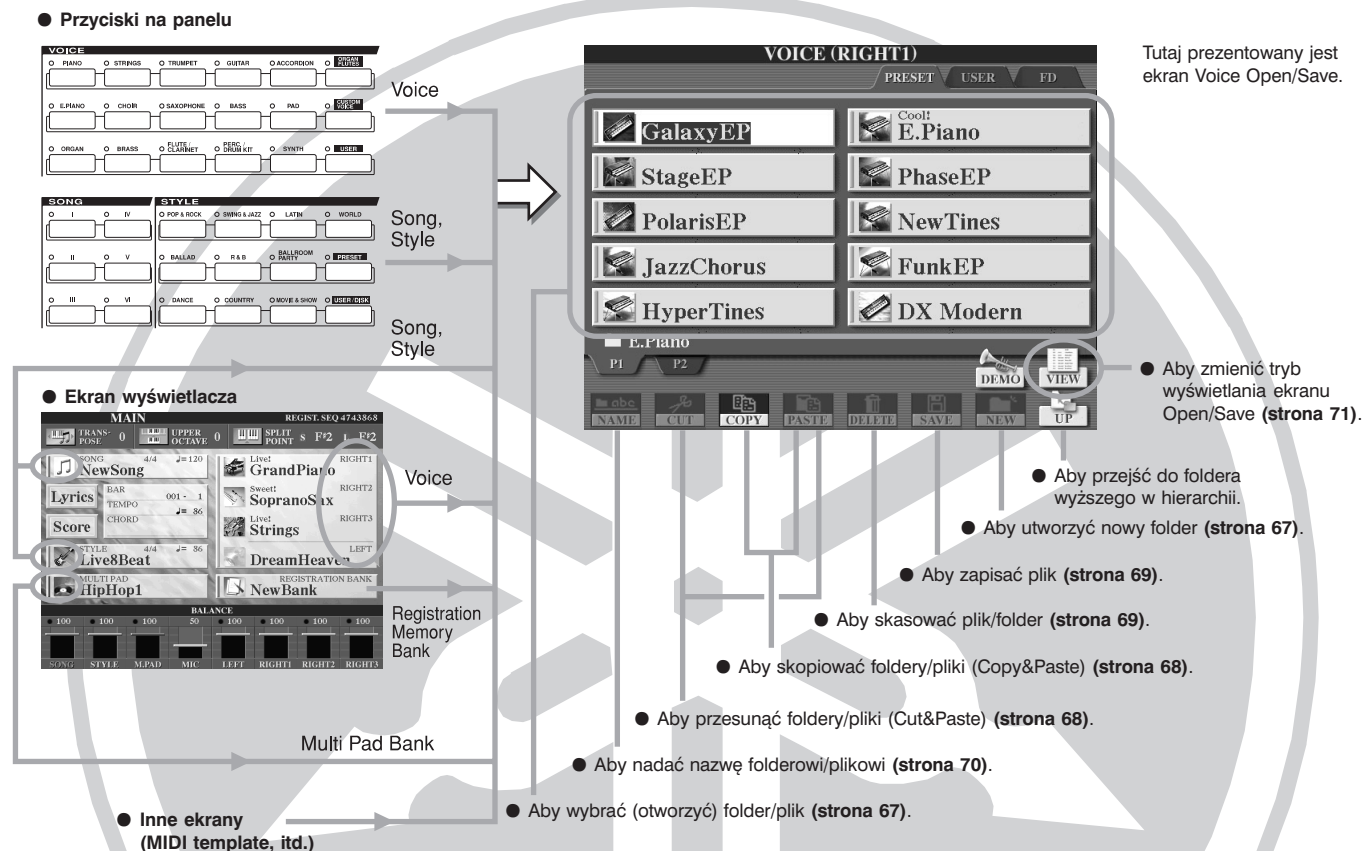
- Dane zapisane w pamięci Flash ROM są przechowywane w niej nawet po wyłączeniu zasilania. Dane w pamięci RAM natomiast są tracone z chwilą wybrania innego pliku lub wyłączenia zasilania. Proszę upewnić się, że istotne dane z pamięci RAM zostały przepisane do pamięci User (Flash) lub dyskowej (dyskietka, twardy dysk) przed wykonaniem jednej z tych czynności.

* Operacja zapisu jest uruchamiana z poziomu ekranu Open/Save.

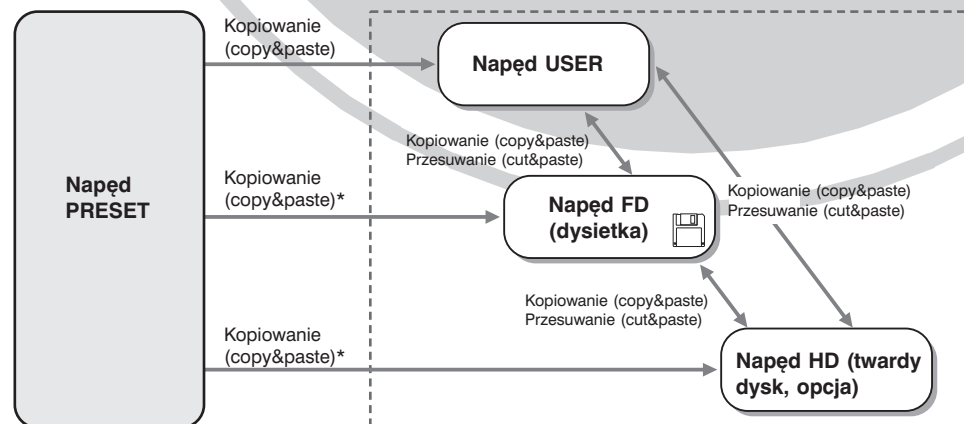
** Właściwy ekran Open/Save może być przywołany z pomocą sekwencji [FUNCTION] → UTILITY → SYSTEM RESET.

Operacje na plikach i folderach na ekranie Open/Save

Ekran typu Open/Save stanowi punkt wyjścia dla operacji na plikach i folderach. Jest to ten ekran, na którym odbywa się zarządzanie plikami i folderami w sposób opisany na stronie 63. Ponieważ TYROS potrafi zarządzać 11 typami plików dostępnych jest 11 ekranów typu Open/Save. Niniejszy rozdział szczegółowo opisuje podstawowe czynności związane z ekranami typu Open/Save. Poniższy rysunek prezentuje w jaki sposób przywoływane są ekrany dla każdego typu danych (strona 63) oraz menu funkcyjne na wyświetlaczu.



Jak wspomniano na stronie 63 dane z napędu Preset mogą być odczytywane ale nie można w nim zachowywać danych. W rezultacie część funkcji przedstawionych powyżej dla napędu Preset będzie niedostępna. Szczegóły poniżej.



* Niektóre pliki z napędu Preset nie mogą być skopiowane z powodu praw autorskich.

Dane w powyższych napędach mogą być zapisane, a wszystkie przedstawione wyżej operacje na plikach/folderach są dostępne.

UWAGA

- Ekran Open/Save nie umożliwia przeprowadzenia operacji bezpośredniego kopiowania danych z jednej dyskiety na drugą. W takim przypadku należy skorzystać z funkcji DISK TO DISK COPY na ekranie [FUNCTION] → UTILITY → DISK (strona 157).

Tworzenie nowego foldera

Z upływem czasu ilość danych rozrasta się i nieuchronną staje się możliwość zorganizowania ich w foldery. Opisana poniżej operacja umożliwia stworzenie nowych folderów w napędach User, Floppy Disk lub opcjonalnym Hard Disk. Procedura podstawowa zaprezentowana jest poniżej.

- ▶ **1** Proszę przywołać ekran typu Open/Save, na którym ma być utworzony nowy folder.
- ▶ **2** Proszę nacisnąć przycisk ekranowy [NEW], aby przywołać okno dialogowe, umożliwiające wprowadzenie nazwy nowego foldera.



- ▶ **3** Proszę wprowadzić nazwę. Szczegóły na stronie 70.
- ▶ **4** Aby utworzyć nowy folder proszę nacisnąć przycisk ekranowy [OK].

UWAGA

- Hierarchia katalogów w napędzie USER może obejmować maksymalnie 4 poziomy, a łączna liczba wszystkich folderów i plików nie może być większa niż 3200 (liczba ta może być mniejsza w zależności od długości użytych nazw). Maksymalna liczba plików zapisywanych w folderze dyskiecie wynosi 250.

Wybór (otwieranie) folderu/pliku

Foldery/pliki mogą być wskazywane na dwa sposoby – za pomocą oznaczonych literami przycisków ekranowych lub przy użyciu pokrętki [DATA ENTRY].

Wybór pliku za pomocą przycisków ekranowych oznaczonych literami

▶ **1** Proszę wybrać żądany napęd.

▶ **2** Jeżeli w napędzie znajduje się więcej folderów/plików niż mieści się na jednej stronie ekranu (maks. 10) za pomocą tych przycisków proszę wybierać dodatkowe strony.

▶ **3** Proszę nacisnąć przycisk ekranowy znajdujący się obok żądanej nazwy folderu/pliku.

UWAGA

- Dwukrotne szybkie naciśnięcie wybranego przycisku ekranowego powoduje przywołanie pliku/folderu i zamknięcie okna Open/Save.

Wybór pliku za pomocą pokrętki [DATA ENTRY]

▶ **1** Proszę wybrać żądany napęd.

▶ **2** Proszę obracać pokrętkę, aż podświetlenie znajdzie się na żądanej nazwie pliku/folderu.

▶ **3** Proszę nacisnąć [ENTER], aby przywołać wskazany plik/folder..

UWAGA

- Dwukrotne szybkie naciśnięcie przycisku [ENTER] ekranowego powoduje przywołanie pliku/folderu i zamknięcie okna Open/Save.

Kopiowanie folderów/plików (Copy&Paste)

Foldery i pliki mogą być swobodnie kopiowane pomiędzy dostępnymi napędami. Wyjątek stanowi napęd Preset, w którym nie można zapisać danych. Procedura podstawowa przedstawiona jest poniżej, zaś konkretny przykład (kopiowanie brzmienia) prezentowany jest na stronie 30.

- ▶ **1 Proszę przywołać ekran Open/Save, na którym znajdują się żądane foldery/pliki.**
- ▶ **2 Proszę nacisnąć przycisk ekranowy [COPY], znajdujący się pod wyświetlaczem.**

W dolnej części wyświetlacza pojawi się okno dialogowe związane z operacją kopiowania. Aby powrócić do poprzedniego ekranu proszę nacisnąć przycisk ekranowy [CANCEL].



- ▶ **3 Proszę wybrać foldery/pliki, które mają być skopiowane.**

Proszę nacisnąć przycisk ekranowy oznaczony literą znajdujący się obok nazwy folderu/pliku. Wiele folderów/plików może być wybieranych łącznie, nawet jeżeli znajdują się na różnych stronach. Aby wybrać wszystkie elementy na wszystkich stronach proszę nacisnąć przycisk ekranowy [ALL]. Po takiej operacji nazwa przycisku zmienia się na [ALL OFF], umożliwiając odznaczenie zaznaczonych wcześniej plików.

- ▶ **4 Aby powrócić do ekranu Open/Save proszę nacisnąć przycisk ekranowy [OK].**

- ▶ **5 Proszę przejść do ekranu miejsca przeznaczenia kopii.**

Nie może to być napęd Preset. Jeżeli to konieczne proszę w miejscu przeznaczenia utworzyć nowy folder (strona 67).

- ▶ **6 Proszę nacisnąć przycisk ekranowy [PASTE].**

Zaznaczone wcześniej foldery/pliki pojawiają się w miejscu przeznaczenia.

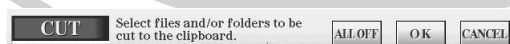
UWAGA

- Ekran Open/Save nie umożliwia przeprowadzenia operacji bezpośredniego kopiowania danych z jednej dyskiety na drugą. W takim przypadku należy skorzystać z funkcji DISK TO DISK COPY na ekranie [FUNCTION] → UTILITY → DISK (strona 157).

Przesuwanie folderów/plików (Cut&Paste)

Foldery i pliki mogą być swobodnie przemieszczane pomiędzy dostępnymi napędami. Wyjątek stanowi napęd Preset, w którym nie można zapisać danych.

- ▶ **1 Proszę przywołać ekran Open/Save, na którym znajdują się żądane foldery/pliki.**
- ▶ **2 Proszę nacisnąć przycisk ekranowy [CUT], znajdujący się pod wyświetlaczem.**
W dolnej części wyświetlacza pojawi się okno dialogowe związane z operacją przemieszczania. Aby powrócić do poprzedniego ekranu proszę nacisnąć przycisk ekranowy [CANCEL].



- ▶ **3 Proszę wybrać foldery/pliki, które mają być przesunięte.**

Czynności są takie same jak w kroku #3 procedury kopiowania folderów/plików.

- ▶ **4 Aby powrócić do ekranu Open/Save proszę nacisnąć przycisk ekranowy [OK].**

- ▶ **5 Proszę przejść do ekranu miejsca przemieszczenia danych.**

Nie może to być napęd Preset. Jeżeli to konieczne proszę w miejscu przeznaczenia utworzyć nowy folder (strona 67).

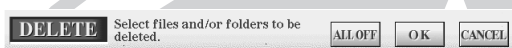
- ▶ **6 Proszę nacisnąć przycisk ekranowy [PASTE].**

Zaznaczone wcześniej foldery/pliki zostaną przemieszczone do miejsca przeznaczenia.

Kasowanie folderów/plików

Foldery i pliki mogą być swobodnie kasowane w dostępnych napędach. Wyjątek stanowi napęd Preset, w którym nie można kasować danych.

- ▶ **1 Proszę przywołać ekran Open/Save, na którym znajdują się żądane foldery/pliki.**
- ▶ **2 Proszę nacisnąć przycisk ekranowy [DELETE], znajdujący się pod wyświetlaczem.**
W dolnej części wyświetlacza pojawi się okno dialogowe związane z operacją przemieszczania. Aby powrócić do poprzedniego ekranu proszę nacisnąć przycisk ekranowy [CANCEL].



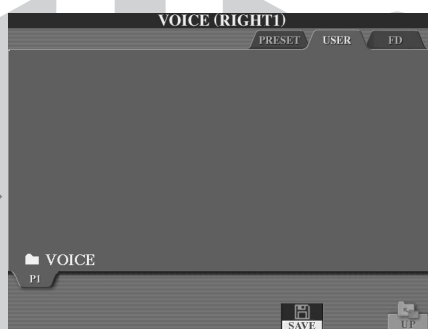
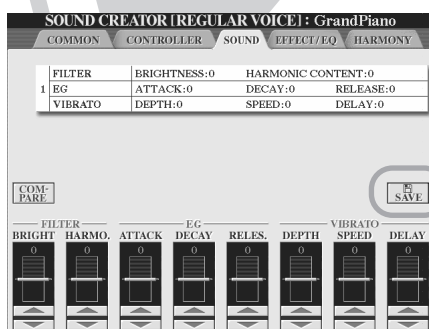
- ▶ **3 Proszę wybrać foldery/pliki, które mają być skasowane.**
Czynności są takie same jak w kroku #3 procedury kopiowania folderów/plików (strona 68).
- ▶ **4 Aby powrócić do ekranu Open/Save proszę nacisnąć przycisk ekranowy [OK].**
- ▶ **5 Proszę postępować zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie.**

Zapisywanie plików

Opisywana procedura umożliwia zapisanie danych stworzonych przez użytkownika (utworów, brzmień) w plikach umieszczanych w napędach User, Floppy Disk lub Hard Disk (opcja).

- ▶ **1 Po nagraniu utworu lub stworzeniu nowego brzmienia na ekranie Song Creator lub Sound Creator proszę nacisnąć przycisk ekranowy [SAVE].**

Na wyświetlaczu pojawi się stosowny ekran typu Open/Save.



UWAGA

- W przypadku niektórych operacji edycyjnych, takich jak User Effect, User Master EQ czy User Master Compressor zamiast ekranu Open/Save w dolnej części wyświetlacza pojawia się małe okno dialogowe (takie jak prezentowane obok w kroku #3 procedury). W takim przypadku kroki #2 i #3 można pominąć.

- ▶ **2 Proszę przywołać ekran miejsca przeznaczenia zapisu.**
- ▶ **3 Proszę nacisnąć przycisk ekranowy [SAVE].**
W dolnej części ekranu pojawi się okno dialogowe operacji zapisu (SAVE). Aby przywrócić poprzednią postać wyświetlacza proszę nacisnąć przycisk ekranowy [CANCEL].



- ▶ **4 Proszę wprowadzić nazwę pliku (strona 70).**
- ▶ **5 Proszę nacisnąć przycisk ekranowy [OK] (7▼).**
- ▶ **6 Aby zapisać plik proszę jeszcze raz nacisnąć przycisk ekranowy [OK].**

Nadawanie nazw folderom/plikom

Nazwy plików i folderów w dostępnych folderach mogą być swobodnie zmieniane. Nazwy nadawane są również nowo tworzonemu folderom/plikom.

Poniższa procedura odnosi się do sytuacji, w której funkcja nadawania nazwy (NAME) wywoływana jest z poziomu ekranu Open/Save. W pozostałych przypadkach należy przejść od razu do kroku #5.

➤ **1 Proszę przywołać stronę ekranu Open/Save, na której zlokalizowane są żądane foldery/pliki.**

➤ **2 Proszę nacisnąć przycisk ekranowy [NAME] (1▼).**

W dolnej części wyświetlacza pojawi się okno dialogowe funkcji nadawania nazwy (NAME). Aby przywrócić poprzednią postać wyświetlacza proszę nacisnąć przycisk ekranowy [CANCEL].

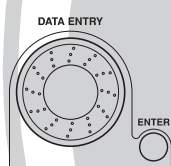


➤ **3 Proszę wybrać żądany folder lub plik, którego nazwa ma być edytowana.**

➤ **4 Proszę nacisnąć przycisk ekranowy [OK] (7▼).**

W dolnej części ekranu pojawi się okno dialogowe umożliwiające wprowadzenie nazwy. Aby przywrócić poprzednią postać wyświetlacza proszę nacisnąć przycisk ekranowy [CANCEL].

➤ **5 Proszę nadać żadaną nazwę wybranemu folderowi lub plikowi.**



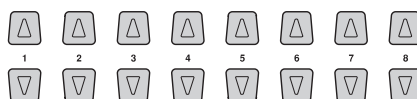
Za pomocą pokrętki [DATA ENTRY] proszę przesunąć kursor na żadaną pozycję.

Aby zatwierdzić wprowadzoną nazwę i powrócić do poprzedniego ekranu proszę nacisnąć przycisk ekranowy [OK] (8▲).



Proszę nacisnąć jeden z przycisków ekranowych, na którym reprezentowany jest znak, jaki zamierzają Państwo wprowadzić. Każde naciśnięcie przycisku powoduje wybranie kolejnego znaku z grupy. Aby przejść do następnego znaku proszę przesunąć kursor lub nacisnąć przycisk ekranowy reprezentujący inną grupę znaków.

Górna linia menu obsługiwana jest przez górny rząd przycisków ekranowych [1]-[8].



Dolna linia menu obsługiwana jest przez dolny rząd przycisków ekranowych [1]-[8].

Aby skasować wprowadzone znaki za jednym zamachem i powrócić do poprzedniego ekranu proszę nacisnąć przycisk ekranowy [CANCEL] (8▼).

Aby skasować znak na pozycji kursora.

Naciśnięcie tego przycisku przed wprowadzeniem znaku właściwego umożliwia dodanie znaków specjalnych (umlauty, akcenty i inne). Naciśnięcie tego przycisku po wprowadzeniu znaku właściwego przywołuje listę różnych znaków specjalnych. Proszę przesunąć kursor na pozycję wybranego znaku specjalnego a następnie zatwierdzić wybór naciskając przycisk ekranowy [OK] lub [ENTER], co spowoduje zamknięcie listy i powrót do okna dialogowego nadawania nazwy (NAME).

Ten przycisk proszę nacisnąć, aby przywołać okno wyboru ikon (ICON SELECT). W ten sposób można zmienić ikonę, jaka pojawia się przed nazwą pliku.

Ten przycisk proszę nacisnąć aby zmienić zestaw wprowadzanych znaków.

- Jeżeli obowiązującym językiem komunikacji jest japoński ([FUNCTION] → UTILITY → OWNER Display, strona 158), dostępne są następujące zestawy znaków:
 - かな漢 (kana-kan) Pełnowymiarowe znaki Hiragana i Kanji oraz znaki specjalne
 - カナ (kana) Pełnowymiarowe znaki Katakana oraz znaki specjalne
 - カナ (kana) Półwymiarowe znaki Katakana oraz znaki specjalne
 - ABC Pełnowymiarowe duże i małe litery alfabetu łacińskiego, cyfry oraz znaki specjalne
 - ABC Półwymiarowe duże i małe litery alfabetu łacińskiego, cyfry oraz znaki specjalne
- Po wybraniu ([FUNCTION] → UTILITY → OWNER Display, strona 158) języka innego niż japoński (str. 151) dostępne są następujące zestawy znaków:
 - CASE Półwymiarowe duże litery alfabetu łacińskiego, cyfry oraz znaki specjalne.
 - case Półwymiarowe małe litery alfabetu łacińskiego, cyfry oraz znaki specjalne.

UWAGA

- Przykładowe okno dialogowe przedstawione obok dotyczy sytuacji, gdy obowiązującym językiem komunikacji jest angielski (English), a aktywnym zestawem jest ABC (zestaw znaków półwymiarowych).

➤ **6 Proszę nacisnąć przycisk ekranowy [OK] (8▼) aby zatwierdzić wprowadzoną nazwę i powrócić do poprzedniego ekranu.**

■ Konwersja do Kanji (japoński)

Procedura dotyczy tylko zestawu znaków „かな漢” (kana-kan). Gdy wprowadzane znaki „hiragana” wyświetlane są w inwersji proszę nacisnąć przycisk [ENTER] jedno- lub kilkakrotnie, aby przekształcić znaki na żadaną notację kanji. Wielkość zaznaczonego obszaru może być zmieniana przy użyciu pokrętła [DATA ENTRY]. Przekonwertowany obszar może być z powrotem zamieniony na notację „hiragana” przy użyciu przycisku [7▼] (DELETE). Zaznaczenie może być anulowane w całości przy użyciu przycisku [8▼] (CANCEL). Aby w danym momencie wprowadzić zmiany proszę nacisnąć przycisk [8▲] (OK) lub wprowadzić kolejny znak nazwy. Aby użyć znaków „hiragana” (bez konwersji) proszę nacisnąć przycisk [8▲] (OK).

Zmiana widoku ekranu Open/Save

Zawartość ekranu typu Open/Save może być wyświetlana w dwóch różnych widokach. Pierwszy z nich, nazywany ekranem wyboru bezpośredniego, oglądaliśmy do tej pory. Drugi nazywany jest ekranem wyboru numerycznego i umożliwia dostęp do plików za pośrednictwem przydzielonych im unikalnych numerów. Przełączanie widoków możliwe jest poprzez naciśnięcie przycisku ekranowego [VIEW] (7▲).

Ekran Open/Save – wybór bezpośredni

Ekran Open/Save – wybór numeryczny

Pokazuje właściwości wskazanego napędu/folderu/pliku.

Przesuwa kursor na początek listy.

Przesuwają kursor w górę lub w dół listy.

Przesuwa kursor na koniec listy.

Przywołuje katalog wyższego poziomu.

Tutaj wprowadzane są żądane cyfry.

Ten przycisk proszę nacisnąć, aby anulować wprowadzone cyfry i powrócić do poprzedniego ekranu.

Na ekranie Open/Save w widoku wyboru bezpośredniego, pliki wybierane są poprzez naciśnięcie odpowiedniego przycisku ekranowego, podczas gdy w widoku wyboru numerycznego po wprowadzeniu odpowiedniej liczby (szczegóły poniżej). Ponieważ instrument zapewnia dostęp do ogromnej liczby plików dostęp numeryczny może okazać się znacznie efektywniejszy (o ile znany jest numer pliku).

■ Widok wyboru numerycznego – wprowadzanie liczb

Przykładowo, aby wybrać liczbę 128 proszę nacisnąć kolejno przyciski ekranowe [1], [2] i [8] tak, jak to pokazują poniższe rysunki, a następnie nacisnąć przycisk [ENTER]. Wprowadzanie liczb jedno- czy dwucyfrowych odbywa się w ten sam sposób.

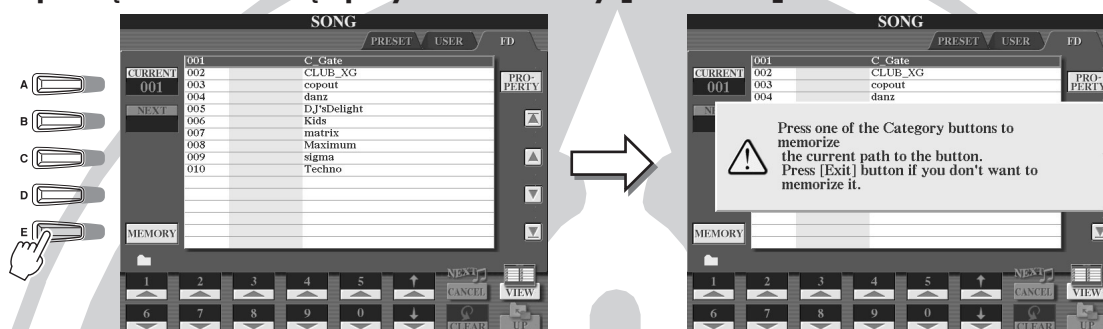
Aby wybrać poprzedni lub następny plik z listy proszę wykorzystać przyciski ekranowe [▼] lub [▲].

■ Dostęp numeryczny – zapamiętywanie ścieżek

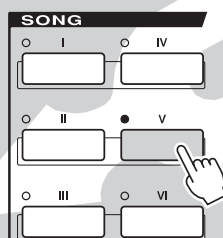
Położenie folderów i plików aktualnie wyświetlanych na ekranie określane jest mianem „ścieżki”. Z poziomu ekranu Open/Save (utwory, style) możliwe jest zapamiętywanie bieżącej ścieżki pod wybranym przyciskiem na płycie czołowej. Nawet jeżeli dane rozrzucone są po różnych lokalizacjach, określony plik może być przywołany niemal natychmiast po naciśnięciu tylko jednego przycisku.

W poniższym przykładzie wykorzystujemy ekran Open/Save dla utworów.

- **1** Najpierw proszę przełączyć się na widok wyboru numerycznego, następnie odnaleźć „ścieżkę” (plik), która ma być zapamiętana i nacisnąć przycisk ekranowy [MEMORY].



- **2** Proszę nacisnąć żądany przycisk w sekcji SONG (w przypadku utworów), do którego przypisana zostanie ustalona w kroku #1 ścieżka.



- **3** Proszę przywołać inną ścieżkę (np. z poziomu ekranu Open/Save dla brzmień) i nacisnąć ten sam przycisk co w kroku #2.

Na wyświetlaczu powinien pojawić się ekran identyczny do przedstawionego w kroku #1.

„Ścieżki” dostępu do stylów mogą być zapamiętywane w taki sam sposób. Szczegóły na stronie 111.

0 kursorze ekranowym

Na wyświetlaczu mogą być wybierane różne rodzaje plików, takie jak brzmienia, style, utwory, jak również zmieniane wartości parametrów różnych funkcji. Kursor ekranowy stanowi jeszcze jeden wygodny, kolorowy wyróżnik (czerwona ramka i podświetlone tło), wskazujący wybrane pliki lub parametry przeznaczone do regulacji.

■ Wskazywanie plików (brzmienia, style, utwory itp.)

Aktualnie wybrane brzmienie, które będzie słyszalne w czasie gry na klawiaturze.

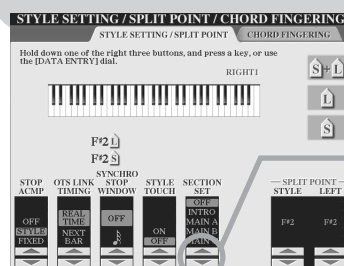
Korzystając z pokrętki [DATA ENTRY] możliwe jest przemieszczanie kursora po ekranie. Aktualnie podświetlany element nie zostanie wybrany dopóki nie będzie naciśnięty przycisk [ENTER].



■ Wskazywanie parametrów



Aby edytować wartość podświetlonego elementu na tym ekranie (Mixing Console), wystarczy użyć pokrętki [DATA ENTRY].



Na tym ekranie (Microphone Setting), wybrane strzałki wyróżnione są kolorem czerwonym. Aby edytować wartość parametru można użyć pokrętki [DATA ENTRY].

0 kolorach przycisków na panelu sterowania

Przyciski wymienione w poniższej tabeli mogą być podświetlane jednym z dwóch kolorów: zielonym lub czerwonym. Prosty do zapamiętania schemat kodowania statusu przycisków przedstawiony jest poniżej.

- **Zgaszony** Do przycisku nie są przypisane żadne dane.
- **Zielony** Do przycisku przypisane są dane.
- **Czerwony** Do przycisku przypisane są dane i jest on aktywny.

Szczegóły dotyczące każdego z przycisków, znajdują się poniżej.

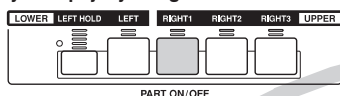
	Zgaszony	Zielony	Czerwony
Przyciski [REGISTRATION MEMORY]	Pod przyciskiem nie są zapamiętane żadne dane konfiguracyjne.	Pod przyciskiem są zapamiętane dane konfiguracyjne.	Pod przyciskiem są zapamiętane dane konfiguracyjne i są one aktualnie w użyciu.
Przyciski [PROGRAMMABLE ONE TOUCH SETTING]	Pod przyciskiem nie są zapamiętane żadne dane konfiguracyjne.	Pod przyciskiem są zapamiętane dane konfiguracyjne.	Pod przyciskiem są zapamiętane dane konfiguracyjne i są one aktualnie w użyciu.
Przyciski INTRO [I]–[III], MAIN VARIATION [A]–[D], [BREAK], ENDING/rit. [I]–[III]	Pod przyciskiem nie są zapamiętane żadne dane stylu.	Pod przyciskiem są zapamiętane dane stylu.	Pod przyciskiem są zapamiętane dane stylu i są one aktualnie w użyciu.
Przyciski [SP1]–[SP4]	Pod przyciskiem nie jest zapisany żaden znacznik.	Pod przyciskiem jest zapisany znacznik.	Pod przyciskiem jest zapisany znacznik i bieżąca pozycja utworu znajduje się poza nim.
Przyciski MULTI PAD[1]–[4]	Pod przyciskiem nie są zapisane żadne dane.	Pod przyciskiem są zapisane dane sekwencji.	Pod przyciskiem są zapamiętane dane sekwencji i jest ona aktualnie odtwarzana.

Klawiatura

Klawiatura instrumentu TYROS udostępnia różne funkcje i udogodnienia wykonawcze, które są niedostępne w instrumencie akustycznym. Jak pokazaliśmy w Krótkim Przewodniku możliwa jest np. gra z użyciem połączonych w warstwy brzmień i/lub z użyciem różnych brzmień w prawej i lewej ręce. Poniżej prezentujemy zestawienie funkcji i trybów pracy klawiatury.

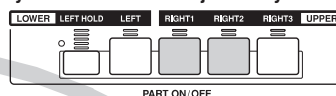
Sekcje klawiatury i ich funkcje

● Gra z użyciem pojedynczego brzmienia



VOICE RIGHT1

● Gra z użyciem 2-brzmieniowej warstwy



VOICE RIGHT1 + RIGHT2

● Gra z użyciem 3-brzmieniowej warstwy



VOICE RIGHT1 + RIGHT2 + RIGHT3

● Gra z użyciem różnych brzmień w prawej i lewej ręce



VOICE LEFT

VOICE RIGHT1 + RIGHT2 + RIGHT3

Punkt podziału miejsce na klawiaturze, które oddziela partię prawej i lewej ręki.

● Gdy aktywna jest funkcja ACMP:



Sekcja sterowania akompaniamentem

VOICE RIGHT 1 - 3

Punkt podziału miejsce na klawiaturze, które oddziela strefę sterowania akompaniamentem od partii prawej ręki.



Sekcja sterowania + VOICE LEFT

VOICE RIGHT 1 - 3

Punkt podziału

Gdy punkt podziału dla akompaniamentu i brzmienia znajdują się w różnych miejscach:



Sekcja sterowania akompaniamentem

VOICE LEFT

VOICE RIGHT 1 - 3

Punkt podziału dla akompaniamentu

Punkt podziału dla brzmień

Funkcja Sycho Start

Ta użyteczna funkcja umożliwia uruchamianie odtwarzania stylu akompaniamentu bądź utworu przez zwykłe uderzenie klawisza (oczywiście pod warunkiem, że funkcja jest aktywna).

● Sycho Start – odtwarzanie stylów (strona 32)

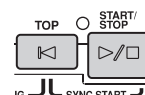
Funkcja włączana/wyłączana jest poprzez naciskanie przycisku [SYNC START] w sekcji STYLE CONTROL. Gdy funkcja jest włączona, w zależności od statusu przycisku [ACMP] odtwarzanie stylu może odbywać się w następujący sposób:

- Gdy funkcja [ACMP] jest wyłączona:
W momencie uderzenia klawisza uruchamiane jest odtwarzanie partii rytmicznej.
- Gdy funkcja [ACMP] jest włączona:
W momencie rozpoznania akordu w sekcji sterowania przebiegiem akompaniamentu uruchamiane jest odtwarzanie pełnej wersji stylu (odtwarzania akompaniamentu nie można uruchomić grając w innej części klawiatury).



● Sycho Start – odtwarzanie utworów

Aby włączyć/wyłączyć funkcję należy, przytrzymując przycisk [TOP], nacisnąć przycisk [START/STOP] w sekcji SONG CONTROL. Gdy funkcja jest włączona odtwarzanie utworu uruchamiane jest w momencie uderzenia klawisza począwszy od bieżącej pozycji.



Drzewo hierarchii funkcji

- **Przycisk/kontroler** kolumna wskazująca przycisk/kontroler, który należy wykorzystać aby przywołać żadaną funkcję. Numery z lewej strony odpowiadają numerom zamieszczonym w rozdziale „Elementy sterowania i łącza” na stronie 16.
- **Wskazanie na ekranie** są to wskazania pojawiające w górnej linii wyświetlacza. Oznaczenie „---” odnosi się do sytuacji, gdy użycie przycisku/kontrolera nie powoduje przywołania nowego ekranu.
- **Funkcja** opisuje funkcje i czynności jakie są dostępne na przywołanym ekranie. Dla oznaczeń „---” opisuje bezpośrednio funkcje użytego przycisku/kontrolera

	Przycisk/Kontroler	Wskazanie na ekranie	Funkcja	Strona
1	POWER ON/OFF	---	Włączanie i wyłączanie zasilania	22, 24
2	MASTER VOLUME	---	Regulacja ogólnego poziomu głośności	22
3	INPUT VOLUME	---	Regulacja poziomu głośności sygnału z mikrofonu	46, 130
4	Przyciski MIC			
	[VOCAL HARMONY]	---	Włączanie/wyłączanie harmonizera wokalnego	47, 130
	[TALK]	---	Przywołuje ustawienia funkcji Talk Settings	132
	[EFFECT]	---	Włączanie/wyłączanie sekcji efektów w torze mikrofonowym	130
	[VH TYPE SELECT]	VOCAL HARMONY TYPE	Wybór/tworzenie efektu harmonii wokalnej	47, 130
	[MIC SETTING]	MICROPHONE SETTING		
		OVERALL SETTING	Ustawianie parametrów toru mikrofonowego, takich jak EQ, Noise Gate czy Compressor	132
		TALK SETTING	Ustawianie parametrów funkcji Talk Setting	132
5	Przyciski SONG CONTROL			
	[SP1] - [SP4]	---	Wprowadzanie znaczników w utworze i wykonywanie pomiędzy nimi skoków	44, 91
	[LOOP]	---	Włączanie/wyłączanie odtwarzania w pętli (pomiędzy znacznikami)	44, 91
	[REC]	(okno dialogowe)	Nagrywanie utworu	54
	[TOP]	---	Skok do pierwszego taktu aktualnie wybranego utworu	43
	[START/STOP]	---	Uruchamianie/zatrzymywanie odtwarzania/nagrywania wybranego utworu	43
	[REW]	(okno dialogowe)	Szybkie przewijanie w tył	43, 91
	[FF]	(okno dialogowe)	Szybkie przewijanie w przód	43, 91
6	FADE IN/OUT	---	Płynne zgłaśnianie/wyciszanie odtwarzania utworu/stylu	109
7	SONG	SONG	Otwieranie okna Open/Save dla utworów	43, 66
8	STYLE			
	[POP & ROCK] - [WORLD]	STYLE	Otwieranie okna Open/Save dla stylów	32, 66
	[PRESET]	STYLE	Ekran Open/Save dla kategorii wskazanej przez naciśnięty przycisk	37, 111
	[USER/DISK]	STYLE	Wybór kategorii z zakresu [POP & ROCK]–[WORLD] buttons, zgodnie z oznaczeniami na płycie czołowej	37, 111
			Wybór kategorii zdefiniowanych przez użytkownika i przypisanych do przycisków [POP & ROCK]–[WORLD], zgodnie z oznaczeniami na płycie czołowej	37, 111
9	Przyciski STYLE CONTROL			
	[ACMP]	---	Włączanie/wyłączanie funkcji ACMP (automatycznego akompaniamentu)	32
	[OTS LINK]	---	Włączanie/wyłączanie funkcji OTS Link	110
	[AUTO FILL IN]	---	Włączanie/wyłączanie frazy przejściowej Fill In	35
	[INTRO]	---	Odtworzenie odmiany wstępu wybranego stylu	34
	[MAIN VARIATION]	---	Odtworzenie odmiany głównej wybranego stylu	34
	[BREAK]	---	Odtworzenie odmiany Break wybranego stylu	34
	[ENDING/rit.]	---	Odtworzenie odmiany zakończenia wybranego stylu	34
	[SYNC STOP]	---	Włączanie/wyłączanie funkcji Sync Stop	110
	[SYNC START]	---	Włączanie/wyłączanie funkcji Sync Start	32, 110
	[START/STOP]	---	Uruchmianie/zatrzymywanie odtwarzania stylu	33
10	METRONOME	---	Uruchamianie/zatrzymywanie metronomu	156
11	TAP TEMPO	---	„Nabijanie” tempa odtwarzania stylu akompaniamentu	109
12	TEMPO	(okno dialogowe)	Zmiana tempa odtwarzania stylu/utworu/sekwencji Multi Pad	109
13	TRANSPOSE	(okno dialogowe)	Transpozycja wysokości dźwięku	82
14	MULTI PAD CONTROL			
	[1] - [4]	---	Uruchomienie odtwarzania sekwencji Multi Pad	38, 124
	[STOP]	---	Zatrzymanie odtwarzania sekwencji Multi Pad	38, 124

	Przycisk/Kontroler	Wskazanie na ekranie	Funkcja	Strona
15	MIXING CONSOLE	MIXING CONSOLE		134
		VOL/VOICE	Regulacja poziomów głośności i panoramy poszczególnych partii instrumentalnych i ustawianie parametrów funkcji Song Auto Revoice	135
		FILTER	Regulacja zawartości harmonicznych i „jaskrawości” brzmienia każdej z partii	135
		TUNE	Regulacja strojenia każdej z partii wraz z ustawieniami transpozycji	135
		EFFECT	Regulacja poziomu efektów dla każdej z partii oraz ustawianie parametrów efektów w każdym z bloków	136
		EQ	Wybór/tworzenie korekcji Master EQ oraz regulacja czułości korektora EQ dla każdej z partii	139
		CMP	Wybór/tworzenie kompresora Master	140
		LINE OUT	Ustawienie wyjść dla każdej z partii oraz każdego brzmienia w zestawie perkusyjnym (klawisza)	140
16	BALANCE	(okno dialogowe)	Regulacja wzajemnego poziomu głośności pomiędzy partiami	36, 45
17	CHANNEL ON/OFF	(okno dialogowe)	Włączanie/wyłączanie poszczególnych partii instrumentalnych wybranego utworu/stylu akompaniamentu	37, 45
18	REGISTRATION MEMORY			
	[REGIST BANK]	REGISTRATION BANK	Przywołanie ekranu Open/Save dla banków pamięci rejestracyjnej	52
	[FREEZE]	--	Włączanie/wyłączanie funkcji Freeze	128
	[1] - [8]	--	Przywoływanie zapisanych konfiguracji	51
	[MEMORY]	REGISTRATION MEMORY CONTENTS	Zapamiętywanie różnych ustawień w pamięci rejestracyjnej/One Touch Setting	51
19	Przycisk DEMO	DEMO	Wybieranie i odtwarzanie utworów demonstracyjnych	24
20	Przycisk HELP	HELP	Funkcja pomocy ekranowej i wybór języka komunikacji z instrumentem	61
21	Przycisk FUNCTION	MASTER TUNE/SCALE TUNE		
		MASTER TUNE	Ustalanie wysokości stroju instrumentu	150
		SCALE TUNE	Precyzyjne strojenie każdego stopnia skali	150
		SONG SETTING	Ustalanie parametrów związanych z odtwarzaniem utworów, w tym takich jak konfiguracja funkcji Guide	92
		STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING		
		STYLE SETTING/SPLIT POINT	Ustalanie parametrów związanych z odtwarzaniem stylów, w tym takich jak punkt podziału	112
		CHORD FINGERING	Ustalenie sposobu, w jaki rozpoznawane będą akordy sterujące pracą akompaniamentu	108
		CONTROLLER		
		FOOT PEDAL	Przypisywanie funkcji pedałowii	152
		KEYBOARD/PANEL	Konfiguracja parametrów klawiatury, takich jak Initial Touch oraz AfterTouch	154
		REGIST. SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET		
		REGISTRATION SEQUENCE	Programowanie sekwencji pamięci rejestracyjnej	128
		FREEZE	Definiowanie parametrów, które są objęte działaniem funkcji Freeze	128
		VOICE SET	Definiowanie, które z parametrów brzmienia zmieniane są na domyślne w momencie wyboru nowego brzmienia	151
		HARMONY/ECHO	Wybór rodzaju efektu Harmony/Echo i ustalenie parametrów pracy	39, 154
		VIDEO OUT	Określenie rodzaju wyświetlacza podłączonego do gniazda [VIDEO OUT]	151
		MIDI	Wybór szablonu MIDI	144
		SYSTEM	Ustalenie parametrów pracy systemu MIDI	146
		TRANSMIT	Ustalenie kanałów transmisyjnych MIDI	146
		RECEIVE	Ustalenie kanałów odbiorczych MIDI	147
		ROOT	Ustawienie parametru MIDI Chord Root, który decyduje o tym w jaki sposób instrument interpretuje odbierane nuty MIDI w odniesieniu do prymy akordu odtwarzanego akompaniamentu	148
		CHORD DETECT	Ustawienie parametru MIDI Chord Root, który decyduje o tym w jaki sposób instrument interpretuje odbierane nuty MIDI w odniesieniu do składników akordu odtwarzanego akompaniamentu	148
		MFC10	Konfiguracja parametrów obsługiwanych przez podłączony sterownik nożny MFC10	148
		UTILITY		
		CONFIG 1	Ustawienia różnych parametrów, takich jak Fade In/Out oraz metronom	156
		CONFIG 2	Ustawienia parametrów odpowiedzialnych za wyświetlanie na ekranie numerów komunikatów o zmianie programu dla brzmień oraz parametru decydującego o tym, czy podłączone opcjonalne zestawy głośnikowe będą zasilać sygnałem akustycznym czy nie	156
		DISK	Wykonywanie różnych czynności związanych z obsługą dysków	156
		OWNER	Wykonywanie operacji związanych z rejestracją danych personalnych użytkownika instrumentu	158
		SYSTEM RESET	Przywracanie fabrycznej zawartości pamięci Flash ROM	158

Przycisk/Kontroler	Wskazanie na ekranie	Funkcja	Strona
22 SOUND CREATOR	SOUND CREATOR	Tworzenie brzmień użytkownika	83, 85
	COMMON	Ustalanie wartości różnych parametrów przywoływanych wraz z brzmieniem użytkownika	86
	CONTROLLER	Ustalenie wartości parametrów przypisanych do pokrętła [MODULATION] oraz kontrolera AfterTouch dla brzmienia użytkownika	86
	SOUND	Ustalenie parametrów pracy filtrów i korektora (EQ)	87
	EFFECT/EQ	Ustalenie parametrów sekcji Effect/EQ przywoływanych po wybraniu brzmienia użytkownika	87
	HARMONY	Ustalenie parametrów pracy efektu Harmony przywoływanych po wybraniu brzmienia użytkownika	87
23 DIGITAL RECORDING	SONG CREATOR	Tworzenie utworów użytkownika	94
	REC MODE	Ustalenie parametrów i wybór trybu nagrywania	95
	CHANNEL	Edycja nagranych danych dla każdej z partii (channel)	96
	CHD	Nagrywanie sekwencji akordowej dla sterowania akompaniamentem przy użyciu listy zdarzeń (Event List)	98
	1-16	Nagrywanie pojedynczych zdarzeń MIDI przy użyciu listy zdarzeń (Event List)	100
	SYS/EX.	Nagrywanie komunikatów System Exclusive przy użyciu listy zdarzeń (Event List)	106
	LYRICS	Rejestracja słów utworów (Lyrics) przy użyciu listy zdarzeń (Event List)	106
	STYLE CREATOR	Tworzenie stylu użytkownika	114
	BASIC	Ustalenie podstawowych parametrów nagrywanej odmiany: metrum, długość schematu, partie które będą rejestrowane	116
	ASSEMBLY	Składanie nowego stylu z istniejących w innych stylach schematów rytmicznych i melorytmicznych	118
	GROOVE	Wpływanie na rytmikę i dynamikę schematów	118
	CHANNEL	Edycja nagranych danych dla każdej partii (channel)	120
	PARAMETER	Edycja różnych parametrów charakterystycznych dla formatu Style File Format	120
	EDIT	Nagrywanie różnych zdarzeń MIDI przy użyciu listy zdarzeń (Event List)	117
	MULTI PAD CREATOR	Tworzenie krótkich sekwencji użytkownika	124
	RECORD	Określanie statusu funkcji Chord Match oraz Repeat i nagrywanie materiału	124
	EDIT	Nagrywanie pojedynczych zdarzeń MIDI przy użyciu listy zdarzeń (Event List)	125
24 PROGRAMMABLE MUSIC FINDER	MUSIC FINDER	Wybór/edycja/wyszukiwanie rekordów danych funkcji Music Finder	40, 126
25 PROGRAMMABLE ONE TOUCH SETTING			
[1] - [4]	--	Przywoływanie różnych parametrów związanych z aktualnie wybranym stylem	36, 110
26 VOICE	VOICE	Ekran typu Open/Save dla brzmień	26, 66
27 PART SELECT	--	Wybór jednej z czterech partii klawiaturowych (RIGHT 1, 2, 3, LEFT)	78
28 PART ON/OFF	--	Włączanie/wyłączanie wybranej partii klawiaturowej (RIGHT 1, 2, 3, LEFT)	74, 78
29 VOICE EFFECT			
[HARMONY/ECHO]	--	Włączanie/wyłączanie efektu Harmony/Echo	39, 154
[INITIAL TOUCH]	--	Włączanie/wyłączanie funkcji Initial Touch	39, 81
[SUSTAIN]	--	Włączanie/wyłączanie funkcji Sustain	39, 81
[POLY/MONO]	--	Ustalenie statusu (Mono/Poly) wybranej partii klawiaturowej	39, 81
[DSP]	--	Włączenie/wyłączenie efektu DSP w odniesieniu do wybranej partii klawiaturowej	39, 81
[DSP VARIATION]	--	Włączenie/wyłączenie odmiany efektu DSP w odniesieniu do wybranej partii klawiaturowej	39, 81
30 UPPER OCTAVE	--	Transpozycja oktawa w górę lub w dół partii prawej ręki (RIGHT1-3)	28
31 GUIDE	--	Włączenie/wyłączenie funkcji Guide	48
32 PITCH BEND	--	Płynne odstrajanie (w górę lub w dół) wysokości dźwięków granych na klawiaturze	82
33 MODULATION	--	Stosowanie efektu vibrato w odniesieniu do dźwięków granych na klawiaturze	82

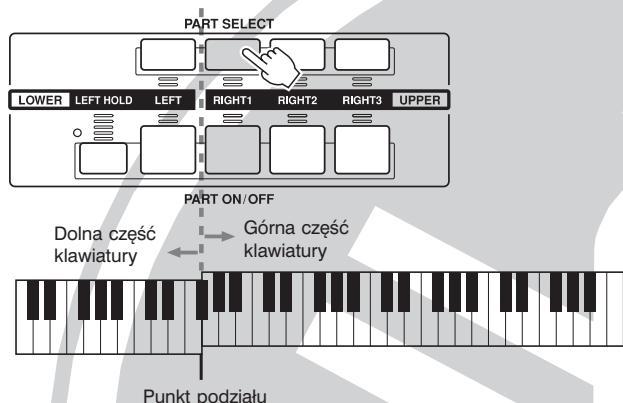
Brzmienia

Brzmienia i partie klawiaturowe

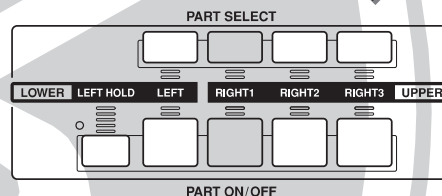
Jak już się Państwo zorientowali TYROS oferuje szeroką paletę dźwięków instrumentów muzycznych, zwanych przez nas brzmieniami. Jak to pokazujemy na stronie 74, TYROS umożliwia dostęp do czterech niezależnych partii instrumentalnych. Do każdej z nich można przypisać dowolne brzmienie. Ponieważ do dyspozycji są 4 różne partie instrumentalne, przydzielając do nich brzmienia należy zwrócić uwagę aby ich nie pomylić.

Poniżej znajdują Państwo szczegóły dotyczące procedury sprawdzania która z partii jest aktualnie wybrana, a także instrukcje jak wybrać inną.

Aby sprawdzić, która z partii instrumentalnych jest aktualnie wybrana wystarczy sprawdzić, który z przycisków z grupy PART SELECT świeci się. Aby wybrać żądaną partię należy nacisnąć odpowiadający jej przycisk.

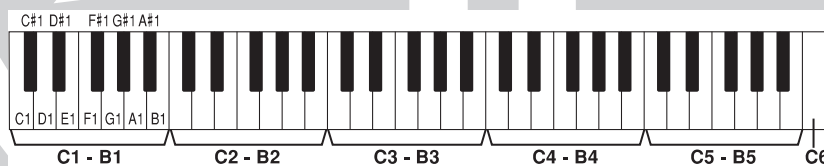


Jeżeli chcą Państwo włączyć określoną partię, wystarczy nacisnąć właściwy przycisk z poziomu głównego ekranu roboczego (MAIN).

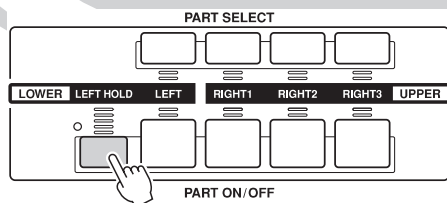


■ Nazwy klawiszy

Każdy z klawiszy posiada swoją nazwę. Przykładowo: najniższy klawisz (skrajny lewy) nosi nazwę C1, podczas gdy najwyższy (skrajny prawy) – C6.

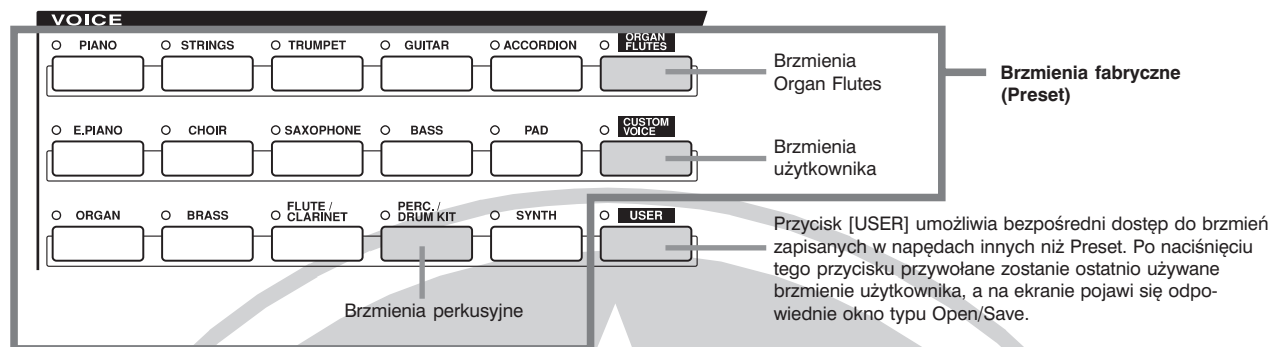


■ Funkcja Lef Hold



Funkcja umożliwia podtrzymanie brzmienia partii LEFT nawet po zwolnieniu klawiszy. Brzmienia, które w naturalny sposób nie wybrzmiewają (np. sekcja smyczków) są podtrzymywane w sposób ciągły, podczas gdy inne, np. fortepianowe wybrzmiewają w sposób wydłużony (tak jakby naciśnięty został pedał podtrzymania dźwięku). Funkcja jest szczególnie przydatna w czasie, gdy korzystamy z automatycznego akompaniamentu. Przykładowo, gdy w lewej ręce aktywne jest brzmienie smyczków, po uderzeniu akordu dla sekcji akompaniamentu zostanie ono podtrzymane (mimo zwolnienia klawiszy), co pozwala dodatkowo wzbogacić partię akompaniującą.

Rodzaje brzmień



Przyciski sekcji VOICE (za wyjątkiem przycisku [USER]) są wykorzystywane do przywoływania odpowiednich okien typu Open/Save w napędzie Preset. Naciśnięcie jednego z tych przycisków przywołuje ekran związany z wybraną kategorią i ostatnio wybranym w niej brzmieniem. Pięć podstawowych kategorii (opisanych niżej) nieznacznie różni się od siebie, co wymaga specjalnego omówienia.

■ Brzmienia Organ Flutes

Po naciśnięciu przycisku [ORGAN FLUTES] otwiera się okno typu Open/Save, zapewniający szeroki wybór specjalnych brzmień organowych. Korzystając z funkcji Sound Creator użytkownik może samodzielnie przygotować własne, oryginalne brzmienia w tej kategorii.

Programowanie oparte jest o regulację (za pomocą suwaków) poziomów głosów pochodzących z różnych piszczałek, tak jak ma to miejsce w rzeczywistych organach.

■ Instrumenty perkusyjne na klawiaturze

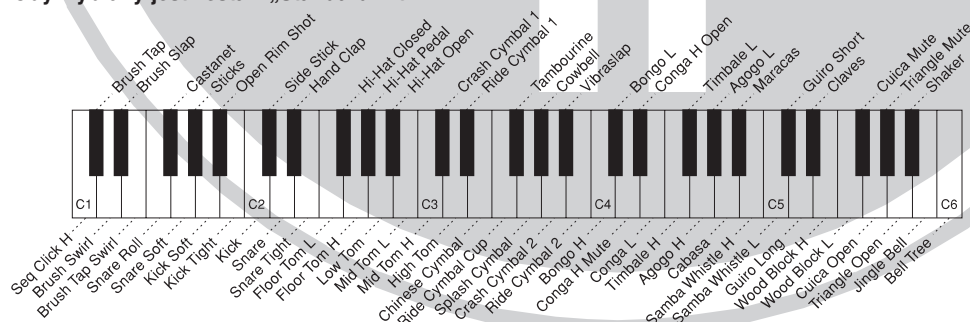
Po wybraniu jednego z zestawów należących do kategorii SFX lub Drum Kit [PERC./DRUM] każdemu klawiszowi przypisywane jest inne brzmienie perkusyjne/efekt brzmieniowy. Na listwie pod klawiszami umieszczone są piktogramy odpowiadające instrumentom przypisanym w zestawie perkusyjnym Standard Kit. Proszę pamiętać, że w innych zestawach wiele z tych brzmień się powtarza. Szczegółów na ten temat proszę szukać oddzielnej książeczce Data List w rozdziale Drum Kit and SFX Kit Assignments.



UWAGA

Funkcja Transpozycji (strona 82) nie wpływa na brzmienia należące do kategorii Drum Kit i SFX.

Gdy wybrany jest zestaw „Standard Kit 1”:



■ Brzmienia GM/XG oraz GM2

Dostęp do brzmień GM/XG/GM2 (strona 8) możliwy jest bezpośrednio z płyty czołowej. Wystarczy nacisnąć jeden z przycisków należących do sekcji VOICE, a następnie przycisk ekranowy [UP] (8▼) i przywołać stronę P2, zawierającą foldery „GM&XG” oraz „GM2”.

■ Brzmienia użytkownika (Custom Voice)

Standardowo dane nie mogą być zapisywane w napędzie Preset. Wyjątek stanowią brzmienia utworzone za pomocą oprogramowania Voice Editor (strony 59, 85), które można zapisać w napędzie Preset jak brzmienia użytkownika (Custom Voice). Brzmienia te mogą być przywołane po naciśnięciu przycisku [CUSTOM VOICE].

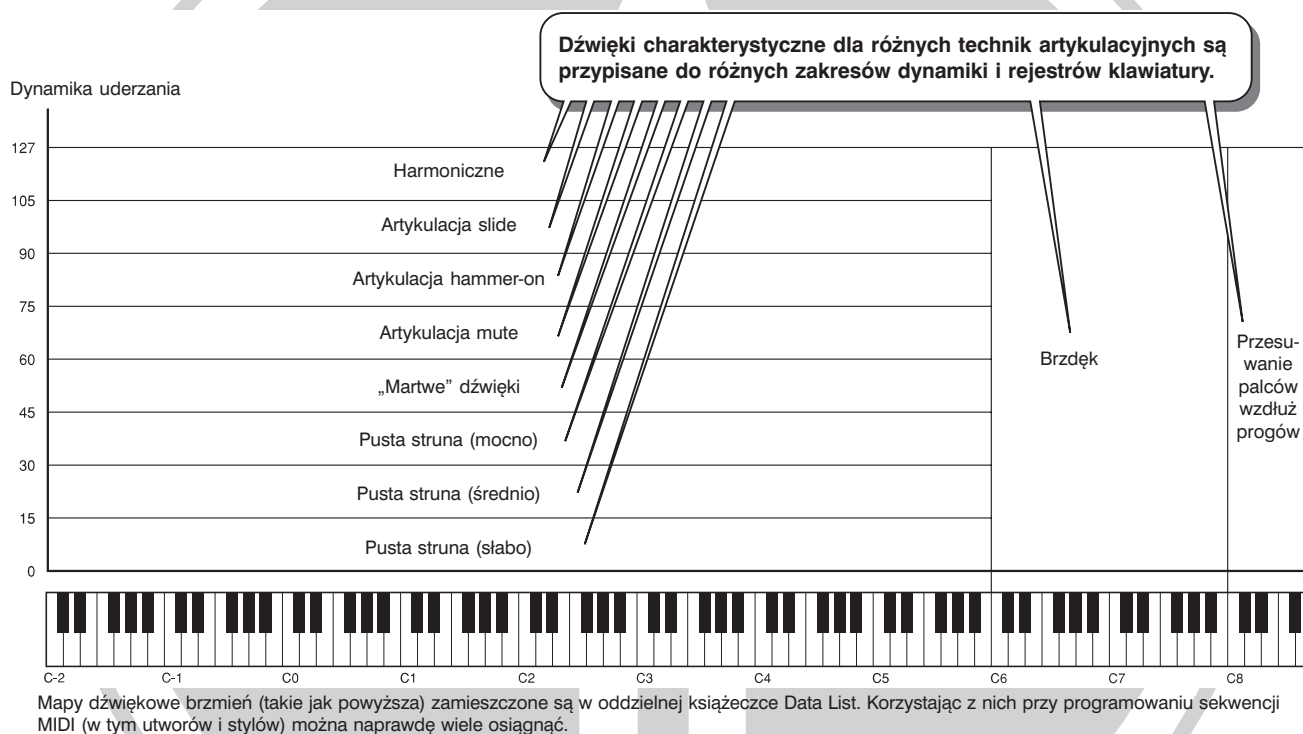
■ Megabrzżenia

Ta grupa specjalnie zaprogramowanych brzmień nie ma swojej reprezentacji w sekcji VOICE na płycie czołowej. W rzeczywistości brzmienia te nie zostały stworzone do wykorzystania w czasie gry na klawiaturze instrumentu. Ich przeznaczeniem jest wykorzystanie w sekwencjach MIDI (utworach i stylach). Przy użyciu technologii megabrzżeń zaprojektowanych zostało kilka brzmień gitarowych i basowych, które łatwo rozpoznać po charakterystycznych ikonach towarzyszących ich nazwom. To, co czyni megabrzżenia specjalnymi, to technologia przełączania próbek ze względu na siłę uderzenia (velocity). Standardowe brzmienia również korzystają z technologii przełączania, aby wiernie oddać jakość dźwięku i odwzorować jego zmiany dynamiczne. W przypadku megabrzżeń niemal każdy poziom, to kompletnie inny dźwięk.

Dla przykładu brzmienie gitarowe w technologii Mega składa się z szeregu próbek odwzorowujących różne techniki artykulacyjne (rys. poniżej). Aby uzyskać podobne efekty wykonawcze w „klasycznym” instrumencie elektronicznym, czy syntezatorze konieczne jest stworzenie wielowarstwowej kombinacji brzmień i równoległe korzystanie z wielu programów. Dzięki technologii megabrzżeń żywa partia gitary może być odtworzona przy użyciu pojedynczego programu brzmieniowego i umiejętności „manipulacji” parametrem siły uderzenia (velocity).

Z powodu złożonej natury tego typu programów brzmieniowych i konieczności niezwykle precyzyjnej kontroli siły uderzenia w klawisze staje się jasnym dlaczego nie nadają się one do gry „na żywo”. Są one jednak niezwykle pomocne w programowaniu sekwencji MIDI, zwłaszcza gdy końcowy efekt brzmieniowy powinien być uzyskany minimalnym nakładem zasobów.

● Przykład Megabrzżenia – Guitar



UWAGA

Pracując z brzmieniami wykorzystującymi technologię Mega Voice należy mieć na względzie kilka zasad.

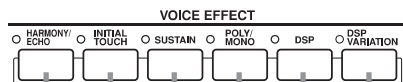
- | | | |
|--|--|---|
| <p>Nieoczekiwane i niepożądane efekty brzmieniowe mogą pojawić się w przypadku niektórych ustawień takich funkcji jak:</p> <ul style="list-style-type: none"> Initial Touch na ekranie [FUNCTION] → CONTROLLER → KEYBOARD PANEL (strona 154) Harmony/Echo na ekranie [FUNCTION] → HARMONY/ECHO (Strona 154) parametry Touch Sensitivity w trybie nagrywania utworów (Sound Creator, strona 86) uderzenie klawiszy w sekcji sterowania akompaniamentem, gdy funkcja Stop Accompaniment znajduje się w trybie „STYLE”. | <p>Nieoczekiwane i niepożądane efekty brzmieniowe mogą pojawić się w przypadku edycji i nagrywania utworów, stylów lub sekwencji Multi Pad:</p> <ul style="list-style-type: none"> po wybraniu Megabrzżenia na ekranie Revoice utworu lub stylu (strona 37) po zmianie wartości velocity wielu nut przy użyciu edycji na poziomie listy zdarzeń (strona 100) po zmianie wartości velocity wielu nut przy użyciu funkcji Velocity Change (strona 120) i Dynamics (strona 118) w trybie nagrywania stylów (Style Creator) po zmianie wysokości dźwięków (numerów nut MIDI) za pomocą funkcji Channel Transpose (strona 97) w trybie nagrywania (Song Creator). | <p>Technologia Mega Voice jest cechą charakterystyczną instrumentu TYROS i nie jest w żaden sposób zgodna z innymi modelami. Należy pamiętać, że utwory/style stworzone przy użyciu tej technologii będą brzmiały właściwie odtwarzane jedynie na tym instrumencie.</p> |
|--|--|---|

Maksymalna polifonia instrumentu

Polifonia oferowana przez system TYROS obejmuje 128 głosów. Ponieważ style wykorzystują część dostępnych głosów ich ilość w czasie gry na klawiaturze z towarzyszeniem akompaniamentu jest mniejsza. Ta sama uwaga odnosi się do wszystkich partii klawiaturowych, krótkich sekwencji Multi Pad oraz odtwarzanych utworów. Po przekroczeniu limitu polifonii kolejne dźwięki będą odtwarzane zgodnie z zasadą priorytetu ostatnio zagrane dźwięku.

Efekty brzmieniowe

Krótki przewodnik na stronie 39



Za pomocą tych przycisków włączane/wyłączane są odpowiednie sekcje procesora efektów w stosunku do wybranej partii instrumentalnej (strona 78).

Przycisk umożliwia włączenie/wyłączenie efektu Sustain dla partii RIGHT 1-3.

Przycisk umożliwia włączenie/wyłączenie funkcji Initial Touch dla partii określonych na ekranie [FUNCTION] → CONTROLLER → PANEL CONTROLLER (strona 154).

Przycisk umożliwia włączenie/wyłączenie efektu Harmony/Echo dla partii RIGHT 1-3. Partie, które mają podlegać przetwarzaniu można zdefiniować z poziomu ekranu [FUNCTION] → HARMONY/ECHO (strona 154).

■ Funkcja Harmony/Echo

Przycisk umożliwia włączenie efektu Harmony lub Echo w stosunku do brzmień granych prawą ręką na klawiaturze (strona 39 i 154).

■ Funkcja Initial Touch

Klawiatura instrumentu TYROS jest wyposażona w czujniki, zapewniające dynamiczną kontrolę wydobywanych dźwięków – analogicznie jak w instrumencie akustycznym. Za pomocą klawiatury można kontrolować 2 parametry (opisane poniżej): Initial Touch (siłę uderzenia) i Aftertouch (docisk). Aktywność pierwszego z nich może być włączana/wyłączana za pomocą przycisku na płycie czołowej.

● Initial Touch

Funkcja kontroli tego parametru zapewnia odczyt siły uderzenia w klawisze, a uzyskane dane wpływają na generowane dźwięki w różny sposób (w zależności od wybranego programu brzmieniowego). Umożliwia to bardziej ekspresyjną grę i wykorzystanie efektów związanych z różnymi technikami artykulacyjnymi.

Partie, dla których po włączeniu aktywna będzie funkcja Initial Touch, wybierane są na ekranie: [FUNCTION] → CONTROLLER → PANEL CONTROLLER (strona 154).

● Aftertouch

Funkcja kontroli tego parametru zapewnia odczyt siły z jaką dociskane są klawisze po ich uderzeniu, a uzyskane dane wpływają na generowane dźwięki w różny sposób (w zależności od wybranego programu brzmieniowego). Umożliwia to jeszcze bardziej ekspresyjną grę i wykorzystanie efektów związanych z taką artykulacją, jak zróżnicowanie siły dociskania klawisza.

Partie, dla których po włączeniu aktywna będzie funkcja Aftertouch, wybierane są na ekranie: [FUNCTION] → CONTROLLER → PANEL CONTROLLER (strona 154).

Domyślne ustawienie funkcji i sposób, w jaki uzyskane za jej pośrednictwem dane wpływają na brzmienie można, dla brzmień programowanych przez użytkownika, zdefiniować za pośrednictwem funkcji Sound Creator (strona 85).

■ Funkcja Sustain

Jeżeli funkcja jest włączona, wówczas dźwięki grane na klawiaturze dłużej wybrzmiewają. Dla brzmień programowanych przez użytkownika możliwa jest regulacja czasu wybrzmienia za pośrednictwem funkcji Sound Creator (strona 85).

■ Parametr Poly/Mono

Umożliwia zdefiniowanie, czy brzmienie danej partii ma być prowadzone jedno- czy wielogłosowo. W zależności od wybranego brzmienia tryb MONO pozwala efektywnie wykorzystać efekt Portamento w czasie gry legato.

Ustawienie parametru, jak również czas efektu Portamento są wstępnie zaprogramowane dla każdego z brzmień. Można je jednak zmienić za pośrednictwem funkcji Sound Creator (strona 85) i zapisać razem pozostałymi parametrami brzmienia użytkownika. Czas reakcji efektu Portamento może być również zmieniany za pomocą miksera Mixing Console (strona 134).

■ Efekt DSP i DSP Variation

Procesor DSP można wykorzystać do delikatnego podkreślenia brzmienia przy użyciu chorusa lub dodać mu ciepła i pełni, korzystając z efektu typu symphonic.

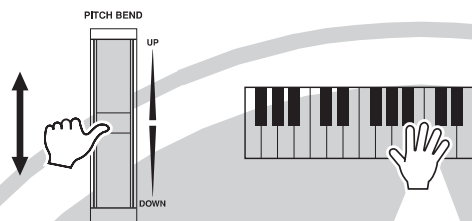
- Za pomocą przycisku [DSP] można włączać/wyłączać efekt w odniesieniu do aktualnie wybranej partii klawiaturowej.
- Za pomocą przycisku [DSP VARIATION] można przełączać się pomiędzy dwiema odmianami efektu. Można go wykorzystać w czasie gry np. do przełączenia szybkości wirującego głośnika (dotyczy efektu Rotary Speaker).

Odstrajanie instrumentu

TYROS posiada wiele funkcji i narzędzi związanych z odstrajaniem.

■ Pokrętko [PITCH BEND]

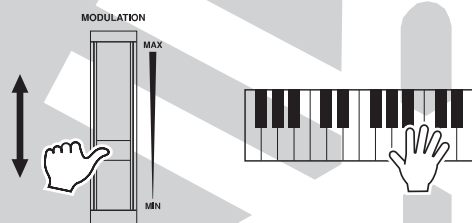
Służy do płynnej zmiany wysokości dźwięku. Pokręcając je od siebie podnosimy, a do siebie – obniżamy dźwięk. Pokrętko wyposażone jest w mechanizm sprężynowy, utrzymujący je w położeniu środkowym (neutralnym).



■ Pokrętko [MODULATION]

Umożliwia zastosowanie efektu vibrato w odniesieniu do dźwięków granych na klawiaturze. Dotyczy to wszystkich partii (RIGHT1-3 i LEFT).

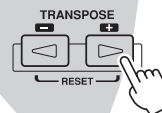
Obracanie pokrętki w kierunku od siebie zwiększa, zaś w kierunku do siebie zmniejsza efekt modulacji.



■ Funkcja transpozycji

Za pośrednictwem tej funkcji możliwa jest zmiana stroju instrumentu w górę lub w dół w krokach sekundowych, w zakresie +/- 2 oktaw.

Dostępne są trzy metody transpozycji (Keyboard, Song i Master). Wybór metody odbywa się za pośrednictwem ekranu [FUNCTION] → CONTROLLER → KEYBOARD/PANEL (strona 154), a regulacja za pomocą przycisków TRANSPOSE [-]/[+].



● Keyboard

Transpozycja ma wpływ na strój klawiatury, partie akompaniamentu, a także sekwencje MULTI PAD, dla których aktywna jest funkcja CHORD MATCH. Proszę pamiętać, że jeśli jeden z przycisków TRANSPOSE [-]/[+] zostanie naciśnięty podczas trwania dźwięku (lub akordu), transpozycja dokonywana jest od następnego dźwięku (lub następnego akordu akompaniamentu).

● Song

Przyciski TRANSPOSE [-]/[+] mają wpływ jedynie na partie odtwarzanych utworów. Proszę pamiętać, że jeśli jeden z przycisków TRANSPOSE [-]/[+] zostanie naciśnięty podczas trwania dźwięku (lub akordu), transpozycja dokonywana jest od następnego dźwięku (lub następnego akordu w utworze).

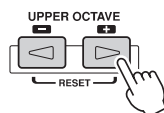
● Master

Przyciski TRANSPOSE [-]/[+] mają wpływ na wszystkie partie instrumentu.

Standardowy strój (zerowa transpozycja) może być przywołany w dowolnym momencie przez jednoczesne naciśnięcie obu przycisków [-] i [+].

Zmiana ogólnego stroju lub transpozycja całego utworu osiągalna jest również z poziomu konsoli miksera MIXING CONSOLE (strona 135).

■ Funkcja Upper Octave



Szczegóły w „Krótkim przewodniku” na stronie 28.

UWAGA

- Maksymalny zakres odstrojenia dokonywany za pomocą pokrętki może być zmieniany na ekranie miksera (MIXING CONSOLE, strona 135).
- Jeżeli maksymalny zakres odstrojenia ustalony został na wartość większą niż 1200 centów (oktawa) za pośrednictwem MIDI, wówczas wysokość niektórych dźwięków może być podniesiona lub obniżona poza ich rejestr brzmieniowy.

UWAGA

- Aby uniknąć przypadkowego zastosowania modulacji proszę przed rozpoczęciem gry ustawić pokrętko w pozycji minimum.
- Pokrętko można wykorzystać do sterowania szeregiem innych parametrów (strona 86).

Brzmienia Organ Flutes (Sound Creator)

Krótki przewodnik
na stronie 29

Prócz wielu brzmień organowych zawartych w kategorii brzmieniowej [ORGAN], TYROS posiada także brzmienie ORGAN FLUTES, które może być przyporządkowane do aktualnie wybranej partii, a także poddane edycji za pomocą funkcji Sound Creator po naciśnięciu przycisku [ORGAN FLUTES].

Podobnie jak w klasycznym instrumencie edycja odbywa się za pomocą suwaków reprezentujących poszczególne składowe (piszczałki).

Podstawowa procedura

1 Proszę nacisnąć przycisk [ORGAN FLUTES], aby przywołać ekran typu Open/Save dla brzmień Organ Flutes.

2 Aby przywołać ekran funkcji Sound Creator proszę nacisnąć przycisk [SOUND CREATOR].

3 Za pomocą przycisków [BACK]/[NEXT] proszę wybierać kolejne zakładki menu i ustalać wartości żądanych parametrów.

4 Naciśnięcie przycisku ekranowego [SAVE] spowoduje przywołanie okna dialogowego Open/Save w napędzie User i stworzy możliwość zapisania danych (strona 69).

Przycisk ekranowy [1] odpowiedzialny jest za regulację poziomów rejestrów 16' i 5-1/3'. Wyboru żądanego rejestru można dokonać przy użyciu właściwego przycisku ekranowego

Regulacja poziomów poszczególnych rejestrów

OSTRZEŻENIE
Jeżeli przed wybraniem innego brzmienia dokonane zmiany nie zostaną zapisane zostaną one utracone. Dlatego proszę upewnić się, że żądane brzmienie zostało zapisane jako brzmienie użytkownika przed wybraniem innego programu bądź wyłączeniem zasilania instrumentu.

Parametry funkcji Sound Creator (dla brzmień Organ Flutes)

Parametry brzmień Organ Flutes podzielone zostały pomiędzy 3 różne ekrany (tak jak to pokazaliśmy w kroku #3). Parametry te mogą być zaprogramowane również jako część zestawu parametrów brzmienia (Voice Set, strona 151) i przywoływane automatycznie z chwilą przywoływania brzmienia.

■ Zakładka FOOTAGE

ORGAN TYPE	Parametr ten określa sposób symulacji brzmienia organowego: Sine lub Vintage.
ROTARY SP SPEED	Za pośrednictwem tego przycisku ekranowego możliwe jest przełączanie prędkości efektu symulującego obrotowy głośnik, jeśli efekt ten został wybrany dla brzmienia ORGAN FLUTES (parametr „DSP Type” poniżej), i jeżeli włączony jest przycisk VOICE EFFECT [DSP] (parametr Rotary SP Speed pełni tę samą funkcję, co przycisk VOICE EFFECT [VARIATION]).
VIBRATO ON/OFF	Przy użyciu tego przycisku możliwe jest włączanie (ON) lub wyłączanie (OFF) vibracji dźwięku dla brzmienia ORGAN FLUTES.
VIBRATO DEPTH	Naciskanie tego przycisku ekranowego powoduje sukcesywną zmianę głębokości vibracji. Dostępne są trzy poziomy: „1” (niski), „2” (średni), i „3” (wysoki).
16'-1' (Footage)	Ustawienie proporcji pomiędzy poszczególnymi rejestrami (FOOTAGE) decyduje o podstawowym charakterze brzmienia organowego. Termin „FOOTAGE” został zastosowany w odniesieniu do symulacji organów piszczałkowych, w których długość słupa powietrza w piszczałkach określana jest w stopach (miara angielska). Im dłuższa piszczałka (słup powietrza), tym niższy wydaje dźwięk. Tak więc rejestr 16' określa najniższy składnik brzmienia, a rejestr 1' najwyższy. Im większa jest wartość tego parametru dla danego rejestru, tym większa jest jego głośność. Poprzez zmiksowanie poszczególnych rejestrów mogą Państwo stworzyć własne, charakterystyczne brzmienie organowe.

■ Zakładka VOL/ATTACK

VOL (Volume)	Odpowiedzialny jest za ogólną głośność brzmienia ORGAN FLUTES. Im bardziej wysunięty jest suwak, tym większa jest głośność brzmienia.
RESP (Response)	Parametr odpowiedzialny za opóźnienie odpowiedzi (czasu, po którym pojawiają się głosy o stałej amplitudzie, określone rejestrami FOOTAGE).
VIBRATO SPEED	Decyduje o szybkości efektu vibracji kontrolowanego za pośrednictwem wymienionych wcześniej parametrów Vibrato On/Off i Vibrato Depth.
Mode	Parametr określający tryb fazy ataku dźwięku: ustawienie FIRST powoduje, że faza ataku zostanie dodana jedynie do pierwszego dźwięku akordu lub sekwencji przytrzymywanych dźwięków; ustawienie EACH spowoduje dodanie fazy ataku do wszystkich dźwięków.
4', 2 2/3', 2'	Ustawianie głośności rejestrów odpowiadających za fazę ataku dźwięku (trzy głosy o amplitudzie opadającej, używane w celu dodania do brzmienia ostrego, perkusyjnego ataku). Im bardziej wysunięty jest suwak, tym większa jest głośność rejestru.
LENG (Lenght)	Ustawianie długości fazy ataku (czasu trwania głosów o opadającej amplitudzie).

■ Zakładka EFFECT/EQ

REVERB DEPTH	Szczegóły na temat efektów cyfrowych znajdują się na stronie 136.
Chorus Depth	Szczegóły na temat efektów cyfrowych znajdują się na stronie 136.
DSP on/off	Szczegóły na temat efektów cyfrowych znajdują się na stronie 136.
DSP Depth	Szczegóły na temat efektów cyfrowych znajdują się na stronie 136.
DSP TYPE	Określa typ efektu cyfrowego, jaki ma być zastosowany względem brzmienia ORGAN FLUTES. Standardowo jest to jeden z sześciu dostępnych efektów symulujących obrotowy głośnik. Jeśli wybrany zostanie inny typ efektu, parametr ROTARY SP SPEED na głównym ekranie edycyjnym ORGAN VOICE nie będzie odpowiadał za szybkość efektu obrotowego głośnika. Zamiast tego będzie pełnił tę samą funkcję, co przycisk VOICE EFFECT [DSP VARIATION].
VARIATION	ON/OFF Włącza odmianę efektu DSP dla wybranego brzmienia ORGAN FLUTES. PARAMETER Wskazuje parametr względem którego stosowana jest odmiana efektu w zależności od wybranego efektu DSP. VALUE Określa stopień zmiany parametru odmiany efektu DSP.
EQ LOW/HIGH	Parametry korektora graficznego określające pasma i podbicie niskich i wysokich częstotliwości.

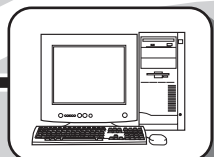
Tworzenie brzmień (Sound Creator)

Funkcja Sound Creator umożliwia tworzenie nowych brzmień poprzez edycję wybranych parametrów brzmień już istniejących. Po dokonaniu edycji, zmodyfikowane brzmienie można zapisać jako brzmienie użytkownika w napędzie User lub Disk.

Brzmienia użytkownika User a Custom

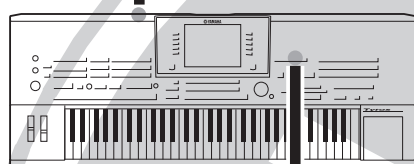
Brzmienia użytkownika w instrumencie TYROS mogą być tworzone w dwojaki sposób. Niniejszy rozdział opisuje sposób edycji przy użyciu funkcji Sound Creator.

- Brzmienia użytkownika Custom są tworzone za pomocą oprogramowania komputerowego Voice Editor.

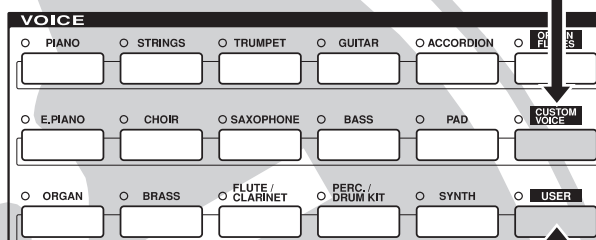
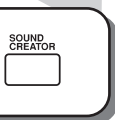


Szczegółów dotyczących obsługi oprogramowania proszę szukać w dokumentacji na dołączonej płycie CD.

Zapis w napędzie Preset



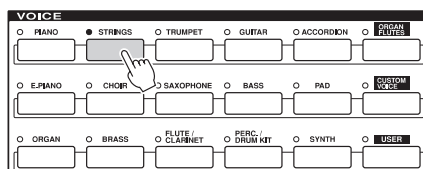
- Brzmienie użytkownika User są tworzone bezpośrednio w instrumencie TYROS za pomocą funkcji Sound Creator.



Zapis w napędzie User/Disk

Procedura podstawowa (Sound Creator)

- 1 Proszę wybrać żądane brzmienie (z innej kategorii niż Organ Flutes).

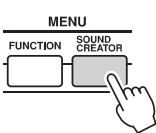


UWAGA

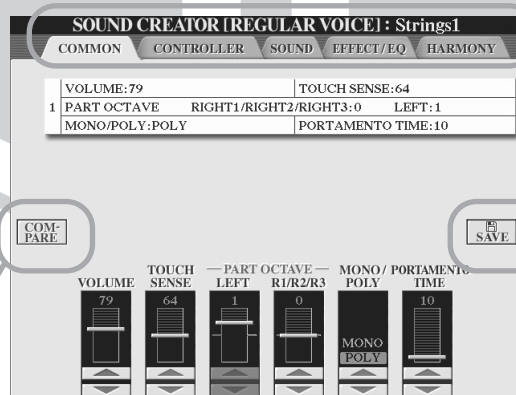
- Brzmienia użytkownika User można tworzyć także na podstawie brzmień użytkownika Custom (utworzonych przy użyciu komputera). Nowe brzmienia User można także uzyskać poprzez edycję już istniejących brzmień tego typu.

- 3 Żądaną zakładkę menu proszę wybrać za pomocą przycisków [BACK]/[NEXT].

- 2 Aby przywołać ekran funkcji Sound Creator proszę nacisnąć przycisk [SOUND CREATOR].



Naciskając ten przycisk ekranowy można porównać brzmienie edytowane z brzmieniem wyjściowym.



- 4 Naciśnięcie przycisku ekranowego [SAVE] spowoduje przywołanie okna dialogowego Open/Save w napędzie User i stworzy możliwość zapisania danych (strona 69).

OSTRZEŻENIE

Jeżeli przed wybraniem innego brzmienia dokonane zmiany nie zostaną zapisane, zostaną one utracone. Dlatego proszę upewnić się, że żądane brzmienie zostało zapisane jako brzmienie użytkownika przed wybraniem innego programu bądź wyłączeniem zasilania instrumentu.

Parametry funkcji Sound Creator (brzmienia instrumentalne)

Parametry funkcji Sound Creator podzielone zostały na pięć różnych ekranów (tak jak to pokazaliśmy w kroku #3). Parametry te mogą być zaprogramowane również jako część zestawu parametrów brzmienia (Voice Set, strona 151) i przywoływane automatycznie z chwilą przywoływania brzmienia.

Proszę pamiętać, że parametry te nie mają zastosowania do brzmień z kategorii Organ Flute, które wyposażone są w inny (omówiony wcześniej) zestaw parametrów.

■ Zakładka COMMON

VOLUME	Parametr odpowiedzialny za poziom głośności aktualnie edytowanego brzmienia.
TOUCH SENSE	Parametr określający wrażliwość brzmienia na siłę uderzenia w klawisze. 0 – małe zróżnicowanie dynamiki gry powoduje wyjątkowo duże różnice w dynamice brzmienia; 64 – odpowiedź standardowa; 127 – maksymalny poziom głośności niezależnie od siły uderzenia.
OCTAVE	Parametr umożliwia niezależną transpozycję oktawową poszczególnych partii instrumentalnych. Gdy używane są partie RIGHT 1 -3, wówczas dostępne są parametry R1/R2/R3; gdy używana jest partia LEFT, dostępny jest również parametr L.
MONO/POLY	Parametr odpowiada za jedno- lub wielogłosowy tryb pracy brzmienia (strona 81).
PORTAMENTO TIME	Parametr umożliwiający ustalenie czasu efektu portamento dla partii instrumentalnych pracujących w trybie MONO.

■ Zakładka CONTROLLER

● MODULATION

Pokrętko [MODULATION] może służyć do wpływania na parametry prezentowane poniżej tak jak i na wysokość dźwięku (efekt vibrato). Tutaj można ustalić stopień modulacji za pomocą pokrętki każdego z poniższych parametrów.

FILTER	Określa wielkość modulacji za pomocą pokrętki częstotliwości odcięcia filtra (filter cutoff frequency). Szczegóły dotyczące filtra na następnej stronie.
AMPLITUDE	Określa wielkość modulacji amplitudy (głośności) za pomocą pokrętki.
LFO PMOD	Określa wielkość modulacji wysokości dźwięku (efekt vibrato) za pomocą pokrętki.
LFO FMOD	Określa wielkość modulacji filtra (efekt wah-wah) za pomocą pokrętki.
LFO AMOD	Określa wielkość modulacji amplitudy (efekt tremolo) za pomocą pokrętki.

● AFTERTOUCH

Dane Aftertouch mogą być wykorzystane do modulowania poniższych parametrów. Tutaj można ustalić stopień tej modulacji za pomocą danych Aftertouch każdego z poniższych parametrów.

FILTER	Określa wielkość modulacji za pomocą danych Aftertouch częstotliwości odcięcia filtra (filter cutoff frequency). Szczegóły dotyczące filtra na następnej stronie.
AMPLITUDE	Określa wielkość modulacji amplitudy (głośności) za pomocą danych Aftertouch.
LFO PMOD	Określa wielkość modulacji wysokości dźwięku (efekt vibrato) za pomocą danych Aftertouch.
LFO FMOD	Określa wielkość modulacji filtra (efekt wah-wah) za pomocą danych Aftertouch.
LFO AMOD	Określa wielkość modulacji amplitudy (efekt tremolo) za pomocą danych Aftertouch.

■ Zakładka SOUND

● FILTER

Filtr wpływa na ogólną barwę brzmienia przez wzmocnienie lub osłabienie określonego zakresu częstotliwości. Poza zastosowaniem filtra do „wyostrzania” lub „zmiękczenia” brzmienia można go wykorzystać do tworzenia czysto elektronicznych, syntezatorowych efektów.

BRIGHTNESS	Parametr odpowiedzialny za częstotliwość odcięcia filtra lub rzeczywistą szerokość pasma rezonansu (por. rysunek). Wyższe wartości sprawiają, że dźwięk staje się „jaśniejszy”.
HARMONIC CONTENT	Parametr określający wielkość rezonansu w okolicach częstotliwości odcięcia definowanej wcześniej. Wyższe wartości powoduje powstawanie silniejszego filtracji. Te częstotliwości są przez filtr przepuszczane Te są tłumione

● Zakładka EG (generator obwiedni)

Obwiednia amplitudy decyduje o zmianach poziomu głośności dźwięku w czasie jego trwania. Pozwala to na odtworzenie wielu niuansów brzmieniowych naturalnych instrumentów akustycznych – takich jak szybkie narastanie i opadanie dźwięków perkusyjnych, lub długi czas wybrzmiewania przytrzymanego dźwięku fortepianu.

ATTACK	Faza obwiedni decydująca o czasie narastania amplitudy do maksymalnego poziomu po uderzeniu klawisza. Im wyższa wartość, tym dłuższy czas ataku.
DECAY	Faza obwiedni decydująca o czasie opadania amplitudy do poziomu przytrzymania dźwięku (nieco niższego od maksymalnego). Im wyższa wartość, tym dłuższy czas opadania.
RELEASE	Faza obwiedni decydująca o czasie opadania (wybrzmiewania) amplitudy do poziomu zerowego po zwolnieniu klawisza. Im wyższa wartość, tym dłuższy czas wybrzmiewania.

● Zakładka VIBRATO

DEPTH	Określa intensywność efektu vibrato. Im wyższa wartość, tym wyraźniejsza vibracja.
SPEED	Decyduje o częstotliwości vibracji.
DELAY	Opóźnienie vibracji, określa czas pomiędzy uderzeniem klawisza a rozpoczęciem działania efektu vibrato. Im wyższa wartość parametru, tym większe opóźnienie efektu vibrato.

■ Zakładka EFFECT/EQ

Parametry identyczne jak dla brzmień Organ Flutes (strona 84). Za wyjątkiem parametru PANEL SUSTAIN, który określa wielkość efektu Sustain, gdy na płycie czołowej aktywny jest przycisk [SUSTAIN] (sekcja VOICE EFFECT).

■ Zakładka HARMONY

Parametry są identyczne jak na ekranie [FUNCTION] → HARMONY/ECHO. Szczegóły na stronie 154.

Odtwarzanie utworów

Krótki przewodnik na stronie 43

Funkcja umożliwia odtwarzanie utworów (sekwencji) MIDI. Mogą to być utwory pochodzące z kolekcji komercyjnych (zgodne ze standardami GM lub XG), jak również utwory nagrane przez użytkownika samodzielnie (strona 54) i zapisane w jednym z napędów. Poza tym instrument może wyświetlać zapis nutowy utworów i słowa piosenek, a przy użyciu zaawansowanych funkcji edukacyjnych możliwe są codzienne ćwiczenia gry i doskonalenie umiejętności wokalnych. Poniżej prezentowane są szczegółowo parametry i funkcje związane z odtwarzaniem utworów, które nie zostały omówione w „Krótkim przewodniku”.

Wyświetlanie zapisu nutowego

Aby wyświetlić zapis nutowy wybranego utworu proszę nacisnąć przycisk ekranowy [Score]. Umożliwi to oglądanie zapisu w trakcie odtwarzania muzyki. Oferowanych możliwości jest jednak znacznie więcej:

- Przeglądanie zapisu nutowego w czasie, gdy odtwarzanie utworu jest zatrzymane.
- Wykorzystanie zapisu nutowego do nauki gry wybranej partii melodycznej (prawa ręka) z towarzyszeniem akompaniamentu.
- Czytanie i śpiewanie utworów ze słowami. Po podłączeniu mikrofonu można nawet miksować głos z dźwiękami powstającymi w instrumencie.
- Nauka gry całych utworów, z partią wokálną włącznie dzięki zaawansowanym funkcjom edukacyjnym.

Procedura podstawowa (nuty utworów)

1 Proszę wybrać utwór.

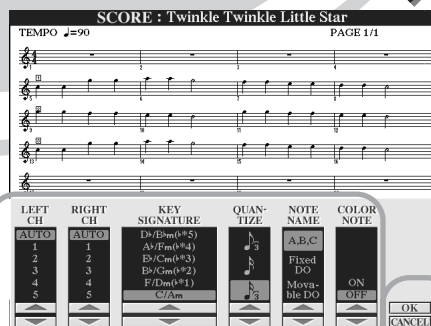
2 Proszę przejść do głównego ekranu roboczego i nacisnąć przycisk ekranowy [Score].



3 W czasie odtwarzania utworu aktualnie odtwarzane dźwięki wskazywane są na ekranie przez przemieszczającą się czerwoną „piłkę”.



4 Proszę wybrać typ podglądu wg własnego uznania.



5 Szczegółowe parametry podglądu proszę dobrać wg własnego uznania.

UWAGA

- Zapis nutowy pojawiający się na ekranie jest generowany przez instrument na podstawie danych MIDI. Z tego powodu może on różnić się od tego, z jakim mamy do czynienia w publikacjach komercyjnych (zwłaszcza w zakresie skomplikowanych pasaży i krótkich wartości rytmicznych).
- Niektóre utwory rejestrowane są w tzw. dowolnym tempie (free tempo). W tym przypadku tempo, metrum, podział taktowy i inne parametry zapisu nutowego nie będą wyświetlane w sposób właściwy.
- Jeżeli w jednej linii zapisu nie mieszczą się wszystkie nuty taktu jest on przedłużany do następnej linii.
- Funkcje zapisu nutowego można wykorzystać do wprowadzania/edycji materiału w utworze. Szczegóły na stronie 100.
- Liczbę wyświetlanych jednocześnie taktów na ekranie można zwiększyć redukując prezentację pozostałych elementów, takich jak: partie instrumentalne, słowa utworu, akordy itd.

■ Tryb wyświetlania zapisu nutowego (krok #4 procedury ze strony 88)

LEFT	Włącza/wyłącza wyświetlanie partii lewej ręki. W zależności od konfiguracji pozostałych parametrów może on być niedostępny i wyświetlany będzie wówczas w kolorze szarym. W takim przypadku należy przejść do ekranu ustawień szczegółowych i nadać parametrowi LEFT CH. wartość inną niż „AUTO”. Alternatywę stanowi przejście do ekranu [FUNCTION] → SONG SETTING (strona 92) i nadanie parametrowi LEFT wartości innej niż „OFF”. Parametry RIGHT (kolejny) i LEFT nie mogą być ustawione na „OFF” w tym samym momencie.
RIGHT	Włącza/wyłącza wyświetlanie partii prawej ręki. Gdy parametr LEFT CH. ustawiony jest na dowolny kanał z wyjątkiem „AUTO” lub parametr RIGHT na ekranie [FUNCTION → SONG SETTING (strona 92) ustawiony jest na „OFF”, wówczas automatycznie wybierany jest kanał 1. Parametry RIGHT (kolejny) i LEFT nie mogą być ustawione na „OFF” w tym samym momencie.
LYRICS	Włącza/wyłącza wyświetlanie słów. Jeżeli wybrany utwór nie zawiera danych tekstowych słowa nie będą wyświetlane.
CHORD	Włącza/wyłącza wyświetlanie akordów. Jeżeli wybrany utwór nie zawiera danych o akordach nie będą one wyświetlane.
NOTE	Włącza/wyłącza wyświetlanie nazw nut. Nazwy wyświetlane są z lewej strony główki nuty. Jeżeli przerwy pomiędzy nutami są zbyt małe nazwy mogą być przeniesione wyżej.
SIZE	Parametr określający rozdzielczość ekranu (poziom zbliżenia) zapisu nutowego.

■ Parametry szczegółowe trybu wyświetlania (krok #5 procedury ze strony 88)

LEFT CH/ RIGHT CH	Określa kanał MIDI, którego dane są wykorzystywane przez partie lewej/prawej ręki. Przy wybieraniu różnych utworów parametrowi przywracana jest wartość „AUTO”. AUTO Kanały MIDI, których dane odpowiadają partiom prawej- i lewej ręki są przyporządkowywane automatycznie – są to te same kanały, które zdefiniowano na ekranie [FUNCTION] → SONG SETTING (strona 92). 1-16 Przypisuje żądany kanał MIDI dla każdej z partii: lewej- i prawej ręki. OFF (tylko LEFT CH) Brak przypisania kanału – to ustawienie blokuje wyświetlanie partii lewej ręki.
KEY SIGNATURE	Umożliwia wprowadzenie zmiany tonacji w środku utworu, w miejscu zatrzymania. Parametr jest użyteczny w przypadku utworów nie zawierających danych o tonacji, co utrudnia poprawne wyświetlanie zapisu nutowego.
QUANTIZE	Parametr odpowiedzialny za „rozdzielczość” notacji. W wielu przypadkach pozwala poprawić czytelność wyświetlanej notacji. Przy doborze wartości parametru należy wybrać najdrobniejszą wartość rytmiczną występującą w wyświetlanej partii.
NOTE NAME	Parametr odpowiedzialny za wyświetlanie nazw literowych bądź solmizacyjnych nut. Jest on dostępny tylko wówczas, gdy parametr NOTE (powyżej) jest ustawiony na „ON”. A, B, C Nazwy nut wyświetlane są w postaci liter (C, D, E, F, G, A, B). FIXED DO Wyświetlane są nazwy solmizacyjne różne dla różnych języków (Strona 61): Angielski Do Re Mi Fa Sol La Ti Japoński ドレミファソラシ Niemiecki..... Do Re Mi Fa Sol La Si Francuski..... Ut Re Mi Fa Sol La Si Hiszpański..... Do re Mi Fa Sol La Si Włoski..... Do Re Mi Fa Sol La Si MOVABLE DO Wyświetlane są nazwy solmizacyjne zgodnie z tonacją utworu, w systemie, w którym tonika przyjmuje nazwę „Do”. Przykładowo, w tonacji G-dur tonika (Sol) będzie wyświetlana jako Do. Tak jak poprzednio, nazwy solmizacyjne są różne dla różnych języków.
COLOR NOTE	Gdy parametr jest ustawiony na „ON” nuty wyświetlane są w kolorach: C – czerwony, D – żółty, E – zielony, F – pomarańczowy, G – niebieski, A – purpurowy i B – biały.

Wyświetlanie tekstów utworów

Jeżeli wybrany utwór zawiera dane tekstowe, mogą być one wyświetlone na ekranie po naciśnięciu przycisku ekranowego [Lyrics]. Funkcję wyświetlania tekstów cechuje szereg użytecznych właściwości:

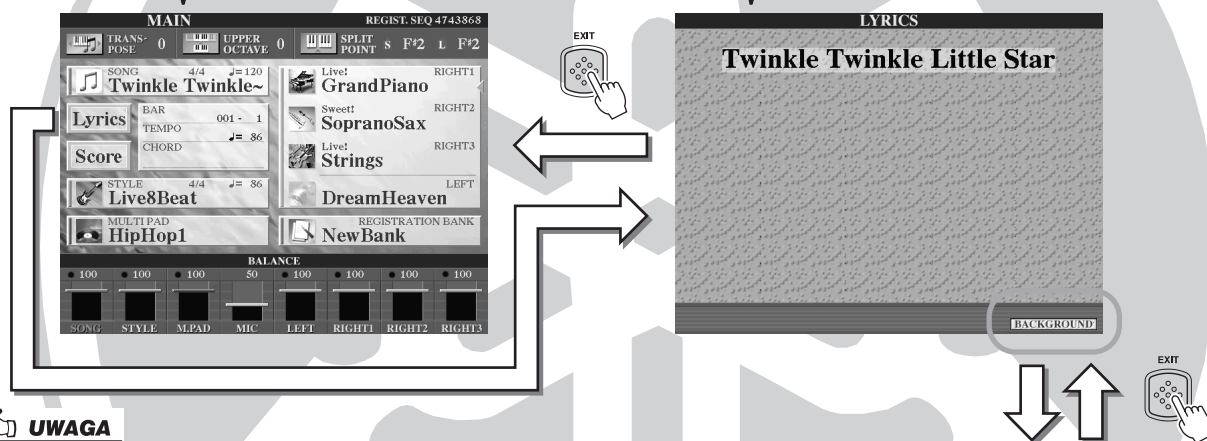
- Słowa które mają być śpiewane są podświetlane synchronicznie z muzyką, co zdecydowanie ułatwia poprawną interpretację partii wokalne. Po podłączeniu mikrofonu linia wokalna może zostać zmiksowana z pozostałymi dźwiękami wytwarzanymi przez instrument.
- Podłączając zewnętrzny monitor telewizyjny do instrumentu można na nim wyświetlać teksty utworów. Można również funkcje wyświetlania skonfigurować w taki sposób, aby na zewnętrznym monitorze był wyświetlany tekst utworu, a na ekranie instrumentu standardowe ekrany robocze, związane z obsługą (szczegóły na ekranie [FUNCTION] → VIDEO OUT.).

Procedura podstawowa (teksty utworów)

1 Proszę wybrać utwór.

2 Proszę powrócić do głównego ekranu roboczego i nacisnąć przycisk ekranowy [Lyrics].

3 Kolejne słowa pojawiają się na ekranie w czasie odtwarzania utworu.



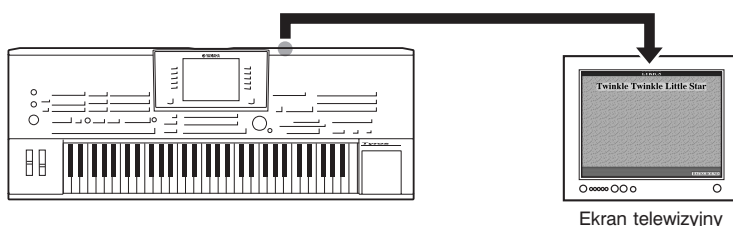
UWAGA

- Język, w jakim wyświetlane będą słowa utworu zależy od danych zapisanych w pliku. Jeżeli wyświetlany tekst jest „nieczytelny” można spróbować zmienić ustawienia parametru LYRICS LANGUAGE na ekranie [FUNCTION] → SONG SETTING.
- Jeżeli w danych utworu zdefiniowany został kolor tła nie można zmienić wartości parametru BACKGROUND.
- Jeżeli wybrany utwór nie zawiera danych tekstowych, słowa utworu nie będą wyświetlane.
- Jeżeli wybrany utwór zawiera dane o akordach, będą one wyświetlane razem z tekstem.

Tło, na którym pojawia się wyświetlany tekst można zmienić. Proszę nacisnąć przycisk ekranowy [BACKGROUND] aby przywołać okno typu Open/Save i wybrać żądane tło. Aby powrócić do ekranu z wyświetlanym tekstem proszę nacisnąć przycisk [EXIT].

Wyświetlanie słów utworów na zewnętrznym monitorze telewizyjnym

- Proszę podłączyć monitor telewizyjny do gniazda VIDEO OUT instrumentu (strona 18).
- Proszę włączyć zasilanie obu urządzeń.
- Parametr SCREEN CONTENT na ekranie [FUNCTION] → VIDEO OUT proszę ustawić na „LYRICS” (strona 151).



Gdy parametr SCREEN CONTENT jest ustawiony na „LYRICS”, wówczas na wyjściu VIDEO OUT pojawia się wyłącznie obraz z tekstem utworu, niezależnie od tego co jest aktualnie wyświetlane na ekranie samego instrumentu. Umożliwia to swobodną pracę z stałym podglądem tekstu utworu na zewnętrznym monitorze.

- Po wykonaniu powyższej procedury proszę uruchomić odtwarzanie utworu.

Bieżąca pozycja utworu

Instrument udostępnia następujące funkcje związane ze śledzeniem bieżącej pozycji utworu.

- Bieżąca pozycja utworu wyświetlana jest na głównym ekranie roboczym w czasie jego odtwarzania w postaci: takt/miara, zapewniając łatwą kontrolę aktualnego położenia.
- Naciśnięcie jednego z przycisków [FF] lub [REW] powoduje automatyczne przywołanie okna dialogowego wyświetlającego bieżący numer taktu (lub numer znacznika).

Tutaj wskazywany jest bieżący numer taktu odtwarzanego utworu



Niniejsze menu pojawia się tylko wtedy, gdy w danym utworze znajdują się znaczniki fraz.

Parametr określa co jest używane do zmiany bieżącej pozycji utworu: BAR (oznacza takt) lub PHRASE MARK (oznacza znacznik). Po wybraniu tego ostatniego przyciski [FF]/[REW] można wykorzystać do swobodnego poruszania się między znacznikami fraz.

- Za pomocą przycisków [SP1]-[SP4] można do utworu wprowadzić własne znaczniki (strona 44). Nie tylko ułatwiają one nawigację po utworze, ale również pozwalają na wygodne tworzenie pętli.

■ Znacznik położenia

Rozdział przedstawia dwie dodatkowe funkcje związane ze znacznikami położenia. Informacje podstawowe znajdują się na stronie 44.

● Znaczniki skoku

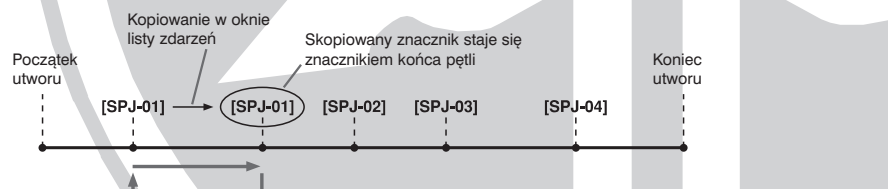
Znaczniki opisane w „Krótkim przewodniku” na stronie 44 są inaczej nazywane znacznikami skoku. Są one wprowadzane do utworu poprzez naciśnięcie przycisku [SP1]-[SP4]. Na liście zdarzeń funkcji Song Creator (strona 106) wyświetlane są one jako „SPJ-01” – „SPJ-04”. Za pomocą narzędzi edycyjnych mogą być one przesuwane w inne miejsce, a nawet mogą być tworzone ich kopie (z tym samym numerem) w innych miejscach. Ostatnie wystąpienie znacznika o takim samym numerze jest nazywane znacznikiem końca pętli (opis poniżej).

● Znacznik końca pętli

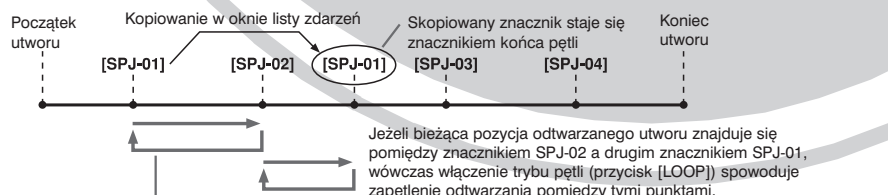
Znaczniki końca pętli są znacznikami dodatkowymi, które można wprowadzać tylko w oknie listy zdarzeń, kopiując wybrany znacznik skoku (SPJ) w inne miejsce.

Informacje podstawowe na temat odtwarzania pętli pomiędzy kolejnymi znacznikami znajdują się na stronie 44 w „Krótkim przewodniku”.

Poniższe przykłady wyjaśniają, w jaki sposób znaczniki końca pętli można wykorzystać w czasie odtwarzania utworów.



Jeżeli bieżąca pozycja odtwarzanego utworu znajduje się pomiędzy dwoma znacznikami SPJ-01, wówczas włączenie trybu pętli (przycisk [LOOP]) spowoduje zapętlenie odtwarzania pomiędzy tymi punktami. Jeżeli bieżąca pozycja odtwarzanego utworu znajduje się pomiędzy drugim znacznikiem SPJ-01 oraz SPJ-02, wówczas włączenie trybu pętli (przycisk [LOOP]) spowoduje przeskok do pierwszego znacznika SPJ-01 i zapętlenie odtwarzania pomiędzy nim, a drugim znacznikiem SPJ-01.



Jeżeli włączenie trybu pętli (przycisk [LOOP]) nastąpi w trakcie odtwarzania utworu pomiędzy początkiem utworu a znacznikiem SPJ-02, wówczas odtwarzanie zostanie zapętlone pomiędzy znacznikami SPJ-01 i SPJ-02.

UWAGA

- Jeżeli kolejne znaczniki znajdują się zbyt blisko siebie mogą wystąpić problemy z odtwarzaniem pętli.
- Jeżeli w miejscu do którego wykonywany jest skok obowiązują inne ustawienia procesora efektów w odtwarzanym materiale mogą pojawić się zakłócenia. Jest to spowodowane ograniczoną mocą procesora efektów.
- W czasie korzystania z funkcji edukacyjnej Guide w połączeniu z wykonywaniem skoków w czasie odtwarzania należy pamiętać, że wskazania funkcji mogą być spóźnione z powodu skoku.

W powyższych przykładach dane znaczników końca pętli są identyczne jak oryginalne znaczniki, z których zostały utworzone – różnią się tylko położeniem, które sprawia, że pełnią taką a nie inną funkcję.

W trybie odtwarzania utworów wszystkie znaczniki sformatowane jako „SPJ-xxxx” (gdzie xxxx oznacza dowolne znaki za wyjątkiem 01-04) są traktowane jak znaczniki końca pętli. Jakkolwiek tryb edycji listy zdarzeń funkcji Song Creator nie umożliwia swobodnego nadawania nazw znacznikom, powyższy opis warto wykorzystać w innych sytuacjach. Korzystając z zewnętrznego programu sekwencerowego można wprowadzić nowe znaczniki i nadać im odpowiednie nazwy. W ten sposób można oddzielić znaczniki końca pętli od znaczników skoku.

Parametry związane z odtwarzaniem utworów

TYROS wyposażony jest w szereg funkcji związanych z odtwarzaniem utworów. Dostęp do nich możliwy jest z poziomu ekranu [FUNCTION] → SONG SETTING.

- Wielokrotne odsłuchiwanie (lub powtarzanie razem z ćwiczeniem) wybranych utworów – funkcja Repeat Playback.
- Odtwarzanie wszystkich utworów zapisanych w wybranym folderze (kolejne lub losowe).
- Odtwarzanie wszystkich utworów zapisanych we wszystkich folderach. Do każdego z przycisków SONG [I] – [VI] może być przypisanych wiele utworów. Można odtworzyć je wszystkie po kolei lub w przypadkowej kolejności.

Ciąg automatycznego odtwarzania można w każdej chwili przerwać korzystając z przycisku ekranowego [NEXT/CANCEL] na ekranie wyboru utworów. Wystarczy podać numer utworu, który ma być odtworzony jako następny, a zostanie on odtworzony.

Poniżej omawiamy parametry ekranu [FUNCTION] → SONG SETTING oraz okna typu Open/Save w odniesieniu do utworów.

Parametry utworów – procedura podstawowa

- 1 Proszę nacisnąć przycisk [FUNCTION].
- 2 Proszę nacisnąć przycisk ekranowy [SONG SETTING].
- 3 Proszę ustalić żądane wartości parametrów (szczegóły na następnej stronie).

Tu wybierane jest jedno z menu funkcji Guide (strona 48).

Tu ustalany jest tryb funkcji Repeat Playback.

Tutaj określa się kanał MIDI dla każdego z parametrów.

Włączanie/wyłączanie funkcji Quick Start.

Tutaj można wybrać język, w jakim powinny być wyświetlane słowa.

Next/Cancel – procedura podstawowa

- 1 W czasie odtwarzania utworu proszę przywołać ekran typu Open/Save dla utworów.
- 2 Proszę nacisnąć przycisk ekranowy odpowiadający kolejnemu utworowi tak aby w prostokącie otaczającym nazwę utworu pojawił się napis NEXT. Wybór można anulować naciskając przycisk [NEXT/CANCEL] i wybierając inny utwór.

W kroku #3 procedury podstawowej ze strony 93 mogą być ustalone następujące parametry.

■ Parametry funkcji Repeat Playback

REPEAT MODE	Określa tryb funkcji Repeat. OFF Odtwarzanie wybranego utworu i zatrzymanie. SINGLE Powtarzanie wybranego utworu. ALL Kolejne odtwarzanie utworów w wybranym folderze. RANDOM Odtwarzanie utworów w wybranym folderze w przypadkowej kolejności.
REPEAT FOLDER	Określa folder, w którym utwory odtwarzane są kolejno w trybie REPEAT MODE „ALL” lub „RANDOM”. Folder odnosi się tu do ścieżki (strona 72) zapamiętanej dla każdego z przycisków SONG [I] [VI]. CURRENT Kolejno odtwarza wszystkie utwory w folderze zawierającym aktualnie wybrany utwór, poczynając właśnie od niego. ALL Kolejno odtwarza wszystkie utwory zapamiętane w ścieżkach SONG [I] – [VI]. Odtwarzanie rozpoczyna się od utworu aktualnie wybranego, następnie obejmuje pozostałe utwory w znajdujące się w tym samym folderze, a następnie utwory w pozostałych folderach.
PHRASE MARK REPEAT	Znaczniki fraz, to wstępnie zaprogramowane fragmenty utworów, które tworzą zamknięte całości. Po włączeniu tej opcji powtarzany będzie fragment oznaczony przez wybrany znacznik fraz (strona 91).

■ Parametry MIDI Channel

LEFT CH	Ten parametr jest dostępny tylko wtedy, gdy parametr AUTO CH SET (poniżej) jest ustawiony na „OFF”. Określa on kanał MIDI skojarzony z partią lewej ręki (dane dla funkcji Guide oraz wyświetlania zapisu nutowego).
RIGHT CH	Ten parametr jest dostępny tylko wtedy, gdy parametr AUTO CH SET (poniżej) jest ustawiony na „OFF”. Określa on kanał MIDI skojarzony z partią prawej ręki (dane dla funkcji Guide oraz wyświetlania zapisu nutowego).
HARMONY CH	Ten parametr określa kanał MIDI skojarzony z partią akordów sterujących pracą harmonizera wokalnego.
AUTO CH SET	Gdy parametr ustawiony jest na „ON”, wówczas przypisanie odpowiednich kanałów MIDI dla partii prawej i lewej ręki w utworach pochodzących z kolekcji komercyjnych odbywa się automatycznie. Domyślnie opcja ta jest włączona („ON”). Po jej wyłączeniu dostępne są parametry LEFT CH i RIGHT CH opisane wcześniej.

■ Parametry Lyric Display

LYRICS LANGUAGE	Definiuje język wyświetlanych tekstów utworów. AUTO umożliwia automatyczne odczytanie języka z pliku muzycznego i wybór odpowiedniego zestawu znaków. Jeżeli język nie został zdefiniowany, to możliwe są dwa przypadki: gdy na ekranie [FUNCTION → UTILITY → OWNER (strona 158)] jako język obsługi wybrano japoński (JAPANESE), wówczas teksty również wyświetlane są z użyciem opcji „JAPANESE”; w pozostałych przypadkach automatycznie wybierana jest opcja „INTERNATIONAL”. JAPANESE teksty wyświetlane są przy użyciu japońskich zestawów znaków. INTERNATIONAL teksty wyświetlane są przy użyciu alfabetu łacińskiego.
------------------------	---

■ Parametr Quick Start

QUICK START	W niektórych utworach pochodzących z kolekcji komercyjnych określone parametry związane z odtwarzaniem utworów (np. brzmienia, poziomy głośności itp.) wpisane są w pierwszym takcie, przed jakimikolwiek dźwiękami. Gdy włączona jest opcja QUICK START, wówczas instrument automatycznie wczytuje dane konfiguracyjne najszybciej jak to jest możliwe, a następnie redukuje tempo do właściwej wartości. Umożliwia to skrócenie do minimum pazy początkowej potrzebnej na wczytanie danych konfiguracyjnych.
--------------------	--

Funkcja Song Creator (cyfrowe nagrywanie)

Krótki przewodnik strony 54-57

W niniejszym rozdziale prezentowane są operacje jakie nie znalazły się w „Krótkim przewodniku”, a w szczególności procedury nagrywania metodą Step (krok po kroku) oraz edycji/powtórnego nagrywania materiału wcześniej zarejestrowanego. Podstawowe informacje dotyczące nagrywania metodą Quick i Multi znajdują się w „Krótkim przewodniku”.

Tryby nagrywania Realtime i Step

Wykonania w postaci danych MIDI mogą być rejestrowane w dwóch trybach: Realtime (w czasie rzeczywistym) oraz Step (krok po kroku):

- **Tryb nagrywania Realtime** Ten tryb umożliwia rejestrację danych w czasie rzeczywistym poprzez zamianę jakichkolwiek obecnych danych w określonym kanale przez nowy materiał. Metoda ta opisana została w „Krótkim przewodniku”.
- **Tryb nagrywania Step** Ten tryb umożliwia rejestrację materiału poprzez wpisywanie pojedynczych zdarzeń. Metodę tę najlepiej przyrównać do zapisywania muzyki (nuta po nucie) na papierze nutowym. Korzystając z listy zdarzeń (Event List, strona 98, 100, 106) można po kolei wprowadzać nuty, akordy i inne elementy utworu.

Punch In/Out

strona 95

Jest to jedna z metod nagrywania w czasie rzeczywistym, umożliwiającą ponowną rejestrację wybranych fragmentów już nagranych utworów. Dane ponownie rejestrowane pomiędzy punktami Punch In i Punch Out są łączone z istniejącymi. Proszę pamiętać, że materiał znajdujący się poza punktami Punch In i Punch Out pozostaje w stanie nienaruszonym.

Punkty wejścia i wyjścia (Punch In/Out) mogą być podane jako numery taktów przed rozpoczęciem nagrywania lub wprowadzone ad hoc za pomocą pedału lub poprzez grę na klawiaturze.

Po ustawieniu parametrów pracy funkcji Punch In/Out na ekranie [DIGITAL RECORDING] → SONG CREATOR → REC MODE ponowne nagranie wygranego fragmentu można przeprowadzić w sposób opisany w „Krótkim przewodniku”.

Tryb nagrywania Step za pomocą listy zdarzeń

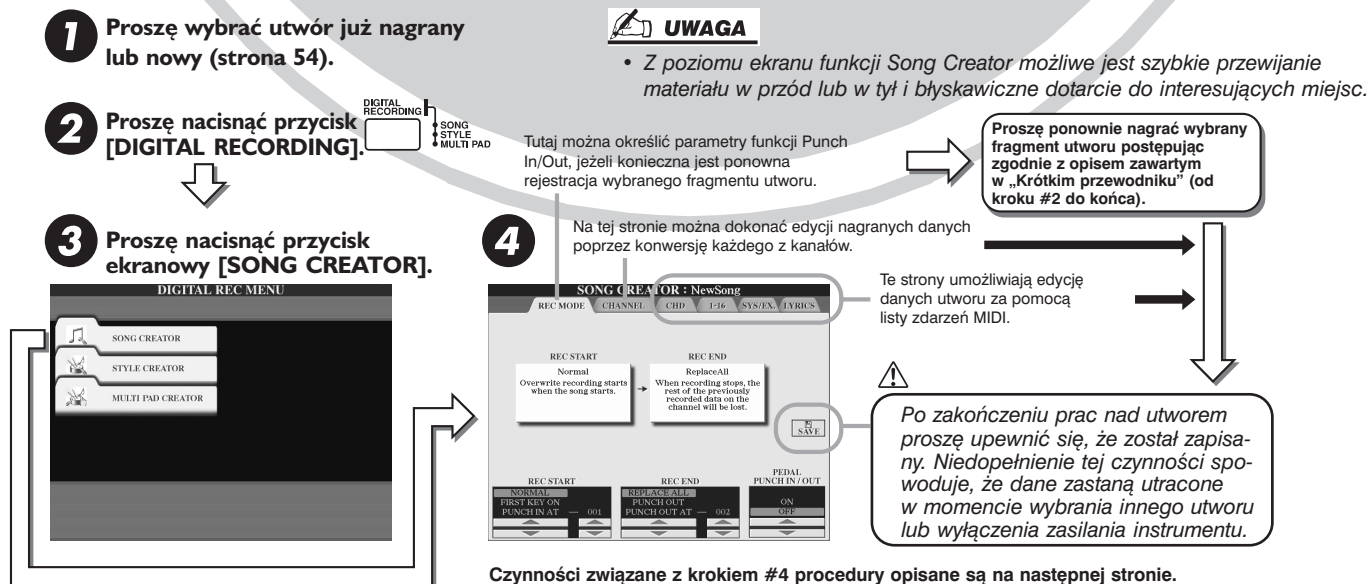
strony 98, 100, 106

Dane składające się na utwór, to szereg zdarzeń (komunikatów) MIDI, wśród których wyróżnić można komunikaty systemowe (dotyczące całości utworu), jak i kanałowe (związane z każdą z partii instrumentalnych). Lista zdarzeń MIDI (MIDI Event List), to użyteczne narzędzie, wchodzące w skład funkcji Song Creator, za pomocą którego dane prezentowane są w postaci czytelnej listy i uszeregowane w kolejności ich występowania (takt, miara, zegar). Przy pomocy listy zdarzeń można również prowadzić szczegółową edycję parametrów, a wśród nich:

- Chord/Section Zdarzenia związane ze sterowaniem automatycznym akompaniamentem (umożliwiają wprowadzanie akordów i odmian (wstęp, odmiana główna, zakończenie itd.))
- Dane kanałowe MIDI (1-16) Typowe dane kanałowe MIDI, takie jak nuty (Note), zmiany programów (Program Change), komunikaty o zmianie sterowania (Control Change, w tym głośność i panorama), a także Pitch Bend.
- Komunikaty System Exclusive Zdarzenia dotyczące wszystkich kanałów, takie jak tempo czy metrum.
- Słowa utworów (Lyrics) Teksty utworów.

Tryby nagrywania w czasie rzeczywistym i krok po kroku w odniesieniu do ponownej rejestracji wybranych fragmentów utworu można stosować zamiennie.

Procedura podstawowa (Song Creator)



Parametry w trybie nagrywania (dla powtórnej rejestracji)

Po przywołaniu w kroku #4 procedury podstawowej strony REC MODE można ustalić wartości wymienionych niżej parametrów. Po ustaleniu wartości parametrów i naciśnięciu przycisku [REC] można przystąpić do powtórnej rejestracji utworu, postępując zgodnie z procedurą (począwszy od kroku #2) przedstawioną w „Krótkim przewodniku”.

Parametry REC START

Normal	Naciśnięcie przycisku SONG [START/STOP] spowoduje uaktywnienie trybu synchronicznego uruchamiania i nagrywanie zostanie uruchomione w momencie uderzenia pierwszego klawisza.
First Key On	Nagrywanie również zostanie uruchomione w momencie uderzenia pierwszego klawisza. Ta opcja jednak zachowuje materiał wprowadzający.
Punch In At	Utwór odtwarzany jest w zwykły sposób do taktu zdefiniowanego jako Punch In, a następnie rozpoczyna się nagrywanie nowego materiału w miejsce starego.

Parametry REC END

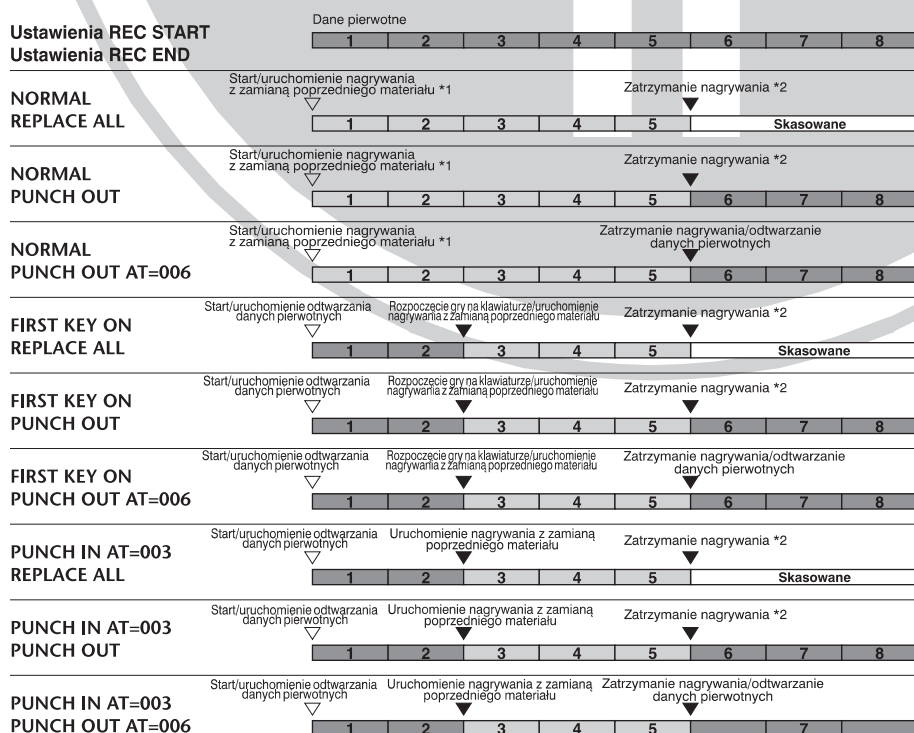
Replace All	Powoduje skasowanie wszystkich danych począwszy od miejsca, w którym zatrzymano nagrywanie.
Punch Out	Powoduje zachowanie wszystkich danych, począwszy od miejsca, w którym zatrzymano nagrywanie.
Punch Out At	Nagrywanie odbywa się do taktu określonego jako Punch Out, po czym kontynuowane jest odtwarzanie utworu w zwykły sposób.

Parametry PEDAL PUNCH IN/OUT

Jeżeli w tym miejscu wybrana zostanie opcja „ON”, drugi pedał (FOOT PEDAL 2) może być wykorzystany do kontrolowania miejsc wejścia i wyjścia w/z nagrania (Punch In/Out). Bieżące ustawienia funkcji pedału zostaną anulowane. Proszę nacisnąć i przytrzymać pedał. W tym czasie dokonywane jest nagranie. Po zwolnieniu pedału nagrywanie zostanie zatrzymane. Pedal może być naciskany i zwalniany w trakcie odtwarzania utworu wielokrotnie, w tych miejscach, w których konieczne jest przeprowadzenie ponownego nagrywania. Jeżeli wybrana jest opcja „ON” bieżące przypisanie funkcji do pedału sostenuto jest w czasie nagrywania ignorowane.

Przykłady powtórnej rejestracji w różnych ustawieniach REC MODE

W instrumencie TYROS istnieje możliwość powtórnego nagrywania lub wymiany określonej partii w wybranym kanale. Poniższy rysunek przedstawia różne sytuacje, w których powtórnej rejestracji poddawany jest 8-taktowy fragment.



*1 Jeżeli takty 1-2 nie są nagrane, nagrywanie rozpocznie się od taktu 3.

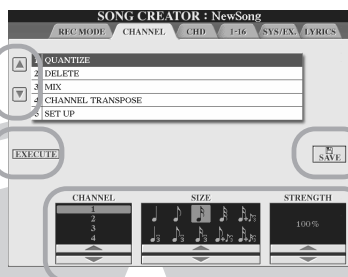
*2 Należy nacisnąć przycisk [REC] na końcu 5. taktu.

Edycja danych kanałowych

Opisywane czynności odnoszą się do kroku #4 podstawowej procedury nagrywania ze strony 94. Aby przejść do edycji poniższych parametrów proszę przywołać ekran CHANNEL.

1 Proszę wybrać menu

3 Po naciśnięciu tego przycisku wykonywana jest wybrana operacja stosownie do ustalonych parametrów. Po jej zakończeniu (wyjątek stanowi ekran SETUP), przycisk ekranowy zmienia się z [EXECUTE] na [UNDO], co umożliwia przywrócenie stanu sprzed wykonania operacji, jeżeli jej wynik jest niezadowolający. Funkcja UNDO ma tylko jeden poziom, nie można cofnąć się o więcej niż jeden krok wstecz.



2 Proszę ustalić żądane wartości parametrów

4 **OSTRZEŻENIE**

Po zakończeniu prac nad utworem proszę upewnić się, że został zapisany. Niedopełnienie tej czynności spowoduje, że dane zostaną utracone w momencie wybrania innego utworu lub wyłączenia zasilania instrumentu.

■ Funkcja Quantize (ustalana w kroku #2 powyższej procedury)

Funkcja umożliwia korektę położenia nut w takcie w uprzednio nagrany materiał. Obok prezentujemy pasaż złożony z ćwierćnut i ósemek.

Chociaż mogą mieć Państwo wrażenie, że nagrana ścieżka zawiera dźwięki o równych wartościach rytmicznych, to w rzeczywistości mogą one nieznacznie odbiegać od ideału. Funkcja kwantyzacji pozwala na wyrównanie wszystkich dźwięków ścieżki do zadanej wartości rytmicznej, i osiągnięcie absolutnie precyzyjnej rytmiki.



CHANNEL	Określa numer kanału MIDI, który poddawany będzie procesowi kwantyzacji.
SIZE	Umożliwia określenie rozdzielczości kwantyzacji. Prawidłowo ustalona rozdzielczość kwantyzacji powinna być co najmniej równa najkrótszej wartości rytmicznej w przetwarzanym materiale. Przykładowo, jeżeli materiał został nagrany z użyciem ćwierćnut i ósemek, jako rozdzielczość kwantyzacji proszę wybrać ósemkę. Po wybraniu ćwierćnoty wartości ósemkowe zostaną przesunięte do najbliższych sąsiadujących z ósemkami ćwierćnut. Takt zawierający wartości ósemkowe przed kwantyzacją... → ... i po kwantyzacji w rozdzielczości ósemkowej Dostępne wartości ćwierćnuta ósemka szesnastka trzydziestdwójka szesnastka + triola ósemkowa* triola triola ósemkowa triola szesnastkowa ósemka + triola ósemkowa* szesnastka + triola szesnastkowa* Rozdzielczości oznaczone gwiazdką są szczególnie wygodne w użyciu, ponieważ umożliwiają przeprowadzenie w jednym przebiegu kwantyzacji dwóch różnych wartości rytmicznych bez wzajemnego zakłócania. Przykładowo, jeżeli na ścieżce nagrany został materiał, w którym zastosowano zwykle ósemki i triole ósemkowe, po zastosowaniu rozdzielczości kwantyzacji równej ósemce, położenia wszystkich dźwięków zostaną wyrównane do najbliższych ósemek, eliminując całkowicie triole z przebiegu rytmicznego. Zastosowanie rozdzielczości mieszanej (ósemka i triola ósemkowa) pozwoli wyrównać materiał w sposób prawidłowy.
STRENGTH	Parametr określający intensywność przeprowadzanej kwantyzacji. Jeżeli jego wartość jest mniejsza niż 100%, wówczas nuty nie będą przesuwane ściśle do zadanych położenia. Umożliwia to zachowanie „ludzkich” cech w nagraniu. Wartość ćwierćnoty Dane oryginalne (metrum 4/4) Quantizing strength = 100 Quantizing strength = 50

■ Funkcja Delete

Funkcja umożliwia skasowanie danych nagranych na określonym kanale. Za pomocą przycisków ekranowych LCD [1]-[8] proszę wybrać kanał, a następnie nacisnąć przycisk ekranowy [EXECUTE].

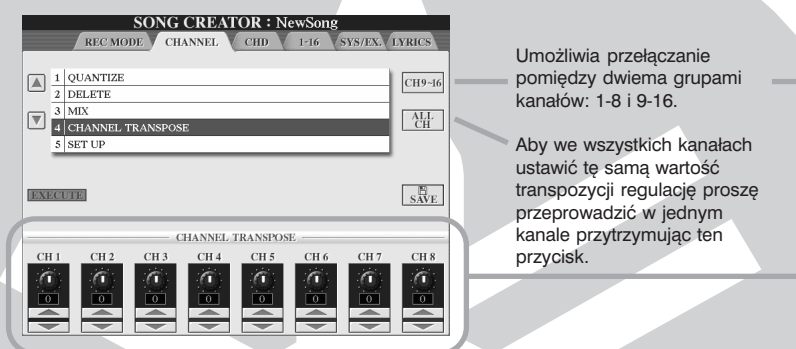
■ Funkcja Mix (ustalana w kroku #2 procedury z poprzedniej strony)

Funkcja umożliwia zmiksowanie danych pochodzących z dwóch kanałów i umieszczenie rezultatu na innym kanale. Umożliwia również kopiowanie danych z jednego kanału do innego.

SOURCE1	Umożliwia wybór pierwszego z kanałów źródłowych (1-16). Wszystkie zdarzenia MIDI zostaną skopiowane do kanału docelowego (DESTINATION).
SOURCE2	Umożliwia wybór drugiego z kanałów źródłowych (1-16). Do kanału docelowego (DESTINATION) przeniesione zostaną tylko dane nutowe. Oprócz wartości „1-16” dostępna jest jeszcze „COPY”, która umożliwia skopiowanie danych z kanału źródłowego 1 (SOURCE1) do kanału docelowego.
DESTINATION	Umożliwia określenie kanału na którym umieszczone zostaną rezultaty miksowania (ew. kopiowania) danych.

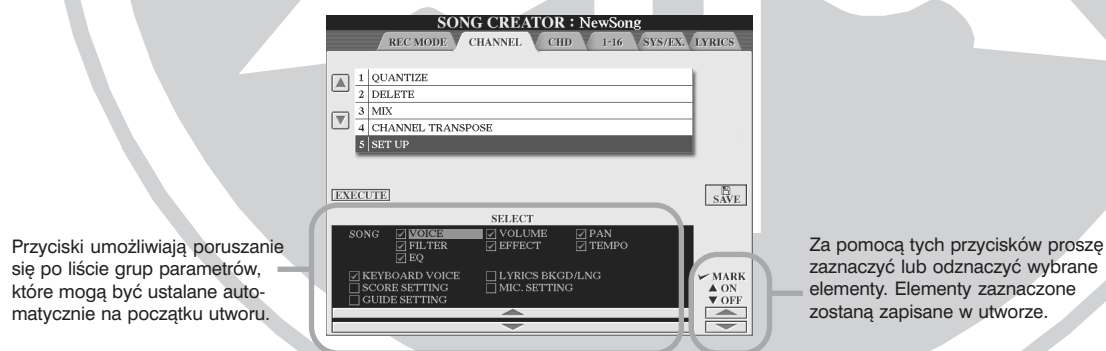
■ Funkcja Channel Transpose

Funkcja umożliwia transpozycję materiału na wybranym kanale w górę lub w dół w zakresie dwóch oktaw w krokach co pół tonu.



■ Funkcja Setup (ustalana w kroku #2 procedury z poprzedniej strony)

Ustawienia wstępne utworu, takie jak brzmienia, poziomy głośności, czy tempo można zmienić na aktualnie obowiązujące na ekranie miksera. Zarejestrowane w ten sposób ustawienia będą automatycznie przywoływane po rozpoczęciu odtwarzania utworu.



SONG	zachowuje ustawienia tempa i inne parametry z ekranu miksera (Mixing Console).
KEYBOARD VOICE	umożliwia wprowadzanie automatycznych zmian brzmień głosów solowych (RIGHT 1, 2, 3, LEFT), które będą pojawiać się w czasie odtwarzania utworu. Zapamiętywane są brzmienia, status określonych partii instrumentalnych oraz parametry zapamiętywane przez funkcję One Touch Setting (strona 110). W przeciwieństwie do innych grup parametrów, zestaw KEYBOARD VOICE może być rejestrowany wielokrotnie w dowolnym miejscu utworu.
SCORE SETTING	zapamiętuje parametry wyświetlanego zapisu nutowego.
GUIDE SETTING	zapamiętuje parametry funkcji Guide. Jeżeli dane zostaną zarejestrowane, wówczas wybranie utworu powoduje automatyczne włączenie funkcji Guide.
LYRICS LANGUAGE	zapamiętuje ustawienia języka obowiązującego dla wyświetlanych tekstów.
MIC. SETTINGS	zapamiętuje parametry pracy mikrofonu z ekranu miksera (Mixing Console, strona 134) i funkcji Vocal Harmony.

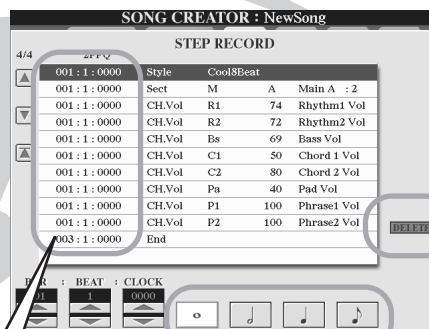
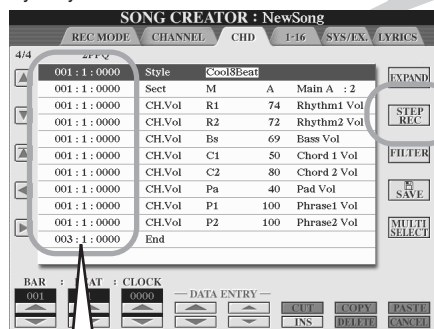
Rejestracja akordów przy użyciu listy zdarzeń

Poniższe objaśnienia odnoszą się do ekranu CHD przywoływanego w kroku #4 procedury podstawowej ze strony 94.

Funkcja umożliwia rejestrowanie akordów sterujących przebiegiem harmonicznym akompaniamentu z precyzyjnym określeniem miejsca. Ponieważ zmiany są wprowadzane metodą krok po kroku ułatwione jest tworzenie skomplikowanych zmian akordowych i przebiegów akompaniamentu nawet przed zarejestrowaniem linii melodycznej utworu.

Do edycji już zarejestrowanych akordów proszę wykorzystać ekran CHD.

Aby wprowadzać akordy proszę wykorzystać ekran STEP RECORD.



Miejsce w utworze, w którym prowadzona jest edycja, bądź wprowadzany nowy materiał definiowane jest za pomocą trzech liczb:

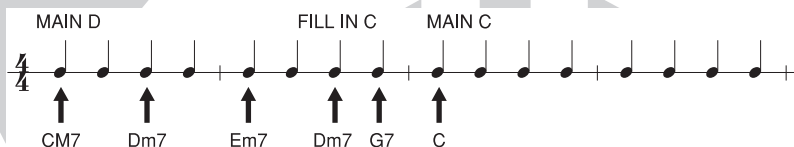
001 : 1 : 1440

Numer taktu (BAR) Miara w takcie (BEAT) Zegar (CLOCK, ...1920 „tyknięć” na ówczesną)

Tutaj określana jest „wartość rytmiczna” (czas trwania) następnego zdarzenia Chord/Section i wielkość „skoku” o jaki zostanie przesunięty wskaźnik położenia po wprowadzeniu tego zdarzenia.

Wprowadzanie akordów/odmian

Stosując procedurę postępowania przedstawioną poniżej można wprowadzić poniższą progresję akordów.



- Proszę nacisnąć przycisk [MAIN D], aby wybrać właściwą odmianę a następnie wprowadzić akord.

ACMP ☐ OTS LINK ☐ AUTO FILL IN

MAIN VARIATION

A B C **D**

Sect:
Wskazuje zdarzenie zmiany odmiany stylu.

Chord:
Wskazuje zdarzenie zmiany akordu.

Proszę wybrać tę wartość i uderzać akordy tak jak to pokazano obok.

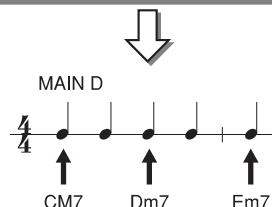
001 : 1 : 000 CM7

001 : 3 : 000 Dm7

002 : 1 : 000 Em7

UWAGA

- Proszę upewnić się że funkcja AUTO FILL IN jest wyłączona.



- **2** Proszę nacisnąć przycisk [AUTO FILL IN] a następnie [MAIN C] aby określić dmianę (Fill In C) a następnie wprowadzić akordy.

Proszę wybrać tę wartość i uderzać akordy tak jak to pokazano obok.

- **3** Proszę wprowadzać kolejne akordy.

Proszę wybrać tę wartość i uderzać akordy tak jak to pokazano obok.

- **4** Proszę „przewinąć” utwór do początku i odsłuchać nowo zarejestrowanej progresji akordowej.

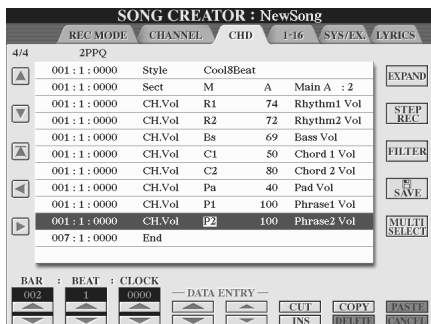
Utwór można „przewinąć” do początku również za pomocą tego przycisku ekranowego.

WAŻNE

- Progresja akordowa może być odtworzona jedynie z poziomu tego ekranu STEP RECORD. Aby odtworzyć akordy na ekranie CHD konieczne jest użycie funkcji EXPAND (szczegóły na następnej stronie) i zamiana zdarzeń akordowych na rzeczywiste dane utworu.

n Edycja istniejących akordów

Zdarzenia akordowe wprowadzone na ekranie STEP RECORD mogą być edytowane z poziomu ekranu CHD. Wszystkie czynności (za wyjątkiem opisanej poniżej funkcji EXPAND) na ekranie CHD są identyczne z opisanymi na stronie 105 (dla edycji danych kanałowych 1-16).



Ten przycisk proszę nacisnąć aby przekształcić zarejestrowane zdarzenia zmian akordów i odmian w rzeczywiste dane utworu. Operacja EXPAND jest niezbędna dla odtworzenia danych wprowadzonych na stronie STEP RECORD (opis na poprzedniej stronie).

UWAGA

- Zdarzenia zmiany akordów i odmian nagrałe w trybie czasu rzeczywistego (Realtime) nie mogą być wyświetlane ani edytowane na tym ekranie.

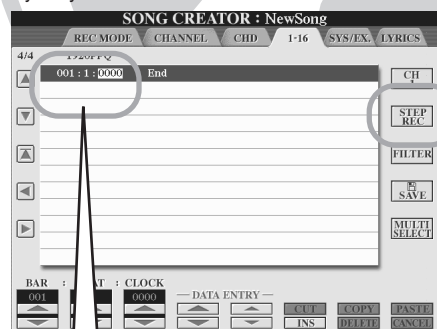
Zdarzenia dostępne na ekranie CHD:

- Style (styl)
- Tempo (tempo)
- Chord (pryma i rodzaj akordu, akord On Bass)
- Sect (odmiany akompaniamentu, w tym łączniki, wstępy i zakończenia)
- OnOff (status poszczególnych partii akompaniamentu)
- CH.Vol (głośność poszczególnych partii akompaniamentu)
- S.Vol (głośność ogólna stylu)

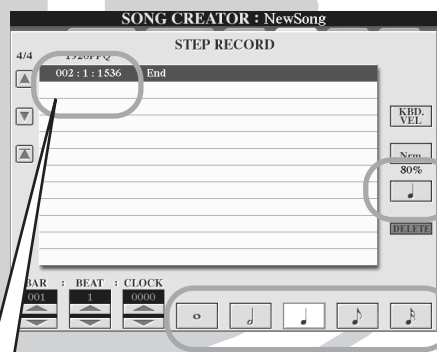
Rejestracja nut w trybie krok po kroku za pomocą listy zdarzeń (Event List)

Poniższe objaśnienia odnoszą się do ekranu „1-16” przywoływanego w kroku #4 procedury podstawowej ze strony 94. Funkcja umożliwia rejestrowanie zdarzeń nutowych utworu na poszczególnych kanałach z precyzyjnym określeniem miejsca i dynamiki. Rejestracja akordów i linii melodycznych (opisana poniżej) odbywa się niezależnie.

Do edycji już zarejestrowanego materiału proszę wykorzystać ekran 1-16.



Aby wprowadzać nuty proszę wykorzystać ekran STEP RECORD.



Naciskanie tego przycisku powoduje przełączanie pomiędzy różnymi wartościami rytmicznymi dla wartości głównej wyświetlanej w dolnej części ekranu.

Miejsce w utworze, w którym prowadzona jest edycja, bądź wprowadzany nowy materiał definiowane jest za pomocą trzech liczb:

001 : 1 : 1440

Miara w takcie (BEAT)
Numer taktu (BAR)

Zegar (CLOCK,
...1920 „tyknięć” na ćwierćnutę)

Tutaj określa się „wartość rytmiczna” (czas trwania) następnej nuty i wielkość „skoku” o jaki zostanie przesunięty wskaźnik położenia po wprowadzeniu tego zdarzenia.

UWAGA

- Aby wprowadzić pauzy wystarczy podać położenie nowej nuty (podając wartości BAR:BEAT:CLOCK za pomocą przycisków ekranowych) i wprowadzić ją. Obszar pomiędzy poprzednim dźwiękiem, a aktualnie wprowadzonym zostanie automatycznie wypełniony pauzami.

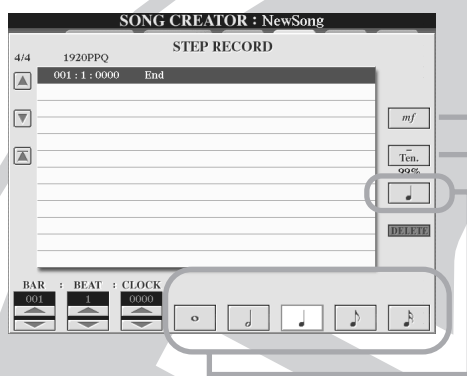
■ Wprowadzanie zdarzeń nutowych

Za pomocą trzech przykładów wyjaśniamy w jaki sposób metodą krok po kroku wprowadzać nuty.

Przykład 1



► 1 Proszę kolejno wprowadzić poniższe parametry.



Za pomocą tych przycisków wybierana jest „wartość rytmiczna” (czas trwania) następnej nuty i wielkość „skoku” o jaki zostanie przesunięty wskaźnik położenia po wprowadzeniu tego zdarzenia. Proszę wybrać ówczwartą.

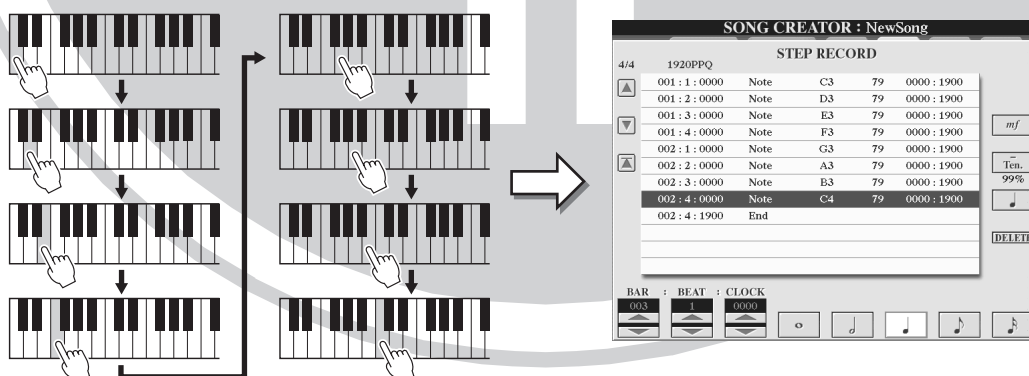
Tutaj określana jest dynamika uderzeń (głośność) wprowadzanych nut. Zgodnie z założeniami proszę wybrać „mf”.

Wartość	Wprowadzana wartość Velocity
Kbd.Vel	Odczyt bezpośrednio z klawiatury
fff	127
ff	111
f	95
mf	79
mp	63
p	47
pp	31
ppp	15

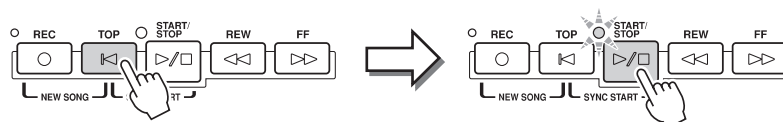
Umożliwia dookreślenie wartości rytmicznej (Gate Time) w procentach. Zgodnie z założeniami proszę wybrać „Tenuto”.

Wartość	Wprowadzana wartość Gate Time
Normal	☐ 80%
Tenuto	☒ 99%
Staccato	☐ 40%
Staccatissimo	☐ 20%
Manual	Wartość parametru Gate Time (rzeczywisty czas trwania wartości rytmicznej) może być ustawiona na dowolną wartość za pomocą pokrętki [DATA ENTRY].

► 2 Proszę uderzać kolejno klawisze C, D, E, F, G, A, B i C zgodnie z przykładem.



► 3 Naciskając przycisk [TOP] proszę przenieść kursor na początek utworu, a następnie nacisnąć przycisk SONG [START/STOP], aby odsłuchać nowo wprowadzony materiał.

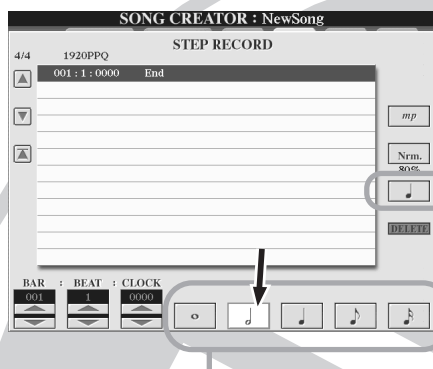


Przykład 2



Proszę zwrócić uwagę na jeden z kroków, w którym wymagane jest przytrzymanie jednego z klawiszy na klawiaturze w czasie wykonywania operacji.

► 1 Proszę kolejno wprowadzić poniższe parametry.



► **5** Proszę kolejno wprowadzić poniższe parametry.

SONG CREATOR : NewSong

STEP RECORD

4/4 1920PQQ

001 : 1 : 0000	Note	F3	63	0002 : 0000
001 : 3 : 0960	Note	E3	63	0000 : 0384
001 : 4 : 0000	Note	F3	63	0000 : 0384
001 : 4 : 0960	Note	A3	63	0000 : 0384
001 : 4 : 1344	End			

BAR : 002 BEAT : 1 CLOCK : 0000

Buttons: [Play] [Stop] [Erase] [Insert] [Delete]

Tutaj określana jest dynamika uderzeń (głośność) wprowadzanych nut. Zgodnie z założeniami proszę wybrać „f”.

Umożliwia dookreślenie wartości rytmicznej (Gate Time) w procentach. Zgodnie z założeniami proszę wybrać „Normal”.

Za pomocą tych przycisków wybierana jest „wartość rytmiczna” (czas trwania) następnej nuty i wielkość „skoku” o jaki zostanie przesunięty wskaźnik położenia po wprowadzeniu tego zdarzenia. Proszę wybrać **półnute z kropką**.

► **6** Zgodnie z założeniami proszę zagrać nutę A.



► **7** Proszę kolejno wprowadzić poniższe parametry.

SONG CREATOR : NewSong

STEP RECORD

4/4 1920PPQ

001 : 1 : 0000	Note	F3	63	0002 : 0000
001 : 3 : 0960	Note	E3	63	0000 : 0384
001 : 4 : 0000	Note	F3	63	0000 : 0384
002 : 1 : 0000	Note	A3	95	0002 : 0768
002 : 3 : 0768	End			

f Nrm SNG DEL

BAR : BEAT : CLOCK

002 4 0000

o e q n

Za pomocą tych przycisków wybierana jest „wartość rytmiczna” (czas trwania) następnej nuty i wielkość „skoku” o jaki zostanie przesunięty wskaźnik położenia po wprowadzeniu tego zdarzenia. Proszę wybrać **ćwierćnute**.

► **8** Zgodnie z założeniami proszę zagrać nutę F/



► **9** Naciskając przycisk [TOP] proszę przenieść kursor na początek utworu, a następnie nacisnąć przycisk SONG [START/STOP], aby odsłuchać nowo wprowadzony materiał.

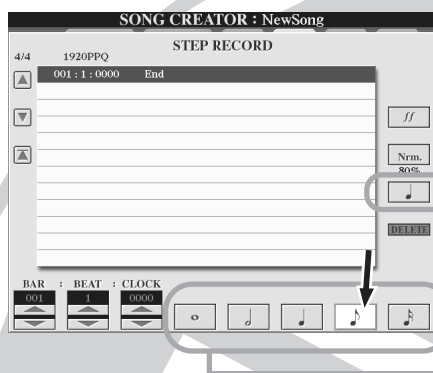


Przykład 3



Proszę pamiętać, że aby poprawnie wprowadzić nuty przedłużone łukami wymagane jest aby wszystkie dźwięki były przytrzymywane na klawiaturze do zakończenia operacji.

► 1 Proszę kolejno wprowadzić poniższe parametry.



Tutaj określana jest dynamika uderzeń (głośność) wprowadzanych nut. Zgodnie z założeniami proszę wybrać „ff”.

Umożliwia dookreślenie wartości rytmicznej (Gate Time) w procentach. Zgodnie z założeniami proszę wybrać „Normal”.

Za pomocą tych przycisków wybierana jest „wartość rytmiczna” (czas trwania) następnej nuty i wielkość „skoku” o jaki zostanie przesunięty wskaźnik położenia po wprowadzeniu tego zdarzenia. Proszę wybrać **ósemkę**.

► 2 Zgodnie z założeniami proszę wprowadzić dźwięk C3.



Proszę jeszcze nie zwalniać klawisza [C3]. Proszę go przytrzymywać do momentu gdy zostaną wykonane wszystkie kroki.



+



Przytrzymując klawisz [C3] proszę nacisnąć przycisk ekranowy odpowiadający ósemce.

► 3 Zgodnie z założeniami proszę wprowadzić dźwięk E3.



Proszę jeszcze nie zwalniać klawiszy [C3] i [E3]. Proszę je przytrzymywać do momentu gdy zostaną wykonane wszystkie kroki.



+



Przytrzymując klawisze [C3] i [E3] proszę nacisnąć przycisk ekranowy odpowiadający ósemce.

► 4 Zgodnie z założeniami proszę wprowadzić dźwięk G3.



Proszę jeszcze nie zwalniać klawiszy [C3], [E3] i [G3]. Proszę je przytrzymywać do momentu gdy zostaną wykonane wszystkie kroki.

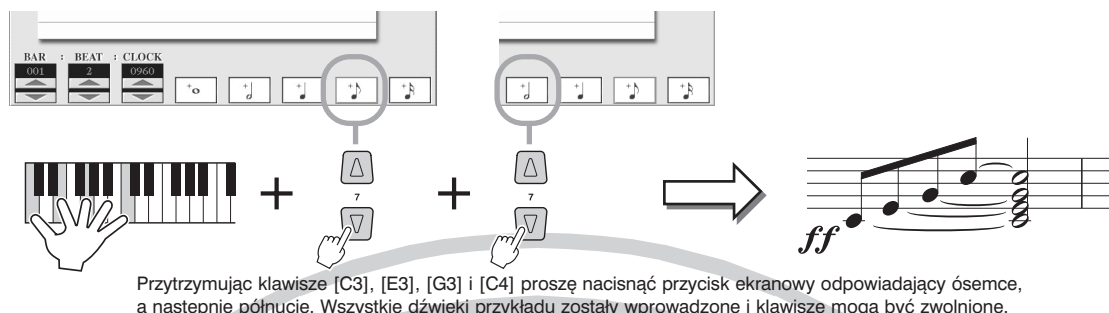


+



Przytrzymując klawisze [C3], [E3] i [G3] proszę nacisnąć przycisk ekranowy odpowiadający ósemce.

5 Zgodnie z założeniami proszę wprowadzić dźwięk C4.



6 Naciskając przycisk [TOP] proszę przenieść kursor na początek utworu, a następnie nacisnąć przycisk SONG [START/STOP], aby odsłuchać nowo wprowadzony materiał.

Edycja zdarzeń nutowych na ekranie STEP RECORD

Nuty i inne zdarzenia kanałowe zarejestrowane z poziomu ekranu STEP RECORD mogą być edytowane na ekranie 1-16. Poniższe objaśnienia dotyczą różnego rodzaju zdarzeń (CHD, SYS/EX., LYRICS).

Te przyciski proszę wykorzystać do przemieszczania się po liście zdarzeń.

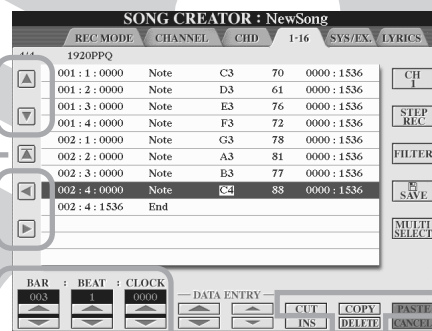
Powrót na początek utworu (pierwsze zdarzenie).

Tych przycisków proszę użyć do przemieszczania kursora pomiędzy poszczególnymi wartościami wybranego zdarzenia.

Przyciski umożliwiają precyzyjne zdefiniowanie położenia edytowanego zdarzenia na liście.

Przyciski umożliwiające zgrubne wprowadzanie wartości parametrów. Proszę pamiętać, że wprowadzanie danych nie wymaga zatwierdzenia: przeniesienie kursora w inne miejsce lub uruchomienie odtwarzania powoduje automatyczną aktualizację danych.

Przyciski umożliwiające precyzyjne wprowadzanie wartości parametrów. Do wprowadzania wartości można użyć pokrętła [DATA ENTRY]. Proszę pamiętać, że wprowadzanie danych nie wymaga zatwierdzenia: przeniesienie kursora w inne miejsce lub uruchomienie odtwarzania powoduje automatyczną aktualizację danych.



Umożliwia określenie kanału MIDI dla edytowanego zdarzenia lub przywołuje ekran STEP RECORD.

Naciśnięcie tego przycisku powoduje przywołanie ekranu Filter (strona 107), na którym możliwe jest zdefiniowanie zakresu komunikatów wyświetlanych na liście zdarzeń.

Przytrzymanie tego przycisku w czasie naciskania przycisków ekranowych [A] lub [B] umożliwia wybór wielu zdarzeń na liście. Ta wygodna funkcja umożliwia jednoczesną edycję wielu zdarzeń (np. nadawanie im takich samych wartości lub kopiowanie).

Jeżeli wartość w bieżącej pozycji kursora została zmieniona, naciśnięcie tego przycisku umożliwi przywrócenie poprzedniej wartości.

Funkcje CUT, COPY, PASTE i DELETE pełnią takie same zadania jak na ekranach typu Open/Save, z tym że obiektami działań są zdarzenia MIDI a nie pliki danych.

Umożliwia dodanie nowego zdarzenia do listy.

Zdarzenia dostępne na liście Note Event – ekran „1-16”

Note (Note on/off)	Określa wysokość, siłę uderzenia i czas trwania dźwięku. Ich źródłem jest najczęściej gra na klawiaturze.
Ctrl (Control Change)	Określa numer komunikatu Control Change i jego wartość. Niektóre z nich mogą być edytowane z poziomu strony Miksera (strona 134).
Prog (Program Change)	Określa numer programu (brzmienia). Szczegółów proszę szukać w oddzielnej publikacji „Data List” (w rozdziale Voice List).
P.Bnd (Pitch Bend)	Określa wartość parametru odstrojenia Pitch Bend.
A.T. (After Touch)	Określa wartość parametru docisku kanałowego Aftertouch.

Innych szczegółów dotyczących zdarzeń MIDI proszę szukać w książeczce Data List (w rozdziale MIDI Data Format).

Rejestracja komunikatów System Exclusive za pomocą listy zdarzeń

Poniższe objaśnienia odnoszą się do ekranu SYS/EX. przywoływanego w kroku #4 procedury podstawowej ze strony 94. Funkcja umożliwia edycję komunikatów typu System Exclusive, takich jak tempo czy metrum. Sposób postępowania jest zasadniczo identyczny z zaprezentowanym na stronie 105 dla ekranu „1-16”.

Dostępne zdarzenia systemowe

ScBar (definicja taktu początkowego)	określa numer pierwszego taktu w utworze. Po wybraniu utworu jest on wyświetlany na głównym ekranie roboczym. Wskaźnika utworu nie można przesunąć na pozycję wcześniejszą.
Tempo	określa wartość tempa.
Time (Time Signature)	określa wartość metrum.
Key	określa tonację utworu.
XG Prm (parametry XG)	umożliwia precyzyjną zmianę różnych parametrów brzmień, efektów i innych ustawień (szczegółów w oddzielnej publikacji „Data List” w rozdziale MIDI Data Format).
SYS/EX. (System Exclusive)	wyświetla komunikaty w formacie System Exclusive zapisane w utworze. Te dane są tutaj tylko wyświetlane i nie można ich edytować. Można jednak zmieniać ich położenie, kasować, wycinać, kopiować i wklejać.
Meta (Meta Event)	wyświetla znaczniki plików SMF. Te dane są tutaj tylko wyświetlane i nie można ich edytować. Można jednak zmieniać ich położenie, kasować, wycinać, kopiować i wklejać.
Marker (znacznik pozycji utworu)	wyświetla znaczniki pozycji w utworze (SPJ-01-04). Te dane są tutaj tylko wyświetlane i nie można ich edytować. Można jednak zmieniać ich położenie, kasować, wycinać, kopiować i wklejać.

Rejestracja słów utworów za pomocą listy zdarzeń

Poniższe objaśnienia odnoszą się do ekranu LYRICS przywoływanego w kroku #4 procedury podstawowej ze strony 94. Funkcja umożliwia edycję słów utworów. Sposób postępowania jest zasadniczo identyczny z zaprezentowanym na stronie 105 dla ekranu „1-16”.



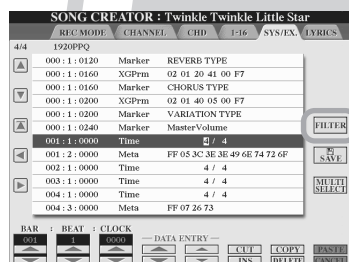
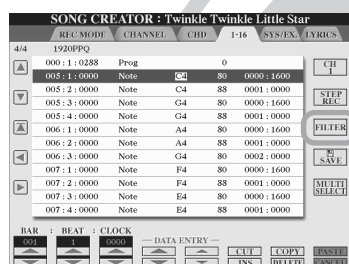
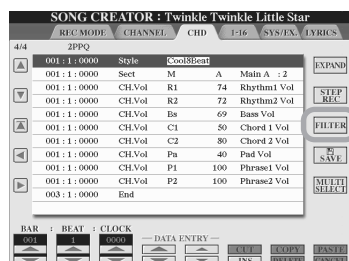
Naciśnięcie jednego z tych przycisków z poziomu ekranu LYRICS spowoduje przywołanie okna dialogowego umożliwiającego wprowadzanie tekstów na bieżącą pozycję. Wprowadzanie liter odbywa się w sposób opisany szczegółowo przy okazji nadawania nazw plikom (strona 70).

Dostępne zdarzenia tekstowe

Name (nazwa utworu)	określa tytuł utworu. W czasie edycji przywoływany jest ekran NAME, z którego poziomu wprowadzana jest nazwa utworu.
Lyrics	umożliwia wprowadzenie słowa lub słów.
Code (znaki sterujące)	CR: wprowadzenie nowej linii tekstu. LF: Niedostępny w systemie TYROS. W przypadku niektórych urządzeń MIDI, takich jak sekwencery, zdarzenie może powodować kasowanie aktualnie wyświetlanych słów i przywołanie kolejnych.

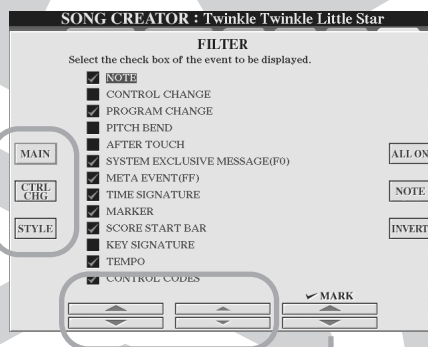
Filtrowanie listy zdarzeń – Filter

Funkcja umożliwia określenie które typy zdarzeń będą wyświetlane na liście. Elementy zaznaczone będą wyświetlane, podczas gdy brak zaznaczenia spowoduje, że konkretny typ komunikatu zostanie odfiltrowany i nie będzie wyświetlany. Aby przywołać poniższy ekran proszę nacisnąć przycisk ekranowy (FILTER) dostępny na ekranach edycyjnych CHD, 1-16, SysEX lub LYRICS.



Proszę wybrać jedną z trzech głównych kategorii filtrowanych zdarzeń, a następnie zaznaczyć elementy, które mają być wyświetlane.

- MAIN** : Wyświetla wszystkie główne typy zdarzeń.
CTRL CHG : Wyświetla wszystkie komunikaty typu Control Change.
STYLE : Wyświetla wszystkie zdarzenia związane z odtwarzaniem stylu.



Wprowadza zaznaczenie dla wszystkich elementów.

Wprowadza zaznaczenie tylko dla zdarzeń nutowych. Wszystkie pozostałe są usuwane.

Odwraca zaznaczenie wszystkich elementów na stronie, tzn. elementy które były zaznaczone, będą odznaczone i odwrotnie.

Umożliwia wybór elementu przeznaczonego do zaznaczenia lub odznaczenia

Wprowadza/usuwa zaznaczenie aktualnie wbranego elementu.

Odtwarzanie stylu akompaniamentu

Krótki przewodnik, strony 32-37

Poniższy rozdział szczegółowo prezentuje istotne czynności związane z obsługą stylów nie opisane w Krótkim przewodniku. Podstawowych informacji proszę szukać właśnie tam.

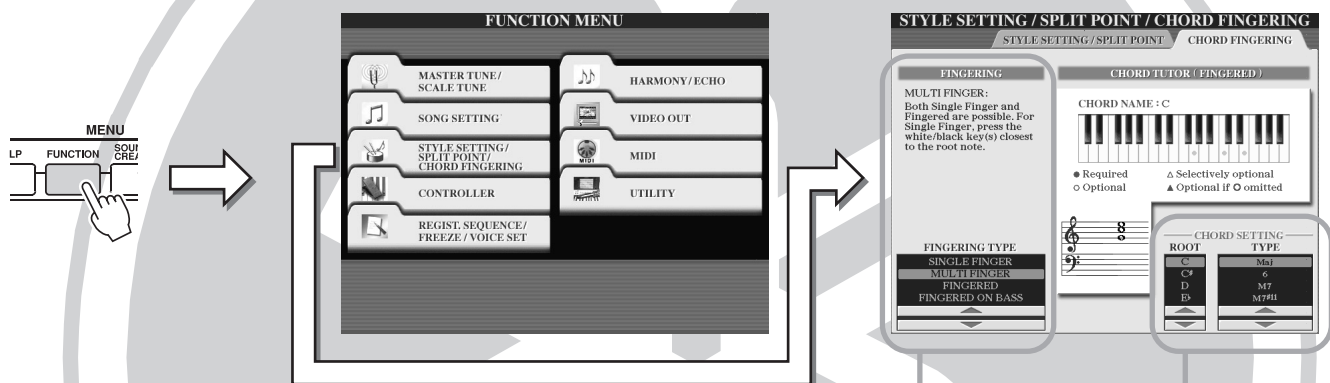
Palcowanie akordów

Akordy (lub ich uproszczone wskazywanie) grane w lewej części klawiatury mają kilka zastosowań wykonawczych:

- Gdy włączona jest funkcja [ACMP] (strona 32), wówczas lewa część klawiatury staje się strefą sterowania harmonicznym przebiegiem automatycznego akompaniamentu. Rozpoznane tu akordy wykorzystywane są również przez funkcje Vocal Harmony (strona 47), Harmony (strona 39), Multi Pads (w połączeniu z funkcją Chord Match; strona 38).
- Gdy wyłączona jest funkcja [ACMP] (strona 32) i aktywna jest partia instrumentalna LEFT, wówczas dźwięki grane w lewej części klawiatury również rozpoznawane są jako akordy. Nie sterują one jednak przebiegiem automatycznego akompaniamentu, ale są wykorzystywane przez funkcje Vocal Harmony (strona 47), Harmony (strona 39), Multi Pads (w połączeniu z funkcją Chord Match; strona 38).

Do dyspozycji użytkownika jest również wygodna funkcja Chord Tutor, która pokazuje jakie dźwięki należy uderzyć na klawiaturze, aby wyzwolić określony akord (proszę nacisnąć [FUNCTION] → CHORD FINGERING).

Poniższy opis objaśnia w jaki sposób wyzwalać akordy. Proszę przywołać ekran [FUNCTION] → CHORD FINGERING i stosować się do poniższych instrukcji.



Umożliwia wybór trybu palcowania akordów, który określa sposób w jaki rozpoznawane będą akordy.

Funkcja Chord Tutor

Po podaniu prymy i typu akordu na makiecie klawiatury wyświetlone zostaną jego składniki. Dla części akordów niektóre składniki mogą być pominięte.

7 trybów palcowania akordów

● Tryb SINGLE FINGER

Stanowi idealne rozwiązanie, gdy nasz akompaniament ogranicza się do 4 typów akordów: durowy, molowy, septymowy i septymowy molowy. Tryb charakteryzuje się minimalną ilością klawiszy, jaka potrzebna jest, aby żądany akord został poprawnie rozpoznany.



Dla akordu durowego wystarczy uderzyć jego prymę.



Dla akordu molowego wystarczy uderzyć prymę i dowolny czarny klawisz poniżej.



Dla akordu septymowego wystarczy uderzyć prymę i dowolny biały klawisz poniżej.



Dla akordu molowego septymowego wystarczy uderzyć prymę oraz dowolny czarny i biały klawisz poniżej.

● Tryb FINGERED

Tryb umożliwia wprowadzanie własnych akordów w strefie automatycznego akompaniamentu, do których instrument dostosuje odpowiednio zaaranżowany podkład rytmiczno-melodyczny w wybranym stylu. Tryb ten umożliwia rozpoznanie wielu typów akordów, których lista znajduje się w oddzielnej książeczce „Data List”, a które można również przejrzeć korzystając z funkcji Chord Tutor.

● Tryb FINGERED ON BASS

W trybie tym rozpoznawane są te same akordy, co w trybie FINGERED, ale najniższy dźwięk nagrany w lewej strefie klawiatury jest wykorzystywany jako podstawa basowa akordu, co umożliwia wprowadzanie akordów także w przewrotach zasadniczych, w których w basie występuje zawsze pryma – podstawa akordu).

● Tryb MULTI FINGER

W przypadku tego trybu, instrument rozpoznaje akordy grane zarówno w trybie Single Finger, jak i Fingered, tak więc możliwe jest korzystanie z obu metod jednocześnie bez potrzeby ich przełączania. Warunkiem prawidłowego rozpoznania akordów molowych, septymowych i molowych septymowych palcowanych tak jak w trybie SINGLE FINGER jest wykorzystanie najbliższych (a nie dowolnych) prymie klawiszy leżących poniżej.

● Tryb AI FINGERED

Jest w zasadzie identyczny z trybem FINGERED, z tą różnicą, że aby akord został prawidłowo rozpoznany, można zagrać mniej niż trzy składniki akordu (opartego o poprzednio zagrany).

● Tryb FULL KEYBOARD

Przy wykorzystaniu tego zaawansowanego trybu akordy rozpoznawane są na podstawie dźwięków granych na całej klawiaturze przy użyciu obu rąk. Sposób rozpoznawania podobny jest do tego w trybie FINGERED.

● Tryb AI FULL KEYBOARD

Przy wykorzystaniu tego zaawansowanego trybu rozpoznawania akordów instrument będzie automatycznie generował akompaniament dostosowując go do dowolnych dźwięków, zagranych na całej klawiaturze przy użyciu obu rąk. Nie muszą Państwo martwić się o prawidłowe wprowadzanie akordów. Jednakże pomimo tego, że przy opracowaniu tej metody wzięte pod uwagę zostało wiele technik gry, istnieją utwory i aranżacje, dla których metoda ta nie sprawdzi się. Aby przekonać się o możliwościach trybu AI FULL KEYBOARD, proszę spróbować zagrać kilka prostych utworów przy jego wykorzystaniu. Tryb jest podobny do FULL KEYBOARD, z tym że do rozpoznania nowego akordu wystarczy mniej niż 3 dźwięki (jeżeli algorytm weźmie pod uwagę poprzedni akord). Akordy nonowe i undecymowe nie są dostępne. Tryb jest dostępny tylko w czasie gry „na żywo”.

Poniższe zestawienie prezentuje warunki w jakich dźwięki grane w lewej części klawiatury interpretowane są jako akordy.

Tryb palcowania	[ACMP] wyłączona, partia LEFT nieaktywna	[ACMP] wyłączona, partia LEFT aktywna	[ACMP] włączona, partia LEFT nieaktywna	[ACMP] włączona, partia LEFT aktywna
SINGLE FINGER	rozpoznawanie wyłączone	rozpoznawanie zgodne z trybem FINGERED	rozpoznawanie zgodne z wybranym trybem palcowania	rozpoznawanie zgodne z wybranym trybem palcowania
FINGERED	rozpoznawanie wyłączone	rozpoznawanie zgodne z wybranym trybem palcowania	rozpoznawanie zgodne z wybranym trybem palcowania	rozpoznawanie zgodne z wybranym trybem palcowania
FINGERED ON BASS	rozpoznawanie wyłączone	rozpoznawanie zgodne z wybranym trybem palcowania	rozpoznawanie zgodne z wybranym trybem palcowania	rozpoznawanie zgodne z wybranym trybem palcowania
MULTI FINGER	rozpoznawanie wyłączone	rozpoznawanie zgodne z trybem FINGERED	rozpoznawanie zgodne z wybranym trybem palcowania	rozpoznawanie zgodne z wybranym trybem palcowania
AI FINGERED	rozpoznawanie wyłączone	rozpoznawanie zgodne z wybranym trybem palcowania	rozpoznawanie zgodne z wybranym trybem palcowania	rozpoznawanie zgodne z wybranym trybem palcowania
FULL KEYBOARD	rozpoznawanie wyłączone	rozpoznawanie zgodne z wybranym trybem palcowania	rozpoznawanie zgodne z wybranym trybem palcowania	rozpoznawanie zgodne z wybranym trybem palcowania
AI FULL KEYBOARD	rozpoznawanie wyłączone	rozpoznawanie wyłączone	rozpoznawanie zgodne z wybranym trybem palcowania	rozpoznawanie zgodne z wybranym trybem palcowania

Funkcja Fade In/Out

Sekcja akompaniamentu wyposażona jest w wygodną funkcję stopniowego zgłaśniania i wyciszania akompaniamentu/utworu. Automatyka zmiany głośności obejmuje wszystkie sygnały generowane przez instrument, a więc partie wykonywane na klawiaturze, krótkie sekwencje Multi Pad oraz akompaniamenty i utwory.

▶ 1 Proszę uaktywnić funkcję [FADE IN/OUT].

▶ 2 Proszę uruchomić odtwarzanie.

Głośność dźwięku będzie stopniowo narastać. W tym czasie miga wskaźnik [FADE IN/OUT]. Po osiągnięciu pełnego poziomu głośności wskaźnik gaśnie.

▶ 3 Proszę ponownie uaktywnić funkcję [FADE IN/OUT].

Wskaźnik [FADE IN/OUT] miga w czasie stopniowego wyciszania, a odtwarzanie stylu zostaje zatrzymane po zakończeniu procesu.

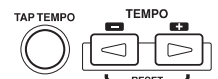


UWAGA

- Czas wyciszania/zgłaśniania można dostosować do swoich potrzeb (szczegóły na stronie 156).

Tempo

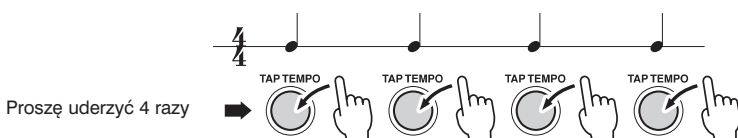
Wszystkie style akompaniamentu mają swoje domyślne, standardowe tempo, które jest najlepiej dopasowane do ich charakteru. Tempo odtwarzania można jednak zmieniać w szerokim zakresie od 5 do 500 uderzeń na minutę za pomocą przycisków TEMPO. Regulację można przeprowadzać praktycznie w dowolnym momencie. Jeżeli odtwarzanie stylu jest zatrzymane, wówczas wybranie nowego stylu powoduje przywołanie jego domyślnego tempa. Jeżeli wybór nastąpi w czasie odtwarzania stylu tempo nie ulegnie zmianie.



■ Funkcja nabijania tempa (Tap Tempo)

Ta użyteczna funkcja umożliwia „nabicie” tempa odtwarzania akompaniamentu i jego automatyczne uruchomienie. Wystarczy kilkakrotnie (4 razy dla metrum 4/4), w żądanym tempie, „uderzyć” przycisk [TAP TEMPO], a parametr tempa zostanie ustalony zgodnie z naszym życzeniem. Tempo można również zmienić w czasie odtwarzania 2-krotnie uderzając przycisk zgodnie z nowym pulsem.

● Gdy wybrane jest styl w metrum 4-dzielnym

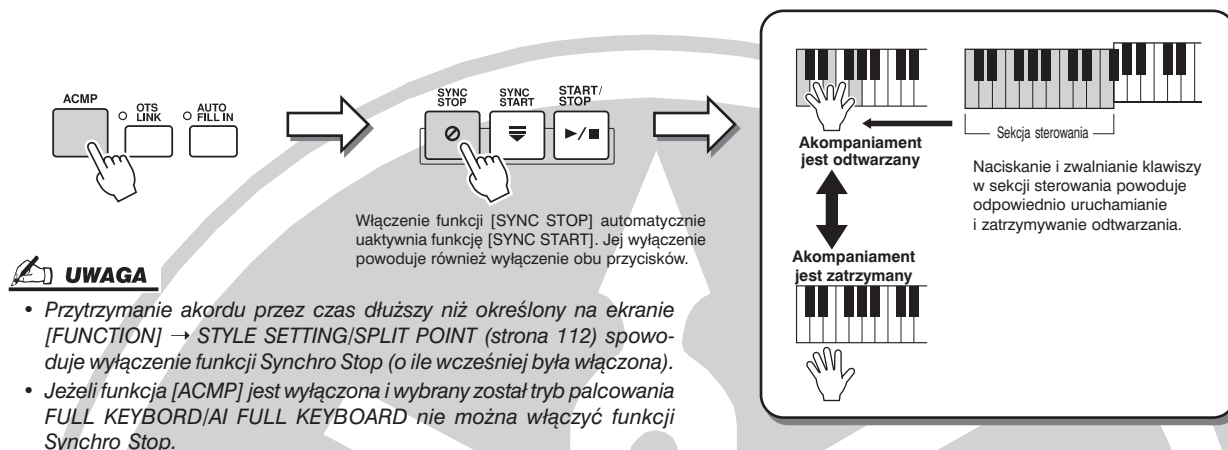


* Dla stylu w metrum 3-dzielnym proszę uderzyć 3 razy.

Funkcje Synchro Start i Synchro Stop

Krótki przewodnik na stronie 32

Gdy aktywna jest funkcja [SYNC START] (Synchro Start), wówczas odtwarzanie stylu jest automatycznie uruchamiane z chwilą uderzenia pierwszego akordu w sekcji sterowania. Gdy aktywna jest funkcja [SYNC STOP] (Synchro Stop), wówczas odtwarzanie akompaniamentu jest podtrzymywane tak długo, jak długo przytrzymywany jest akord. Ponieważ włączenie funkcji [SYNC STOP] automatycznie uaktywnia funkcję [SYNC START] uruchamianie i zatrzymywanie odtwarzania może odbywać się w prosty sposób poprzez uderzanie i zwalnianie klawiszy.



Funkcja One Touch Setting (OTS)

Krótki przewodnik na stronie 36

One Touch Setting jest przydatną funkcją, umożliwiającą natychmiastowe przywołanie ustawień globalnych instrumentu (takich jak brzmienie, efekty itp.), które najbardziej pasują do aktualnie wybranego stylu. Aby przywołać wstępnie zaprogramowaną konfigurację wystarczy nacisnąć tylko jeden z czterech przycisków [ONE TOUCH SETTING].

- Zostaną automatycznie włączone funkcje [ACM] oraz [SYNC START], umożliwiając błyskawiczne uruchomienie akompaniamentu po uderzeniu akordu w lewej części klawiatury.
- Wszystkie pozostałe ustawienia (brzmienia, partie klawiaturowe, efekty itd.) dopasowane do wybranego stylu są przywoływane automatycznie i – co najważniejsze – natychmiast.

Instrument TYROS dysponuje 3 funkcjami, umożliwiającymi przywoływanie pełnych ustawień instrumentu. Pozostałe dwie to muzyczna baza danych Music Finder oraz pamięć registracyjna (Registration Memory). To co wyróżnia OTS na tle pozostałych to fakt, iż jest ona zorientowana na poszczególne style akompaniamentu. Najpierw wybierany jest styl, a dopiero potem pasujące doń ustawienia.

■ OTS Link

OTS Link jest jedną z wygodnych funkcji automatyzujących zmiany konfiguracji instrumentu, poprzez przywoływanie kolejnych ustawień OTS równolegle z wybieraniem kolejnych odmian głównych akompaniamentu. Odmiany Main A, B, C i D skojarzone są odpowiednio z OTS 1, 2, 3 i 4. Jest to szczególnie wygodne rozwiązanie w czasie występów na żywo, gdzie liczy się każda chwila, a najważniejsza jest koncentracja na grze.

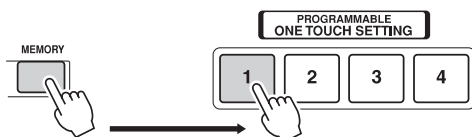


■ Zapamiętywanie konfiguracji ustawień OTS

Każdy ze stylów zaprogramowanych fabrycznie dysponuje czterema zestawami konfiguracji. Jakkolwiek każdy z zestawów przygotowany został tak, aby jak najlepiej uzupełniać możliwości oferowane przez dany styl istnieje możliwość przeprogramowania konfiguracji i dostosowania ich do własnych preferencji. Zmienione konfiguracje OTS mogą być zapisane, podobnie jak style, w napędzie User lub Disk.

⚠ OSTRZEŻENIE

- Proszę upewnić się, że zmienne konfiguracje OTS zostały zapisane w napędzie User lub Disk (szczegóły w procedurze na stronie 69 od kroku #2). Jeżeli czynność ta nie zostanie wykonana zmienione dane zostaną utracone w momencie wybrania innego stylu bądź wyłączenia zasilania.



Proszę nacisnąć przycisk [MEMORY] w sekcji Registration Memory a następnie dowolny z przycisków [ONE TOUCH SETTING].

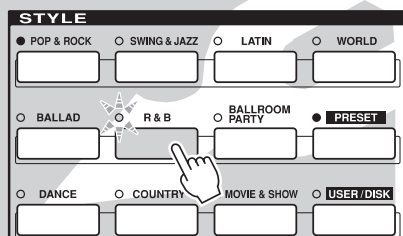
Natychmiastowy wybór stylu

Po zbudowaniu obszerniejszej kolekcji własnych stylów w napędzie User lub Hard Disk niemal natychmiast pojawia się problem efektywnego nimi zarządzania. Funkcja umożliwia błyskawiczny dostęp do ulubionych stylów akompaniamentu poprzez ich przypisanie do konkretnych przycisków w sekcji STYLE. Za pomocą jednego naciśnięcia można przywoływać style głęboko ukryte w hierarchii folderów i rozrzucone po napędach.

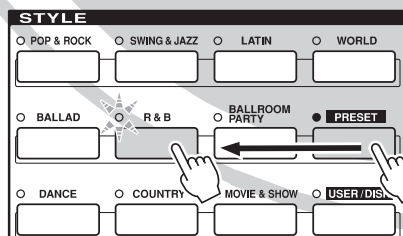
- ▶ **1** Proszę przywołać ekran typu Open/Save z wprowadzaniem danych numerycznych (strona 71).
- ▶ **2** Najpierw proszę wybrać styl, który ma być zapamiętany wskazując właściwą dla niego ścieżkę dostępu, a następnie nacisnąć przycisk ekranowy [MEMORY].



- ▶ **3** Proszę sprawdzić, czy ścieżka podana w poprzednim kroku została właściwie zapamiętana. W tym celu proszę przywołać inną ścieżkę (np. otwierając okno typu Open/Save dla brzmień), a następnie wybrać dopiero co zapamiętaną ścieżkę, uaktywniając przycisk [USER/DISK] i naciskając odpowiedni przycisk w sekcji STYLE.



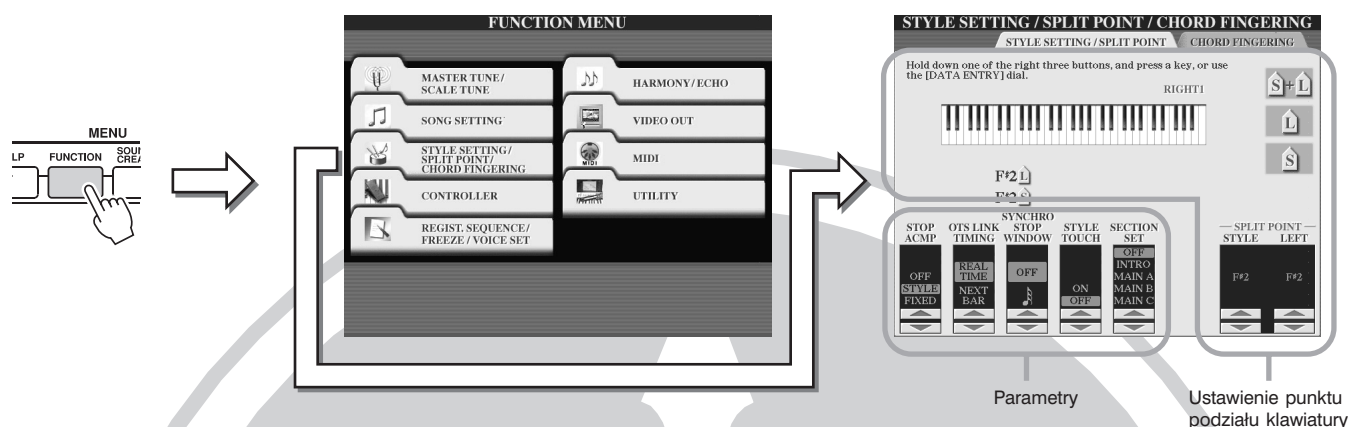
- ▶ **4** Proszę przywołać inną ścieżkę (np. otwierając okno typu Open/Save dla brzmień) a następnie przywołać ścieżkę zapamiętaną w kroku #3 wykonując poniższe czynności.



Proszę uaktywnić przycisk [USER/DISK] a następnie nacisnąć odpowiedni przycisk w sekcji STYLE (ustalony w kroku #3 powyżej).

Parametry związane z odtwarzaniem stylu

Istnieje szereg funkcji związanych z odtwarzaniem stylów, włączając w to punkt podziału klawiatury (Split Point), który jest dostępny na ekranie [FUNCTION] → STYLE SETTING/SPLIT POINT.



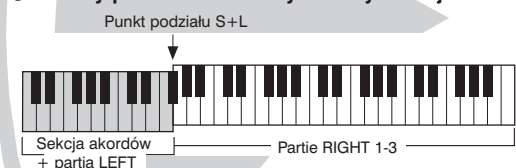
■ Punkt podziału klawiatury (Split Point)

Są to parametry (istnieją dwa punkty podziału) określające miejsce, w których oddzielone są od siebie różne strefy klawiatury: sekcja sterowania akordami, sekcja partii LEFT oraz sekcja partii RIGHT 1-3. Wartości parametrów podawane są w postaci nazw dźwięków.

- Punkt podziału S – oddziela sekcję sterowania akordami od sekcji partii instrumentalnych RIGHT 1-3, LEFT.
- Punkt podziału L – oddziela sekcję partii instrumentalnych lewej (LEFT) i prawej (RIGHT 1-3) ręki.

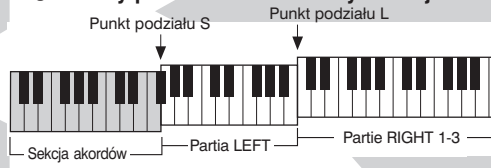
Oba parametry mogą się pokrywać (konfiguracja domyślna) lub być zdefiniowane w różnych miejscach.

● Punkty podziału S i L w tym samym miejscu



Proszę wcisnąć i przytrzymać przycisk ekranowy [S+L] a następnie za pomocą pokrętki [DATA DIAL] lub klawisza na klawiaturze wybrać żądany dźwięk, stanowiący nowy punkt podziału.

● Punkty podziału S i L w różnych miejscach



Aby ustalić punkt podziału L proszę wcisnąć i przytrzymać przycisk ekranowy [L] a następnie za pomocą pokrętki [DATA DIAL] lub klawisza na klawiaturze wybrać żądany dźwięk, stanowiący nowy punkt podziału.

Aby ustalić punkt podziału S proszę wcisnąć i przytrzymać przycisk ekranowy [S] a następnie za pomocą pokrętki [DATA DIAL] lub klawisza na klawiaturze wybrać żądany dźwięk, stanowiący nowy punkt podziału.

Punkt podziału partii lewej ręki (L) nie może być ustalony poniżej punktu podziału dla akordów (S) i odwrotnie: punkt podziału dla akordów (S) nie może być ustalony wyżej niż punkt podziału dla lewej ręki (L).

■ Tryb Stop Accompaniment

Jeżeli włączona jest funkcja automatycznego akompaniamentu i wyłączona jest funkcja Syncro Start, wówczas możliwe jest uderzenie akordów lewą ręką, co powoduje że słyszalne są akordy akompaniamentu (pomimo tego, że jego odtwarzanie jest zatrzymane). W takich warunkach, zwanych trybem zatrzymanego akompaniamentu (Stop Accompaniment), rozpoznawane są wszystkie akordy zgodne z aktualnie obowiązującym sposobem palcowania a ich nazwy prezentowane są na wyświetlaczu. W tym czasie możliwe jest również korzystanie w pełnym zakresie (tzn. w połączeniu z funkcją Chord Match) z funkcji takich jak krótkie sekwencje Multi Pads (strona 38) czy efekty Harmony (strona 39).

Na powyższym ekranie możliwe jest określenie, czy akordy grane w sekcji sterowania będą słyszalne w trybie Stop Accompaniment czy nie.

- OFFAkordy uderzane w sekcji sterowania nie będą słyszalne.
- STYLEAkordy uderzane w sekcji sterowania będą słyszalne, a dźwięk realizowany będzie za pomocą brzmień zdefiniowanych dla partii PAD i BASS aktualnie wybranego stylu akompaniamentu.
- FIXEDAkordy uderzane w sekcji sterowania będą słyszalne, a dźwięk realizowany będzie za pomocą brzmień zdefiniowanych fabrycznie, niezależnie od aktualnie wybranego stylu akompaniamentu.

UWAGA

- Akordy wykonywane w trybie zatrzymanego akompaniamentu mogą być nagrywane w zwykły sposób. Brzmienie zarejestrowane zostanie tylko wtedy gdy ustalony zostanie tryb STYLE.

■ OTS Link Timing

Parametr związany z funkcją OTS Link, dzięki której zmiany ustawień One Touch Setting powodują automatyczną zmianę odmiany głównej stylu akompaniamentu. OTS Link Timing określa jednoznacznie moment dokonania tej zmiany. Oczywiście funkcja OTS Link musi być włączona.

- Real Time Nowe ustawienie OTS przywoływane jest natychmiast w momencie naciśnięcia przycisku wybierającego nową odmianę stylu.
- Next Bar Nowe ustawienie OTS przywoływane jest na początku kolejnego taktu od momentu naciśnięcia przycisku wybierającego nową odmianę stylu.

■ Okno Synchro Stop

Ten parametr określa czas długości przytrzymania akordu, zanim zostanie automatycznie anulowana funkcja Synchro Stop. Gdy funkcja [SYNC STOP] jest włączona a wartością parametru nie jest „OFF”, wówczas zostanie ona automatycznie wyłączona, jeżeli akord zostanie „przetrzymany” dłużej niż podana wartość parametru. Istnienie tej funkcji ułatwia świadome przywrócenie automatycznego podtrzymywania odtwarzania stylu po zwolnieniu klawiszy w sekcji sterowania.

■ Funkcja Style Touch

Umożliwia włączenie/wyłączenie reakcji odtwarzanego stylu na siłę uderzenia w klawisze. Gdy funkcja jest włączona, wówczas głośność odtwarzania stylu może być kontrolowana za pomocą siły uderzenia w klawisze w sekcji sterowania.

■ Funkcja Section Set

Funkcja umożliwia określenie domyślnej odmiany głównej uaktywnianej podczas wybierania różnych stylów (gdy odtwarzanie jest zatrzymane). Gdy funkcja ustawiona jest na „OFF” a odtwarzanie stylu zatrzymane, wówczas po wybraniu innego stylu obowiązuje ta sama odmiana główna.

W przypadku, gdy któraś z odmian głównych jest niezdefiniowana, automatycznie wybierana jest najbliższa. Przykładowo: brak odmiany MAIN D spowoduje wybranie odmiany MAIN C.

Jednoczesne odtwarzanie utworu i stylu akompaniamentu

Jeżeli jednocześnie z utworem odtwarzany jest styl akompaniamentu, partie utworu zapisane na kanałach 9-16 zamieniane są tymczasowo przez partie akompaniamentu. Dokonując poniższych ustawień mogą Państwo zastąpić sekwencje akordowe utworu, akordami granymi „ad hoc” w trakcie odtwarzania.

UWAGA

- Odtwarzanie akompaniamentu zostanie zatrzymane z chwilą zatrzymania utworu. Jeżeli w trakcie odtwarzania akompaniamentu zostanie uruchomione odtwarzanie utworu, akompaniament zostanie automatycznie zatrzymany.
- Niektóre z utworów zostały stworzone z użyciem istniejących stylów. Dla nich odtwarzanie stylów uruchamiane jest automatycznie z chwilą uruchomienia utworu.

Funkcja Style Creator

Ta wyjątkowa funkcja umożliwia Państwu tworzenie własnych, oryginalnych stylów akompaniamentu, które mogą być wykorzystane z funkcją automatycznego akompaniamentu w taki sam sposób jak style zaprogramowane fabrycznie.

Struktura danych stylu – tworzenie stylów

Każdy ze stylów składa się z 15 sekcji (Intro I-III, Main A-D, Fill In A-D, Break, Ending I-III). Każdą z sekcji może tworzyć osiem partii instrumentalnych (kanałów), co daje łącznie 120 różnych fraz MIDI składających się na styl. Za pomocą funkcji Style Creator możliwe jest tworzenie nowych stylów poprzez nagrywanie nowych fraz lub kopiowanie ich z innych istniejących już stylów.

Każdy styl zawiera 120 fraz MIDI (15 sekcji x 8 partii)

Partia	RHYTHM 1	RHYTHM 2	BASS	CHORD 1	CHORD 2	PAD	PHRASE 1	PHRASE 2
INTRO I	●	●	○	○	○	○	○	○
INTRO II	●	●	○	○	○	○	○	○
INTRO III	●	●	○	○	○	○	○	○
MAIN A	●	●	○	○	○	○	○	○
MAIN B	●	●	○	○	○	○	○	○
MAIN C	●	●	○	○	○	○	○	○
MAIN D	●	●	○	○	○	○	○	○
FILL IN A	●	●	○	○	○	○	○	○
FILL IN B	●	●	○	○	○	○	○	○
FILL IN C	●	●	○	○	○	○	○	○
FILL IN D	●	●	○	○	○	○	○	○
BREAK	●	●	○	○	○	○	○	○
ENDING I	●	●	○	○	○	○	○	○
ENDING II	●	●	○	○	○	○	○	○
ENDING III	●	●	○	○	○	○	○	○

- Do oznaczonych w ten sposób partii zaprogramowanych fabrycznie mogą być dogrywane (nakładane) nowe dane.
- Do oznaczonych w ten sposób partii zaprogramowanych fabrycznie nie mogą być dogrywane (nakładane) nowe dane. Nowy materiał można na nich nagrać dopiero po skasowaniu danych fabrycznych.

Dane stylów wbudowanych (Preset)



kopiowanie

Pamięć wewnętrzna wykorzystywana do tworzenia stylów (RAM)

● Korzystanie ze stylów wbudowanych (Preset)

Po wybraniu stylu wbudowanego, który jest najbardziej zbliżony do tego, jaki zamierzamy stworzyć, przywołanie ekranu Style Creator spowoduje skopiowanie danych do specjalnej, wydzielonej strefy pamięci, w której odbywać się będzie edycja. Nowy styl powstaje poprzez dodanie, odjęcie bądź zamianę danych.

UWAGA

- Konfiguracja sekcji efektów DSP1 (strona 136) nie może być zapisana wraz z danymi stylu użytkownika i jako taka nie podlega edycji za pomocą funkcji Style Creator. Oznacza to również to, iż jakiegokolwiek ustawienia sekcji DSP1 (np. zamiany szybkości efektu wirującego głośnika) zapisane w konfiguracji stylu wbudowanego nie są kopiowane i nie są dostępne w czasie tworzenia nowego stylu.

● Nagrywanie i składanie

Funkcja Style Creator oferuje 2 podstawowe metody tworzenia danych dla nowego stylu: nagrywanie, umożliwiające rejestrowanie wykonania na klawiaturze (w trybie Realtime lub Step) oraz składanie, umożliwiające łączenie fraz pochodzących z różnych stylów. Obie metody powodują zastępowanie starych danych nowymi. W tabeli obok sekcje INTRO I i MAIN A zostały utworzone poprzez nagranie nowych danych wszystkich partii, podczas gdy sekcja MAIN B została utworzona poprzez złożenie poszczególnych partii z fraz innych stylów.

Sekcje INTRO III oraz ENDING A-C zostały utworzone poprzez pozostawienie oryginalnych danych, zaś MAIN C oraz FILL IN A zostały utworzone przy wykorzystaniu wszystkich możliwości: część danych została nagrana, część złożona z fraz dostępnych w innych stylach, a część pozostawiona bez zmian.

Przykład budowy nowego stylu – nagrywanie, składanie i wykorzystanie istniejących danych

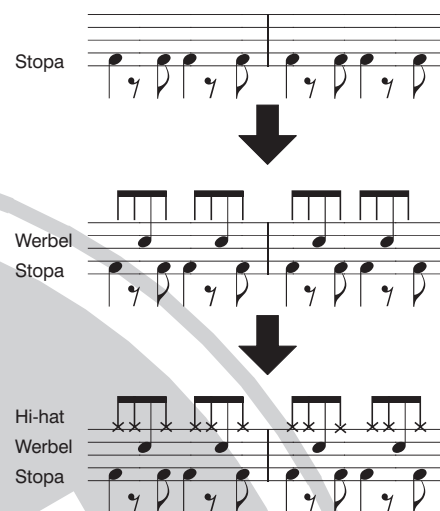
Partia	RHYTHM 1	RHYTHM 2	BASS	CHORD 1	CHORD 2	PAD	PHRASE 1	PHRASE 2
INTRO I	■	■	■	■	■	■	—	—
INTRO II	□	□	□	□	□	□	■	■
INTRO III	□	□	□	□	□	□	□	□
MAIN A	■	■	■	■	■	■	■	■
MAIN B	■	■	■	■	■	■	■	■
MAIN C	■	□	■	□	■	□	□	■
MAIN D	—	—	—	—	—	—	—	—
FILL IN A	■	■	□	■	—	■	□	□
FILL IN B	□	□	□	□	□	□	□	□
FILL IN C	□	□	□	■	□	□	□	□
FILL IN D	—	—	—	—	—	—	—	—
BREAK	□	□	■	□	□	□	□	□
ENDING I	□	□	□	□	□	□	□	□
ENDING II	□	□	□	□	□	□	□	□
ENDING III	□	□	□	□	□	□	□	□

- Dane utworzone w wyniku nagrywania.
- Dane skopiowane z innych stylów (składanie).
- Dane niezmienione (wykorzystanie istniejących danych).
- Brak danych

● Nagrywanie w pętli (loop) i nakładkowanie (overdub)

Funkcja Song Creator umożliwia nagrywanie wykonania na klawiaturze w postaci danych MIDI. Rejestracja stylu odbywa się w nieco inny sposób. Istnieje bowiem kilka okoliczności, które wpływają na to iż nagrywanie stylu różni się od nagrywania utworu.

- Nagrywanie w pętli Odtwarzanie stylu polega na powtarzaniu kilku-taktowego schematu melorytmicznego w nieprzerwanej pętli i w taki sam sposób odbywa się jego nagrywanie. Przykładowo, jeżeli uruchomione zostanie nagrywanie 2-taktowej sekcji, wówczas nagrywanie odbywać się będzie w 2-taktowej pętli. Każdy powrót pętli umożliwia odsłuchiwanie dotychczas nagranych materiału.
- Nakładkowanie Metoda nakładkowania nagrania polega na dogrywaniu kolejnych dźwięków partii do już istniejącego materiału bez jego kasowania. W czasie nagrywania stylów dane nie są kasowane, chyba że zostanie użyta funkcja Rhythm Clear (strona 117) lub Delete (strona 116). Przykładowo, jeżeli uruchomione zostanie nagrywanie 2-taktowej sekcji, wówczas nagrywanie odbywać się będzie w 2-taktowej pętli. Każdy powrót pętli umożliwia odsłuchiwanie dotychczas nagranych materiału.



Powyższe metody rejestracji są szczególnie przydatne w czasie nagrywania skomplikowanych schematów rytmicznych (np. takich jak w powyższym przykładzie).

● Partie rytmiczne i melodyczne

Tworzenie i nagrywanie partii rytmicznych różni się od pozostałych partii w następujący sposób:

- Nowe nuty mogą być nakładane na istniejące dane pochodzące ze stylu wbudowanego, podczas gdy partie melodyczne mogą być nagrywane dopiero po usunięciu z nich danych pochodzących ze stylu wbudowanego.
- Partie instrumentalne stylu (inne niż rytmiczne) odtwarzane są stosownie do akordu rozpoznanego w lewej części klawiatury. Generowane dźwięki są wynikiem transpozycji schematu źródłowego zgodnie z zasadami określonymi za pomocą funkcji Style Creator (opis poniżej).

Parametry specjalne plików z akompaniamentami (Style File Format)

Schemat źródłowy

PLAY ROOT (pryma akordu źródłowego)
PLAY CHORD (typ akordu źródłowego)



Rozpoznanie nowego akordu w sekcji sterowania na klawiaturze.

Konwersja wysokości dźwięków

NTR (zasady transpozycji nut)
NTT (tabela transpozycji)



Pozostałe parametry

HIGH KEY (górną granicę transpozycji spowodowanej przez rozpoznanie nowego akordu)
NOTE LIMIT (rejestr dźwiękowy)
RTR (zasady wyzwalania dźwięków)



Ostateczna postać akompaniamentu

Style File Format (SFF), to kompilacja osiągnięć firmy YAMAHA na polu automatycznego akompaniamentu zebrana w jednym, zunifikowanym formacie zapisu. Korzystając z funkcji edycyjnych można poczuć prawdziwą swobodę twórczą i do maksimum wykorzystać tkwiące w systemie możliwości. Diagram po lewej stronie przedstawia proces odtwarzania akompaniamentu (nie dotyczy ścieżek perkusyjnych). Parametry mogą być ustalone przy użyciu funkcji nagrywania Style Creator.

● Schemat źródłowy strona 121

Istnieją różne możliwości generowania dźwięków stylu, w zależności od wybranej prymy i rodzaju akordu. Podstawowe dane stylu tworzone przy użyciu funkcji Style Creator, zwane inaczej schematem źródłowym, są konwertowane stosownie do rozpoznanych zmian akordowych.

● Konwersja wysokości dźwięków strona 121

Te dwa parametry określają sposób w jaki będą transponowane dźwięki schematu źródłowego w odpowiedzi na rozpoznany akord.

● Pozostałe parametry strona 122

Parametry tej grupy umożliwiają szczegółowe określenie sposobu odtwarzania stylu w zależności od rozpoznanych akordów. Np. parametr Note Limit umożliwia „pilnowanie” właściwego rejestru brzmienia tak, by uczestniczące w jego tworzeniu partie instrumentalne brzmiały naturalnie i zgodnie ze swymi fizycznymi odpowiednikami.

Procedura podstawowa (Style Creator)

- 1 Proszę wybrać styl akompaniamentu i jedną z jego sekcji.
- 2 Proszę nacisnąć przycisk [DIGITAL RECORDING].
- 3 Proszę nacisnąć przycisk ekranowy [STYLE CREATOR].



UWAGA

- Dla ścieżki RHY 1 można wybrać dowolne brzmienie za wyjątkiem Organ Flutes.
- Dla ścieżki RHY 2 można wybrać tylko zestaw perkusyjny lub efektowy (Drum Kit/SFX Kit).
- Ścieżkom melodycznym (BASS – PHR 2) można przypisać dowolne brzmienia, za wyjątkiem Organ Flutes oraz zestawów Drum Kit/SFX Kit.



UWAGA

- Naciskając odpowiedni przycisk na płycie czołowej można wybrać sekcję przeznaczoną do nagrania. Naciśnięcie jednego z przycisków wyboru sekcji (włączając w to [AUTO FILL IN]) przywołuje okno dialogowe SECTION, w którym można swobodnie wybrać sekcję.
- Aby wprowadzić zmianę proszę nacisnąć ekranowy przycisk [OK].



OSTRZEŻENIE

Po zakończeniu prac nad stylem proszę upewnić się, że został zapisany. Niedopełnienie tej czynności spowoduje, że dane zostaną utracone w momencie wybrania innego stylu lub wyłączenia zasilania instrumentu (strona 69).

- 4 Tutaj możliwy jest wybór tworzonej lub nagrywanej partii (kanału) i ustalenie podstawowych parametrów dla utworzenia nowego stylu.
Uruchomienie nagrywania w trybie Realtime.
Uruchomienie trybu składania (Assembly) stylu (strona 118).
Edycja istniejących partii (kanałów).
Uruchomienie nagrywania w trybie Step z użyciem listy zdarzeń.



Po naciśnięciu tego przycisku dla kanałów zawierających dane pojawi się możliwość skasowania ich zawartości [DELETE]. Aby skasować dane w kanale proszę wcisnąć i przytrzymać przycisk ekranowy [DELETE], a następnie nacisnąć odpowiadający mu górny przycisk z grupy przycisków znajdujących się pod ekranem. Dane zostaną skasowane z chwilą zwolnienia przycisku.

Aby zaznaczyć kanał do nagrywania (status REC) proszę wcisnąć i przytrzymać przycisk ekranowy [REC CH], a następnie nacisnąć odpowiadający mu dolny przycisk z grupy przycisków znajdujących się pod ekranem. Jednocześnie może być nagrywany tylko jeden kanał. Aby przywołać ekran typu Open/Save i wybrać brzmienie dla danego kanału proszę nacisnąć przycisk odpowiadający mu przycisk ekranowy [▲]. Aby po dokonaniu wrócić z powrotem proszę nacisnąć przycisk [EXIT]. Każdą z partii (kanałów) można włączać/wyłączać w czasie nagrywania za pomocą odpowiadającego jej przycisku ekranowego [▼].

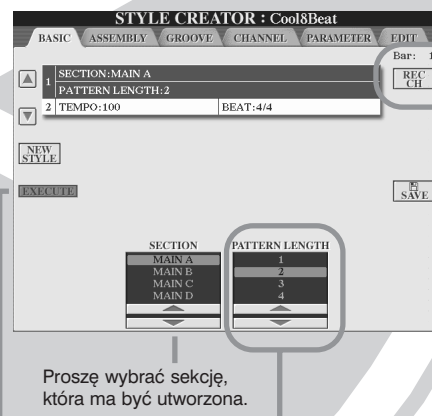
Ten przycisk proszę nacisnąć tylko wtedy, gdy wszystkie elementy nowego stylu mają być nagrywane od początku (jego naciśnięcie spowoduje skasowanie wszystkich danych w wybranym stylu).

Czynności związane z krokiem #4 są opisane szerzej na następnej stronie.



UWAGA

- Nie można zastosować techniki nakładania nowego materiału (overdub, strona 115)) w odniesieniu do partii (kanałów) zawierających dane fabryczne (za wyjątkiem partii rytmicznych Rhythm). Przed rozpoczęciem nagrywania należy usunąć dane za pomocą przycisku ekranowego [DELETE].



Proszę wybrać sekcję, która ma być utworzona.

Proszę określić liczbę taktów jaka będzie tworzyć nową sekcję (nie dotyczy sekcji FILL IN, które zawsze są 1-taktowe). Aby zatwierdzić wprowadzone dane proszę nacisnąć przycisk ekranowy [EXECUTE], a następnie sprawdzić, naciskając przycisk [START/STOP] w sekcji STYLE CONTROL odsłuchując styl.

Parametry podstawowe a nagrywanie partii (kanałów) w trybie Realtime

Poniższe objaśnienia odnoszą się do kroku #4 procedury podstawowej zaprezentowanej powyżej (ekran BASIC). Powyższe ilustracje proszę wykorzystać jako źródło informacji na temat parametrów dostępnych w procesie tworzenia stylu. Szczegółowe czynności związane z nagrywaniem znajdują się poniżej.

Rejestracja zdarzeń nutowych partii rytmicznej (Rhythm)

- 1 Na ekranie BASIC proszę wybrać do nagrywania jedną z partii rytmicznych (szczegóły powyżej).

▶ 2 Aby uruchomić nagrywanie partii rytmicznej proszę nacisnąć przycisk [START/STOP] w sekcji STYLE CONTROL.

W czasie nagrywania pozostałe partie stylu mogą być odsłuchiwane. Jeżeli to konieczne część z nich lub wszystkie można wyłączyć.

▶ 3 Proszę nakładać kolejne elementy aranżu perkusyjnego uderzając w kolejnych przebiegach pętli właściwe klawisze.

W czasie nagrywania możliwe jest również kasowanie błędnie wprowadzonych dźwięków. W tym celu należy wcisnąć i przytrzymać przycisk ekranowy [RHY CLEAR], a następnie uderzyć klawisz odpowiadający instrumentowi perkusyjnemu, który ma być wyeliminowany z nagrania (kasowane są wszystkie wystąpienia danego dźwięku).

▶ 4 Aby zatrzymać nagrywanie proszę ponownie nacisnąć przycisk [START/STOP] w sekcji STYLE CONTROL.

■ Rejestracja zdarzeń nutowych partii melodycznych (Bass/Chord/Pad/Phrase)

▶ 1 Na ekranie BASIC (krok #4 procedury ze strony 116) proszę wybrać do nagrywania żadaną partię melodyczną.

Jeżeli partia zawiera już dane pochodzące ze stylu wbudowanego (Preset) nie jest możliwe dogrywanie nowego materiału. Istniejące dane należy najpierw skasować (krok #4 procedury ze strony 116).

▶ 2 Proszę uruchomić nagrywanie.

Można to uczynić na dwa sposoby:

- Naciskając przycisk [START/STOP] w sekcji STYLE CONTROL.
- Uruchamiając tryb synchronicznego uruchamiania (przycisk [SYNC START] w sekcji STYLE CONTROL), a następnie rozpoczynając grę na klawiaturze.

Odsłuch poszczególnych partii można dowolnie włączać i wyłączać.

Nagrywana sekcja powtarzana jest w nieskończonej pętli aż do zatrzymania nagrywania. Dźwięki nagrane w bieżącym przebiegu pętli są słyszalne w kolejnych przebiegach, co zapewnia ciągłą kontrolę wprowadzanego materiału.

Wskazówki, dotyczące nagrywania partii melodycznych

- Dla partii BASS oraz PHRASE proszę używać tylko skali CM7 (dźwięki C, D, E, G, A oraz H).
- Dla partii CHORD oraz PAD proszę używać tylko dźwięków akordowych (C, E, G oraz H).



C – dźwięki akordowe
C, R – dźwięki zalecane

Dane zarejestrowane w sposób przedstawiony powyżej są podczas odtwarzania stylu odpowiednio transponowane przez sekcję automatycznego akompaniamentu. Akord, który stanowi podstawę dla tej konwersji nazywany jest źródłowym (Source Chord) – jego domyślne ustawienie to CM7 (jak na powyższej ilustracji).

Zmiany akordu źródłowego (dźwięku podstawowego oraz trybu) można dokonać przy pomocy ekranu PARAMETER (strona 120). Proszę jednak pamiętać, że po dokonaniu zmiany akordu źródłowego z domyślnego CM7 na inny zmianie ulegną również dźwięki akordowe i zalecane. Więcej szczegółów na temat dźwięków akordowych i zalecanych znajduje się na stronie 121.

UWAGA

- Dla sekcji INTRO oraz ENDING można użyć dowolnego akordu lub ich progresji (nie trzeba się stosować do zaleceń obok).
- Jeśli chcą Państwo zarejestrować pattern o akordzie źródłowym innym niż CM7, proszę przed przejściem do kroku 2 dokonać na ekranie PARAMETER (strona 120) odpowiednich ustawień parametrów PLAY ROOT oraz PLAY CHORD.

▶ 3 Proszę nacisnąć przycisk [START/STOP] w sekcji STYLE CONTROL, aby zatrzymać nagrywanie (i zapętłony podkład).

Nagrywanie krokowe nut przy pomocy listy zdarzeń.

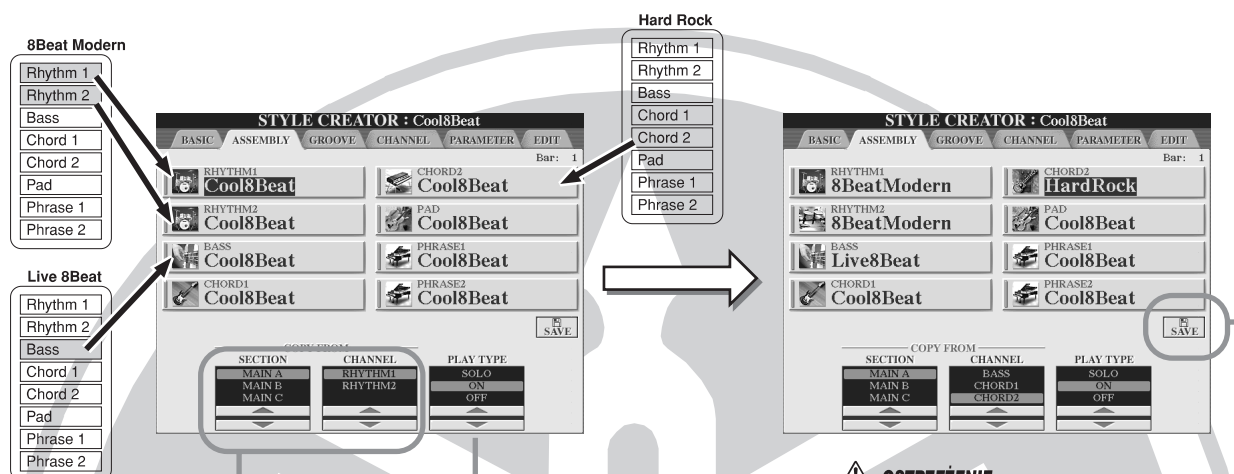
Poniższe wyjaśnienia dotyczą przywołania strony EDIT w kroku #4 procedury podstawowej na stronie 116. Strona EDIT zawiera listę zdarzeń (Event List), za pomocą której możliwe jest bardzo precyzyjne rejestrowanie nut. Procedura nagrywania krokowego jest generalnie taka sama, jak procedura nagrywania utworu (strony 100-105), z poniższymi wyjątkami:

- W kreatorze utworów położenie znacznika End Mark może być dowolnie zmieniane; w kreatorze stylów położenie to nie może zostać zmienione. Wynika to z faktu, że długość stylu jest ustalana automatycznie, w zależności od wybranej sekcji. Np. przy tworzeniu stylu opartego na czterotaktowym wzorcu położenie znacznika End Mark jest automatycznie ustawiane na koniec czwartego taktu i nie może zostać zmienione.
- W kreatorze utworów kanały nagrywania (partie) mogą być zmieniane, natomiast w kreatorze stylów nie.
- W kreatorze stylów można wprowadzać jedynie komunikaty kanałowe oraz bloki System Exclusive. Nie jest możliwe wprowadzanie komunikatów Chord ani Lyrics. Przełączenia między dwoma typami listy zdarzeń dokonuje się przy pomocy przycisku [F] ekranu LCD.

Tworzenie stylu na podstawie istniejących danych paternów

Poniższe wyjaśnienia dotyczą przywołania strony ASSEMBLY w kroku #4 procedury podstawowej na stronie 116. Ta bardzo wygodna funkcja pozwala połączyć ze sobą elementy istniejących stylów – takie jak paternity rytmiczne, basowe lub akordowe – tworząc w ten sposób nowe i oryginalne style oraz sekcje.

Poniżej po prawej przedstawiono operację łączenia danych z paternów, korzystając ze stylu „Cool 8Beat” jako podstawy. Po lewej stronie znajduje się przykładowy efekt łączenia.



Proszę za pomocą przycisków ekranowych [A]-[D] oraz [F]-[I] wybrać odpowiednią partię (kanał), a następnie naciskając ten sam przycisk przywołać ekran stylów Open/Save, aby wybrać styl. Po wybraniu stylu proszę nacisnąć przycisk [EXIT] aby powrócić do tego ekranu, a następnie wybrać odpowiednie sekcje i kanały, które mają zostać skopiowane.

Ustawienia odtwarzania dla każdego kanału. Możliwe jest tworzenie stylu akompaniamentu podczas odtwarzania wybranych sekcji i kanałów stylu, wybranych do skopiowania.

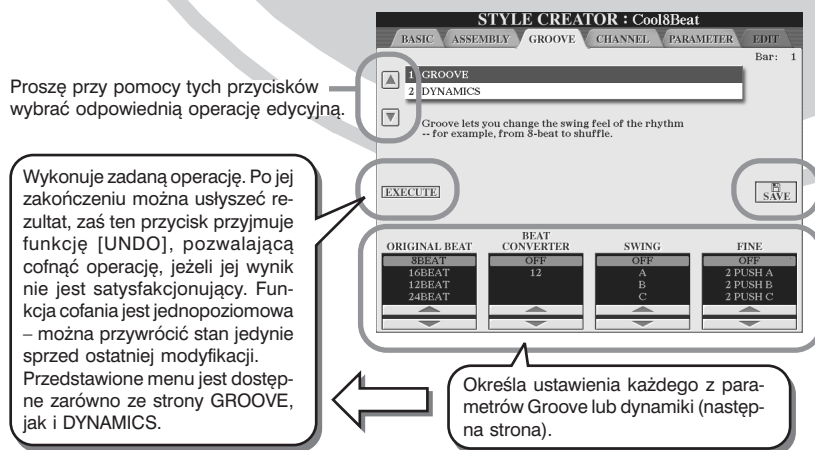
- **SOLO**
Wyłącza wszystkie kanały z wyjątkiem wybranego. Odtwarzane są jednocześnie wszystkie partie (kanały) ustawione na ON w oknie RECORD na stronie BASIC.
- **ON**
Odtwarza wybrany kanał. Odtwarzane są jednocześnie wszystkie partie (kanały) ustawione na ON w oknie RECORD na stronie BASIC.
- **OFF**
Wyłącza wybraną partię (kanał).

OSTRZEŻENIE

Po zakończeniu tworzenia lub edycji stylu proszę wykonać operację zapisu (Save). Jeśli styl nie zostanie zapisany, zostanie utracony w przypadku zmiany stylu lub wyłączenia instrumentu (strona 69).

Dynamika i Groove

Poniższe wyjaśnienia dotyczą przywołania strony ASSEMBLY w kroku #4 procedury podstawowej na stronie 116. Jest to wszechstronna funkcja, pozwalająca zmienić charakter rytmiczny stworzonego stylu przy pomocy rozmaitych narzędzi.



Proszę przy pomocy tych przycisków wybrać odpowiednią operację edycyjną.

Wykonuje zadaną operację. Po jej zakończeniu można usłyszeć rezultat, zaś ten przycisk przyjmuje funkcję [UNDO], pozwalającą cofnąć operację, jeżeli jej wynik nie jest satysfakcjonujący. Funkcja cofania jest jednopozycyjna – można przywrócić stan jedynie sprzed ostatniej modyfikacji. Przedstawione menu jest dostępne zarówno ze strony GROOVE, jak i DYNAMICS.

Określa ustawienia każdego z parametrów Groove lub dynamiki (następna strona).

OSTRZEŻENIE

Po zakończeniu tworzenia lub edycji stylu proszę wykonać operację zapisu (Save). Jeśli styl nie zostanie zapisany, zostanie utracony w przypadku zmiany stylu lub wyłączenia instrumentu (strona 69).

■ GROOVE

Poniższe parametry pozwalają dodać muzyce swingu lub zmienić jej charakter, wprowadzając delikatne zmiany w rytmie stylu. Ustawienia Groove stosowane są do wszystkich partii wybranego stylu.

ORIGINAL BEAT	Określa miary, których będzie dotyczył efekt Groove. Np. jeśli wybrano wartość „8Beat”, efekt Groove będzie zastosowany do miar ósemkowych; dla wartości „12Beat” Groove zostanie zastosowany do miar triol ósemkowych.
BEAT CONVERTER	Określa zmiany rytmiczne, stosowane zgodnie z powyższym parametrem ORIGINAL BEAT. Np. Jeśli ORIGINAL BEAT ma wartość „8Beat”, zaś BEAT CONVERTER – wartość „12”, wszystkie miary ósemkowe w sekcji będą przesunięte w stronę rytmu triolowego. Wartości „16A” oraz „16B”, dostępne dla wartości „12” parametru ORIGINAL BEAT są wariacjami podstawowego ustawienia miar szesnastkowych.
SWING	Tworzy efekt swingowania za pomocą przesuwania słabych miar w zależności od wartości parametru ORIGINAL BEAT. Jeśli np. ORIGINAL BEAT ma wartość „8Beat” efekt swingu spowoduje opóźnienie drugiej, czwartej, szóstej i ósmej miary ósemkowej każdego taktu. Ustawienia od „A” do „E” odpowiadają różnemu nasileniu efektu – „A” jest najdelikatniejsze, zaś „E” – najbardziej wyraziste.
FINE	Służy do wybierania różnych szablonów Groove, które mogą zostać zastosowane do wybranej sekcji. Ustawienia „PUSH” powodują przyspieszanie określonych miar, podczas gdy ustawienia „HEAVY” odpowiadają opóźnieniu miar. Ustawienia numerowane (2, 3, 4, 5) określają miary, na które będzie miał wpływ efekt Groove. Wszystkie miary aż do zaznaczonej (z wyjątkiem pierwszej) będą przyspieszane bądź opóźniane (np. druga i trzecia, jeśli wybrano „3”). We wszystkich przypadkach wartość „A” odpowiada efektowi minimalnemu, „B” – umiarkowanemu, zaś „C” – maksymalnemu.

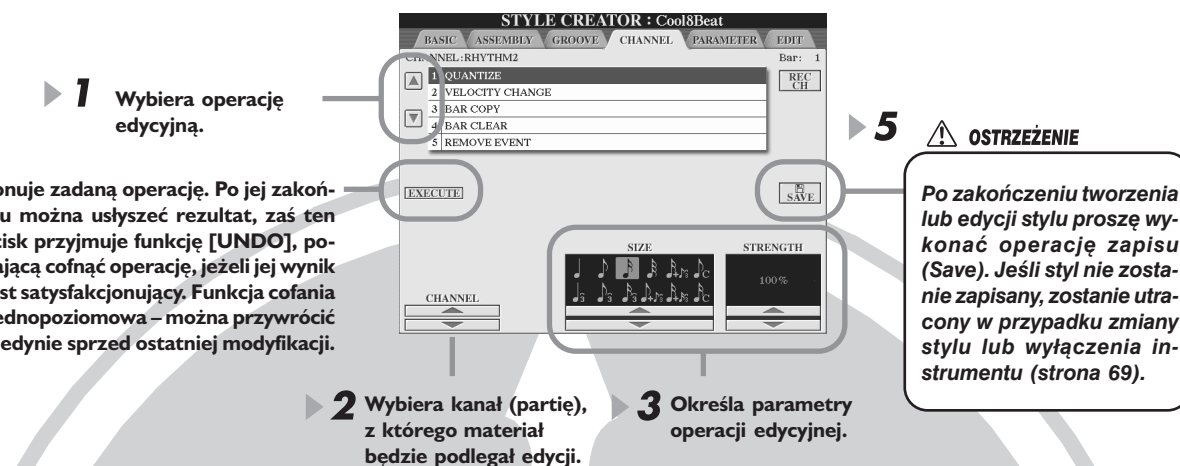
■ DYNAMIKA

Efekt ten zmienia dynamikę (akcentowanie) pewnych miar w odtwarzanym stylu. Ustawienia dynamiki są stosowane do wybranej partii (kanału) bądź do wszystkich partii (kanałów) wybranego stylu.

CHANNEL	Wybiera kanał (partię), którego mają dotyczyć ustawienia dynamiki.
ACCENT TYPE	Określa typ zastosowanego akcentowania – które miary danej partii będą podkreślane przez efekt dynamiki.
STRENGTH	Określa siłę, z jaką będzie stosowane wybrany powyżej typ akcentowania. Im większa wartość, tym wyraźniejsze akcenty.
EXPAND/COMP.	Zwiększa lub zmniejsza zakres wartości dynamiki. Wartości większe od 100% powodują zwiększenie zakresu (efekt ekspandera), wartości mniejsze od 100% – zmniejszenie zakresu (efekt kompresora).
BOOST/CUT	Zwiększa lub zmniejsza wartości dynamiki w wybranej sekcji/kanałe. Wartości większe od 100% powodują zwiększenie dynamiki, wartości mniejsze od 100% – zmniejszenie dynamiki.

Edycja danych poszczególnych kanałów

Poniższe wyjaśnienia dotyczą przywołania strony CHANNEL w kroku #4 procedury podstawowej na stronie 116.



1 Wybiera operację edycyjną.

2 Wybiera kanał (partię), z którego materiał będzie podlegał edycji.

3 Określa parametry operacji edycyjnej.

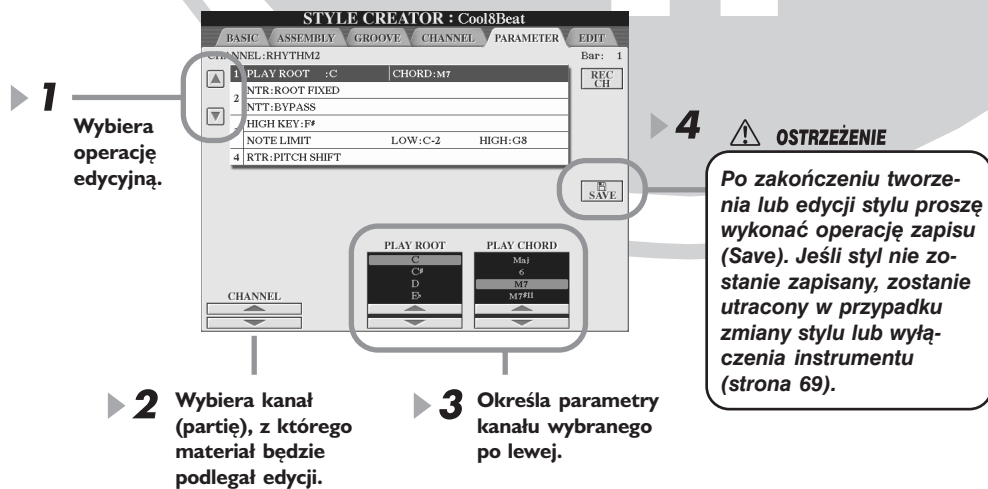
4 Wykonuje zadaną operację. Po jej zakończeniu można usłyszeć rezultat, zaś ten przycisk przyjmuje funkcję [UNDO], pozwalając cofnąć operację, jeżeli jej wynik nie jest satysfakcjonujący. Funkcja cofania jest jednopoziomowa – można przywrócić stan jedynie sprzed ostatniej modyfikacji.

5 **OSTRZEŻENIE**
Po zakończeniu tworzenia lub edycji stylu proszę wykonać operację zapisu (Save). Jeśli styl nie zostanie zapisany, zostanie utracony w przypadku zmiany stylu lub wyłączenia instrumentu (strona 69).

QUANTIZE	Odpowiednik funkcji QUANTIZE kreatora utworów (strona 96).
VELOCITY CHANGE	Zwiększa lub zmniejsza wartości dynamiki w wybranym kanale, w zależności od wartości procentowych.
BAR COPY	Ta funkcja pozwala skopiować dane z jednego lub kilku taktów do innego miejsca w określonym kanale. Parametr SOURCE określa pierwszy (TOP) i ostatni (LAST) takt kopiowanego zakresu; parametr DEST określa miejsce (pierwszy takt), do którego ma być skopiowany materiał.
BAR CLEAR	Ta funkcja usuwa dane ze wskazanych taktów wybranego kanału.
REMOVE EVENT	Ta funkcja usuwa określone zdarzenie z wybranego kanału.

Edycja parametrów specjalnych stylu

Poniższe wyjaśnienia dotyczą przywołania strony PARAMETER w kroku #4 procedury podstawowej na stronie 116. Ekran ten daje dostęp do wielu parametrów, mających zasadniczy wpływ na styl – można np. określić, w jaki sposób zmienia się wysokość dźwięku i brzmienie podczas grania akordów w strefie lewej ręki. Ustawienia parametrów na tym ekranie są dostępne jedynie wtedy, gdy partie nie związane z rytmem są ustawione na „REC” w oknie RECORD ekranu BASIC. Więcej szczegółów na temat zależności między parametrami znajduje się na stronie 115 (Parametry specjalne stylów).



1 Wybiera operację edycyjną.

2 Wybiera kanał (partię), z którego materiał będzie podlegał edycji.

3 Określa parametry kanału wybranego po lewej.

4 **OSTRZEŻENIE**
Po zakończeniu tworzenia lub edycji stylu proszę wykonać operację zapisu (Save). Jeśli styl nie zostanie zapisany, zostanie utracony w przypadku zmiany stylu lub wyłączenia instrumentu (strona 69).

UWAGA

Jeśli parametr NTR ma wartość „Root Fixed”, zaś parametr NTT – „Bypass”, rolę parametrów „Source Root” oraz „Source Chord” automatycznie przejmują parametry „Play Root” oraz „Play Chord”. W takim przypadku możliwa jest zmiana akordów w celu usłyszenia rezultatów w poszczególnych kanałach.

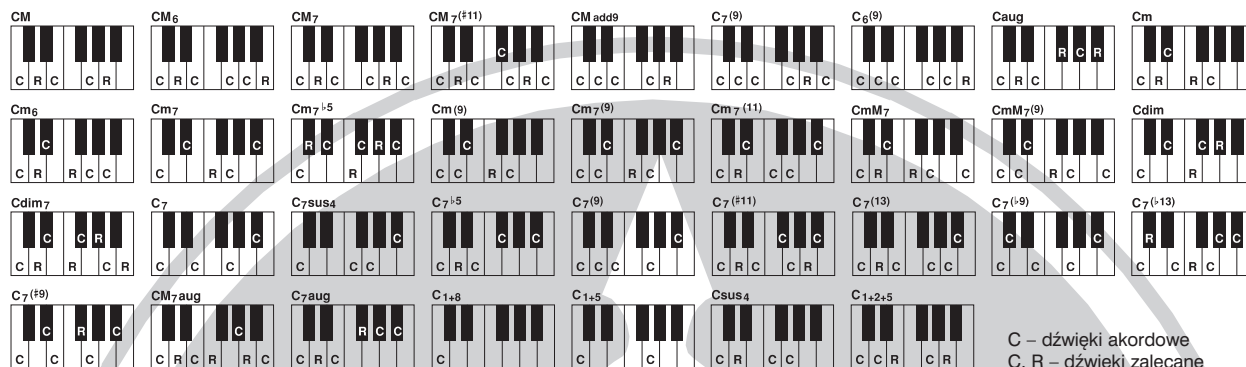
UWAGA

Normalnie podczas pracy z kreatorem stylów możliwe jest odsłuchiwanie „w locie” edytowanego stylu za pomocą funkcji „Source Pattern”. Możliwe jest jednak sprawdzenie stylu w określonym akordzie i tonacji. W tym celu należy ustawić parametr NTR na wartość „Root Fixed”, zaś parametr NTT – na „Bypass”, a następnie przypisać parametrom „Play Root” oraz „Play Chord” odpowiednie ustawienia.

● SOURCE ROOT/CHORD

To ustawienie określa oryginalną tonację paternu źródłowego (np. tonację, w jakiej nagrano patern). Wartość CM7 (tonacja „C” i akord „M7”) jest ustawiana automatycznie za każdym razem, kiedy dane stylu są usuwane przed nagraniem nowego stylu, niezależnie od wcześniejszych wartości parametrów „Source Root” oraz „Source Chord”. Proszę pamiętać, że podczas zmiany wartości tych parametrów (z domyślnych CM7) odpowiednim zmianom ulegną również dźwięki akordowe i zalecane.

Dla dźwięku podstawowego C:



C – dźwięki akordowe
C, R – dźwięki zalecane

● NTR (Zasada transpozycji dźwięków)

Parametr ten określa względne położenie dźwięku podstawowego w akordzie, powstałe w wyniku konwersji z paternu źródłowego zgodnie z zagrany akordem.

ROOT TRANS (Transpozycja podstawy)	Podczas transpozycji podstawy zachowane są zależności między wysokościami dźwięków, np. dźwięki C3, E3 oraz G3 w tonacji C zostaną przetransponowane na F3, A3 oraz C4 do tonacji F. Jest to ustawienie odpowiednie dla partii melodycznych.	 Gdy zagrano akord C-dur	→	 Gdy zagrano akord F-dur
ROOT FIXED (Ustalona podstawa)	Interwał między dźwiękiem oryginalnym i transponowanym jest możliwie mały, np. dźwięki C3, E3 oraz G3 w tonacji C zostaną przetransponowane na C3, F3 oraz A3 do tonacji F. Jest to ustawienie odpowiednie dla partii akordowych.	 Gdy zagrano akord C-dur	→	 Gdy zagrano akord F-dur

● NTT (Tabela transpozycji dźwięków)

Parametr ten określa w jaki sposób zostanie dokonana transpozycja dźwięków paternu źródłowego.

BYPASS	Brak transpozycji. Partia (kanał) o takim ustawieniu NTT będzie odtwarzany bez transpozycji pomimo zmiany akordów podczas odtwarzania.
MELODY	Odpowiednia dla transpozycji linii melodycznych. Przeznaczona dla kanałów melodycznych, takich jak Phrase 1 i Phrase 2.
CHORD	Odpowiednia dla transpozycji akordów. Przeznaczona dla kanałów akordowych, takich jak Chord 1 i Chord 2, szczególnie jeśli zawierają partie akordowe gitary lub fortepianu.
MELODIC MINOR	Tabela ta dokonuje obniżenia trzeciego dźwięku podczas zmiany akordu z durowego na molowy oraz podwyższenia podczas zmiany akordu z molowego na durowy. Pozostałe dźwięki nie są zmieniane. Przeznaczony do stosowania w kanałach melodycznych sekcji reagujących jedynie na tryb akordu, takich jak Intro lub Ending.
MELODIC MINOR 5th Var.	Tabela ta dokonuje identycznych zmian jak poprzednia, wprowadzając oprócz tego zmiany wysokości piątego dźwięku dla akordów zmniejszonych i zwiększonych.
HARMONIC MINOR	Tabela ta dokonuje obniżenia trzeciego i szóstego dźwięku podczas zmiany akordu z durowego na molowy oraz podwyższenia tych dźwięków podczas zmiany akordu z molowego na durowy. Pozostałe dźwięki nie są zmieniane. Przeznaczony do stosowania w kanałach melodycznych sekcji reagujących jedynie na tryb akordu, takich jak Intro lub Ending.
HARMONIC MINOR 5th Var.	Tabela ta dokonuje identycznych zmian jak poprzednia, wprowadzając oprócz tego zmiany wysokości piątego dźwięku dla akordów zmniejszonych i zwiększonych.
NATURAL MINOR	Tabela ta dokonuje obniżenia trzeciego i siódmego dźwięku podczas zmiany akordu z durowego na molowy oraz podwyższenia tych dźwięków podczas zmiany akordu z molowego na durowy. Pozostałe dźwięki nie są zmieniane. Przeznaczony do stosowania w kanałach melodycznych sekcji reagujących jedynie na tryb akordu, takich jak Intro lub Ending.
NATURAL MINOR 5th Var.	Tabela ta dokonuje identycznych zmian jak poprzednia, wprowadzając oprócz tego zmiany wysokości piątego dźwięku dla akordów zmniejszonych i zwiększonych.
DORIAN	Tabela ta dokonuje obniżenia trzeciego i siódmego dźwięku podczas zmiany akordu z durowego na molowy oraz podwyższenia tych dźwięków podczas zmiany akordu z molowego na durowy. Pozostałe dźwięki nie są zmieniane. Przeznaczony do stosowania w kanałach melodycznych sekcji reagujących jedynie na tryb akordu, takich jak Intro lub Ending.
DORIAN 5th Var.	Tabela ta dokonuje identycznych zmian jak poprzednia, wprowadzając oprócz tego zmiany wysokości piątego dźwięku dla akordów zmniejszonych i zwiększonych.

● NTT BASS ON/OFF

Partia (kanał), dla której włączono ten parametr rozpoznaje dźwięki basowe akordów dostępnych w trybie FINGERED ON BASS – niezależnie od ustawień NTT.

● HIGH KEY

Określa najwyższy dźwięk (limit górnej oktawy) dla przetransponowanego dźwięku podstawowego. Jeśli dźwięk po transpozycji miałby być wyższy, zostanie obniżony o oktawę. Parametr jest dostępny tylko w przypadku wartości „Root Trans.” parametru NTR (strona 121).

Przykład – najwyższym dźwiękiem jest F.

Zmiany podstawy ➡ CM C#M . . . FM F#M . . .
 Grane dźwięki ➡ C3-E3-G3 C#3-F3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3

● NOTE LIMIT

Określa zakres dźwięków (od najniższego do najwyższego) dla głosów zarejestrowanych na kanałach stylu. Dzięki odpowiedniemu ustawieniu można zapewnić realistycznie brzmienie instrumentów akompaniujących – ponieważ nie będą wykraczały poza swój zakres dźwięków (np. wysokie dźwięki kontrabas lub niskie fletu piccolo). Rzeczywiste dźwięki są automatycznie przenoszone na odpowiednią wysokość w podanym zakresie.

Przykład – najniższy dźwięk: C3, najwyższy dźwięk: D4.

Zmiany podstawy ➡ CM C#M . . . FM . . .
 Grane dźwięki ➡ E3-G3-C4 F3-G#3-C#4 F3-A3-C4

● RTR

Ten parametr określa sposób wybrzmiewania i zmiany wysokości dźwięków podczas zmiany akordu.

STOP	Dźwięki przestają brzmieć.
PITCH SHIFT	Dźwięk zostanie płynnie dostrojony (bez zagrania nowej nuty) do wysokości odpowiadającej zagranemu akordowi.
PITCH SHIFT TO ROOT	Dźwięk zostanie płynnie dostrojony (bez zagrania nowej nuty) do wysokości odpowiadającej podstawie zagranego akordu.
RETRIGGER	Dźwięk zostanie ponownie zagrany na wysokości odpowiadającej nowemu akordowi.
RETRIGGER TO ROOT	Dźwięk zostanie ponownie zagrany na wysokości odpowiadającej podstawie nowego akordu, jednak w tej samej oktawie.

Tworzenie swoich stylów przy pomocy zewnętrznego sekwencera

Swoje własne style możecie Państwo tworzyć nie tylko przy użyciu kreatora stylów, ale również korzystając ze swojego ulubionego sekwencera programowego lub sprzętowego.

■ Połączenia

- Proszę połączyć gniazdo MIDI OUT Tyrosa z gniazdem MIDI IN sekwencera, zaś gniazdo MIDI OUT sekwencera z gniazdem MIDI IN Tyrosa.
- Proszę się upewnić, że funkcja „ECHO” sekwencera jest włączona, zaś parametr LOCAL ON/OFF Tyrosa ma wartość OFF (strona 146).

■ Tworzenie stylów

- Proszę nagrywać wszystkie partie (kanały) używając akordu CM7 (C-dur z septymą wielką).
- Proszę nagrywać partie na kanałach MIDI podanych w tabelce po prawej stronie, wykorzystując brzmienia Tyrosa. Jeśli podczas nagrywania nie korzystają Państwo z Tyrosa, w celu osiągnięcia najlepszych rezultatów proszę użyć modułu brzmieniowego zgodnego ze standardem XG oraz SFF (Style File Format).
- Proszę nagrywać sekcje w podanej niżej kolejności, oznaczając początek każdej sekcji za pomocą odpowiedniego znacznika Meta-Event. Proszę wpisywać znaczniki zgodnie z tabelą na następnej stronie (istotna jest wielkość liter oraz spacje).
- Proszę również dołączyć znaczniki Meta-Event „SFF1” oraz „SInt”, a także znacznik nazwy stylu w punkcie 1|1|000 (na początku sekwencji) oraz komunikatu SysEx GM (F0, 7E, 7F, 09, 01, F7). Oznaczenia czasowe w tabeli bazują na rozdzielczości 480/ćwierćnotę; pozycja 1|1|000 oznacza zerowy impuls zegara w pierwszej mierze pierwszego taktu.
- Dane zawarte pomiędzy 1|1|000 a 1|4|479 stanowią tzw. „Initial Setup” (ustawienia inicjujące), natomiast od pozycji 2|1|000 do końca sekcji Ending B znajduje się „Source Pattern” (patern źródłowy).
- Pozycja znacznika Fill In AA oraz następnych znaczników Meta-Event będzie uzależniona od długości każdej sekcji.

Partia	Kanał MIDI
Rhythm1	9
Rhythm2	10
Bass	11
Chord1	12
Chord2	13
Pad	14
Phrase1	15
Phrase2	16

UWAGA

Opis ten zakłada rozdzielczość sekwencera 480 impulsów zegara na ćwierćnotę. Rzeczywiste wartości oznaczeń czasowych mogą się różnić w zależności od sekwencera.

- Obszar „Initial Setup” od 1|2|000 do 1|4|479 zawiera dane ustawień brzmień i efektów. Proszę nie umieszczać w nim żadnych dźwięków.
- Dane sekcji Main A zaczynają się na pozycji 2|1|000. Na dane tej sekcji można wykorzystać od 1 do 255 taktów.
- Sekcja Fill In AA zaczyna się od pierwszej miary taktu następującego po ostatnim takcie sekcji Main A. W poniższej tabeli jest to 4|1|000, lecz jest to jedynie przykład; rzeczywista wartość jest uzależniona od czasu trwania sekcji Main A. Proszę pamiętać, że sekcje Fill In mogą mieć tylko jeden takt długości – patrz poniższa tabela:

Sekcja	Długość
Intro	Maksymalnie 255 taktów
Main	Maksymalnie 255 taktów
Fill In	Jeden takt
Ending	Maksymalnie 255 taktów

Poniższa tabela określa typy zdarzeń, które mogą się pojawiać w obszarach Initial Setup oraz Source Pattern. Proszę nie umieszczać w obszarach danych oznaczonych minusem (—) bądź nie występujących w tabeli.

Komunikaty kanałowe:

Zdarzenie	Ustawienie początkowe	Schemat źródłowy
Note Off	—	OK
Note On	—	OK
Program Change	OK	OK
Pitch Bend	OK	OK
Control #0 (Bank Select MSB)	OK	OK
Control #1 (Modulation)	OK	OK
Control #6 (Data Entry MSB)	OK	—
Control #7 (Master Volume)	OK	OK
Control #10 (Pan)	OK	OK
Control #11 (Expression)	OK	OK
Control #32 (Bank Select LSB)	OK	OK
Control #38 (Data Entry LSB)	OK	—
Control #71 (Harmonic Content)	OK	OK
Control #72 (Release Time)	OK	—
Control #73 (Attack Time)	OK	—
Control #74 (Brightness)	OK	OK
Control #84 (Portamento Control)	—	OK
Control #91 (Reverb Send Level)	OK	OK
Control #93 (Chorus Send Level)	OK	OK
Control #94 (Variation Send Level)	OK	OK
Control #98 (NRPN LSB)	OK	—
Control #99 (NRPN MSB)	OK	—
Control #100 (RPN LSB)	OK	—
Control #101 (RPN MSB)	OK	—

RPN & NRPN

Zdarzenie	Ustawienie początkowe	Schemat źródłowy
RPN (Pitch Bend Sensitivity)	OK	—
RPN (Fine Tuning)	OK	—
RPN (Coarse Tuning)	OK	—
RPN (Null)	OK	—
NRPN (Vibrato Rate)	OK	—
NRPN (Vibrato Delay)	OK	—
NRPN (EG Decay Time)	OK	—
NRPN (Drum Filter Cutoff Frequency)	OK	—
NRPN (Drum Filter Resonance)	OK	—
NRPN (Drum EG Attack Time)	OK	—
NRPN (Drum EG Decay Time)	OK	—
NRPN (Drum Instrument Pitch Coarse)	OK	—
NRPN (Drum Instrument Pitch Fine)	OK	—
NRPN (Drum Instrument Level)	OK	—
NRPN (Drum Instrument Pan)	OK	—
NRPN (Drum Instrument Reverb Send Level)	OK	—
NRPN (Drum Instrument Chorus Send Level)	OK	—
NRPN (Drum Instrument Variation Send Level)	OK	—

Format danych stylu

Pozycja	Znacznik Meta-Event	Zawartość	Komentarz
1 1 000 1 1 000	SFF1	Style Name (Sequence/Track Name Meta-Event)	
1 1 000 1 1 000 1 2 000 1 4 479	SInt	GM on Sys/Ex Initial Setup Events	
2 1 000 3 4 479	Main A	2 bars Main Pattern (up to 255 bars)	Odpowiada sekcji MAIN A
4 1 000 4 4 479	Fill In AA	1 bar Fill In Pattern	Odpowiada sekcji FILL IN A
5 1 000 6 4 479	Intro A	2 bars Intro Pattern (up to 255 bars)	Odpowiada sekcji INTRO I
7 1 000 8 4 479	Ending A	2 bars Intro Pattern (up to 255 bars)	Odpowiada sekcji ENDING I
9 1 000 10 4 479	Main B	2 bars Intro Pattern (up to 255 bars)	Odpowiada sekcji MAIN B
11 1 000 11 4 479	Fill In BA	1 bar Fill In Pattern	Odpowiada sekcji BREAK
12 1 000 12 4 479	Fill In BB	1 bar Fill In Pattern	Odpowiada sekcji FILL IN B
13 1 000 14 4 479	Intro B	2 bars Intro Pattern (up to 255 bars)	Odpowiada sekcji INTRO II
15 1 000 16 4 479	Ending B	2 bars Intro Pattern (up to 255 bars)	Odpowiada sekcji ENDING II
17 1 000 18 4 479	Main C	2 bars Main Pattern (up to 255 bars)	Odpowiada sekcji MAIN C
19 1 000 19 4 479	Fill In CC	1 bar Fill In Pattern	Odpowiada sekcji FILL IN C
20 1 000 21 4 479	Intro C	2 bars Intro Pattern (up to 255 bars)	Odpowiada sekcji INTRO III
22 1 000 23 4 479	Ending C	2 bars Intro Pattern (up to 255 bars)	Odpowiada sekcji ENDING III
24 1 000 25 4 479	Main D	2 bars Main Pattern (up to 255 bars)	Odpowiada sekcji MAIN D
26 1 000 26 4 479	Fill In DD	1 bar Fill In Pattern	Odpowiada sekcji FILL IN D

System Exclusive

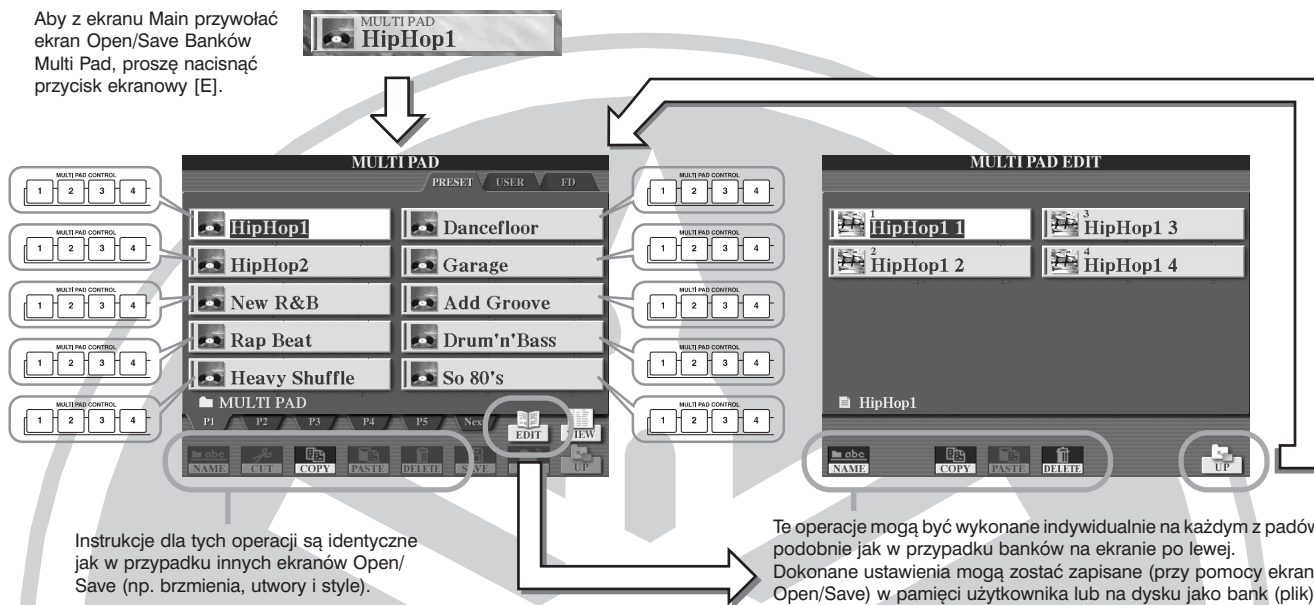
Zdarzenie	Ustawienie początkowe	Schemat źródłowy
Sys/Ex GM on	OK	—
Sys/Ex XG on	OK	—
Sys Ex XG Parameter Change (Effect1)	OK	—
Sys Ex XG Parameter Change (Multi Part)	—	—
DRY LEVEL	OK	OK
Sys Ex XG Parameter Change (Drum Setup)	—	—
PITCH COARSE	OK	—
PITCH FINE	OK	—
LEVEL	OK	—
PAN	OK	—
REVERB SEND	OK	—
CHORUS SEND	OK	—
VARIATION SEND	OK	—
FILTER CUTOFF FREQUENCY	OK	—
FILTER RESONANCE	OK	—
EG ATTACK	OK	—
EG DECAY1	OK	—
EG DECAY2	OK	—

Podstawowe informacje o używaniu Multi Padów zostały zamieszczone w Krótkim Przewodniku. Ten rozdział opisuje edycję danych Multi Padów za pomocą ekranu Open/Save, a także rejestrowanie (nagrywanie) danych Multi Padów.

Edycja danych Multi Pad za pomocą ekranu Open/Save

Multi Pady są grupowane czwórkami w Banki i traktowane jako pliki na ekranie Open/Save.

Aby z ekranu Main przywołać ekran Open/Save Banków Multi Pad, proszę nacisnąć przycisk ekranowy [E].

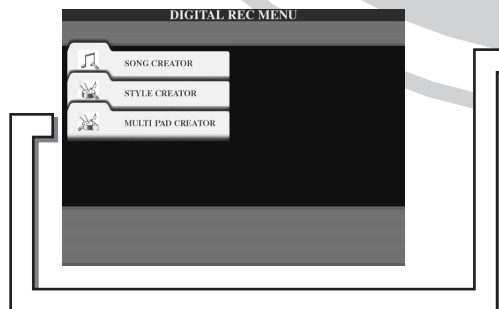


Tworzenie i edycja danych Multi Pad (nagrywanie cyfrowe)

Kreator Multi Padów pozwala stworzyć własne, oryginalne frazy Multi Pad.

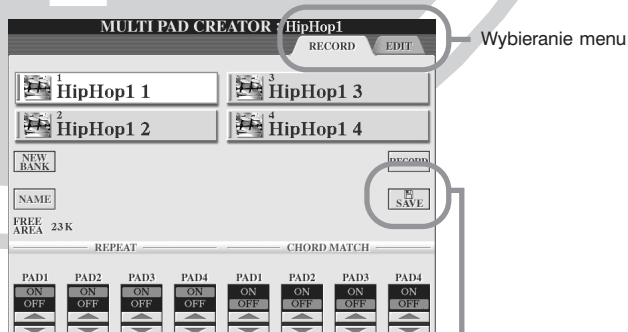
Procedura podstawowa (kreator Multi Padów)

- 1 Proszę na ekranie Open/Save wybrać Bank Multi Padów, który ma być edytowany (bądź utworzony).
- 2 Proszę nacisnąć przycisk [DIGITAL RECORDING].
- 3 Proszę wybrać opcję „MULTI PAD CREATOR”.



Operacje z kroku #4 są przedstawione na następnej stronie.

- 4 Proszę utworzyć dane Multi Padu.



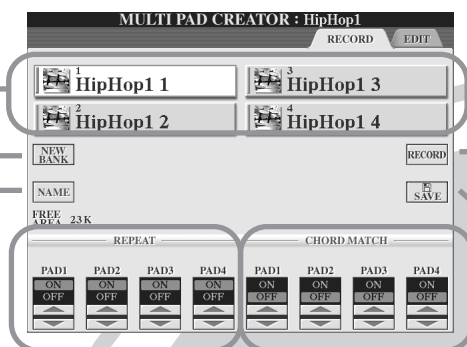
OSTRZEŻENIE

Po zakończeniu operacji edycji/tworzenia Multi Padu proszę pamiętać o przeprowadzeniu operacji zapisu. Zarejestrowane dane zostaną utracone jeśli wybiorą Państwo inny bank lub wyłączą instrument przed przeprowadzeniem operacji zapisu (strona 69).

■ Nagrywanie Multi Padów „na żywo”

Poniższe wyjaśnienia dotyczą przywołania strony RECORD w kroku #4 procedury podstawowej na stronie 124.

- **1** Proszę wybrać do nagrywania jeden z Multi Padów. Jeśli chcą Państwo stworzyć dane od podstaw, proszę nacisnąć przycisk ekranowy [NEW BANK], aby utworzyć nowy, pusty bank.



- **2** Proszę wykonać procedurę nagrywania

- **6** Po zakończeniu edycji/tworzenia Multi Padu proszę wykonać operację zapisu (strona 69).

- **3** Proszę ustawić opcję Repeat dla każdego z padów.

- **4** Proszę ustawić opcję Chord Match dla każdego z padów.

- **5** Dla każdego Multi Padu można określić jego nazwę.

• Rozpoczęcie nagrywania

Proszę nacisnąć przycisk ekranowy [REC] aby uruchomić Synchro Start. Nagrywanie rozpocznie się po naciśnięciu dowolnego klawisza. Nagrywanie można również uruchomić naciskając przycisk STYLE CONTROL [START/STOP]. Pozwala to zarejestrować ciszę o odpowiedniej długości przed frazą Multi Pad. Jeśli dla Multi Padu jest włączona opcja Chord Match, proszę nagrywać w tonacji CM7 (dźwięki C, D, E, G, A oraz B).



C – dźwięki akordowe
C, R – dźwięki zalecane

• Zatrzymywanie nagrywania

Aby zakończyć nagrywanie frazy, proszę nacisnąć przycisk ekranowy [STOP] lub przycisk MULTI PAD [STOP].

● Repeat On/Off

Jeśli dla określonego padu jest włączona opcja Repeat, po uruchomieniu padu jego fraza będzie odtwarzana, dopóki nie zostanie naciśnięty przycisk MULTI PAD [STOP]. Po naciśnięciu takiego padu podczas odtwarzania utworu lub stylu, rozpocznie się odtwarzanie frazy w pętli, zsynchronizowane z rytmem. Jeśli opcja jest wyłączona, odtwarzanie zostanie zakończone po jednorazowym odtworzeniu frazy.

● Chord Match On/Off

Jeśli dla określonego padu jest włączona opcja Chord Match, fraza jest odtwarzana zgodnie z akordem, określonym w sekcji akordowej klawiatury (jeśli włączono [ACMP]) lub zgodnie z akordem określonym w sekcji głosu LEFT klawiatury (jeśli włączono [LEFT], wyłączając [ACMP]).

■ Rejestracja krokowa Multi Padów przy użyciu listy zdarzeń

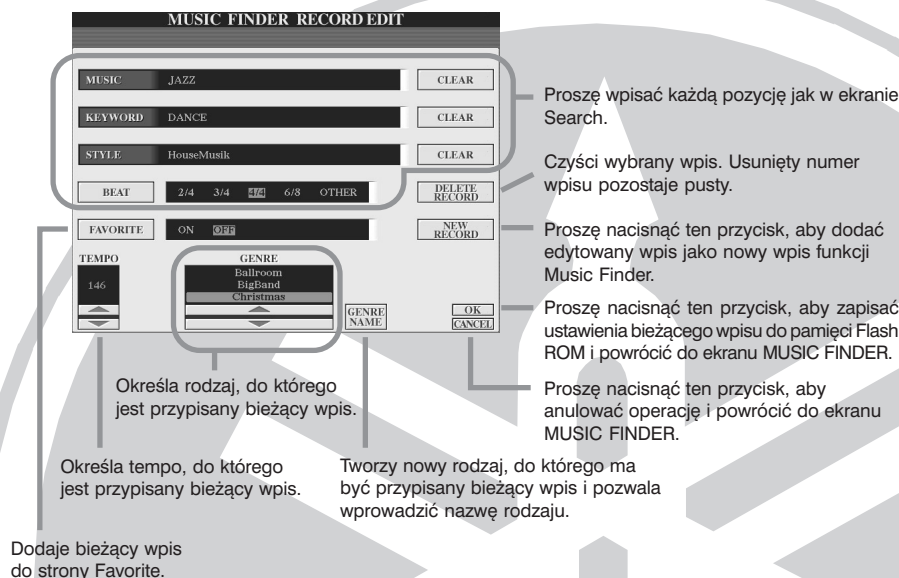
Poniższe wyjaśnienia dotyczą przywołania strony EDIT w kroku #4 procedury podstawowej na stronie 124. Strona EDIT prezentuje listę zdarzeń, pozwalającą na bardzo precyzyjne rejestrowanie nut. Procedura nagrywania krokowego jest generalnie taka sama, jak procedura nagrywania utworu (strony 100-105), z poniższymi wyjątkami:

- Nie jest możliwe przełączanie kanałów za pomocą przycisków ekranowych, ponieważ Multi Pady zawierają dane dla pojedynczego kanału.
- W kreatorze Multi Padów można wprowadzać jedynie komunikaty kanałowe oraz System Exclusive. Nie są dostępne zdarzenia Chord ani Lyrics. Przełączenia między dwoma typami listy zdarzeń dokonuje się przy pomocy przycisku [F] ekranu LCD.

Ten rozdział krótko opisuje jak stworzyć i edytować wpisy funkcji Music Finder, a także opisuje strukturę i organizowanie danych Music Finder. Podstawowe instrukcje dotyczące korzystania z funkcji Music Finder znajdują się w Krótkim przewodniku.

Edycja wpisów funkcji Music Finder

Przeglądu i edycji istniejących wpisów można dokonać za pomocą ekranu [MUSIC FINDER] → RECORD EDIT, dopasowując je w ten sposób do własnych upodobań. W ten sposób mogą Państwo także stworzyć własne wpisy funkcji Music Finder, które zostaną automatycznie zapisane w wewnętrznej pamięci Flash ROM.

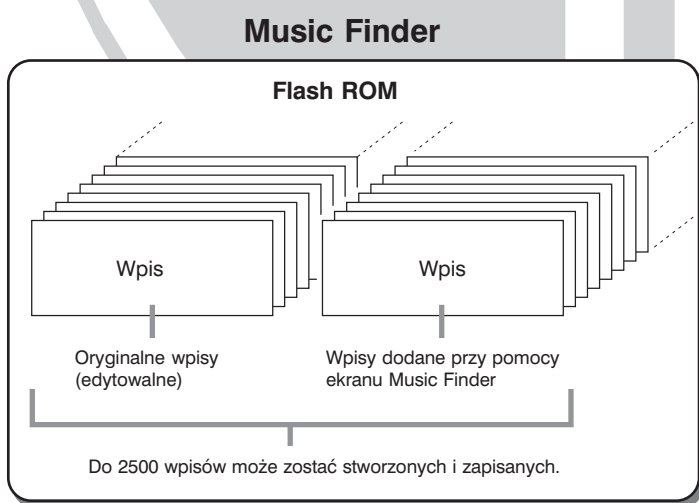


UWAGA

- Aby stworzyć nowy wpis, można zmienić już istniejący. Jeśli chcą Państwo zachować oryginalny wpis, proszę pamiętać o nazwaniu i zapisaniu edytowanego wpisu. Oryginalne wpisy mogą także zostać wyczyszczone.
- Proszę pamiętać, że wartość Beat ma znaczenie jedynie dla wyszukiwarki Music Finder i nie ma wpływu na rzeczywiste ustawienia stylu.
- Maksymalna liczba wpisów wynosi 2500 (włączając w to oryginalne wpisy).

Zapisywanie wpisów funkcji Music Finder w pojedynczym pliku

Wszystkie wpisy funkcji Music Finder stworzone i zachowane w pamięci Flash ROM mogą być traktowane jako pojedynczy plik. Proszę pamiętać, że pojedyncze rekordy (ustawienia panelu) nie mogą być traktowane jako oddzielne pliki.



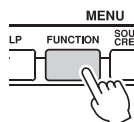
Ekran Open/Save Music Finder wywołany przez [FUNCTION] → UTILITY → SYSTEM RESET → MUSIC FINDER pozwala zapisać plik Music Finder do pamięci użytkownika lub na dysk. Wszystkie wpisy są zapisywane razem jako jeden plik.



■ Przywracanie fabrycznych wpisów funkcji Music Finder

Poniższa operacja pozwala przywrócić wpisy funkcji Music Finder do ich fabrycznych ustawień.

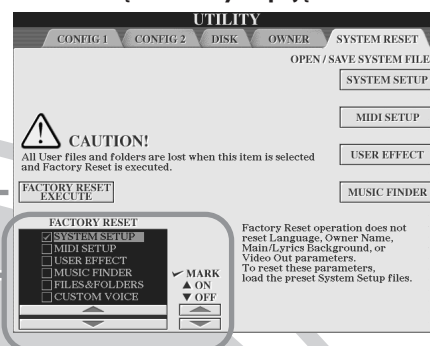
► **1** Proszę nacisnąć przycisk [FUNCTION].



► **2** Proszę wybrać zakładkę UTILITY.



► **3** Proszę zaznaczyć opcję MUSIC FINDER.



► **4** Proszę wykonać operację Factory Reset dla wpisów Music Finder.

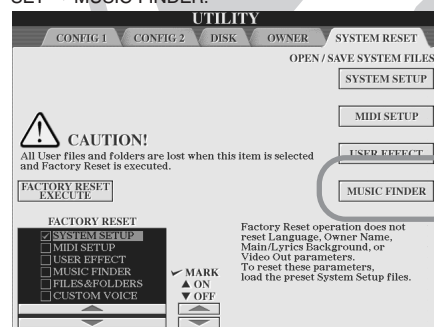
UWAGA

Ta operacja automatycznie usuwa wszystkie Państwa wpisy z pamięci wewnętrznej i zastępuje je fabrycznymi wpisami Music Finder.

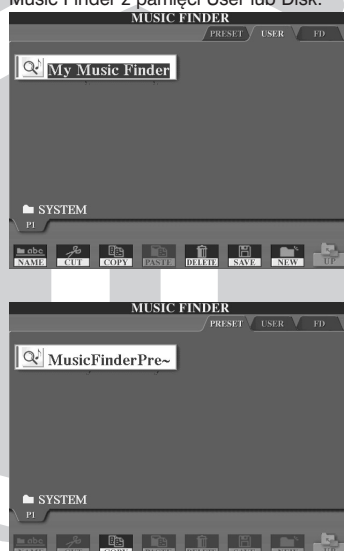
■ Przywracanie wpisów funkcji Music Finder z pliku, zapisanego w pamięci użytkownika lub na dysku

Aby załadować wpisy funkcji Music Finder z wcześniej zapisanego pliku, proszę wykonać poniższą procedurę.

Proszę przywołać ekran Open/Save funkcji Music Finder: [FUNCTION] → UTILITY → SYSTEM RESET → MUSIC FINDER.



Proszę wybrać odpowiedni plik funkcji Music Finder z pamięci User lub Disk.



Mogą Państwo wybrać plik Music Finder z pamięci Preset. Plik ten zawiera fabryczne wpisy funkcji Music Finder.

Wszystkie wpisy funkcji Music Finder mogą zostać zapisane w jednym pliku.

Po wybraniu wcześniej zapisanego pliku pojawi się pytanie o sposób, w jaki mają zostać wczytane wpisy:

REPLACE – wszystkie wpisy funkcji Music Finder znajdujące się w instrumentcie zostaną usunięte i zastąpione wpisami z pliku.

APPEND – wpisy z pliku dodawane są do już istniejących, wypełniając dostępne miejsce.

Proszę wybrać jedno z powyższych ustawień, aby załadować wpisy z pliku. Aby anulować operację, proszę wybrać „Cancel”.

UWAGA

Wybranie opcji REPLACE spowoduje usunięcie Państwa wpisów z pamięci wewnętrznej i zastąpienie ich fabrycznymi danymi funkcji Music Finder.

Pamięć registracyjna

Krótki przewodnik na stronie 51

Podstawowe informacje o używaniu pamięci registracyjnej zostały zamieszczone w Krótkim Przewodniku. Ten rozdział opisuje szczegółowo funkcje Freeze oraz Registration Sequence, o których wspomniano w Krótkim przewodniku.

■ Brzmienia użytkownika i pamięć registracyjna

Podczas zapisywania do pamięci registracyjnej ustawień panelu wykorzystujących brzmienie użytkownika (znajdujące się w pamięci User lub Disk) proszę pamiętać, że samo brzmienie nie jest zapisywane w pamięci registracyjnej.

Pamięć registracyjna zapisuje i rozpoznaje brzmienie użytkownika jako:

- Oryginalne brzmienie, na którym bazuje brzmienie użytkownika.
- Ustawienia parametrów, dokonane w kreatorze brzmień.

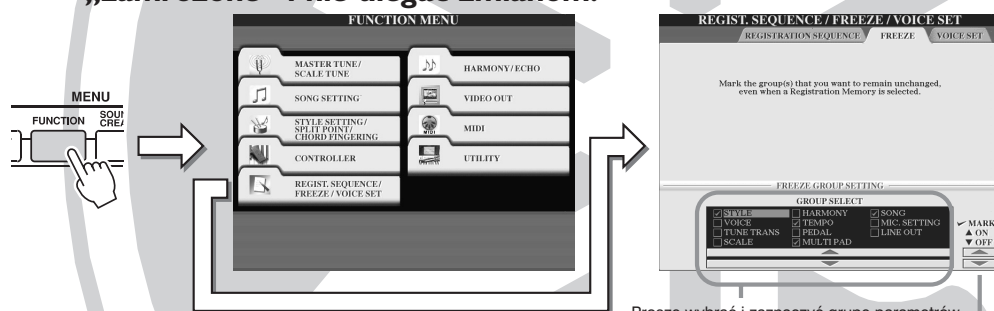
Przywołanie komórki pamięci registracyjnej, zawierającej brzmienie użytkownika powoduje przywrócenie wyżej wymienionych ustawień, a nie brzmienia z pamięci. Oznacza to, że rzeczywiste brzmienie użytkownika mogło zostać zmienione, a nawet usunięte z pamięci – a mimo tego część jego ustawień wciąż będzie dostępna w pamięci registracyjnej.

Freeze

Krótki przewodnik na stronie 53

Ten rozdział opisuje szczegółowo funkcję Freeze. Podstawowe informacje o funkcji Freeze znajdują się w Krótkim przewodniku.

- ▶ **1** Proszę przywołać funkcję Registration Freeze ([FUNCTION] → FREEZE) i wybrać grupę parametrów, które mają zostać „zamrożone” i nie ulegać zmianom.



Proszę wybrać i zaznaczyć grupę parametrów.

Ta lista pozwala zmieniać zaznaczenie grup parametrów. Jeśli chcą Państwo, aby pewne parametry nie ulegały zmianie pomimo przywoływania ustawień z różnych komórek pamięci registracyjnej, proszę zaznaczyć odpowiadające im grupy parametrów.

⚠ OSTRZEŻENIE

Ustawienia Registration Freeze są automatycznie zapisywane w pamięci Flash ROM po opuszczeniu tego ekranu. Jeśli jednak zasilanie zostanie wyłączone przed wyjściem z tego ekranu, ustawienia zostaną utracone.

📝 UWAGA

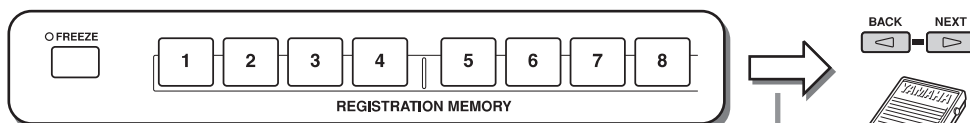
Ustawienia Registration Freeze mogą zostać zapisane w pamięci User lub Disk za pomocą ekranu [FUNCTION] → UTILITY → SYSTEM SETUP jako plik System Setup (strona 65).

- ▶ **2** Proszę nacisnąć przycisk [FREEZE].
- ▶ **3** Zmieniając komórki pamięci registracyjnej mogą Państwo określić, czy pożądane parametry nie ulegają zmianie.



Registration Sequence

Chociaż przyciski pamięci registracyjnej są niezwykle wygodne, podczas występów mogą się zdarzyć sytuacje, w których będą Państwo chcieli dokonać szybkiej zmiany parametrów bez konieczności zdejmowania rąk z klawiatury. W tym celu można wykorzystać wygodną funkcję Registration Sequence, która pozwala przywoływać poszczególne komórki w określonej kolejności podczas gry przy pomocy przycisków [BACK]/[NEXT] lub pedału.



Przyciskom [BACK]/[NEXT] (lub pedałowi) mogą zostać przypisane dwie funkcje: zmiana banku zgodnie z kolejnością określoną na ekranie Open/Save, a także zmiana komórki pamięci zgodnie z kolejnością określoną na ekranie Registration Sequence.

- ▶ **1** Proszę wybrać bank pamięci registracyjnej, w którym będzie programowana sekwencja.
- ▶ **2** Proszę przywołać ekran Registration Sequence ([FUNCTION] → REGISTRATION SEQUENCE).

3 Proszę stworzyć sekwencję komórek pamięci registryjnej.

Określa, który pedał będzie wykorzystywany do poruszania się w tył sekwencji.

Określa, który pedał będzie wykorzystywany do poruszania się w przód sekwencji.

Określa nazwę pliku wybranego banku pamięci registryjnej.

Włącza i wyłącza funkcję Registration Sequence. Przy ustawieniu „ON” zaprogramowana sekwencja jest prezentowana w prawym górnym rogu ekranu Main i przemieszczanie się między jej komórkami jest możliwe przy użyciu przycisków [BACK]/[NEXT] lub pedału.

Zmienia pozycję kursora w sekwencji.

Przyciski w tej części służą do określenia kolejności (sekwencji) przywoływania numerów komórek pamięci registryjnej.

Wstawia numer aktualnie wybranej komórki pamięci registryjnej przed obecną pozycją kursora.
Zastępuje numerem aktualnie wybranej komórki pamięci registryjnej numer komórki na obecnej pozycji kursora.

Usuuwa z sekwencji wszystkie numery komórek pamięci.

Usuuwa numer komórki w pozycji kursora.

Pokazuje numery komórek pamięci registryjnej w kolejności ustalonej dla zaprogramowanej sekwencji.

OSTRZEŻENIE

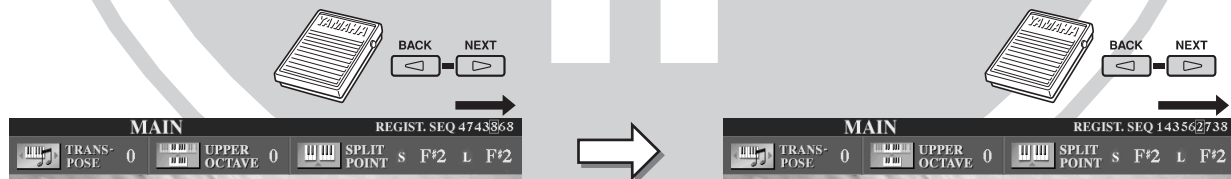
Dane Registration Sequence są częścią pliku banku pamięci registryjnej. Aby zachować zaprogramowaną sekwencję, proszę zapisać do pliku bieżącej banku pamięci registryjnej (krok #5 poniżej). Wszystkie niezapisane dane Registration Sequence zostaną utracone, jeśli zostanie zmieniony bank pamięci registryjnej lub zasilanie zostanie wyłączone.

Określa sposób, w jaki sekwencja zachowuje się po dojściu do końca.

- STOP** Naciśnięcie przycisku [NEXT] lub pedału „w przód” nie daje żadnego efektu. Sekwencja jest zatrzymana.
- TOP** Sekwencja rozpoczyna się od początku (pętla).
- NEXTBANK** Sekwencja automatycznie przenosi się na początek następnego banku pamięci registryjnej w tym samym folderze.

4 Proszę ustawić parametr REGISTRATION SEQUENCE ENABLE na wartość „ON” a następnie nacisnąć przycisk [EXIT], aby powrócić do ekranu Main i sprawdzić, czy komórki pamięci są przywoływane zgodnie z wcześniej zaprogramowaną kolejnością.

- Proszę użyć przycisku [NEXT] do przywołania komórek pamięci zgodnie z kolejnością lub przycisku [BACK] do przywołania w odwrotnej kolejności. Przyciski [BACK]/[NEXT] mogą być wykorzystywane do obsługi sekwencji tylko wtedy, kiedy przywołany jest ekran Main.
- Proszę użyć pedału do przywołania komórek zgodnie z kolejnością. Pedał może być wykorzystywany do obsługi sekwencji niezależnie od przywołanego ekranu (z wyjątkiem ekranu w kroku #3 powyżej).



Informacje o sekwencji znajdują się na górze ekranu Main, co pozwala określić numer aktualnie wybranej komórki pamięci registryjnej.

Kiedy parametr „SEQUENCE END” ma wartość „NEXT BANK”, sekwencja automatycznie przenosi się na początek następnego banku pamięci registryjnej w tym samym folderze.

UWAGA

- Funkcja Registration Sequence posiada możliwość szybkiego cofnięcia się do początku sekwencji – proszę nacisnąć pedał na kilka sekund (w prawym górnym rogu wyświetlacz pojawi się czerwony wskaźnik). Aby ponownie wybrać pierwszy element sekwencji, proszę nacisnąć i zwolnić pedał.

5 Proszę przywołać ekran Open/Save dla banku pamięci registryjnej i zapisać ustawienia Registration Sequence w pliku banku pamięci registryjnej.

Korzystanie z mikrofonu

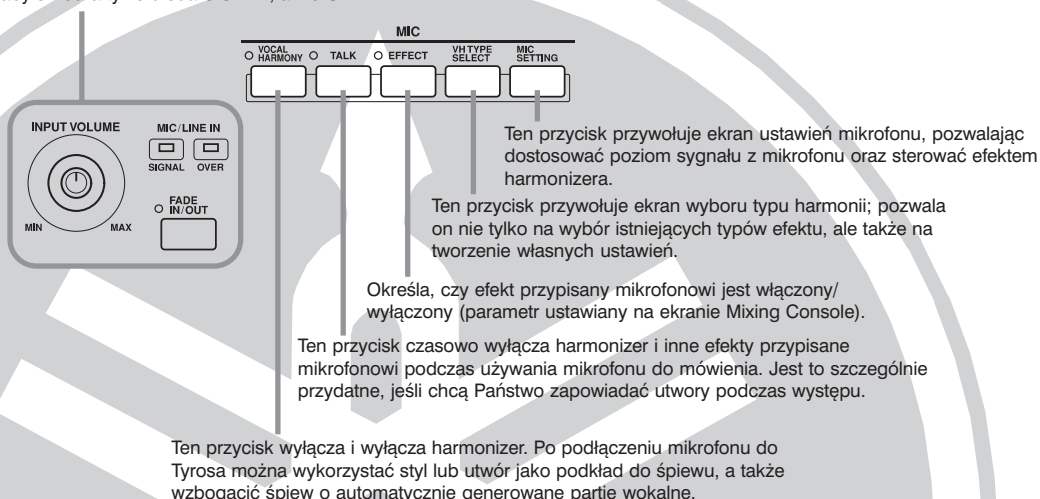
Krótki przewodnik na stronie 46

Podłączając do Tyrosa mikrofon mogą Państwo skorzystać z następujących funkcji:

- **Song Score** oraz **Lyrics Display** (strony 88 i 90) – aby łatwiej zorientować się w utworze.
- **Guide** (strona 48) – aby ćwiczyć śpiewanie i doskonalić słuch.
- **Vocal Harmony** (strona 47) – aby automatycznie dodać zharmonizowane głosy do swojego śpiewu.
- **Talk** (strona 132) – aby łatwo wprowadzać zmiany ustawień mikrofonu w celu zapowiadania utworów.

Przy pomocy ekranu Mixing Console (strona 134) możliwe jest również przetwarzanie sygnału z mikrofonu przez blok DSP, a także dokonywanie innych ustawień związanych z mikrofonem.

Proszę odpowiednio ustawić poziom za pomocą pokrętła INPUT VOLUME tak, aby świeciła tylko dioda SIGNAL, a nie OVER.



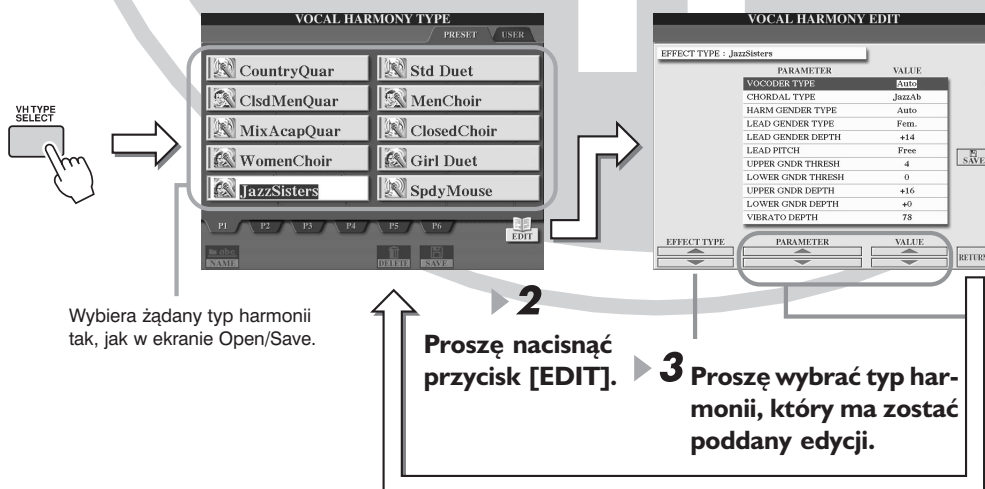
Edycja ustawień harmonizera

Ten rozdział opisuje tworzenie własnych ustawień dla harmonizera oraz przedstawia dostępne parametry. Użytkownik może stworzyć i zapisać do dziesięciu typów efektu Vocal Harmony. Podstawowe instrukcje na temat harmonizera znajdują się w Krótkim przewodniku.

⚠ OSTRZEŻENIE

Wszelkie niezapisane ustawienia, będą utracone jeśli zostanie wybrany inny typ harmonii lub zostanie wyłączone zasilanie.

➤ **1** Proszę nacisnąć przycisk [VHTYPE SELECT].



Parametry edycji Vocal Harmony

VOCODER TYPE	Określa sposób, w jaki harmonizer tworzy dźwięki współbrzące do sygnału z mikrofonu, kiedy parametr Harmony (strona 133) ma wartość „VOCODER”.
CHORDAL TYPE	Określa sposób, w jaki harmonizer tworzy dźwięki współbrzące do sygnału z mikrofonu, kiedy parametr Harmony (strona 133) ma wartość „CHORDAL”.
HARMONY GENDER TYPE	Określa, czy rodzaj dźwięku harmonizującego ma być zmieniany, czy nie. Off Rodzaj dźwięku harmonizującego nie jest zmieniany. Auto Rodzaj dźwięku harmonizującego jest automatycznie zmieniany.
LEAD GENDER TYPE	Określa, czy i w jaki sposób będzie zmieniany rodzaj dźwięku głosu prowadzącego (np. dźwięku pochodzącego z mikrofonu). Proszę pamiętać, że liczba nut harmonii jest uzależniona od wybranego typu harmonii. Przy ustawieniu Off wytwarzane są trzy nuty harmoniczne. Przy pozostałych ustawieniach wytwarzane są dwie nuty harmoniczne. Off Brak zmian rodzaju. Unison Brak zmian rodzaju. Mogą Państwo zmieniać wartość parametru LEAD GENDER DEPTH poniżej. Male Odpowiadający rodzaj (męski) jest stosowany do głosu prowadzącego. Female Odpowiadający rodzaj (żeński) jest stosowany do głosu prowadzącego.
LEAD GENDER DEPTH	Określa zakres zmian rodzaju głosu prowadzącego. Parametr ten jest dostępny tylko wtedy, gdy parametr LEAD GENDER TYPE powyżej ma wartość inną niż „Off”. Im większa wartość, tym bardziej „kobiecy” są głosy harmonizujące. Im mniejsza wartość, tym bardziej „męskie” są głosy harmonizujące.
LEAD PITCH CORRECTION	Jeśli parametr ma wartość „Correct”, wysokość głosu prowadzącego jest korygowana w krokach półtonowych. Parametr ten jest dostępny tylko wtedy, gdy parametr LEAD GENDER TYPE powyżej ma wartość inną niż „Off”.
UPPER GENDER THRESHOLD	Zmiana rodzaju głosu nastąpi po osiągnięciu lub przekroczeniu przez głos harmonizujący określonego interwału w górę od głosu prowadzącego.
LOWER GENDER THRESHOLD	Zmiana rodzaju głosu nastąpi po osiągnięciu lub przekroczeniu przez głos harmonizujący określonego interwału w dół od głosu prowadzącego.
UPPER GENDER DEPTH	Reguluje stopień zmian rodzaju głosów harmonizujących przekraczających interwał określany przez parametr UPPER GENDER THRESHOLD. Im większa wartość, tym bardziej „kobiecy” są głosy harmonizujące. Im mniejsza wartość, tym bardziej „męskie” są głosy harmonizujące.
LOWER GENDER DEPTH	Reguluje stopień zmian rodzaju głosów harmonizujących przekraczających interwał określany przez parametr LOWER GENDER THRESHOLD. Im większa wartość, tym bardziej „kobiecy” są głosy harmonizujące. Im mniejsza wartość, tym bardziej „męskie” są głosy harmonizujące.
VIBRATO DEPTH	Określa głębokość vibrato głosu harmonizującego. Efekt dotyczy również głosu prowadzącego, jeśli parametr LEAD GENDER TYPE powyżej ma wartość inną niż „Off”.
VIBRATO RATE	Określa szybkość (częstotliwość) vibrato głosu harmonizującego. Efekt dotyczy również głosu prowadzącego, jeśli parametr LEAD GENDER TYPE powyżej ma wartość inną niż „Off”.
VIBRATO DELAY	Określa czas opóźnienia między wygenerowaniem dźwięku a pojawieniem się efektu vibrato. Większe wartości powodują większe opóźnienie.
HARMONY 1/2/3 VOLUME	Określa głośność pierwszego/drugiego/trzeciego głosu harmonizującego.
HARMONY 1/2/3 PAN	Określa położenie w panoramie (przestrzeni stereofonicznej) pierwszego/drugiego/trzeciego głosu harmonizującego. Random Położenie dźwięku w panoramie zmienia się losowo za każdym naciśnięciem klawisza. -63 – 0 – +63 Ustawienie -63 odpowiada skrajnie lewemu położeniu, 0 – położeniu środkowemu, zaś +63 – ustawieniu skrajnie prawemu.
HARMONY 1/2/3 DETUNE	Ostraja pierwszy/drugi/trzeci głos harmonizujący o określoną ilość centów.
PITCH TO NOTE	Jeśli parametr ma wartość „ON”, mogą Państwo „grać” brzmieniami Tyrosa przy pomocy swojego głosu (Tyros śledzi wysokość śpiewanych dźwięków i przetwarza je na komunikaty nutowe, wysyłane do modułu brzmieniowego; proszę pamiętać, że zmiany dynamiki głosu nie mają wpływu na głośność dźwięków generowanych przez moduł).
PITCH TO NOTE PART	Określa, które z partii Tyrosa będą kontrolowane przez głos prowadzący, kiedy parametr PITCH TO NOTE będzie miał wartość „ON”.

Ustawienia funkcji Talk

Funkcja ta idealnie nadaje się do wykorzystania na występach, kiedy chcą Państwo np. zapowiadać utwory. Podczas śpiewania sygnał z mikrofonu wzbogacany jest o rozmaite efekty, takie jak pogłos, echo lub harmonizer. Jednak podczas mówienia efekty te mogą powodować, że głos będzie brzmiał niewyraźnie lub nienaturalnie. Po włączeniu przycisku [TALK] efekty Delay oraz Vocal Harmonizer są automatycznie wyłączane, a poziom pogłosu jest odpowiednio obniżany. Ustawienia funkcji Talk mogą być dowolnie zmieniane, dzięki czemu mogą Państwo również zastosować efekty podczas mówienia. Wyłączenie przycisku [TALK] powoduje automatyczne przywrócenie ustawień MIC Setup, odpowiednich dla śpiewania.

Proszę wybrać menu.

Proszę nacisnąć przycisk [MIC SETTING].

Jeśli to potrzebne, proszę za pomocą przycisków [BACK]/[NEXT] przywołać ekran Talk.

UWAGA

- Ustawienia funkcji Talk mogą być zapisane jako plik System Setup do pamięci User lub Disk przy pomocy ekranu [FUNCTION] → UTILITY → SYSTEM SETUP (strona 85).

OSTRZEŻENIE

Ustawienia funkcji Talk są automatycznie zapisywane w pamięci Flash ROM po opuszczeniu tego ekranu. Jeśli jednak zasilanie zostanie wyłączone przed wyjściem z tego ekranu, ustawienia zostaną utracone.

Do śpiewania
MIC
VOCAL HARMONY TALK EFFECT

Do mówienia
MIC
VOCAL HARMONY TALK EFFECT

Parametry funkcji Talk

VOLUME	Określa poziom głośności sygnału z mikrofonu.
PAN	Określa położenie sygnału z mikrofonu w panoramie stereofonicznej.
REVERB DEPTH	Określa głębokość efektu pogłosowego przetwarzającego sygnału z mikrofonu.
CHORUS DEPTH	Określa głębokość efektu chorus przetwarzającego sygnału z mikrofonu.
TOTAL VOLUME ATTENUATOR	Określa poziom tłumienia sygnału (z wyjątkiem sygnału z mikrofonu) – pozwala to na wygodne regulowanie proporcji pomiędzy dźwiękiem generowanym przez instrument i Państwa głosem.
DSP MIC ON/OFF	Włącza i wyłącza efekt DSP przetwarzający sygnał z mikrofonu.
DSP MIC TYPE	Określa rodzaj efektu DSP przetwarzającego sygnału z mikrofonu.
DSP MIC DEPTH	Określa głębokość efektu DSP przetwarzającego sygnału z mikrofonu.

Ogólne parametry mikrofonu

Proszę nacisnąć przycisk [MIC SETTING].

Proszę ustawić wartości parametrów.

Jeśli to potrzebne, proszę za pomocą przycisków [BACK]/[NEXT] przywołać ekran Microphone Overall Settings.

OSTRZEŻENIE

Ustawienia Microphone Overall Settings są automatycznie zapisywane w pamięci Flash ROM po opuszczeniu tego ekranu. Jeśli jednak zasilanie zostanie wyłączone przed wyjściem z tego ekranu, ustawienia zostaną utracone.

3BAND EQ

Korektor (EQ) dzieli widmo dźwięku na kilka pasm, które mogą być następnie podkreślane bądź tłumione w zależności od założonej ogólnej charakterystyki brzmienia. Tyros jest wyposażony w wysokiej jakości trzypasmowy korektor cyfrowy, przetwarzający sygnał z mikrofonu.

- Hz** Określa częstotliwość środkową wybranego pasma.
- dB** Uwypukla bądź tłumí wybrane pasmo o +/- 12 dB.

■ NOISE GATE

Bramka szumów wycisza sygnał z mikrofonu, jeśli jego poziom opadnie poniżej określonej wartości. W ten sposób można wycinać niepożądane szum, pozostawiając jedynie interesujący nas sygnał (mowa, śpiew itp.).

- **SW (Switch)** Włącza i wyłącza bramkę szumów.
- **TH. (Threshold)** Określa poziom sygnału, przy którym otwiera się bramka.

■ COMPRESSOR

Kompresor utrzymuje maksymalny poziom wyjściowy sygnału z mikrofonu poniżej określonej wartości. Jest to szczególnie przydatne w przypadku głosów o dużym zakresie dynamiki. Kompresor „ściska” sygnał, wzmacniając cichsze partie i ściszając bardzo głośne.

- **SW (Switch)** Włącza i wyłącza kompresor.
- **TH. (Threshold)** Określa poziom sygnału, przy którym włącza się kompresja.
- **RATIO** Reguluje stopień kompresji.
- **OUT** Określa wyjściowy poziom sygnału po kompresji.

■ VOCAL HARMONY CONTROL

Poniższe parametry opisują, w jaki sposób kontrolowany jest harmonizer.

● VOCODER CONTROL

Harmonizer jest kontrolowany za pomocą komunikatów nutowych – nuty grane na klawiaturze i/lub komunikaty nutowe utworu. Parametry z tej grupy określają, które nuty będą kontrolowały harmonizer.

SONG CHANNEL	MUTE/PLAY Jeśli wybrano wartość „MUTE”, kanał wybrany poniżej jest wyłączony podczas gry na klawiaturze lub odtwarzania utworu. OFF/1-16 Jeśli wybrano wartość „OFF”, komunikaty nutowe zawarte w utworze nie mają wpływu na harmonię. Jeśli wybrano wartość z zakresu 1-16, komunikaty nutowe (odczytywane z utworu na dysku lub z zewnętrznego sekwencera MIDI) z wybranego kanału kontrolują pracę harmonizera.
KEYBOARD	OFF Komunikaty nutowe generowane za pomocą klawiatury nie mają wpływu na harmonię. UPPER Harmonizer jest sterowany przez komunikaty nutowe generowane za pomocą klawiatury na prawo od punktu podziału (strona 112). LOWER Harmonizer jest sterowany przez komunikaty nutowe generowane za pomocą klawiatury na lewo od punktu podziału (strona 112).

● BAL (Balans)

Ten parametr reguluje proporcje pomiędzy głosem prowadzącym (głosem śpiewającego) i głosami harmonizującymi. Zwiększanie wartości powoduje uwypuklanie głosów harmonizujących i ściszenie głosu prowadzącego. Wartości „L<H63” (L: głos prowadzący, H: głosy harmonizujące) odpowiada całkowite wyciszenie głosu prowadzącego; z kolei wartości „L63>H” odpowiada całkowite wyciszenie głosów harmonizujących.

● MODE (tryb pracy harmonizera)

Wszystkie typy harmonii można pogrupować w trzy różne tryby pracy harmonizera. Efekt harmonizowania głosów jest uzależniony od wybranego trybu pracy – parametr ten jest decydujący dla sposobu, w jaki będzie kształtowana harmonia. Poniżej znajduje się opis trzech trybów pracy harmonizera.

VOCODER	Głosy harmonizujące są sterowane za pomocą komunikatów nutowych – nuty grane na klawiaturze i/lub komunikaty nutowe utworu.
CHORDAL	Głosy harmonizujące są sterowane za pomocą następujących trzech typów akordów: akordów granych w sekcji akompaniamentu (po włączeniu opcji [ACMP]), akordów granych w sekcji LEFT (po wyłączeniu opcji [ACMP] i włączeniu [LEFT]) oraz akordów zawartych w utworze w celu kontrolowania harmonii (nie działa, jeśli w utworze nie znajdują się żadne akordy).
AUTO	Jeśli włączona jest opcja [ACMP] lub [LEFT], lub jeśli w utworze znajdują się akordy, automatycznie wybierany jest tryb CHORDAL. W przeciwnym wypadku wybierany jest tryb VOCODER.

● CHORD

Poniższe parametry opisują, jakie dane z utworu używane są do generowania akordów dla harmonizera.

OFF	Akordy zawarte w utworze nie są brane pod uwagę.
XF	Akordy w formacie XF są używane do generowania akordów dla harmonizera.
1-16	Akordy są generowane na podstawie komunikatów nutowych z wybranego kanału.

■ MIC (Mikrofon)

Poniższe parametry służą do kontrolowania sygnału z mikrofonu.

MUTE	Jeśli wybrano wartość „OFF”, sygnał z mikrofonu jest wyłączony.
VOLUME	Reguluje głośność sygnału z mikrofonu.

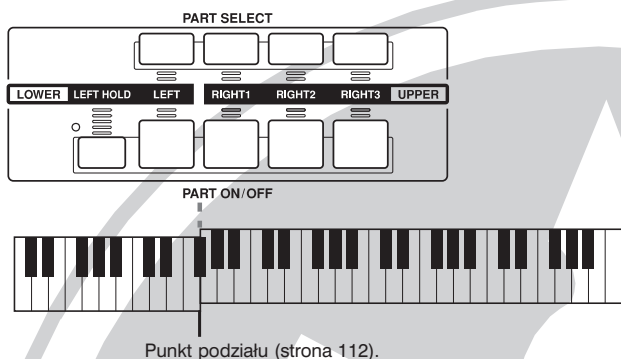
Konsoleta miksera

Na brzmienie Tyrosa składa się wiele rozmaitych elementów: dane MIDI pochodzące z utworów, stylów oraz Multi Padów oraz sygnał audio z mikrofonu, a także partie grane na klawiaturze. Konsoleta wewnętrznego miksera Tyrosa daje Państwo możliwość kontrolowania głośności i położenia w panoramie (jak również innych parametrów) każdego z tych elementów, będąc doskonałym narzędziem kształtowania brzmienia.

Elementy składowe brzmienia Tyrosa

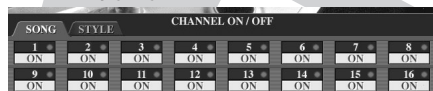
● Partie klawiszowe

Składają się z partii RIGHT1, RIGHT2, RIGHT3, LEFT.



● Partie utworu

Składają się z kanałów 1-16.



● Partie Multi Padów

Składają się z Multi Padów 1, 2, 3 oraz 4.



● Partie mikrofonu

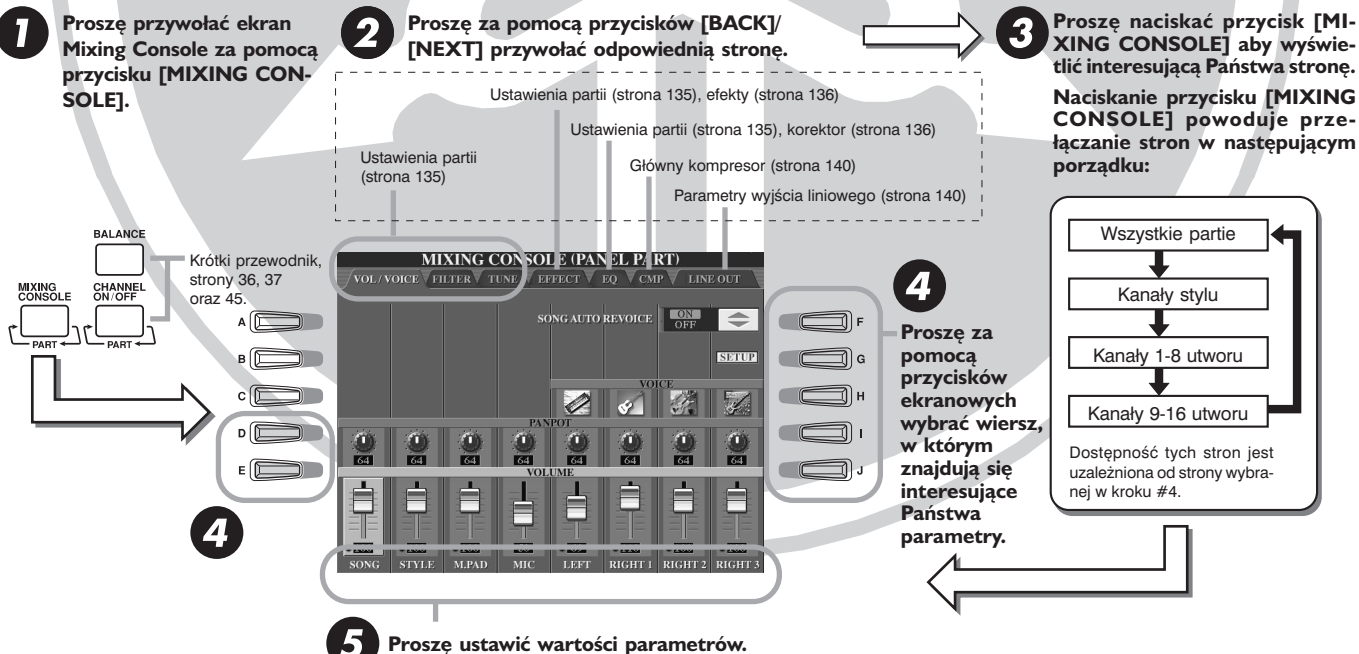


● Partie stylu

Składają się z partii Rhythym 1/2, Bass, Chord 1/2, Pad oraz Phrase 1/2.



Procedura podstawowa (konsoleta miksera)



Podstawowe instrukcje dotyczące zapisywania ustawień są podane poniżej. Parametry miksera zostały omówione na następnej stronie. Więcej szczegółów na temat parametrów znajduje się w oddzielnej książeczce „Data List”.

- Ustawienia partii klawiatury, stylu, Multi Padów oraz mikrofonu mogą zostać zapisane w pamięci registracyjnej (strona 51).
- Ustawienia partii utworu mogą zostać zapisane jako utwór w pamięci User lub Disk. Po dokonaniu ustawień proszę przywołać ekran CHANNEL kreatora utworów, a następnie nacisnąć przycisk ekranowy [EXECUTE] aby przenieść ustawienia do danych utworu w pamięci RAM, po czym zapisać utwór w pamięci User lub Disk (strona 55).

Parametry partii

Poniższe wyjaśnienia dotyczą kroku #5 podstawowej procedury na stronie 134. Parametry przedstawione poniżej mogą być ustawiane na stronach ekranu przywołanego w kroku #2 podstawowej procedury na stronie 134.

Parametry strony VOL/VOICE

SONG AUTO REVERSE	Patrz strona 136.
VOICE	Przywołuje ekran VOICE, za pomocą którego mogą Państwo przypisać każdej partii odpowiednie brzmienie. Jeśli w kroku #3 podstawowej procedury na stronie 134 przywołano kanały stylu, brzmienia Organ Flutes oraz User są niedostępne. Jeśli w kroku #3 podstawowej procedury na stronie 134 przywołano kanały utworu, brzmienia User są niedostępne. Proszę także pamiętać, że brzmienia Multi Padów nie mogą być zmieniane za pośrednictwem ekranu Mixing Console.
PANPOT	Określa położenie wybranej partii (kanału) w panoramie (przestrzeni stereofonicznej). Ustawienie 0 odpowiada skrajnie lewemu położeniu, 64 – położeniu środkowemu, zaś 127 – położeniu skrajnie prawemu.
VOLUME	Określa poziom głośności wybranej partii (kanału), pozwalając na precyzyjne ustawianie proporcji między wszystkimi partiami.

UWAGA

- Kanałowi RHY1 na ekranie STYLE PART można przypisać dowolne brzmienie z wyjątkiem Organ Voice.
- Podczas odtwarzania utworów w standardzie GM kanałowi 10 (na stronie SONG CH 9-16) można przypisać tylko brzmienie zestawu perkusyjnego.
- Podczas zmiany brzmień rytmicznych/perkusyjnych (np. zestawu perkusyjnego) stylów lub utworów za pomocą parametru VOICE, szczegółowe ustawienia związane z brzmieniem perkusyjnym są resetowane, co może spowodować niemożność odtworzenia oryginalnego brzmienia. W przypadku odtwarzania utworu oryginalne brzmienie można przywrócić przez cofnięcie się do początku utworu i rozpoczęcie odtwarzania. W przypadku korzystania ze stylu oryginalne brzmienie może zostać przywrócone przez ponowny wybór tego samego stylu.

Parametry strony FILTER

HARMONIC CONTENT	Pozwala regulować efekt rezonansu filtra (strona 87) dla każdej partii oddzielnie.
BRIGHTNESS	Określa barwę dźwięku każdej z partii za pomocą regulowania częstotliwości odcięcia filtra (strona 87).

Parametry strony TUNE

PORTAMENTO TIME	Portamento pozwala tworzyć płynne zmiany wysokości między dwoma dźwiękami, zagranymi kolejno na klawiaturze. Parametr „Portamento Time” określa czas trwania takiego efektu. Większe wartości powodują wydłużanie czasu trwania efektu. Wartość „0” wyłącza efekt. Parametr jest dostępny, jeśli wybrana partia klawiatury jest ustawiona jako Mono (strona 81).
PITCH BEND RANGE	Określa zakres działania pokrętki PITCH BEND każdej z partii klawiatury. Wartości od „0” do „12” odpowiadają zakresowi w półtonach.
OCTAVE	Określa przestrojenie w oktawach, do dwóch oktaf w górę lub w dół. Wybrana wartość jest dodawana do ustawienia dokonanego za pomocą przycisku [OCTAVE].
TUNING	Określa strój każdej z partii klawiatury.
TRANSPOSE	Pozwala transponować dźwięki partii w górę lub w dół w półtonowych krokach. Wybór wartości „MASTER” powoduje całościową transpozycję wszystkich dźwięków generowanych przez instrument, podczas gdy wartość „SONG” transponuje odtwarzane utwory, zaś „KEYBOARD” transponuje tylko dźwięki grane na klawiaturze, generowane przez styl oraz Multi Pady (ponieważ są one sterowane grą w lewej sekcji klawiatury).

UWAGA

- Jak widać w tabeli po lewej, poza parametrem Master Transpose do dyspozycji są dwa dodatkowe parametry: Keyboard Transpose oraz Song Transpose. Mogą one posłużyć do niezależnego dostrajania utworu i klawiatury do określonej tonacji. Np. chcą Państwo grać i śpiewać razem z nagrany utworem. Dane utworu są zapisane w tonacji F-dur, z kolei tonacja D-dur jest dla Państwa wygodna do śpiewania, a C-dur – do grania. Aby dopasować tonację, proszę ustawić parametr Master Transpose na wartość „0”, parametr Keyboard Transpose na wartość „2”, zaś Song Transpose – na wartość „-3”. W ten sposób partia klawiatury będzie transponowana w górę, a partia utworu – w dół, ułatwiając Państwu granie i śpiewanie.

Parametry strony EFFECT

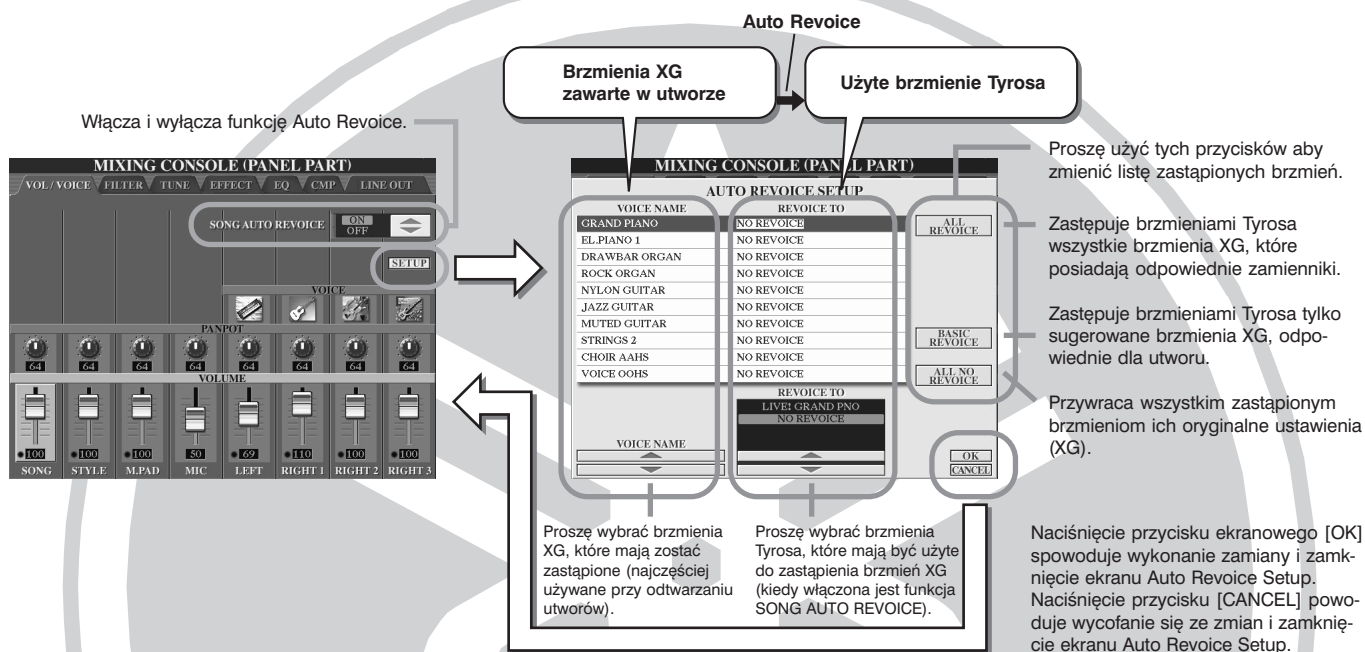
TYPE	Patrz strona 138.
REVERB	Określa poziom wysyłki sygnału do efektu Reverb (Reverb Send Level – strona 137) dla każdej z partii.
CHORUS	Określa poziom wysyłki sygnału do efektu Chorus (Chorus Send Level – strona 137) dla każdej z partii.
DSP	Określa poziom proporcji sygnału przetworzonego przez DSP do oryginalnego (DSP Effect Dry/Wet Level – strona 137) dla każdej z partii.

Parametry strony EQ

TYPE	Patrz strona 139.
EDIT	Patrz strona 139.
EQ HIGH	Określa częstotliwość środkową dla korekcji pasma tonów wysokich, dla każdej z partii.
EQ LOW	Określa częstotliwość środkową dla korekcji pasma tonów niskich, dla każdej z partii.

Song Auto Revoice

Ta funkcja pozwala w pełni wykorzystać potencjał brzmieniowy Tyrosa podczas odtwarzania utworów zgodnych ze standardem XG. Kiedy zechcą Państwo odtworzyć jakiekolwiek dostępne komercyjnie utwory XG stworzone na innych instrumentach, dzięki funkcji Auto Revoice możliwe jest automatyczne przypisanie specjalnych brzmień Tyrosa (np. Natural!, Live! albo Cool!) zamiast korzystania ze standardowych brzmień standardu. W tym celu proszę włączyć funkcję Song Auto Revoice (dostępną ze strony ekranowej VOL/VOICE) – dzięki temu Tyros wykorzysta swój zestaw wspaniałych brzmień zamiast konwencjonalnych brzmień standardu XG. Możliwe jest określenie ulubionych brzmień, które ma wykorzystywać funkcja, a także dokonanie innych szczegółowych ustawień w menu dostępnym pod przyciskiem ekranowym [SETUP].



Efekty

Tyros jest wyposażony w szeroki wachlarz wysokiej jakości efektów – włączając w to pogłos, chorus oraz rozmaite efekty DSP (cyfrowego przetwarzania dźwięków) – które mogą być używane, aby niezależnie wzbogacać lub zmieniać brzmienie różnych partii (klawiatury, stylu, utworu, Multi Padów oraz mikrofonu).

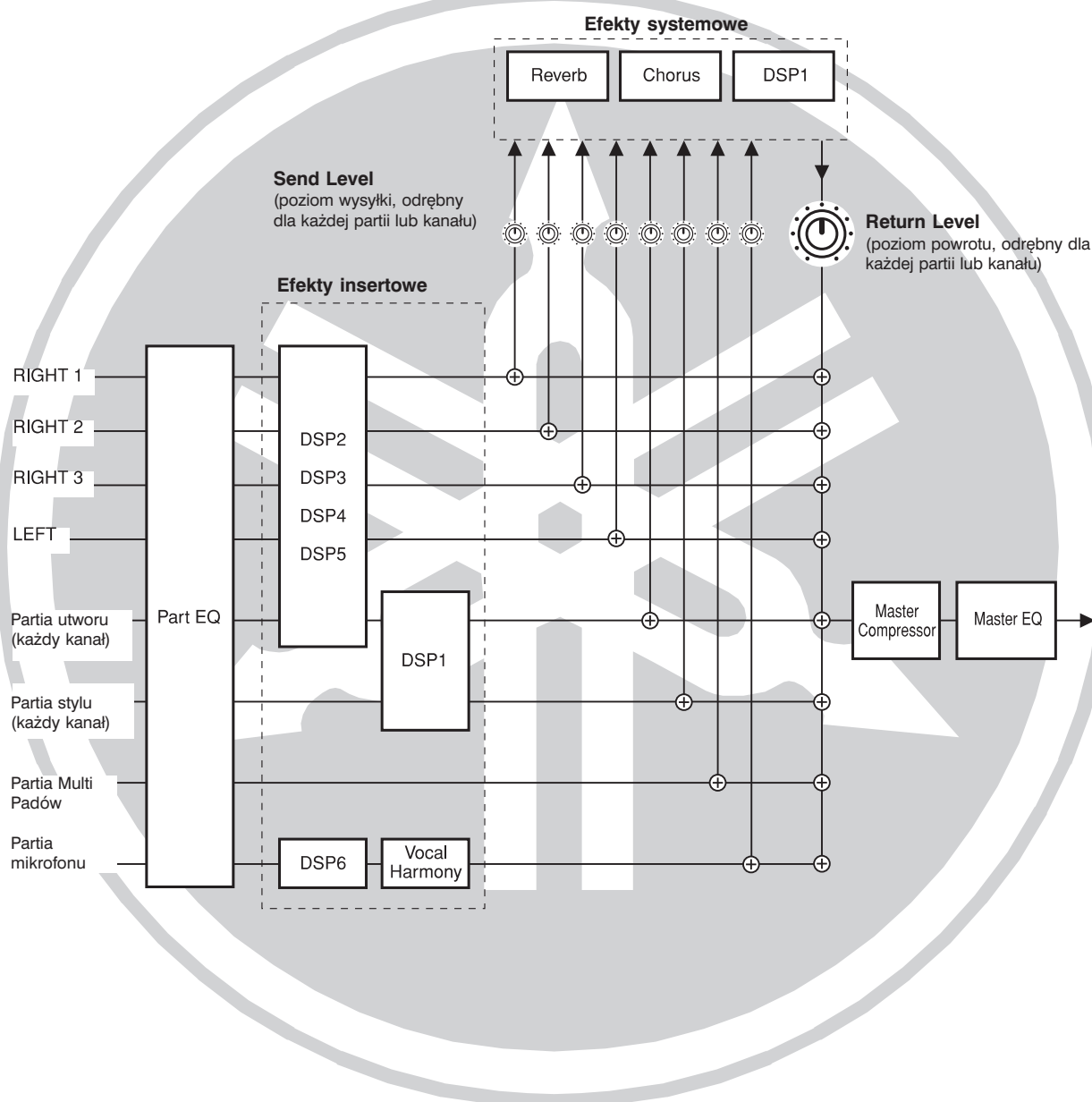
■ Blok efektów

	Możliwość stosowania dla partii	Charakterystyka	Podłączenie efektu	Efekty użytkownika
Reverb	Wszystkie partie	Odtwarza charakterystykę otoczenia, np. sali koncertowej lub klubu	Systemowy	3
Chorus	Wszystkie partie	Tworzy bogate, pełne brzmienie, dając efekt zwielokrotnienia partii.	Systemowy	3
DSP1	Partia stylu (wszystkie kanały), partia utworu (wszystkie kanały)	Oprócz efektów Reverb i Chorus Tyros udostępnia również specjalny blok DSP, zawierający specjalne efekty, często stosowane do poszczególnych partii, takie jak distortion lub tremolo.	Systemowy/Insertowy	3
DSP2 DSP3 DSP4 DSP5	RIGHT1, RIGHT2, RIGHT3, LEFT, partia utworu (wszystkie kanały)	Wszystkie niewykorzystane bloki DSP są automatycznie przypisywane odpowiednim partiom (kanałom) wg zapotrzebowania.	Insertowy	10
DSP6	Partia mikrofonu	Przeznaczony do przetwarzania dźwięku z mikrofonu.	Insertowy	10
Vocal Harmony	Partia mikrofonu	Strona 130	Insertowy	10
Master EQ	Wszystkie partie	Strona 139	Systemowy	2
Part EQ	Partia stylu (wszystkie kanały), partia Multi Padów, partia utworu (wszystkie kanały), RIGHT1, RIGHT2, RIGHT3, LEFT	Strona 135	—	0
Master Compressor	Wszystkie partie	Strona 140	Systemowy	5

■ Efekty systemowe i insertowe

Wszystkie bloki efektów są połączone ze sobą na dwa sposoby: jako efekty systemowe lub insertowe. Efekt systemowy przetwarza sygnał z wszystkich partii, podczas gdy efekt insertowy przetwarza tylko wybrane partie. Efekt DSP1 może być podłączony zarówno jako efekt systemowy, jak i insertowy; odpowiedniej konfiguracji dokonuje się za pomocą ustawień Effect Parameter (strona 138).

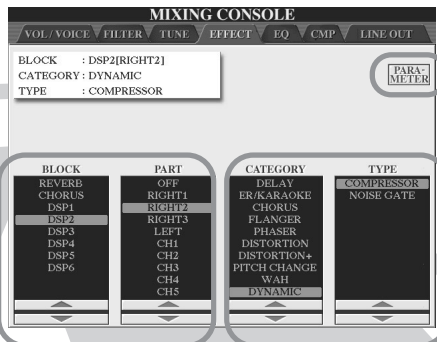
■ Przepływ sygnału w blokach efektów



Wybór typu efektu i tworzenie efektów użytkownika

Bloki efektowe przedstawione na stronie 137 dysponują rozmaitymi i wszechstronnymi algorytmami. Każdy z nich może być edytowany za pomocą odpowiednich parametrów (por. ekran Effect Type Edit poniżej) i zapisany jako efekt użytkownika.

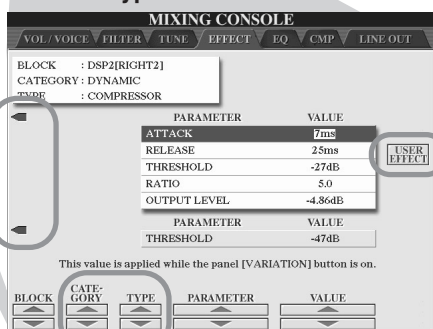
Ekran Effect Type Selection każdego z bloków



Proszę wybrać blok efektów i odpowiadającą mu partię. Proszę pamiętać, że nie efektom systemowym można przypisać partii (por. tabela na stronie 136).

Proszę wybrać kategorię, a następnie typ efektu.

Effect Type Edit



Proszę wybrać blok, w którym zawarty jest typ efektu.

Jeśli edytowany blok jest efektem systemowym, można tu ustawić wartość parametru Effect Return Level (strona 137).

Proszę ustalić wartość parametru wybranego po lewej.

Proszę wybrać parametr, który ma być poddany edycji. Wyświetlane parametry mogą się różnić w zależności od wybranego typu efektu. Więcej szczegółów na ten temat znajduje się w oddzielnej książeczce „Data List”.

Proszę wybrać kategorię, a następnie typ efektu, który ma być edytowany.

Po włączeniu przycisku [VARIATION] możliwa jest zmiana wartości parametrów dla bloków DSP2 – DSP5. Przelączenie się między wyższymi i niższymi parametrami odbywa się przy pomocy tych przycisków ekranowych. Dla niższych parametrów głębokość może być zmieniana po włączeniu przycisku [VARIATION].

User Effect Type Save



Zmienia nazwę typu efektu wybranego po lewej.

Naciśnięcie przycisku ekranowego [SAVE] powoduje przywołanie okna z pytaniem o nazwę edytowanego typu efektu. Aby zapisać edytowany efekt w miejscu wybranym po lewej proszę podać nazwę i nacisnąć przycisk ekranowy [OK].

Proszę wybrać miejsce, w którym ma być zapisany edytowany efekt. Liczba wolnych miejsc na zapisanie własnych efektów jest różna dla każdego bloku efektów (strona 136).

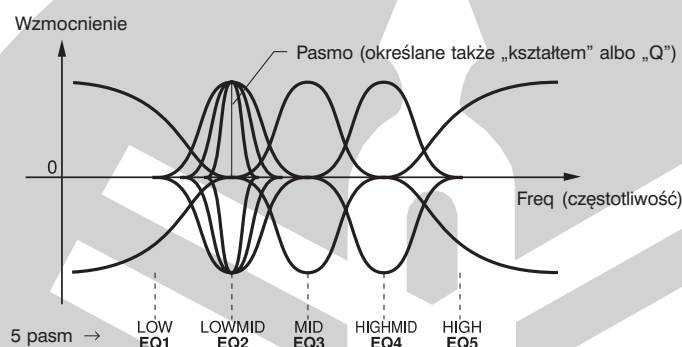
UWAGA

- Proszę pamiętać, że w niektórych przypadkach zmiana wartości parametrów efektów podczas gry na instrumencie może powodować powstawanie szumów i innych niepożądanych efektów.

Korektor (Master EQ)

Korektor (w skrócie oznaczany „EQ”) przetwarza dźwięk dzieląc spektrum częstotliwości na pasma, które następnie można niezależnie wzmacniać lub tłumić, kształtując barwę brzmienia.

Korektor jest najczęściej stosowany do poprawienia dźwięku emitowanego przez głośniki, aby dostosować go do charakteru pomieszczenia. Dźwięk jest dzielony na kilka pasm częstotliwości, co pozwala korygować brzmienie za pomocą zwiększania lub zmniejszania głośności poszczególnych pasm. Dzięki temu barwa dźwięku może zostać dostosowana do przestrzeni, w której odbywa się występ, lub do zrekompensowania pewnych „ułomności” akustycznych pomieszczenia. Można np. podczas gry w obszernych pomieszczeniach stłumić niskie częstotliwości, dzięki czemu dźwięk przestanie być dudniący; z kolei w niewielkich pomieszczeniach można uwypuklić wysokie częstotliwości, aby brzmienie stało się jaśniejsze i żywe. Tyros jest wyposażony w wysokiej klasy pięciopasmowy korektor cyfrowy. Pozwala to uzyskać pełną kontrolę nad ostatecznym brzmieniem instrumentu. Oczywiście mogą Państwo tworzyć własne konfiguracje korektora i zapisywać je jako jeden z dwóch typów User Master EQ. Mogą one zostać przywołane w razie potrzeby przy pomocy przycisków [MIXING CONSOLE] → EQ Display, podobnie jak pięć ustawień Preset EQ.



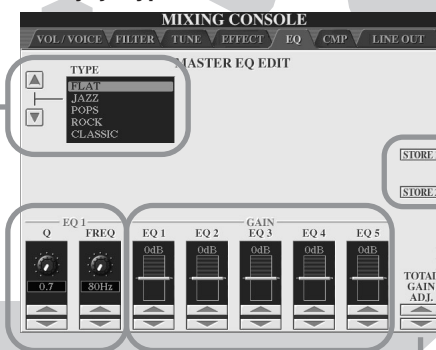
● Wybór typu Master EQ oraz regulowanie ustawień Part EQ



Proszę wybrać typ Master EQ.

Wybór typu Master EQ powoduje automatyczne ustawienie wartości parametrów wyświetlanych w dole ekranu.

● Edycja typu Master EQ



Naciśnięcie przycisku ekranowego [STORE] powoduje przywołanie okna z pytaniem o nazwę edytowanego typu Master EQ. Aby zapisać ustawienie, proszę podać nazwę i nacisnąć przycisk ekranowy [OK]. Możliwe jest zapisanie dwóch ustawień.

Krzywe PRESET oraz USER mogą być dowolnie zmieniane za pomocą odpowiadających im przycisków. Każde z pięciu pasm może być wzmacnione lub stłumione o 12 dB.

Reguluje ogólne wzmacnienie wszystkich pięciu pasm jednocześnie.

Za każdym razem, kiedy zmieniane jest pasmo korektora, odpowiednia wartość jest podświetlana, zaś nad gałkami Q oraz FREQ pojawia się numer edytowanego pasma. Gałki Q i FREQ są stosowane do regulowania odpowiednio kształtu i częstotliwości centralnej wybranego pasma. Im wyższa wartość Q, tym węższe pasmo. Dostępne wartości FREQ są różne w zależności od pasma.

Master Compressor

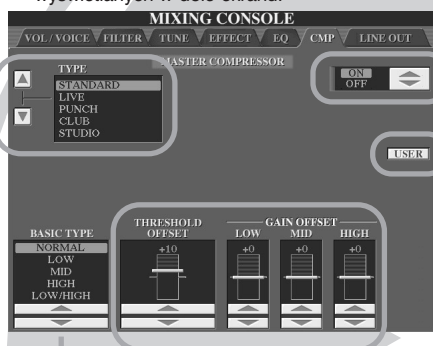
Kompresor jest efektem używanym do limitowania i kompresowania dynamiki (zmiękczenia/zwiększenia dynamiki) sygnału audio. W przypadku sygnałów o dużym zróżnicowaniu dynamiki, takich jak partie wokalne lub gitarowe, kompresor „ściska” zakres dynamiki, powodując, że momenty cichsze są wyraźniejsze, a momenty głośnie – łagodniejsze. W przypadku wykorzystania do podniesienia dynamiki, kompresor powoduje, że dźwięk jest mocniejszy, zwarty i bardziej wyrazisty. Kompresja może być przydatna do uwypuklenia wybrzmiewania gitary elektrycznej, wygładzenia partii wokalnych lub „wyciągnięcia do przodu” partii zestawu perkusyjnego podczas miksowania utworu.

Tyros został wyposażony w zaawansowany technologicznie wielopasmowy kompresor, pozwalający na zasotosowanie odmiennych ustawień kompresji dla różnych pasm częstotliwości, co daje to ogromną kontrolę nad brzmieniem. Oczywiście mogą Państwo tworzyć własne konfiguracje kompresora i zapisywać je jako własne typy Compressor. Mogą one zostać przywołane w razie potrzeby przy pomocy przycisków [MIXING CONSOLE] → CMP Display, podobnie jak ustawienia fabryczne.

● Wybór i edycja typu kompresora

Wybór typu kompresora powoduje automatyczne ustawienie optymalnych dla wybranego typu wartości parametrów wyświetlanych w dole ekranu.

Włącza i wyłącza efekt Master Compressor.



Określa krzywą częstotliwości dla kompresora, czyli definiuje pasmo, w którym zostanie zastosowana kompresja.

Określa wartość Threshold (minimalny poziom sygnału, przy którym zaczyna się kompresja) oraz Gain (poziom sygnału po kompresji, oddzielnie dla trzech pasm kompresji). Rzeczywisty efekt ustawie gain jest uzależniony od parametru Basic Type po lewej.

● Zapisywanie ustawień Master Compressor

Ponizszy ekran pozwala zapisać jako typ User Compressor wartości parametrów Master Compressor, ustawione przy pomocy ekranu po lewej.



Zmienia nazwę ustawienia wybranego typu Master Compressor (pokazanego po lewej).

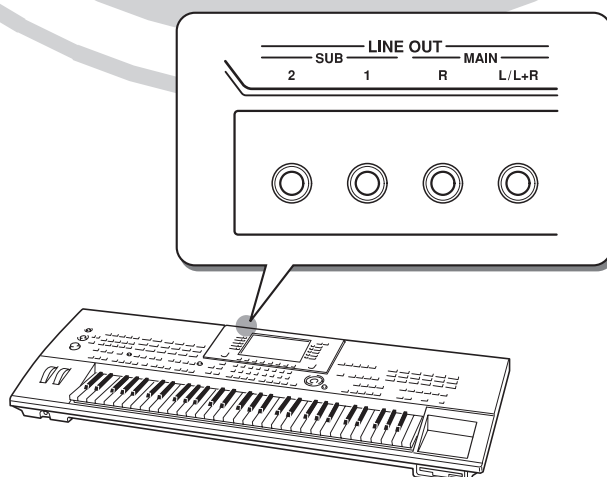
Naciśnięcie przycisku ekranowego [SAVE] powoduje przywołanie okna z pytaniem o nazwę edytowanego typu Compressor. Aby zapisać ustawienie w miejscu wybranym po lewej, proszę podać nazwę i nacisnąć przycisk ekranowy [OK].

Proszę wybrać miejsce, w którym ma być zapisany edytowany efekt Master Compressor.

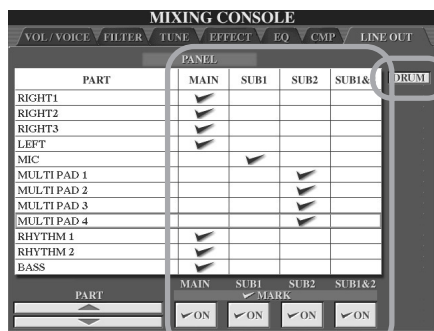
Ustawienia Line Out

Ekran [MIXING CONSOLE] → LINE OUT pozwala na wysłanie do gniazd LINE OUT sygnału z wybranej partii (lub kilku partii). W przypadku partii perkusyjnych możliwe jest nawet wybranie określonych instrumentów (brzmień), które mają być wysyłane do gniazd.

Zasadniczo Tyros posiada ogromne możliwości przetwarzania dźwięku; wbudowane procesory efektów i możliwości regulowania ustawień każdej partii pozwalają wzbogacić brzmienie instrumentu, nie stwarzając problemów nawet przy miksowaniu utworów złożonych z wielu partii. Może się jednak zdarzyć, że określone brzmienie lub partię będą Państwo chcieli przetworzyć przy użyciu swojego ulubionego zewnętrznego efektu (lub procesora efektów) lub zarejestrować np. na taśmie magnetofonowej. Właśnie po to zastosowano opcje ustawień gniazd Line Out.



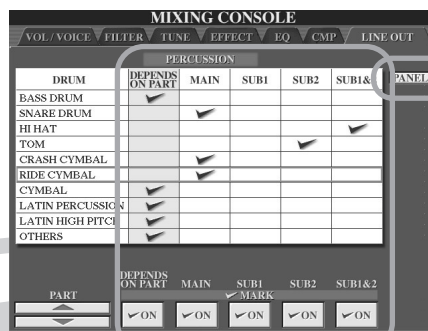
● Ustawienia Line Out kanału lub partii



Proszę wybrać partię.

Proszę określić konfigurację wybranej partii zaznaczając lub odznaczając pole w odpowiedniej kolumnie (odpowiadającej gniazdu).

● Ustawienia Line Out pojedynczego instrumentu (klawisza)



Proszę określić konfigurację wybranego instrumentu perkusyjnego, zaznaczając lub odznaczając pole w odpowiedniej kolumnie (odpowiadającej gniazdu).

• Jeśli zaznaczono pole „DEPEND ON PART”:

Brzmienie wybranego instrumentu perkusyjnego będzie wysyłane do gniazda wybranego za pomocą strony PANEL, pokazanej po lewej.

• Jeśli zaznaczono pole inne niż „DEPEND ON PART”:

Ustawienia wybranego instrumentu perkusyjnego mają pierwszeństwo przed ustawieniami dokonanymi za pomocą strony PANEL, pokazanej po lewej.

Proszę wybrać instrument perkusyjny.

■ Gniazda MAIN

Partia, kanał lub brzmienie perkusyjne, w przypadku którego zaznaczono pole MAIN, będzie wysyłane do gniazd wymienionych poniżej. Wysyłany sygnał będzie przetwarzany przez wewnętrzne efekty.

- gniazda MAIN na tylnej płycie
- gniazdo słuchawkowe (PHONES)
- gniazdo LOOP SEND
- opcjonalny głośnik

■ Gniazda SUB

Partia, kanał lub brzmienie perkusyjne, w przypadku którego zaznaczono pole SUB1, SUB2 lub SUB1&SUB2, będzie wysyłane do gniazd wymienionych poniżej.

- Jeśli wybrano którąkolwiek z opcji SUB1/SUB2/SUB1&SUB2 – partia, kanał lub brzmienie perkusyjne będzie wysyłane do wybranego gniazda. W takim wypadku wysyłany sygnał będzie przetwarzany tylko przez efekty Insertion.
- Jeśli wybrano którąkolwiek z opcji SUB1/SUB2/SUB1&SUB2 – partia, kanał lub brzmienie perkusyjne nie będzie wysyłane do gniazda słuchawkowego.
- Jeśli wybrano opcję SUB1&SUB2 – partia, kanał lub brzmienie perkusyjne będzie wysyłane stereofonicznie (1: kanał lewy, 2: kanał prawy).
- Jeśli wybrano opcję SUB1 lub SUB2 – partia, kanał lub brzmienie perkusyjne będzie wysyłane monofonicznie.

UWAGA

- Jeśli korzystają Państwo z ustawień SUB Line Out, proszę się upewnić, że do odpowiednich gniazd LINE OUT SUB zostały podłączone przewody. Jeśli przewody są podłączone tylko do gniazd MAIN, brzmienia odpowiednich partii będą wysyłane przez gniazda MAIN pomimo zaznaczenia odpowiednich opcji SUB1/SUB2/SUB1&SUB2.

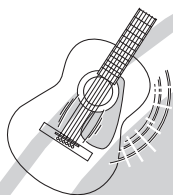
MIDI

Na tylnej płycie Tyrosa znajdują się dwa zestawy gniazd MIDI (MIDI IN A/B, MIDI OUT A/B) oraz złącze USB. Funkcje MIDI są wygodnym i łatwo zrozumiałym narzędziem do nagrywania i odtwarzania muzyki, pozwalającym rozszerzać możliwości instrumentów muzycznych. Ten rozdział opisuje, czym jest MIDI, co potrafi oraz w jaki sposób można wykorzystać możliwości Tyrosa w dziedzinie MIDI.

Co to jest MIDI?

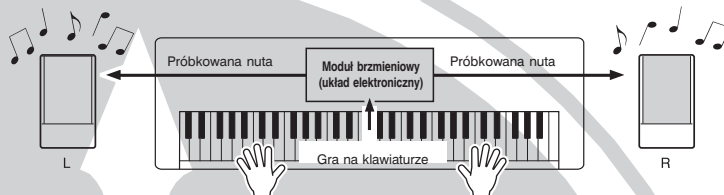
Bez wątpienia zetknęliście się Państwo z terminami „instrument akustyczny” oraz „instrument elektroniczny”. W dzisiejszym świecie są to dwie podstawowe kategorie instrumentów. Przykładami instrumentów akustycznych mogą być fortepian i gitara. Łatwo zrozumieć zasadę ich działania: w fortepianie naciska się klawisz, a mechanizm młoteczkowy uderza w strunę i powstaje dźwięk; w gitarze wystarczy szarpnąć strunę, aby usłyszeć dźwięk. Ale skąd się biorą brzmienia instrumentów elektronicznych?

● Powstawanie dźwięku w gitarze akustycznej



Wystarczy szarpnąć strunę, aby pudło rezonansowe wzmocniło dźwięk.

● Powstawanie dźwięku w instrumencie elektronicznym



Na podstawie informacji o grze, pochodzących z klawiatury, spróbkowane nuty zapisane w module brzmieniowym są odtwarzane za pomocą głośnika.

Jak widać na powyższej ilustracji, w instrumencie elektronicznym spróbkowana (wcześniej zarejestrowana) nuta zapisana w pamięci modułu brzmieniowego (układu elektronicznego) jest odtwarzana na podstawie informacji, otrzymywanych z klawiatury. Jak to się dzieje, że informacja z klawiatury staje się podstawą dla wygenerowania dźwięku?

Załóżmy, że grają Państwo na Tyrosie ćwierćnutą „C” przy pomocy brzmienia fortepianu. W przeciwieństwie do instrumentu akustycznego, który wzmacnia drgania strun – instrument elektroniczny generuje z klawiatury informacje „jakim brzmieniem”, „jaki klawisz”, „jak mocno”, „kiedy naciśnięty” oraz „kiedy zwolniony”. Każda z tych informacji zostaje zamieniona na wartość liczbową i wysłana do modułu brzmieniowego. Na podstawie tych informacji moduł brzmieniowy odtwarza spróbkowany dźwięk.

● Przykład informacji z klawiatury

Numer brzmienia (jakim brzmieniem)	01 (Fortepian)
Numer nuty (jaki klawisz)	60 (C3)
Note on (kiedy naciśnięty) i Note off (kiedy zwolniony)	Czas trwania wyrażony w liczbach (ćwierćnuta)
Velocity (jak mocno)	120 (mocno)

Zgodnie z powyższym opisem gra na klawiaturze oraz operacje na panelu (takie jak wybór brzmienia) są przetwarzane jako zdarzenia MIDI. Wszystkie dane stylów, utworów oraz Multi Padów, zarówno odtwarzane, jak i nagrywane – składają się ze zdarzeń MIDI.

MIDI (Musical Instrument Digital Interface – cyfrowe złącze instrumentów muzycznych) pozwala instrumentom elektronicznym komunikować się ze sobą za pomocą wysyłania i odbierania kompatybilnych komunikatów Note, Control Change, Program Change oraz innych typów danych MIDI. Tyros może sterować urządzeniami MIDI wysyłając dane związane z nutami i różnymi typami kontrolerów; może być również sterowany za pomocą odbieranych danych MIDI, które automatycznie określają tryb pracy modułu brzmieniowego, wybiorą kanały MIDI, brzmienia i efekty, zmieniają wartości parametrów oraz oczywiście będą „grały” brzmieniami na różnych kanałach.

Dane MIDI można podzielić na dwie kategorie: komunikaty kanałowe (Channel messages) oraz systemowe (System messages). Poniżej znajduje się opis typów danych MIDI, które może odbierać i wysyłać Tyros.

■ Komunikaty kanałowe

Tyros jest instrumentem elektronicznym, który może obsługiwać 32 kanały MIDI (16 kanałów x 2 porty). Określa się to przeważnie słowami „może grać brzmieniami 32 instrumentów jednocześnie”. Komunikaty kanałowe przesyłają na każdym z 32 kanałów informacje takie, jak Note On/Off lub Program Change.

Nazwa komunikatu	Ustawienie panelu operacyjnego Tyrosa
Note ON/OFF	Komunikaty generowane podczas grania na klawiaturze. Każdy komunikat zawiera numer nuty, odpowiadającej naciśniętemu klawiszowi, oraz wartość Velocity, uzależnioną od siły, z jaką naciśnięto klawisz.
Program Change	Wybór brzmienia.
Control Change	Głośność, położenie w panoramie (Mixing Console) itp.
Pitch Bend	Zmiany położenia pokrętła Pitch Bend.

■ Komunikaty systemowe

Dane te są powszechnie używane przez cały system MIDI. Do komunikatów systemowych należą komunikaty System Exclusive, służące do przesyłania danych charakterystycznych dla producenta lub modelu, zaś komunikaty Realtime służą do sterowania urządzeniami MIDI.

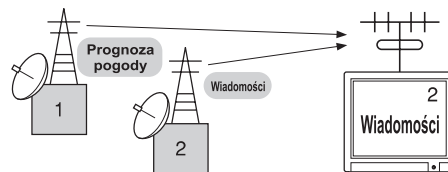
Nazwa komunikatu	Ustawienie panelu operacyjnego Tyrosa
System Exclusive Message	Ustawienia typów efektów (Mixing Console) itp.
Realtime Messages	Ustawienia zegara, operacje start/stop.

Kanały MIDI

Dane MIDI są przypisywane 16 kanałom MIDI. Za pomocą tych kanałów dane dotyczące odtwarzania partii 16 instrumentów mogą być przesyłane jednocześnie przez jeden przewód MIDI.

Kanały MIDI można porównać do kanałów telewizyjnych. Każda stacja nadaje sygnał na swoim kanale. Odbiornik telewizyjny może otrzymywać wiele programów, nadawanych jednocześnie przez kilka stacji – jeśli chcą Państwo obejrzeć jeden z nich, wybierają odpowiedni program.

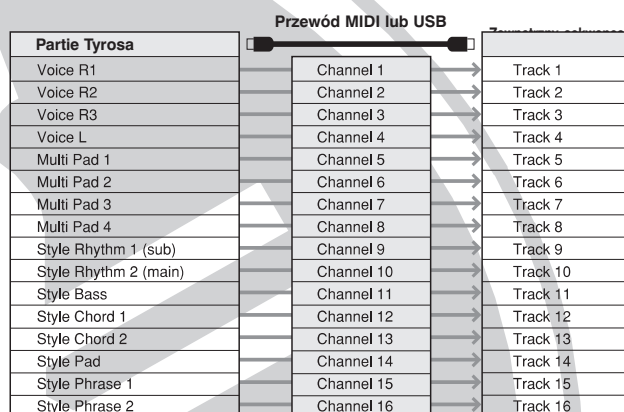
MIDI działa na podobnej zasadzie. Instrument sterujący wysyła dane MIDI na określonym kanale nadawania (MIDI Transmit Channel) przez pojedynczy przewód MIDI do instrumentu sterowanego. Jeśli kanał odbierania (MIDI Receive Channel) tego instrumentu odpowiada kanałowi nadawania, instrument sterowany będzie interpretował dane, wysyłane przez instrument sterujący – i generował odpowiednie dźwięki.



Przykładowo – kilka partii lub kanałów może być jednocześnie przesyłanych, włączając w to dane stylu (jak pokazano na rysunku po prawej).

Jak widać, podczas przesyłania danych MIDI podstawowe znaczenie ma określenie, które dane i na jakim kanale będą wysyłane (strona 146). Tyros pozwala także określić, w jaki sposób są odtwarzane nadchodzące dane (strona 147).

Chociaż MIDI obsługuje do szesnastu kanałów, użycie oddzielnych „portów” MIDI pozwala zwiększyć tę liczbę. Tyros posiada dwa porty MIDI, dzięki czemu możliwe jest korzystanie z 32 kanałów.



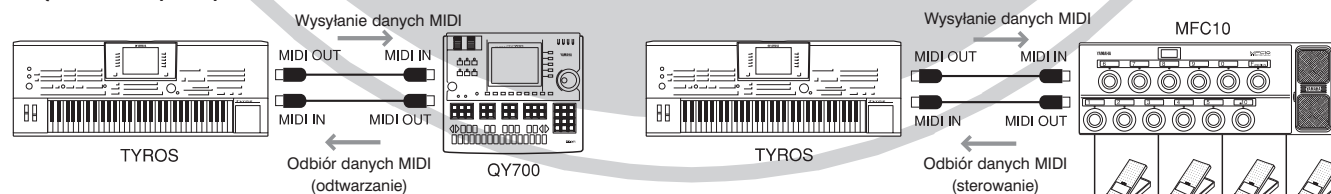
Połączenia MIDI między Tyrosem i innymi urządzeniami MIDI

Opisane powyżej komunikaty MIDI są przesyłane i odbierane za pomocą dwóch złączy MIDI (MIDI A IN/OUT, MIDI B IN/OUT) oraz złącza USB.

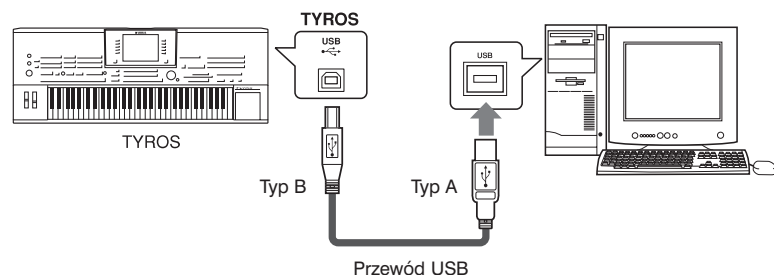
- **MIDI IN** Odbiera dane MIDI z innego urządzenia MIDI. Dostępne są dwa porty (A, B), z których każdy może odbierać komunikaty MIDI na 16 kanałach.
- **MIDI OUT** Wysyła dane MIDI z klawiatury Tyrosa do innego urządzenia MIDI. Dostępne są dwa porty (A, B), z których każdy może wysyłać komunikaty MIDI na 16 kanałach.
- **USB** Wysyła i odbiera dane MIDI do i z komputera. Oba porty MIDI są dostępne przez złącze USB.

Aby wysyłać/odbierać dane MIDI między dwoma urządzeniami, potrzebny jest odpowiedni przewód. Tyros może zostać połączony z innymi urządzeniami za pomocą przewodu MIDI (jeśli korzysta się z gniazd MIDI) lub przewodu USB (jeśli korzysta się ze złącza USB) – więcej informacji na stronie 58.

Połączenie MIDI przez przewód MIDI



Połączenie MIDI przez przewód USB



Zgodność danych MIDI

Ten rozdział zawiera podstawowe informacje na temat zgodności danych: kiedy urządzenia MIDI mogą odtwarzać dane stworzone przy pomocy Tyrosa, a także kiedy Tyros może odtwarzać komercyjne utwory oraz dane stworzone na innych instrumentach lub na komputerze. W zależności od urządzenia MIDI lub charakterystyki danych odtwarzanie może przebiegać bez żadnych problemów lub wymagać wykonania pewnych operacji przed rozpoczęciem odtwarzania. Jeśli w trakcie odtwarzania utworów pojawiają się problemy, proszę się kierować poniższą instrukcją.

Format sekwencji

Określenie „format sekwencji” odnosi się do sposobu, w jaki dane MIDI (przeznaczone do odtwarzania, jak np. utwory lub style) zostały zapisane na dysk. Poniżej zamieszczono spis popularnych formatów sekwencji obsługiwanych przez Tyrosa. Odtwarzanie jest możliwe tylko wtedy, gdy format sekwencji na dysku odpowiada formatowi urządzenia MIDI.

● SMF (Standard MIDI File)

Jest to najpopularniejszy format, w którym występują dwa formaty: 0 oraz 1. Wiele urządzeń MIDI jest zgodnych z formatem 0, także większość dostępnych komercyjnych utworów jest nagrana w formacie 0. Tyros jest zgodny zarówno z formatem 0, jak i 1. Utwory nagrane na Tyrosie są automatycznie zapisywane jako SMF formatu 0.

● ESEQ

Ten format sekwencji jest zgodny z wieloma urządzeniami MIDI firmy Yamaha, w tym instrumentami z serii Clavinova. Jest to popularny format, wykorzystywany przez oprogramowanie firmy Yamaha. Tyros jest zgodny z formatem ESEQ.

● XF Strona 8.

● STYLE FILE Strona 8.

Formaty przypisania brzmień

W standardzie MIDI brzmienia są przypisane numerom, zwanym „program numbers”. Standardy numerowania brzmień (przypisywania brzmień) są zwane formatami przypisania brzmień. Jeśli format przypisania brzmień obowiązujący w utworze jest odmienny do zastosowanego w instrumencie, utwór może brzmieć niezgodnie z oczekiwaniami.

● GM SYSTEM Level 1 Strona 8.

● GM SYSTEM Level 2 Strona 8.

● XG Strona 8.

● DOC Strona 8.

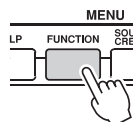
Fabryczne ustawienia MIDI (szablony)

Tyros udostępnia wygodne i proste w użyciu narzędzia do sterowania MIDI. Ponadto pozwala na stosowanie preprogramowanych szablonów, które pozwalają w łatwy sposób zmienić konfigurację instrumentu, dopasowując go do zastosowań MIDI lub współpracy z innymi urządzeniami. Aby móc skorzystać z szablonów, należy przywołać ekran [FUNCTION] → MIDI (następna strona).

Nazwa szablonu	Opis
ALL PARTS	Wysyła dane wszystkich partii, w tym partii klawiatury (RIGHT 1, 2, 3, LEFT).
KBD & STYLE	Zasadniczo taki sam, jak „ALL PARTS”, z wyjątkiem traktowania partii klawiatury. Partie prawej ręki są obsługiwane jako „UPPER” zamiast RIGHT 1-3, a partia lewej ręki jest obsługiwana jako „LOWER”.
Master KBD1	Przy tym ustawieniu Tyros funkcjonuje jako tzw. master keyboard, sterujący podłączonym modulem brzmieniowym (lub modułami) albo innymi urządzeniami (komputer, sekwencer).
Master KBD2	Identyczny jak „Master KBD1”, ale nie wysyła komunikatów o docisku (Aftertouch).
Clock Ext.A	Odtwarzanie lub nagrywanie (utworu, stylu, fraz Multi Pad itd.) jest zsynchronizowane z zewnętrznym zegarem MIDI zamiast z wewnętrznym zegarem Tyrosa. Ten szablon jest szczególnie przydatny w przypadku konieczności dostosowania tempa Tyrosa do tempa zewnętrznego urządzenia MIDI. Odtwarzanie i nagrywanie jest zsynchronizowane z sygnałem zegara podawanym na wejście MIDI A.
MIDI Accord1	Akordeony MIDI pozwalają na wysyłanie danych MIDI i sterowanie podłączonym modulem brzmieniowym z klawiatury i guzików basowych/akordowych akordeonu. Ten szablon pozwala grać melodie na klawiaturze i kontrolować akompaniament Tyrosa za pomocą przycisków lewej ręki.
MIDI Accord2	Zasadniczo taki sam, jak „MIDI Accord1”, z tą różnicą, że dźwięki akordowe/basowe grane lewą ręką na Akordeonie MIDI są także rozpoznawane jako komunikaty nutowe.
MIDI Pedal1	Nożne sterowniki MIDI pozwalają kontrolować podłączony moduł brzmieniowy za pomocą nóg (szczególnie przydatne do grania pojedynczych nut basowych). Ten szablon pozwala grać/kontrolować podstawę akordu stylu za pomocą nożnego sterownika MIDI (podłączonego tylko do gniazda MIDI B).
MIDI Pedal2	Ten szablon pozwala grać partię basu stylu za pomocą nożnego sterownika MIDI (podłączonego tylko do gniazda MIDI B).
MIDI OFF	Nie są wysyłane ani odbierane żadne dane MIDI.

Procedura podstawowa (Funkcje MIDI)

- 1** Proszę nacisnąć przycisk [FUNCTION].



- 2** Proszę wybrać „MIDI”.



- 3** Proszę wybrać szablon MIDI (strona 144).



- 6** Proszę nacisnąć przycisk [EXIT] aby powrócić do ekranu szablonów MIDI.



- 7** Proszę zapisać ustawienia MIDI, dokonane w kroku #5 na stronie USER jako szablon MIDI.

- 5** Proszę dokonać ustawień parametrów MIDI według uznania.

Ustawienia systemowe MIDI (strona 146).

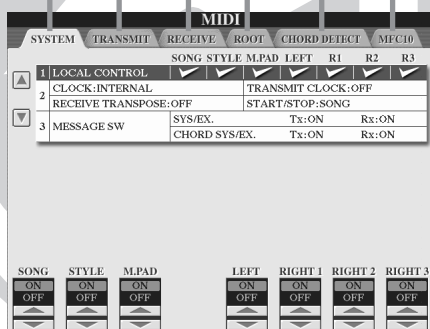
Ustawienia wysyłania danych MIDI (strona 146).

Ustawienia odbierania danych MIDI (strona 147).

Ustawienia pobierania podstawy akordu stylu przez MIDI (strona 148).

Ustawienia pobierania typu akordu stylu przez MIDI (strona 148).

Ustawienia dotyczące podłączonego kontrolera nożnego MFC10 (strona 148).



- 4** Proszę nacisnąć przycisk ekranowy [EDIT] aby przywołać ekran służący do edycji parametrów MIDI.

Mogą tu Państwo obejrzeć i edytować szczegółowe ustawienia szablonu MIDI wybranego w kroku #3.

Ustawienia systemowe MIDI

Poniższe wyjaśnienia dotyczą przywołania strony SYSTEM w kroku #5 procedury podstawowej na stronie 145.

LOCAL CONTROL

Włącza i wyłącza funkcję Local Control dla każdej z partii. Kiedy funkcja Local Control jest włączona (ON), klawiatura Tyrosa kontroluje wbudowany moduł brzmieniowy, pozwalając na grę wewnętrznymi brzmieniami za pomocą klawiatury. Po wybraniu wartości „OFF” klawiatura i kontrolery są odłączone od modułu brzmieniowego Tyrosa i naciskanie klawiszy oraz korzystanie z kontrolerów nie powoduje generowania dźwięków. Pozwala to np. na wykorzystanie brzmień Tyrosa do odtwarzania utworu z zewnętrznego sekwencera i użycie klawiatury do nagrywania nut przez zewnętrzny sekwencer i/lub do sterowania zewnętrznym modułem brzmieniowym.

Ustawienia zegara i inne

CLOCK

Określa czy Tyros jest sterowany przez wewnętrzny zegar MIDI, czy przez sygnał zegara MIDI pochodzący z zewnętrznego urządzenia MIDI. Wartość INTERNAL odpowiada normalnemu korzystaniu z Tyrosa (zegar wewnętrzny). Podczas pracy z Tyrosem i zewnętrznym sekwencerem, komputerem MIDI lub innym urządzeniem MIDI może się okazać korzystne zsynchronizowanie Tyrosa z tym urządzeniem – należy wtedy wybrać źródło sygnału zegara: MIDI A, MIDI B, USB 1 lub USB 2. Proszę się upewnić, że zewnętrzne urządzenie jest podłączone w odpowiedni sposób (np. do gniazda MIDI IN Tyrosa) i wysyła sygnał zegara.

TRANSMIT CLOCK

Włącza i wyłącza wysyłanie sygnału zegara. Wartość OFF oznacza, że nie są wysyłane impulsy zegara, jak również komunikaty START/STOP podczas odtwarzania stylów i utworów.

RECEIVE TRANSPOSE

Określa, czy ustawienia transpozycji Tyrosa (strona 82) odnoszą się do nut, które Tyros odbiera przez MIDI.

START/STOP

Określa czy odbierane komunikaty FA (start) oraz FC (stop) mają wpływ na odtwarzanie utworów lub stylów.

Message Switch

SYS/EX

Ustawienie „Tx” włącza i wyłącza transmisję MIDI komunikatów System Exclusive.

Ustawienie „Rx” włącza i wyłącza odbiór MIDI komunikatów System Exclusive.

CHORD SYS/EX

Ustawienie „Tx” włącza i wyłącza transmisję MIDI komunikatów akordowych System Exclusive (wykrywanie akordów – podstawa i typ).

Ustawienie „Rx” włącza i wyłącza odbiór MIDI komunikatów akordowych System Exclusive.

Ustawienia wysyłania danych MIDI

Poniższe wyjaśnienia dotyczą przywołania strony TRANSMIT w kroku #5 procedury podstawowej na stronie 145. W ten sposób można określić, które partie będą wysyłały dane MIDI i przy pomocy jakich kanałów.

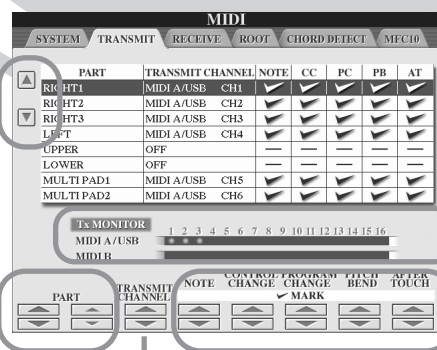
Proszę wybrać partię, której ustawienia mają być zmienione. Z wyjątkiem poniższych dwóch partii, więcej szczegółów znajduje się na stronie 134.

UPPER

Partia klawiatury grana na prawo od punktu podziału klawiatury dla brzmień zamiast RIGHT 1, 2 i 3.

LOWER

Partia klawiatury grana na lewo od punktu podziału klawiatury dla brzmień zamiast LEFT. Status przycisku [ACMP] nie ma wpływu na tę partię.



UWAGA

- Jeśli ten sam kanał wysyłania jest przypisany kilku różnym partiom, wysyłane komunikaty MIDI są łączone w jeden strumień. Może to powodować zakłócenia w dźwięku lub inne niepożądane efekty po stronie podłączonego urządzenia MIDI.

Kropki odpowiadające kanałom (1-16) zapalają się, jeśli przez kanał są wysyłane dane.

Proszę włączyć lub wyłączyć wysyłanie określonych typów danych (komunikatów) MIDI. Więcej szczegółów znajduje się na następnej stronie oraz stronie 105.

Proszę wybrać kanał, za pomocą którego będą przesyłane dane wybranej partii.

■ Komunikaty MIDI, które mogą być wysyłane i odbierane (rozpoznawane)

Na ekranie TRANSMIT/RECEIVE możliwe jest dokonanie ustawień dla następujących typów danych MIDI:

- NOTE strona 105
- CC (Control Change) strona 105
- PC (Program Change) strona 105
- PB (Pitch Bend) strona 105
- AT (Aftertouch) strona 105

Ustawienia odbierania danych MIDI

Poniższe wyjaśnienia dotyczą przywołania strony RECEIVE w kroku #5 procedury podstawowej na stronie 145. W ten sposób można określić, które partie będą odbierały dane MIDI i przy pomocy jakich kanałów.

Proszę wybrać kanał. Tyros może odbierać dane MIDI na 32 kanałach (2 porty po 16 kanałów).

Kropki odpowiadające kanałom (1-16) zapalają się, jeśli na kanale są odbierane dane.

Umożliwia włączenie/wyłączenie odbioru określonego typu danych na wybranym kanale MIDI

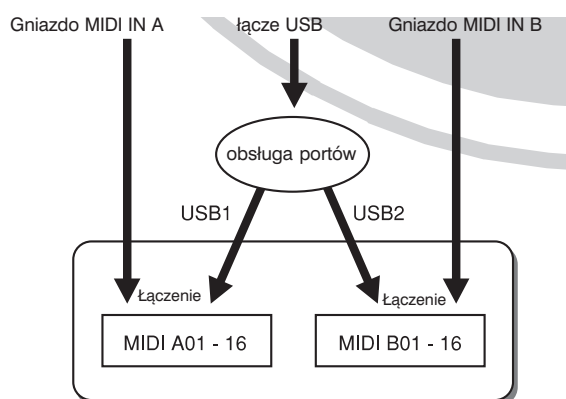
Określa partię, której będą przypisane dane MIDI, pochodzące z wybranego kanału. Z wyjątkiem poniższych dwóch partii, więcej szczegółów znajduje się na stronie 134.

- **KEYBOARD**
Odbierane komunikaty nutowe kontrolują grę na klawiaturze Tyrosa.
- **EXTRA PART 1-4**
Są to cztery partie specjalne, zarezerwowane do odbierania danych MIDI. Normalnie partie te nie są wykorzystywane przez instrument. Dzięki dołączeniu tych partii do normalnych partii Tyrosa, instrument dysponuje 32-kanałowym multitimbralem (nie wliczając w to partii mikrofonu).

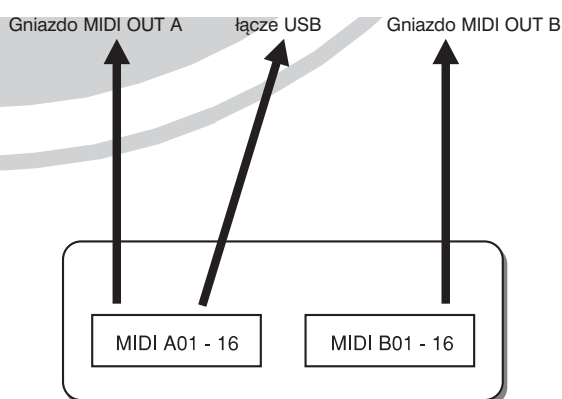
■ Odbieranie i wysyłanie danych MIDI za pomocą złącz MIDI i USB

Złącza MIDI oraz USB mogą być użyte do wysyłania i odbierania danych na 32 kanałach MIDI. Relacje między tymi złączami ilustrują poniższe rysunki:

● Odbieranie danych MIDI:



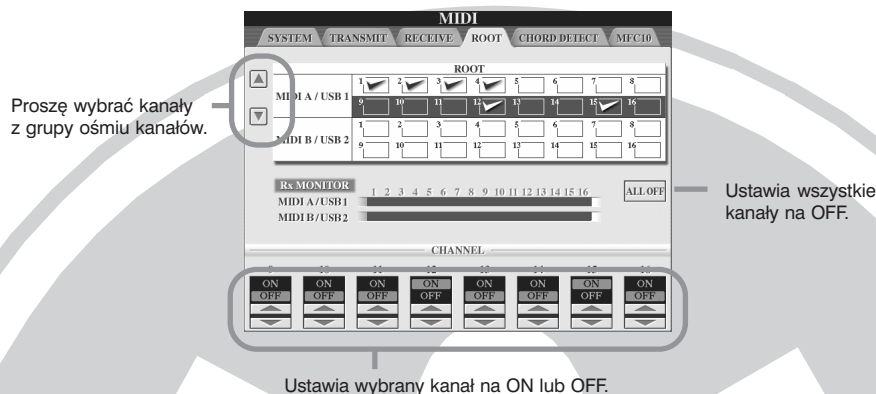
● Wysyłanie danych MIDI



Ustawienia pobierania podstawy akordu stylu przez MIDI

Poniższe wyjaśnienia dotyczą przywołania strony ROOT w kroku #5 procedury podstawowej na stronie 145. W ten sposób można ustalić, że podstawę akordów będą stanowiły nuty odbierane przez MIDI.

Komunikaty NoteOn/Off odbierane na kanale (kanałach) ustawionych na „ON” będą rozpoznawane jako podstawy akordów. Nuty te będą rozpoznawane niezależnie od statusu przycisku [ACMP] oraz punktu podziału. Jeśli kilka kanałów jest ustawionych na „ON”, podstawa akordu jest wykrywana z połączonych danych z tych kanałów.



Ustawienia pobierania typu akordu stylu przez MIDI

Poniższe wyjaśnienia dotyczą przywołania strony CHORD DETECT w kroku #5 procedury podstawowej na stronie 145. W ten sposób można ustalić, że typy akordów będą określały nuty odbierane przez MIDI.

Komunikaty NoteOn/Off odbierane na kanale (kanałach) ustawionych na „ON” będą rozpoznawane jako nuty akordów, przy czym rozpoznawanie jest ściśle związane ze sposobem grania akordów. Nuty te będą rozpoznawane niezależnie od statusu przycisku [ACMP] oraz punktu podziału. Jeśli kilka kanałów jest ustawionych na „ON”, podstawa akordu jest wykrywana z połączonych danych z tych kanałów.

Operowanie ekranem jest identyczne jak w poprzednim przypadku.

Ustawienia dotyczące podłączonego kontrolera nożnego MFC10.

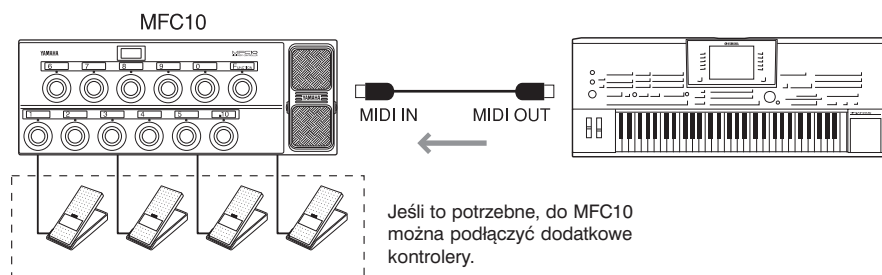
Poniższe wyjaśnienia dotyczą przywołania strony MFC10 w kroku #5 procedury podstawowej na stronie 145.

Podłączając do Tyrosa opcjonalny kontroler nożny MIDI MFC10 mogą Państwo wygodnie kontrolować wiele parametrów i funkcji nie odrywając rąk od klawiatury. Pozwala to np. szybko zmieniać brzmienia podczas występów. Każdemu z przełączników można przypisać inne funkcje Tyrosa, zaś do MFC10 można dodatkowo podłączyć do pięciu kontrolerów nożnych, uzyskując niespotykaną kontrolę nad instrumentem i jego brzmieniem.

Aby przypisać wybranemu przełącznikowi odpowiednie funkcje Tyrosa, proszę wywołać ekran [FUNCTION] → MIDI → EDIT → MFC10. Za jego pomocą można dokonać dwóch ustawień.

- Każdy z przełączników (F00-F29) MFC10 wysyła do Tyrosa numer nuty, zaś Tyros określa, w jaki sposób reaguje na tę nutę (wykonując odpowiednią funkcję).
- Każdy kontroler nożny w MFC10 wysyła do Tyrosa komunikaty control change o określonym numerze, zaś Tyros określa, w jaki sposób reaguje na te kontrolery (zmieniając odpowiedni parametr).

► 1 Proszę połączyć przewodem MIDI gniazdo MIDI IN MFC10 z gniazdem MIDI OUT Tyrosa.



UWAGA

* Proszę nie łączyć w tym kroku gniazda MIDI OUT MFC10 z gniazdem MIDI IN Tyrosa.

- ▶ **2** Proszę przełączyć MFC10 w normalny tryb i włączyć diodę [FUNCTION].
- ▶ **3** Proszę wykonać kroki od #1 do #5 podstawowej procedury na stronie 145, aby przywołać ekran MFC10.
- ▶ **4** Proszę ustawić parametry według uznania, a następnie nacisnąć przycisk ekranowy [SEND MFC10 SETUP], aby przesłać utworzoną konfigurację do MFC10.

Proszę wybrać opcję „FOOT SWITCH” lub „FOOT CONTROLLER”.

The screenshot shows the MFC10 setup screen with two main sections: FOOT SWITCH SETTING and FOOT CONTROLLER SETTING. The FOOT SWITCH SETTING table has columns for SWITCH NO., NOTE, and FUNCTION. The FOOT CONTROLLER SETTING table has columns for CONTROLLER NO., CC, FUNCTION, and PART. Navigation arrows are visible at the bottom of each section.

SWITCH NO.	NOTE	FUNCTION
0	C-1	SUSTAIN
1	D-1	SOSTENUTO
2	B-1	SOFT
3	E-1	PORTAMENTO
4	F-1	DSP RIGHT1
5	F#-1	DSP RIGHT1 VARIATION
6	G-1	DSP RIGHT2

CONTROLLER NO.	CC	FUNCTION	PART
1	7	MODULATION	RIGHT1
2	1	BREATH CONTROL*	RIGHT2
3	2	FOOT CONTROL*	RIGHT3

*Except for style parts

Wybiera numer przełącznika (F00 – F29) lub numer kontrolera (1 – 5), któremu będzie przypisana dana funkcja. Proszę pamiętać, że numer nuty jest przypisany każdemu przełącznikowi zaś numer komunikatu – kontrolerowi i tego ustawienia nie można zmienić.

Określa funkcję przypisaną przełącznikowi (w rzeczywistości numer nuty) lub kontrolerowi (w rzeczywistości numer komunikatu).

UWAGA

- Na stronie 152 znajduje się spis funkcji, które można przypisać przełącznikom i kontrolerom.

Określa port MIDI, przy pomocy którego następuje komunikacja z MFC10. Można wybrać port USB (USB1, USB2), chociaż MFC10 nie posiada złącza USB. Wynika to z faktu, że zamiast MFC10 można użyć komputera (Komputer może wysyłać do Tyrosa takie same dane, jak MFC10; więcej szczegółów na dole strony).

Określa kanał MIDI, przy pomocy którego następuje komunikacja z MFC10.

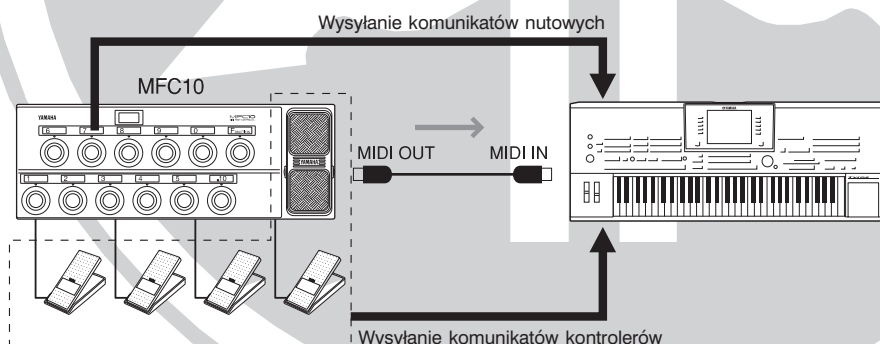
Wysła ustawioną konfigurację do MFC10.

UWAGA

W rzeczywistości wysyła pary „numer przełącznika – numer nuty” oraz pary „numer kontrolera – numer komunikatu CC” oraz informację o kanale MIDI, wybranym do transmisji danych.

Określa partię, której dotyczy funkcja przypisana kontrolerowi.

- ▶ **5** Proszę rozłączyć przewód MIDI, łączący Tyrosa z MFC10, a następnie przy jego pomocy połączyć gniazdo MIDI OUT MFC10 z gniazdem MIDI IN Tyrosa.



UWAGA

- Proszę nie łączyć w tym kroku gniazda MIDI IN MFC10 z gniazdem MIDI OUT Tyrosa.

- ▶ **6** Proszę sprawdzić, czy reakcja Tyrosa na sterowanie za pomocą MFC10 jest zgodna z ustawieniami dokonanymi w kroku #4.
- ▶ **7** Można teraz powrócić do ekranu wyboru szablonu MIDI i zapisać powyższą konfigurację w pamięci User.

■ Korzystanie z komputera lub innego urządzenia MIDI w miejsce kontrolera MFC10

Poniższe dwa ustawienia na ekranie [FUNCTION] → MIDI → EDIT → MFC10 nie mogą być zapisane w pamięci MFC10 tylko w pamięci instrumentu TYROS (flash ROM) jako szablon MIDI.

- skojarzenie pary: numer nuty/funkcja instrumentu Tyros
- skojarzenie pary: numer komunikatu control change/zmiana parametru w instrumencie Tyros.

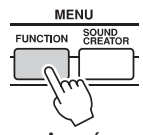
Jeśli nie korzystają Państwo z kontrolera MFC10, wówczas odpowiednie wartości nut MIDI i komunikatów control change, możecie podawać za pomocą innych urządzeń MIDI (np. komputera, sekwencera lub klawiatury sterującej) celem zdalnego sterowania instrumentem Tyros. Proszę upewnić się, że wybrany został właściwy kanał MIDI.

Edycja ustawień globalnych i inne ważne ustawienia – menu Function

Menu przywoływane przyciskiem [FUNCTION] daje dostęp do rozmaitych funkcji dotyczących instrumentu jako całości. Dzięki nim możliwe jest daleko idące dostosowanie Tyrosa do Państwa potrzeb i oczekiwań.

Podstawowa procedura (menu Function)

1



Proszę nacisnąć przycisk [FUNCTION].



2 Proszę za pomocą odpowiedniego przycisku ekranowego wybrać menu.

Strona 150
Strona 92
Strona 108 i 112
Strona 152
Strona 128 i 151



Strona 154
Strona 151
Strona 145
Strona 156

Niektóre z tych funkcji są wyjaśnione w innych rozdziałach instrukcji i zawierają odnośniki do odpowiednich stron.

UWAGA

- Procedura zapisu ustawień różni się w zależności od wybranego menu. Więcej szczegółów znajduje się na stronach opisujących menu oraz w tabeli Parameter Chart w oddzielnej książeczce „Data List”.



3 Proszę dokonać edycji parametrów na odpowiednich ekranach.

Strojenie

Poniższe wyjaśnienia dotyczą przywołania strony „MASTER TUNE/SCALE TUNE” w kroku #2 procedury podstawowej opisaną powyżej.

MASTER TUNE

Ekran [FUNCTION] → MASTER TUNE/SCALE TUNE → MASTER TUNE pozwala precyzyjnie dostroić instrument w zakresie od 414.8 do 466.8 Hz przy pomocy przycisków ekranowych „góra” i „dół”; dzięki temu strój Tyrosa można dostosować do innych instrumentów. Aby przywrócić fabryczny strój 440 Hz proszę jednocześnie nacisnąć oba przyciski.

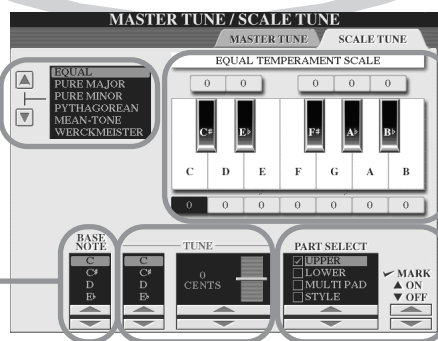
Proszę pamiętać, że funkcja Tune nie ma wpływu na zestawy perkusyjne oraz brzmienia efektowe (SFX).

SCALE TUNE

Ekran [FUNCTION] → MASTER TUNE/SCALE TUNE → MASTER TUNE pozwala dobrać system strojenia (temperowania) instrumentu. Oznacza to możliwość strojenia każdej nuty w oktawie z precyzją jednego centa (1 cent = 1/100 półtonu) oddzielnie dla każdej partii. Jest to szczególnie przydatne podczas wykonywania muzyki z innych epok lub innych kultur, używających odmiennych skal.

Wybór typu skali, umożliwiający szybkie przywołanie fabrycznych ustawień strojenia.

Wybór pierwszego stopnia skali. Po zmianie pierwszego stopnia rejestr klawiatury jest transponowany z zachowaniem oryginalnych interwałów pomiędzy stopniami wybranej skali.



Wybór stopnia skali i strojenie.

UWAGA

- Ustawienia Scale Tune mogą być zapisane w pamięci rejestracyjnej.

Aktualna wartość strojenia każdego dźwięku skali pokazywana jest w okienku pod lub nad wyświetlaną makietą klawiatury.

Zaznaczenie odpowiedniego pola określa partię, której będzie przypisany schemat strojenia.

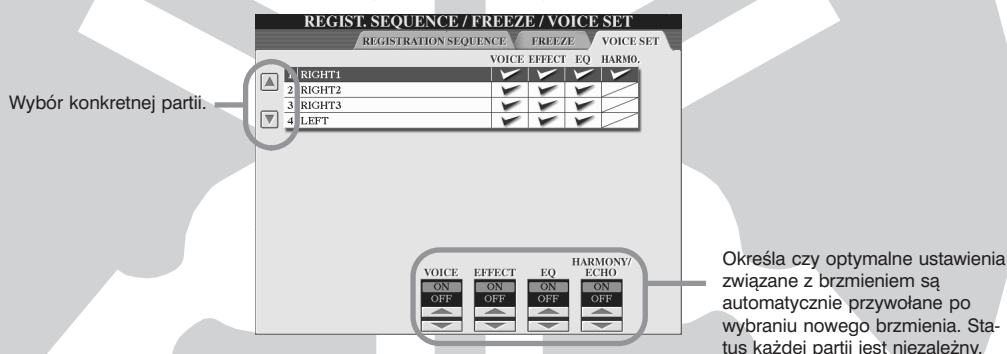
Typy fabrycznych skal

Nazwa skal	Opis
Equal Temperament	Strój „uśredniający” rozmiar wszystkich interwałów i brzmienie poszczególnych tonacji, wykorzystywany w muzyce europejskiej przez ostatnie 200 lat, stanowiący standard stroju większości instrumentów elektronicznych.
Pure Major/ Pure Minor	Strój ten gwarantuje idealne zestrojenie większości interwałów skali durowej/molowej (w szczególności wielkiej/malej tercji i kwinty czystej). Najlepiej słycać go w wykonaniach wokalnych chórów a capella.
Pythagorean	Strój zaprojektowany przez znanego greckiego filozofa składa się z serii kwint czystych „zwinionych” w obrębie jednej oktawy. Interwał tercji jest w tym systemie „niestabilny”, ale kwarty i kwinty brzmią wyśmienicie.
Mean-Tone	Utworzony poprzez modyfikację stroju pitagorejskiego z ulepszonym brzmieniem tercji wielkiej. Szczególnie popularny w okresie od XVI do XVIII wieku.
Werckmeister/ Kirnberger	Współczesny Bachowi Andreas Werckmeister, a równocześnie z nim Johan Philipp Kirnberger stworzyli system strojenia umożliwiający grę na instrumentach klawiszowych w dowolnej tonacji. Każda z nich zachowuje jednak swój unikalny charakter.
Arabic 1, 2	Strój/stroje charakterystyczne dla muzyki Bliskiego Wschodu.

Funkcja Voice Set

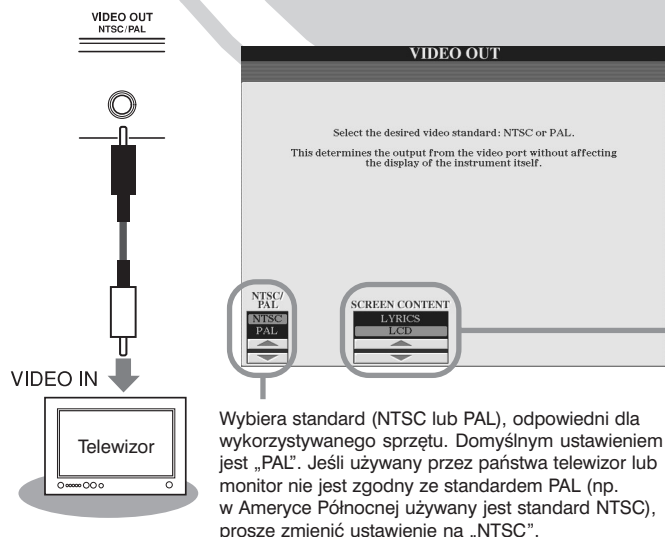
Poniżej opisano parametry funkcji Voice Set, przywoływane za pomocą [FUNCTION] → REGISTRATION MEMORY/ FREEZE/VOICE SET → VOICE SET.

Podczas zmieniania brzmienia (wybierania pliku brzmienia) automatycznie przywoływane są najlepsze ustawienia – takie same, jak wybrane w kreatorze brzmień. Przy pomocy tego ekranu można określić dla każdej partii status (włączony/ wyłączony) funkcji Voice Set. Zalecane jest ustawienie wartości „ON” dla wszystkich partii.



Ustawienia Video Out

Poniżej opisano parametry Video Out, przywoływane w kroku #2 procedury podstawowej, opisanej na stronie 150. W celu wyświetlenia słów i akordów utworu na większym ekranie, do Tyrosa można podłączyć telewizor lub monitor.



UWAGA

- Niekiedy na ekranie mogą się pojawiać migające linie równoległe. Nie musi to jednak oznaczać nieprawidłowego działania; można zminimalizować ten efekt zmieniając parametry Character Color lub Background Color. Aby osiągnąć najlepsze rezultaty, proszę również spróbować regulacji kolorów w telewizorze.
- Proszę unikać długotrwałego patrzenia na ekran telewizora, ponieważ może to doprowadzić do uszkodzenia wzroku. Proszę co jakiś czas robić krótkie przerwy, zwracając wzrok na odległe obiekty.
- Proszę pamiętać, że nawet pomimo optymalnego doboru parametrów, używany przez Państwa monitor może nie pokazywać zawartości ekranu Tyrosa zgodnie z oczekiwaniami (np. rozmiar obrazu może nie pasować do ekranu, litery mogą być niewyraźne albo kolory mogą się różnić).

Określa, jakie dane będą wysyłane na ekran urządzenia, podłączonego do gniazda Video Out.

LYRICS

Na ekranie urządzenia, podłączonego do gniazda Video Out wyświetlany jest tylko tekst utworu – niezależnie od tego, jaki obraz jest obecnie wyświetlany na ekranie LCD. Pozwala to na wybór innych ekranów bez zmiany wyświetlanego tekstu.

LCD

Na ekranie urządzenia, podłączonego do gniazda Video Out będzie się znajdował obraz identyczny, jak na ekranie LCD.

Ustawienia Controller

Poniżej opisano parametry Controller, przywoływane w kroku #2 procedury podstawowej, opisanej na stronie 150. Ten ekran pozwala dokonać ustawień dotyczących kontrolerów, w które jest wyposażony Tyrosa (włączając w to pokrętła Pitch Bend i modulacji) jak również dołączonych do instrumentu (np. kontrolery nożne).

FOOT PEDAL

Przy pomocy menu [FUNCTION] → CONTROLLER → FOOT PEDAL można przypisać różne funkcje każdemu kontrolerowi nożnemu (ciągłemu lub przełączanemu) podłączonemu do Tyrosa.

— ASSIGNABLE FOOT PEDAL —
1 (SUSTAIN) 2 (OSP VARIATION) 3 (VOLUME)

Przełącznik FC4 Przełącznik FC5 Kontroler ciągły FC7 (opcjonalny)

Określa konkretny pedał, któremu można przypisać funkcję.

Określa funkcję, która będzie przypisana wybranemu pedałowi.

UWAGA

- Kontrolery FC4, FC5 oraz FC7 mogą być podłączone do dowolnego z tych trzech gniazd.

Jeśli to potrzebne, proszę ustawić odpowiednie wartości parametrów, związanych z funkcją. Wyświetlane parametry różnią się w zależności od wybranej funkcji.

Operacja włączania i wyłączania pedału może się różnić w zależności od konkretnego modelu, który podłączy Państwo do Tyrosa. Np. naciśnięcie jednego pedału może powodować włączanie funkcji, podczas gdy w drugim może być odwrotnie. Jeśli zajdzie potrzeba, za pomocą tego przełącznika można odwrócić działanie pedału.

Lista funkcji, które mogą być kontrolowane przy użyciu pedałów (przełączanych lub ciągłych)

VOLUME*	Umożliwia użycie ciągłego kontrolera nożnego w charakterze pedału głośności. Efekt działania pedału może być ustalony niezależnie dla każdej z partii klawiatury.
SUSTAIN	Standardowa funkcja podtrzymania dźwięku. Po naciśnięciu pedału uderzone dźwięki charakteryzują się wydłużonym czasem wybrzmiewania. Zwolnienie pedału powoduje natychmiastowe wytłumienie wszystkich podtrzymanych dźwięków. Efekt działania pedału może być ustalony niezależnie dla każdej z partii klawiatury. Jeśli pedał zostanie naciśnięty i zwolniony w pokazany sposób, podtrzymane będą wszystkie dźwięki.
SOSTENUTO	W momencie naciśnięcia pedału podtrzymywane są wszystkie aktualnie brzmiące dźwięki (tak jak w przypadku funkcji SUSTAIN), jednakże wszystkie dźwięki zagrane po naciśnięciu pedału nie będą podtrzymywane. Umożliwia to np. podtrzymanie uderzonego akordu podczas gdy kolejne dźwięki mogą być grane „staccato”. Efekt działania pedału może być ustalony niezależnie dla każdej z partii klawiatury. Jeśli pedał zostanie naciśnięty i zwolniony w pokazany sposób, podtrzymany będzie tylko pierwszy dźwięk.
SOFT	Naciśnięcie pedału powoduje lekkie obniżenie poziomu głośności i delikatną zmianę barwy brzmienia. Efekt działania pedału może być ustalony niezależnie dla każdej z partii klawiatury.
GLIDE	Po naciśnięciu pedału wysokość dźwięku ulega zmianie, a po zwolnieniu pedału powraca płynnie do oryginalnej wysokości. Funkcja pozwala na dostosowanie następujących parametrów: - UP/DOWN – określa kierunek zmiany wysokości dźwięku – podnoszenie lub obniżanie. - RANGE – określa zakres zmian w półtonach - ON SPEED – określa szybkość zmiany po naciśnięciu pedału - OFF SPEED – określa szybkość zmiany po zwolnieniu pedału - LEFT, RIGHT 1, 2, 3 – włącza i wyłącza efekt dla określonej partii
PORTAMENTO	Naciśnięcie pedału powoduje włączenie efektu portamento (płynnej zmiany wysokości dźwięku). Efekt ten działa tylko w przypadku nut zagranych legato. Czas efektu portamento określić można za pośrednictwem ekranu MIXING CONSOLE. Efekt działania pedału może być ustalony niezależnie dla każdej z partii klawiatury.

PITCHBEND*	Umożliwia użycie ciągłego kontrolera nożnego w charakterze pokrętki [PITCH BEND]. Funkcja pozwala na dostosowanie następujących parametrów: • UP/DOWN – określa kierunek zmiany wysokości dźwięku – podnoszenie lub obniżanie. • RANGE – określa zakres zmian w półtonach • LEFT, RIGHT 1, 2, 3 – włącza i wyłącza efekt dla określonej partii
MODULATION*	Umożliwia użycie ciągłego kontrolera nożnego w charakterze pokrętki [MODULATION].
DSP VARIATION	Funkcja analogiczna do działania przycisku [VARIATION] na panelu instrumentu. Efekt działania pedału może być ustalony niezależnie dla każdej z partii klawiatury. Może dotyczyć zarówno aktualnej partii klawiatury, jak i kilku wybranych.
HARMONY/ECHO	Funkcja analogiczna do działania przycisku [HARMONY/ECHO] na panelu instrumentu.
VOCAL HARMONY	Funkcja analogiczna do działania przycisku [VOCAL HARMONY] na panelu instrumentu.
TALK	Funkcja analogiczna do działania przycisku [TALK] na panelu instrumentu.
SCORE PAGE +	W czasie gdy odtwarzanie jest zatrzymane możliwe jest podejście kolejnej strony zapisu nutowego (tylko jednej).
SCORE PAGE -	W czasie gdy odtwarzanie jest zatrzymane możliwe jest podejście poprzedniej strony zapisu nutowego (tylko jednej).
SONG START/STOP	Pełni identyczną funkcję jak przycisk SONG [START/STOP].
STYLE START/STOP	Pełni identyczną funkcję jak przycisk STYLE [START/STOP].
TAP TEMPO	Funkcja analogiczna do działania przycisku [TAP TEMPO].
SYNC START	Funkcja analogiczna do działania przycisku [SYNC START].
SYNC STOP	Funkcja analogiczna do działania przycisku [SYNC. STOP].
INTRO 1	Funkcja analogiczna do działania przycisku [INTRO I].
INTRO 2	Funkcja analogiczna do działania przycisku [INTRO II].
INTRO 3	Funkcja analogiczna do działania przycisku [INTRO III].
MAIN A	Funkcja analogiczna do działania przycisku [MAIN A].
MAIN B	Funkcja analogiczna do działania przycisku [MAIN B].
MAIN C	Funkcja analogiczna do działania przycisku [MAIN C].
MAIN D	Funkcja analogiczna do działania przycisku [MAIN D].
FILL DOWN	Umożliwia uruchomienie łącznika i przejście do poprzedniej odmiany głównej.
FILL SELF	Umożliwia uruchomienie łącznika i powrót do tej samej odmiany głównej.
FILL BREAK	Umożliwia uruchomienie łącznika BREAK i powrót do tej samej odmiany głównej.
FILL UP	Umożliwia uruchomienie łącznika i przejście do kolejnej odmiany głównej.
ENDING1	Funkcja analogiczna do działania przycisku [ENDING I/rit.].
ENDING2	Funkcja analogiczna do działania przycisku [ENDING II/rit.].
ENDING3	Funkcja analogiczna do działania przycisku [ENDING III/rit.].
FADE IN/OUT	Funkcja analogiczna do działania przycisku [FADE IN/OUT].
FING/ON BASS	Możliwe jest przełączanie przy użyciu pedału pomiędzy metodami palcowania FINGERED i ON BASS (s. 108).
BASS HOLD	Naciśnięcie pedału spowoduje, że dźwięk basu automatycznego akompaniamentu zostanie przytrzymany nawet po zmianie akordu. Funkcja ta nie działa w przypadku metody FULL KEYBOARD.
PERCUSSION	Naciskanie pedału spowoduje wyzwalanie instrumentu perkusyjnego wybranego za pośrednictwem przycisków ekranowych [ASSIGN].
RIGHT1 ON/OFF	Funkcja analogiczna do działania przycisku [RIGHT 1] na panelu instrumentu.
RIGHT2 ON/OFF	Funkcja analogiczna do działania przycisku [RIGHT 2] na panelu instrumentu.
RIGHT3 ON/OFF	Funkcja analogiczna do działania przycisku [RIGHT 3] na panelu instrumentu.
LEFT ON/OFF	Funkcja analogiczna do działania przycisku [LEFT] na panelu instrumentu.
OTS+	Naciśnięcie pedału spowoduje przywołanie kolejnej konfiguracji One Touch Setting.
OTS-	Naciśnięcie pedału spowoduje przywołanie poprzedniej konfiguracji One Touch Setting.

* Najlepsze rezultaty osiągane są przy użyciu opcjonalnego pedału firmy YAMAHA, model FC7.

UWAGA

- Funkcje *Sostenuto* i *Portamento* nie dotyczą brzmień *Organ Flutes*, nawet jeśli zostały im przypisane.

■ KEYBOARD/PANEL

Ekran [FUNCTION] → CONTROLLER → KEYBOARD/PANEL pozwala ustawiać parametry związane z klawiaturą i pokrętką modulacji.

● INITIAL TOUCH strona 81

Funkcja Initial Touch może być włączana i wyłączana niezależnie dla każdej partii i posiada następujące parametry:

TOUCH	Tutaj ustalany jest poziom czułości klawiatury na dynamikę gry.
	HARD 2 Ustawienie wymaga bardzo silnego uderzenia w klawisze dla uzyskania efektu maksymalnej głośności. HARD 1 Ustawienie wymaga dosyć silnego uderzenia w klawisze dla uzyskania efektu maksymalnej głośności. NORMAL Standardowe ustawienie czułości klawiatury na siłę uderzenia w klawisze. SOFT 1 Maksymalna głośność osiągana jest już przy stosunkowo niedużej sile uderzenia w klawisze. SOFT 2 Maksymalna głośność osiągana jest już przy bardzo niewielkiej sile uderzenia w klawisze.
TOUCH OFF LEVEL	Tutaj określana jest wielkość „stałej” siły uderzenia, gdy dynamika klawiatury jest wyłączona.

● AFTER TOUCH strona 81

Funkcja After Touch może być włączana i wyłączana niezależnie dla każdej partii i posiada następujące parametry:

TOUCH	Tutaj ustalany jest poziom czułości klawiatury na docisk.
	HARD Ustawienie wymaga bardzo silnego docięnięcia klawisze dla uzyskania efektu zmiany ci. NORMAL Standardowe ustawienie czułości klawiatury na siłę docisku. SOFT Maksymalna efekt jest osiągany już przy bardzo niewielkiej sile docisku.

● MODULATION WHEEL strona 82

Można określić, czy efekt działania pokrętki modulacji ma wpływa na dźwięki wybranej partii.



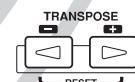
● TRANSPOSE ASSIGN strona 82

Funkcja umożliwia określenie, które partie będą reagować na przyciski [TRANSPOSE].

KEYBOARD	W tym przypadku przyciski [TRANSPOSE] wpływają tylko na transpozycję partii klawiaturowych, akompaniamenty oraz frazy Multi Pad.
SONG	W tym przypadku przyciski [TRANSPOSE] przyciski wpływają tylko na transpozycję odtwarzanego utworu.
MASTER	W tym przypadku przyciski [TRANSPOSE] przyciski wpływają na transpozycję całego stroju instrumentu (a więc i na partie klawiaturowe, i na akompaniamenty, i na utwory).

Mogą Państwo sprawdzić prawidłowość ustawień na ekranie przywoływanym przyciskiem [TRANSPOSE].

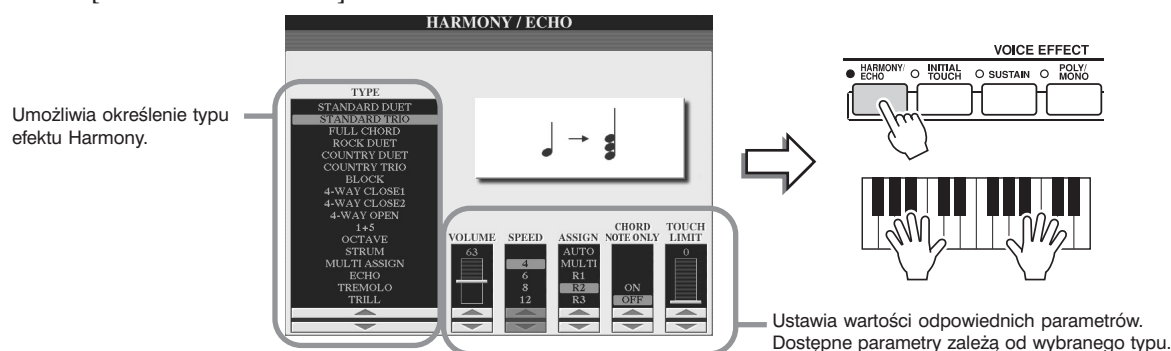
Proszę pamiętać, że transpozycja nie obejmuje brzmień będących zestawami perkusyjnymi lub efektowymi (Drum/SFX Kit).



Konfiguracja efektów Harmony i Echo

Krótki przewodnik na stronie 39

Poniższe objaśnienia dotyczą przywołania ekranu „HARMONY/ECHO” w kroku #3 procedury podstawowej ze strony 150. Ekran ten umożliwia ustawienie parametrów związanych z efektem Harmony/Echo, włączanym dla partii klawiaturowych przyciskiem [HARMONY/ECHO].



TYPE

Typy efektów Harmony/Echo dzielą się na następujące grupy, w zależności od zastosowanego efektu:

Harmony:

Służą do generowania harmonii dla nuty zagranej w prawej sekcji klawiatury w oparciu o akord zagraną w sekcji lewej ręki (proszę zauważyć, że typy „1+5” oraz „Octave” nie wykorzystują informacji o akordzie).

Multi Assign:

Ten typ jest specjalnie przeznaczony do akordów granych w prawej sekcji klawiatury.

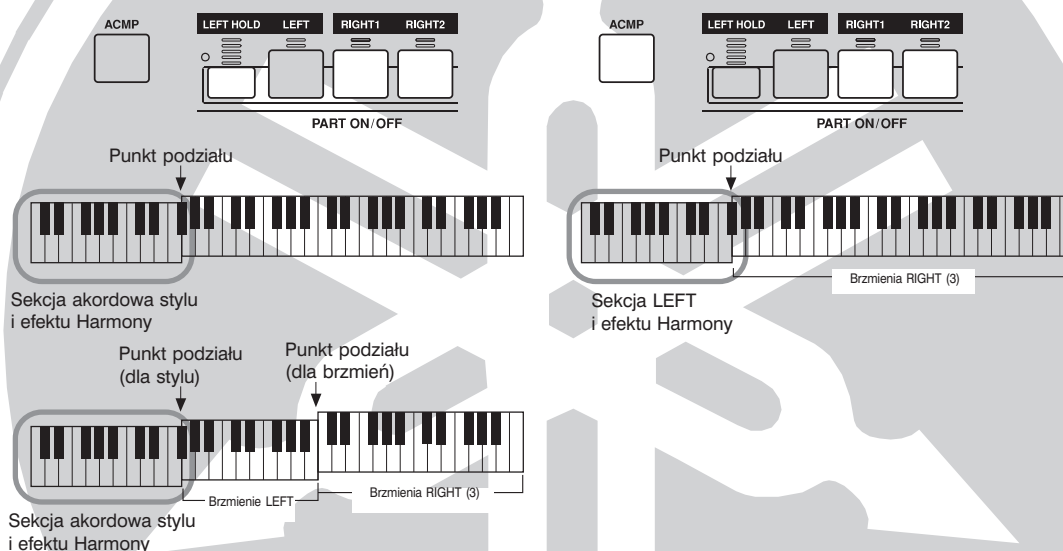


Echo:

Służą do generowania harmonii dla nuty zagranej w prawej sekcji klawiatury w oparciu o aktualne tempo.

Typy Harmony

Jeśli wybrano typ Harmony, generowana jest harmonia dla nuty zagranej w prawej sekcji klawiatury w oparciu o akord zagraną w sekcji lewej ręki – odpowiednio dla wybranego typu.



Typy Echo

Jeśli wybrano typ Harmony, odpowiedni efekt (echo, tremolo, tryl) są stosowane do nuty zagranej w prawej sekcji klawiatury – zgodnie z obowiązującym tempem, niezależnie od statusu przycisku [ACMP] i sekcji LEFT. Proszę pamiętać, że efekt trylu w przypadku zagrania dwóch nut spowoduje wykonanie trylu właśnie przy pomocy tych nut.

Multi Assign

Efekt Multi Assign przypisuje jednocześnie zagrane nuty trzem brzmieniom prawej sekcji klawiatury. Oznacza to, że zagranie akordu (trójdźwięku) spowoduje zagranie najniższej nuty brzmieniem RIGHT 3, środkowej – brzmieniem RIGHT 2, zaś najwyższej – brzmieniem RIGHT 3. Na efekt Multi Assign nie ma wpływu status przycisku [ACMP] i sekcji LEFT.



Parametry efektów

VOLUME

Umożliwia określenie głośności nut, generowanych przez efekt Harmony/Echo. Nie dotyczy typu Multi Assign.

SPEED

Umożliwia określenie szybkości efektów Echo, Tremolo i Trill. Parametr jest dostępny tylko wtedy, gdy wybranym typem efektu jest jeden z algorytmów Echo, Tremolo lub Trill.

ASSIGN

Określa partię, której brzmienia będą używały generowane przez efekt nuty. Nie dotyczy typu Multi Assign.

CHORD NOTE ONLY

Po włączeniu tego parametru harmonizowane będą jedynie dźwięki akordowe. Dostępny tylko dla typów Harmony.

TOUCH LIMIT

Określa najmniejszą wartość Velocity, przy której będzie działał wybrany efekt Harmony/Echo. Umożliwia to bardziej kreatywne jego wykorzystanie, np. do tworzenia harmoniczných. Nie dotyczy typu Multi Assign.

Pozostałe ustawienia – Utility

Poniższe objaśnienia odnoszą się do przywołania ekranu „UTILITY” w kroku #2 procedury podstawowej ze strony 150.

■ CONFIG 1

Poniższe parametry są dostępne na stronie [FUCNTION] → UTILITY → CONFIG1.

● Definiowanie czasów Fade In/Fade Out i Fade Out Hold (strona 109)

FADE IN TIME	Określa czas potrzebny do osiągnięcia maksymalnego poziomu głośności (Fade In). Regulacja obejmuje zakres 0-20.0 sekund.
FADE OUT TIME	Określa czas potrzebny do osiągnięcia minimalnego poziomu głośności (Fade Out). Regulacja obejmuje zakres 0-20.0 sekund.
FADE OUT HOLD TIME	Określa czas podtrzymania stałego poziomu głośności po uruchomieniu procedury Fade Out (Fade Out Hold). Regulacja obejmuje zakres 0-5.0 sekund.

● Metronome

Metronom wytwarza stukający dźwięk, podając precyzyjne tempo podczas ćwiczenia lub analizowania rytmów. Metronom jest uruchamiany przyciskiem METRONOME [START/STOP]. Zmiany tempa wprowadza się za pomocą przycisków [TEMPO] (strona 109); metronom wyłącza się po ponownym naciśnięciu przycisku METRONOME [START/STOP].



VOLUME	Głośność dźwięku metronomu.
SOUND	Określa, czy pierwsza miara ma być akcentowana dźwiękiem dzwonka.
TIME SIGNATURE	Metrum pracy metronomu. Po uruchomieniu odtwarzania akompaniamentu bądź stylu metrum dostosowywane jest automatycznie do odtwarzanych danych.

● Parameter Lock

Funkcja jest wykorzystywana do zablokowania wybranych parametrów tak, aby mogły być dostępne jedynie za pośrednictwem bezpośrednich operacji na panelu instrumentu (tzn. bez udziału pamięci rejestracyjnej, ONE TOUCH SETTING, muzycznej bazy danych, MIDI czy danych sekwencji).

Jeśli np. zablokowany jest parametr Split Point, jego wartość nie może być zmieniona za pomocą pamięci rejestracyjnej, ustawienia One Touch Settings lub Music Findera. Można jednak zmienić tę wartość przy pomocy ekranu [FUNCTION] → SPLIT POINT.

● Parametry funkcji Tap (strona 109)

Parametry umożliwiające wybór instrumentu perkusyjnego (oraz jego głośności), którego dźwięk towarzyszyć będzie nabijaniu tempa przy użyciu funkcji Tap Start.

■ CONFIG 2

Poniższe parametry są dostępne na stronie [FUCNTION] → UTILITY → CONFIG2.

● Display Voice Number

Umożliwia określenie sposobu wyświetlania brzmień na ekranie wyboru brzmienia (ekran Open/Save). Wyświetlanie w formacie Bank MSB/LSB/Numer (ustawienie „ON”) może być przydatne, gdy korzystają Państwo z zewnętrznego urządzenia MIDI.

● Speaker

Określa status opcjonalnego głośnika.

HEADPHONE SW	Głośnik działa normalnie, jednak jest odcinany po włożeniu wtyku słuchawkowego do gniazda słuchawek.
ON	Głośnik jest zawsze włączony.
OFF	Głośnik jest zawsze wyłączony.

■ DISK

Operacje związane z obsługą dysków przez Tyrosa znajdują się w menu [FUNCTION] → UTILITY → DISK.

Kompatybilne typy dysków

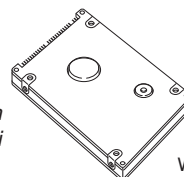
● Dyskietki



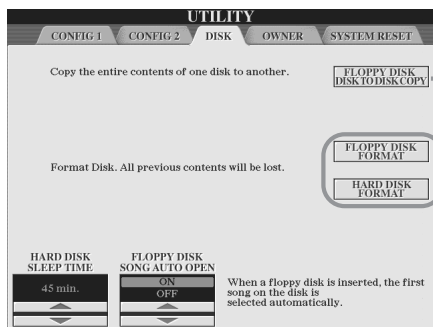
WAŻNE

- Proszę zapoznać się z rozdziałem „Korzystanie z dyskietek i stacji dyskietek” na stronie 6.

● Wewnętrzny dysk twardy (instalowany opcjonalnie)



W więcej szczegółów na temat montowania dysku znajduje się na stronie 162.



Kopiowanie z dyskietki na dyskietkę (opis poniżej).

Formatowanie dyskietki (opis poniżej).

OSTRZEŻENIE

Formatowanie dysku powoduje nieodwracalne usunięcie z niego wszystkich danych. Proszę się upewnić, że na formatowanym dysku nie znajdują się żadne cenne dane.

Włącza i wyłącza funkcję Song Auto Open. Jeśli funkcja jest włączona, Tyros po włożeniu dyskietki automatycznie otwiera pierwszy utwór.

Opcjonalnie montowany dysk twardy przejdzie w tryb uśpienia po określonym czasie nieaktywności – aby przedłużyć jego czas używania oraz zminimalizować szum. Parametr określa czas, po którym dysk „zasypia”.

UWAGA

- Nie można kopiować między sobą dyskietek 2DD i dyskietek 2HD. Przed rozpoczęciem kopiowania proszę się upewnić, że obie dyskietki są tego samego typu.
- Komercyjne utwory są chronione prawami autorskimi, zatem ich kopiowanie jest zabronione. Niektóre utwory są celowo zabezpieczone przed kopiowaniem i nie ma możliwości ich skopiowania nie jest usterką Tyrosa.

● Kopiowanie z dyskietki na dyskietkę

Operacja ta pozwala zabezpieczyć cenne dane, kopiując je z jednej dyskietki na drugą. Jak pokazuje poniższa procedura dane z dyskietki źródłowej wczytywane są najpierw do pamięci wewnętrznej instrumentu, a następnie kopiowane na dyskietkę docelową.

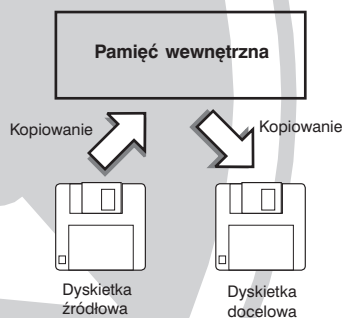
▶ 1 Proszę czystą dyskietkę docelową i umieścić dyskietkę źródłową w stacji.

▶ 2 Proszę nacisnąć przycisk ekranowy [FLOPPY DISK TO DISK COPY] na ekranie [FUNCTION] → UTILITY → DISK.

W ten sposób rozpoczyna się proces kopiowania danych z dyskietki źródłowej do pamięci Tyrosa. Po jego zakończeniu pojawi się monit o zamianę dyskietek.

▶ 3 Proszę wyjąć dyskietkę źródłową i umieścić w stacji dyskietkę docelową.

W ten sposób rozpoczyna się proces kopiowania danych z pamięci Tyrosa na dyskietkę docelową. Proszę pamiętać, że jeśli na dyskietce źródłowej zawarta jest duża ilość danych, może być konieczne kilkakrotne zamienianie dyskietek w stacji, przeprowadzone zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie. Po zakończeniu operacji kopiowania na ekranie pojawi się stosowny komunikat.



● Formatowanie dysków (FLOPPY DISK FORMAT, HARD DISK FORMAT)

Przygotowanie czystych dyskietek (3,5 cala, typ 2HD/2DD) lub opcjonalnie instalowanego twardego dysku (strona 162) do pracy z Tyrosem jest nazywane formatowaniem. Funkcja ta pozwala również szybko usunąć niepotrzebne pliki z wcześniej sformatowanego dysku. Proszę jednak zachować ostrożność, ponieważ operacja ta usuwa nieodwracalnie wszystkie dane, zawarte na dysku. Po formatowaniu pojemność dyskietki 2HD wynosi 1,44 MB, zaś dyskietki 2DD – 720 KB.

Jeśli chcą Państwo sformatować dyskietkę, proszę po włożeniu dyskietki do stacji nacisnąć przycisk ekranowy [FLOPPY DISK FORMAT], dostępny na ekranie [FUNCTION] → UTILITY → DISK, a następnie postępować zgodnie z instrukcjami na ekranie.

Jeśli chcą Państwo sformatować twardy dysk, proszę po zainstalowaniu twardego dysku nacisnąć przycisk ekranowy [HARD DISK FORMAT], dostępny na ekranie [FUNCTION] → UTILITY → DISK, a następnie postępować zgodnie z instrukcjami na ekranie.

UWAGA

- Tyros podczas formatowania twardego dysku może założyć tylko jedną partycję; nie można tworzyć kilku partycji. Jeśli jednak w Tyrosie zostanie zainstalowany twardy dysk, wcześniej sformatowany i podzielony na kilka partycji (np. przy pomocy PSR-9000 lub PSR-9000 Pro), Tyros może korzystać z maksymalnie czterech partycji na twardym dysku.

■ Inne ustawienia użytkownika – ekran OWNER

Przy pomocy ekranu [FUNCTION] → UTILITY → OWNER mogą Państwo dostosować Tyrosa do swoich upodobań – np. wpisując swoje imię lub importując własne tła.

● OWNER NAME

Aby wpisać swoje imię, proszę nacisnąć przycisk ekranowy [OWNER NAME]. Więcej szczegółów na ten temat znajduje się na stronie 70. Imię użytkownika jest wyświetlane automatycznie po włączeniu instrumentu.

Po wpisaniu imienia proszę nacisnąć przycisk [EXIT], aby wyjść z ekranu UTILITY, a następnie wyłączyć instrument i włączyć go ponownie. Zobacz Państwo wpisane imię, znajdujące się na dole ekranu.



● LANGUAGE

Określa język, używany do wyświetlania komunikatów. Po dokonaniu zmiany wszystkie komunikaty będą wyświetlane w wybranym języku.

Jeśli wybrano opcję „JAPANESE”, a następnie zmieniono ją na jedną z opcji zachodnich, znaki kanji oraz kana w nazwach plików zapisanych na dysku zostaną zamienione na litery zachodniego alfabetu.

● MAIN PICTURE

Ta funkcja pozwala wybrać ulubiony obrazek jako tło ekranu Main. Proszę nacisnąć przycisk ekranowy [MAIN PICTURE], dostępny na ekranie [FUNCTION] → UTILITY → OWNER aby przywołać ekran Open/Save obrazów tła. Mogą Państwo wybrać jeden z fabrycznych obrazów, znajdujących się w pamięci Preset. Po wybraniu obrazu proszę nacisnąć przycisk [EXIT], aby wyjść z ekranu UTILITY. Zobacz Państwo nowo wybrany obraz jako tło ekranu Main.

Korzystanie z własnych obrazów

Jakkolwiek w pamięci Tyrosa znajduje się wiele różnych obrazów, mogą Państwo załadować do pamięci Tyrosa własne tła. Proszę jednak wziąć pod uwagę następujące warunki:

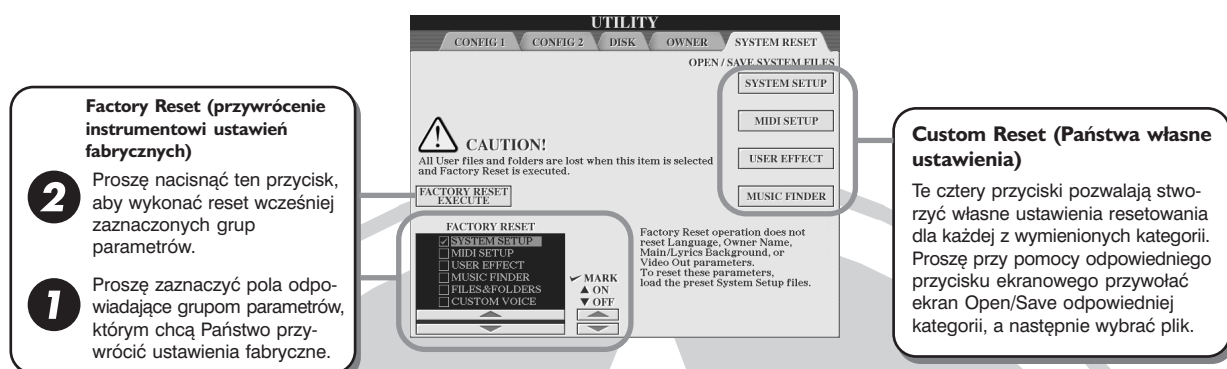
- Jako obrazy tła można wykorzystać jedynie pliki bitmap (.BMP).
- Proszę się upewnić, że rozmiar obrazka nie jest większy niż 640 na 480 pikseli. Mniejsze obrazki są automatycznie kopiowane i ustawiane sąsiadująco.
- Jeśli wybiorą Państwo plik obrazu znajdujący się na dyskiecie, pojawianie się tła może chwilę trwać. Jeśli chcą Państwo skrócić ten czas, proszę skopiować plik obrazu z dyskiety do pamięci User za pomocą ekranu Open/Save.
- Jeśli wybiorą Państwo plik obrazu znajdujący się na dyskiecie, po ponownym włączeniu instrumentu wybrane tło nie będzie wyświetlane, dopóki w stacji nie zostanie umieszczony dysk zawierający plik tła.

UWAGA

- Wyjaśnienia dotyczące plików obrazów dotyczą również obrazów tła dla ekranu Song Lyric.

System Reset

Poniższe objaśnienia dotyczą ekranu [FUNCTION] → UTILITY → SYSTEM RESET.



Factory Reset – przywracanie instrumentowi ustawień fabrycznych

Ta funkcja pozwala przywrócić Tyrosowi oryginalny stan „fabryczny”. Przed wykonaniem tej operacji mogą Państwo określić, którym z sześciu podanych niżej grup parametrów zostaną przywrócone ich oryginalne ustawienia.

SYSTEM SETUP	Przywraca ustawienia fabryczne parametrom System Setup. Mogą to także Państwo zrobić, trzymając najwyższy klawisz (C7) wciśnięty podczas włączania instrumentu. Informacje na temat ustawień z grupy System Setup znajdują się w oddzielnej książeczce Data List.
MIDI SETUP	Przywraca oryginalne ustawienia MIDI, włączając w to szablony MIDI, znajdujące się w pamięci User (zostają zastąpione fabrycznymi).
USER EFFECT	Przywraca fabryczne ustawienia procesorów efektów, resetując stworzone przez użytkownika typy efektów, ustawienia głównego korektora, kompresora oraz typy harmonii wokalne stworzone za pomocą konsoli miksera.
MUSIC FINDER	Przywraca oryginalne ustawienia wpisów Music Findera (strona 127).
FILES & FOLDERS	Usuwa wszystkie pliki i foldery z pamięci User.
CUSTOM VOICE	Usuwa brzmienia Custom (strona 79) z pamięci Preset.

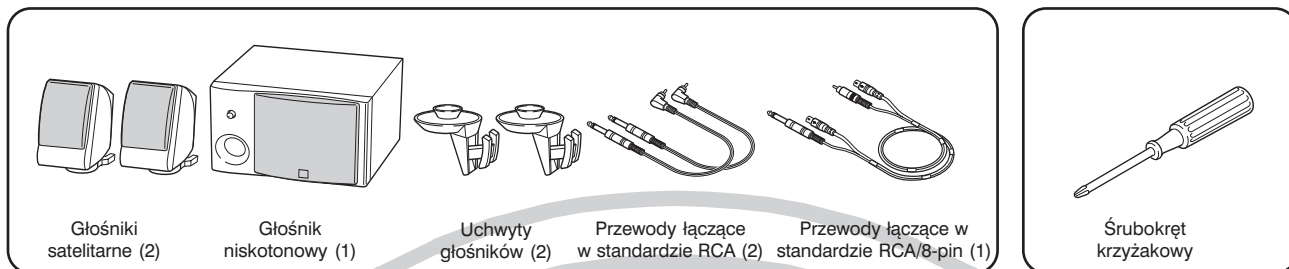
Custom Reset – przywoływanie własnych ustawień

Poniżej opisane zostały cztery kategorie, których ustawienia (dokonane przez Państwa) mogą być przywołane z plików, wcześniej zapisanych w pamięci User lub Drive.

SYSTEM SETUP	Parametry ustawiane głównie na ekranach [FUNCTION] → UTILITY oraz ustawienia dotyczące mikrofonu są traktowane jako pojedynczy plik. Informacje na temat ustawień z grupy System Setup znajdują się w oddzielnej książeczce Data List.
MIDI SETUP	Ustawienia MIDI, w tym szablony MIDI znajdujące się w pamięci User są traktowane jako pojedynczy plik
USER EFFECT	Ustawienia procesorów efektów, takie jak stworzone przez użytkownika typy efektów, ustawienia głównego korektora, kompresora oraz typy harmonii wokalne stworzone za pomocą konsoli miksera są obsługiwane jako pojedynczy plik (strona 65).
MUSIC FINDER	Wszystkie wpisy Music Findera są traktowane jako pojedynczy plik (strona 127).

Instalacja dodatkowych zestawów głośnikowych

Proszę upewnić się, że mają Państwo do dyspozycji wszystkie elementy wchodzące w skład zestawu TSR-MS01 oraz że jesteście w posiadaniu śrubokręta z końcówką w systemie krzyżowym.



- ▶ **1** Proszę wyłączyć zasilanie instrumentu i odłączyć przewód zasilający. Proszę również upewnić się, że instrument nie jest połączony z żadnymi innymi urządzeniami zewnętrznymi.
- ▶ **2** Proszę wykręcić 4 śruby instalacyjne znajdujące się na tylnej ścianie instrumentu.

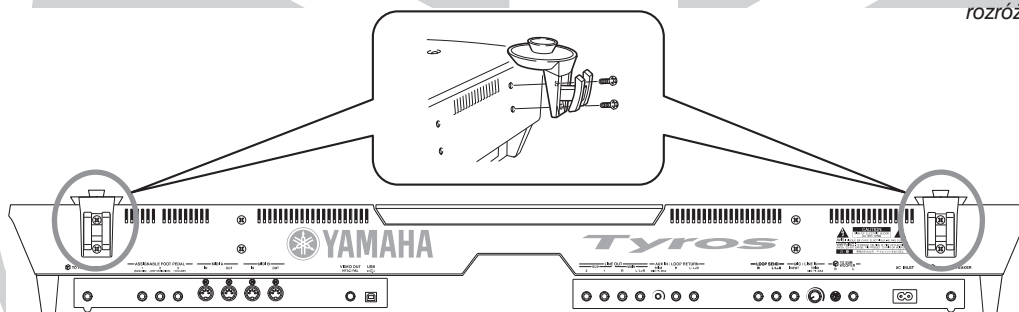


Śruby instalacyjne uchwytów głośników

- ▶ **3** Wykorzystując śruby wykręcone w kroku #2 proszę przymocować dwa uchwyty głośników satelitarnych tak jak to pokazuje rysunek.

UWAGA

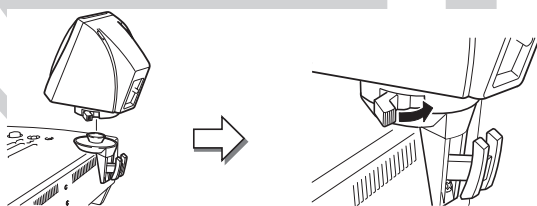
- Uchwyty są identyczne. Nie ma rozróżnienia na lewy i prawy.



- ▶ **4** Proszę przykręcić głośniki satelitarne do lewego i prawego uchwytu.

UWAGA

- Głośniki satelitarne są identyczne. Nie ma rozróżnienia na lewy i prawy.
- Aby zmienić kierunek ustawienia głośnika satelitarnego proszę odkręcić go od uchwytu zmieniając położenie dźwigni, następnie skorygować położenie i przykręcić głośnik ponownie.



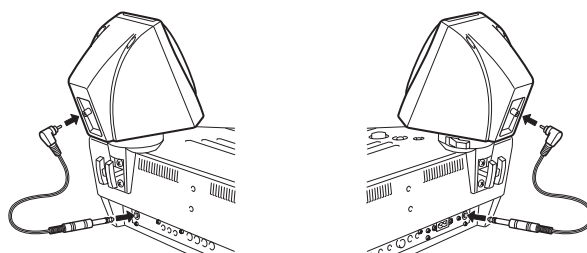
Proszę umieścić głośnik na uchwycie.

Proszę ustalić żądane położenie głośnika, a następnie przykręcić go ostrożnie do uchwytu.

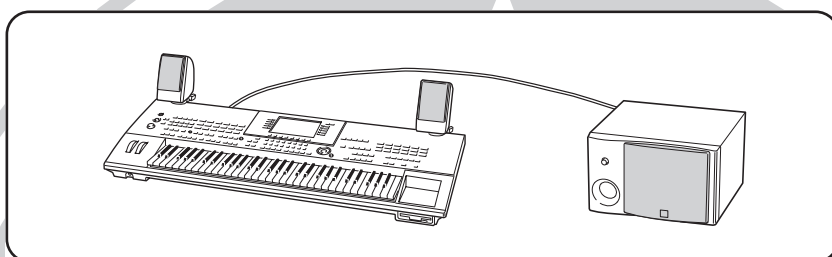
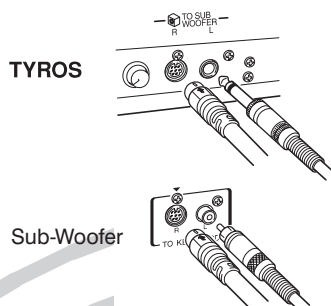
- ▶ **5** Do połączenia głośników z instrumentem TYROS proszę wykorzystać odpowiednie przewody ze złączami w standardzie RCA.

UWAGA

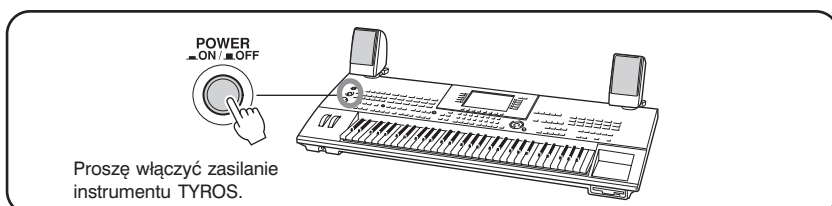
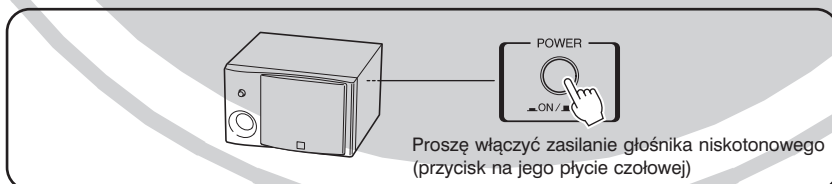
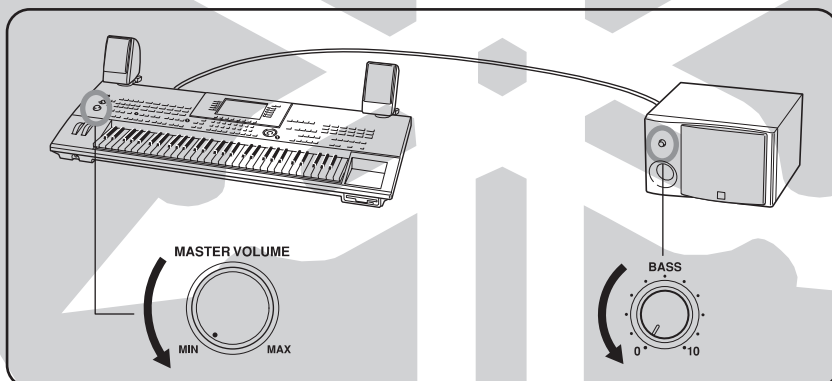
- Przewody połączeniowe są identyczne. Można stosować je zamiennie.



- **6** Aby podłączyć głośnik niskotonowy do instrumentu proszę wykorzystać kombinację przewodów RCA/8-pin.



- **7** Proszę podłączyć przewody zasilające instrumentu i głośnika niskotonowego do gniazdka sieciowego.
- **8** Na początek proszę ustalić potencjometry głośności (**MASTER VOLUME** w instrumencie TYROS oraz **BASS** głośnika niskotonowego) w pozycji minimum, a następnie włączyć zasilanie głośnika niskotonowego i instrumentu TYROS.



- **9** Proszę dostosować poziomy głośności (potencjometr **MASTER VOLUME** w instrumencie TYROS oraz **BASS** w głośniku niskotonowym) do żądanych wartości.

Instalacja opcjonalnego dysku twardego

Po przeprowadzeniu instalacji opcjonalnego dysku twardego w znaczący sposób rozszerzają się możliwości instrumentu TYROS w zakresie przechowywania różnego rodzaju danych, poprzez tworzenie olbrzymich bibliotek danych bez ograniczeń związanych z dostępną pamięcią. Dysk twardy przeznaczony do instalacji powinien być typu IDE 2,5 cala, jednakże instalacja niektórych typów twardych dysków nie będzie możliwa.

OSTRZEŻENIE

- Przed rozpoczęciem instalacji proszę wyłączyć zasilanie instrumentu TYROS i innych podłączonych urządzeń. Następnie proszę odłączyć wszystkie przewody podłączone do instrumentu.
- Proszę uważać, aby w czasie montażu do wnętrza instrumentu nie dostały się obce przedmioty, takie jak np. śruby montażowe. Jeżeli jednak zajdzie takie zdarzenie należy pamiętać aby usunąć elementy z wnętrza instrumentu przed przywróceniem zasilania. Jeżeli nie mogą Państwo odszukać elementu, który wpadł do środka proszę zwrócić się o pomoc do wykwalifikowanego serwisu.
- Elementy opcjonalne należy instalować zgodnie z poniższym opisem. Niewłaściwa instalacja może być przyczyną spięcia, a nawet pożaru, prowadzących do nieodwracalnych uszkodzeń instrumentu.
- Proszę nie rozmontowywać, nie modyfikować, ani nie forsować złączy występujących na płycie i twardym dysku. Takie działanie może doprowadzić do uszkodzenia płyty głównej instrumentu, dysku twardego, a w skrajnym przypadku być przyczyną porażenia prądem lub pożaru.
- W czasie montażu zaleca się użycie rękawiczek, które ochronią ręce przed ostrymi metalowymi krawędziami konstrukcyjnymi. Dotykanie przewodów lub złączy gołymi palcami może spowodować zranienie, a także być przyczyną pogorszenia jakości styków lub uszkodzeń związanych z elektrycznością statyczną.

OSTRZEŻENIE

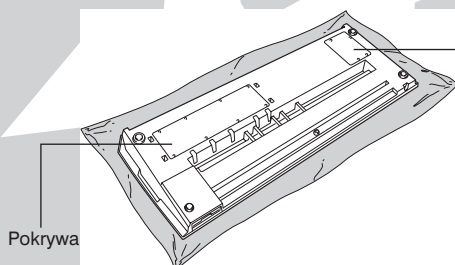
- Z twardym dyskiem proszę obchodzić się ostrożnie. Narażanie tego elementu na wstrząsy może spowodować jego uszkodzenie lub błędy w funkcjonowaniu.
- Proszę uważać na elektryczność statyczną. Ładunki tego typu stanowią zagrożenie dla wszelkich układów elektronicznych, a w szczególności dla elektroniki twardego dysku. Przed rozpoczęciem montażu proszę odprzążyć ładunki dotykając uziemionego przewodu lub metalowych, nie pomalowanych części urządzenia, o którym wiadomo, że jest uziemione.
- Proszę nie dotykać metalowych elementów na płycie drukowanej. Może to spowodować pogorszenie jakości styków i zakłócenia w funkcjonowaniu systemu.
- Proszę uważać, aby w czasie montażu wszystkie elementy mocujące (śruby) znalazły się na swoich miejscach.
- Proszę nie używać innych śrub niż te, w które zaopatrzony jest instrument.

UWAGA

- Twardy dysk szerszy niż 12,7 mm nie może być zainstalowany w instrumencie TYROS.
- Dodatkowych informacji dotyczących zalecanych dysków twardych można zasięgnąć u autoryzowanego przedstawiciela firmy YAMAHA. Instalacja dysku odbywa się na własne ryzyko użytkownika, a firma YAMAHA nie bierze odpowiedzialności za szkody powstałe w wyniku niewłaściwej instalacji i korzystania z dysku.

Przed przystąpieniem do montażu proszę upewnić się, że są Państwo w posiadaniu właściwego dysku oraz śrubokręta z główką w standardzie krzyżowym.

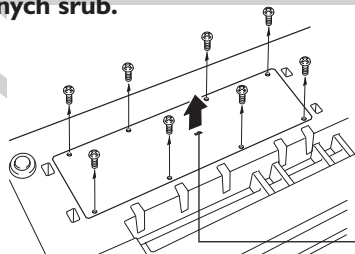
- **1** Proszę wyłączyć zasilanie instrumentu TYROS i odłączyć sieciowy przewód zasilający. Proszę również odłączyć instrument od pozostałych współpracujących urządzeń.
- **2** Proszę odwrócić instrument „do góry nogami” i położyć go na gładkiej powierzchni zapewniając sobie swobodny dostęp do dolnej pokrywy instrumentu.



OSTRZEŻENIE

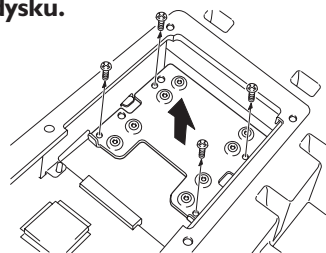
- Nie otwierać!

- **3** Proszę odkręcić 8 śrub, za pomocą których przymocowana jest pokrywa. Proszę nie ruszać innych śrub.

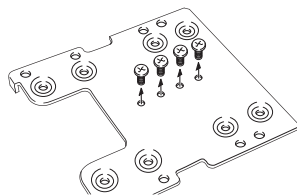


Występ proszę potraktować jako uchwyt umożliwiający zdjęcie pokrywy.

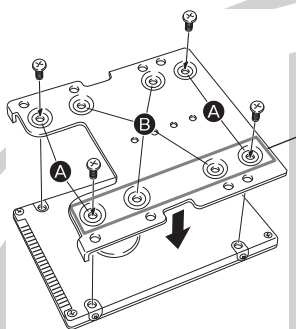
- **4** Proszę odkręcić 4 śruby, za pomocą których we wnętrzu przymocowana jest pokrywa twardego dysku.



- **5** Proszę wyjąć pokrywę twardego dysku, odwrócić ją „do góry nogami” i wykręcić 4 śruby umieszczone centralnie.



- **6** Za pomocą śrub wykręconych w kroku #5 proszę przymocować dysk twardy do pokrywy.



Najpierw należy przykręcić te dwie śruby.

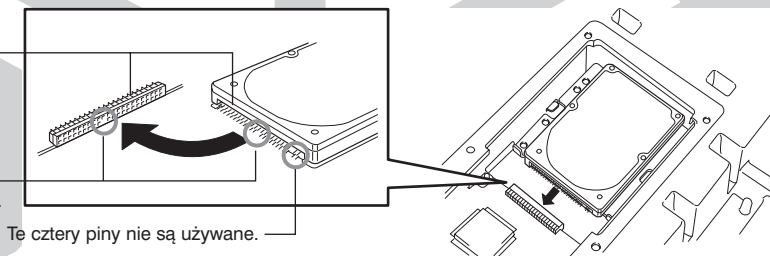
Proszę upewnić się, że spód dysku odwrócony jest do góry. W zależności od rodzaju dysku jaki zamierzają Państwo zainstalować proszę wybrać pary otworów A lub B.

- Na rysunku obok wykorzystane zostały otwory A.

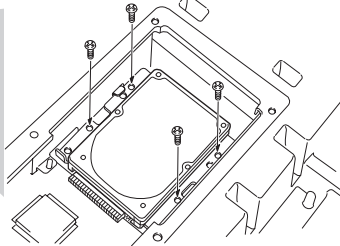
- **7** Dysk wraz z dostarczaną razem z nim pokrywą proszę umieścić wewnątrz obudowy instrumentu TYROS, wkładając go tak jak to pokazuje poniższy rysunek.

Proszę zwrócić uwagę, aby nie zgąć nóżek złącza.

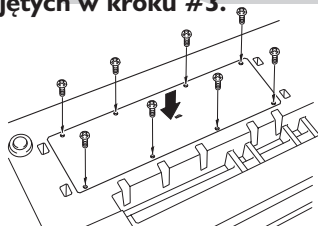
W środkowej części złącza znajduje się tzw. „martwy pin” umożliwiający poprawną orientację wtyku na złączu. Proszę zwrócić na to uwagę.



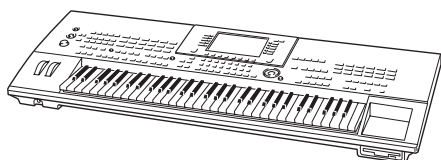
- **8** Proszę założyć na swoje miejsce pokrywę twardego dysku i przymocować ją za pomocą śrub zdjętych w kroku #4 niniejszej procedury.



- **9** Proszę założyć na swoje miejsce pokrywę zewnętrzną i przykręcić ją za pomocą 6 śrub zdjętych w kroku #3.



- **10** Proszę sprawdzić, czy dysk funkcjonuje poprawnie.



Proszę włączyć zasilanie, przywołać ekran [FUNCTION] → UTILITY → DISK i uruchomić funkcję HD Format (strona 157). Po bezproblemowym zakończeniu formatowania na ekranie typu Open/Save powinna pojawić się zakładka HD, co oznacza że dysk twardy został poprawnie zainstalowany.

UWAGA

- Jeżeli przeinstalują Państwo twardy dysk współpracujący dotychczas z instrumentem PSR-8000, wówczas po uruchomieniu instrumentu TYROS na ekranie pojawi się komunikat zachęcający do przeprowadzenia konwersji danych. W przypadku zgody na taką konwersję (odpowiedź „YES”) pliki zostaną przekonwertowane w taki sposób, że możliwe będzie ich przeglądanie przy użyciu interfejsu instrumentu TYROS. Nie będzie możliwe jednakże korzystanie z nich. Aby pliki danych stały się w pełni użyteczne potrzebna jest dodatkowa konwersja przeprowadzana za pomocą oprogramowania File Converter dostarczanego na płycie CD-ROM dołączonej do instrumentu.

UWAGA

- Jeżeli przeinstalują Państwo twardy dysk współpracujący dotychczas z instrumentem PSR-9000/9000Pro, wówczas po uruchomieniu instrumentu TYROS możliwe będzie przeglądanie zawartości dysku przy użyciu interfejsu instrumentu TYROS i uruchamianie zapisanych utworów. Nie będzie możliwe jednakże korzystanie z plików zawierających style, sekwencje Multi Pad oraz konfigurację pamięci rejestracyjnej. Aby pliki te stały się w pełni użyteczne potrzebna jest dodatkowa konwersja przeprowadzana za pomocą oprogramowania File Converter dostarczanego na płycie CD-ROM dołączonej do instrumentu.

