

Genos2

Podręcznik operacji zaawansowanych

W niniejszym Podręczniku operacji zaawansowanych objaśniono zaawansowane funkcje instrumentu Genos2, których nie ujęto w podręczniku użytkownika. Przed przeczytaniem niniejszego Podręcznika operacji zaawansowanych należy zapoznać się z podręcznikiem użytkownika.

Korzystanie z instrukcji w formacie PDF

- Aby móc szybko przejść do poszczególnych pozycji i tematów, kliknąć żądane pozycje w spisie treści „Zakładki” po lewej stronie okna głównego. (Kliknąć kartę „Zakładki”, by otworzyć spis treści, jeśli nie jest on wyświetlany).
 - Można kliknąć numer strony w podręczniku, aby przejść bezpośrednio do tej strony.
 - Aby znaleźć w dokumencie informacje powiązane ze słowem kluczowym, w menu „Edycja” programu Adobe Reader kliknąć „Znajdź” lub „Wyszukiwanie” i wprowadzić słowo kluczowe. Nazwy i położenia elementów menu mogą się różnić w zależności od używanej wersji programu Adobe Reader.
- Ilustracje i zrzuty z ekranu LCD są w niniejszym podręczniku podane jedynie do celów poglądowych i w rzeczywistości mogą wyglądać trochę inaczej. Należy pamiętać, że wszystkie przykłady wyświetlanych ekranów pokazane w niniejszym podręczniku są w języku angielskim.
- Dokumenty „Data List” (Wykaz danych) i „iPhone/iPad Connection Manual” (Instrukcja podłączania do urządzeń iPhone/iPad) można pobrać z witryny internetowej Yamaha:
<https://download.yamaha.com/>
- Nazwy firm i nazwy produktów w niniejszym podręczniku są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi odpowiednich spółek.

Spis treści

Lista funkcji	4
1. Style	6
Rodzaje stylów (charakterystyka).....	7
Korzystanie z funkcji Chord Tutor (Nauczyciel akordów).....	7
Rejestrowanie plików na karcie Favorite (Ulubione).....	8
Zmiana trybu palcowania akordów.....	9
Włączanie i wyłączanie poszczególnych kanałów stylu.....	10
Parametry związane z odtwarzaniem stylu.....	11
Ustawianie tempa.....	13
Nagrywanie i odtwarzanie sekwencji akordów – Chord Looper.....	14
Nagrywanie sekwencji akordów po zatrzymaniu odtwarzania stylu (Chord Looper).....	16
Zapisywanie i wywoływanie własnych sekwencji akordów (Chord Looper).....	17
Tworzenie/edycja stylów (Style Creator).....	20
2. Brzmienia	34
Okno konfiguracji partii brzmienia.....	35
Ustawienia okna związane z wyborem brzmienia.....	36
Rodzaje brzmień (Charakterystyka).....	37
Rejestrowanie plików na karcie Favorite (Ulubione).....	39
Ustawienia funkcji Metronome (Metronom).....	39
Ustawienia związane z klawiaturą.....	40
Ustawienia dotyczące partii klawiatury (ustawienia brzmienia).....	41
Transpozycja wysokości dźwięku w półtonach.....	42
Strojenie precyzyjne wysokości dźwięku całego instrumentu (strojenie podstawowe).....	42
Wybór lub tworzenie temperacji (Scale Tune).....	43
Wprowadzanie szczegółowych ustawień dla opcji Harmony/Arpeggio.....	46
Edycja brzmień (Voice Edit).....	48
Edycja brzmień Organ Flutes (Voice Edit).....	56
Edycja brzmień Ensemble (Voice Edit).....	58
3. Sekwencje Multi Pad	64
Tworzenie sekwencji Multi Pad przez MIDI (Multi Pad Creator (Kreator sekwencji Multi Pad) – MIDI Multi Pad Recording (Nagrywanie sekwencji Multi Pad MIDI)).....	64
Tworzenie sekwencji Multi Pad z plikami Audio (Multi Pad Creator (Kreator sekwencji Multi Pad) – Audio Link Multi Pad (sekwencje Multi Pad z funkcją Audio Link)).....	66
Edycja sekwencji Multi Pad.....	68
4. Odtwarzanie utworu	69
Tworzenie listy utworów (Song List) do odtwarzania.....	69
Korzystanie z trybu powtarzania odtwarzania.....	70
Edycja ustawień zapisu nutowego (partytury).....	71
Wyświetlanie słów utworu i konfiguracja okna.....	73
Wyświetlanie tekstu i konfiguracja wyświetlacza.....	74
Korzystanie z funkcji automatycznego akompaniamentu podczas odtwarzania utworu MIDI.....	75
Włączanie/wyłączanie każdego kanału utworu MIDI.....	76
Ustawienia związane z odtwarzaniem utworu.....	77
5. Nagrywanie/Edycja utworu MIDI	79
Przegląd funkcji nagrywania utworu MIDI.....	79
Nagrywanie każdego kanału osobno (Realtime Recording (Nagrywanie w trakcie gry)).....	81
Ponowne nagrywanie określonej sekcji – Punch In/Out (Punkt wejścia/wyjścia) – Realtime Recording (Nagrywanie w trakcie gry).....	83
Konfiguracja panelu nagrywania utworu.....	85
Edycja zdarzeń dotyczących kanałów istniejącego utworu.....	86
Step Recording (Nagrywanie „krok po kroku”) / Edycja utworu (Step Edit (Edycja „krok po kroku”)).....	89
6. Audio Multi Recording (Nagrywanie wielościeżkowe audio)	99
Nagrywanie własnego wykonania przy użyciu funkcji Audio Multi Recording.....	99
Konwersja pliku (Import/Export).....	103

Edycja nagranych danych (plik Multi Track Audio).....	104
Ponowne nagrywanie pliku Multi Track Audio.....	107
7. Registration Memory (Pamięć rejestracyjna)	113
Wyłączanie przywoływania określonych elementów (Registration Freeze (Blokada pamięci rejestracyjnej))	113
Przywoływanie numerów pamięci rejestracyjnej w sekwencji (funkcja Registration Sequence)	114
Wyszukiwanie pliku Registration Memory Bank.....	116
8. Playlist (Lista odtwarzania)	118
Importowanie nagrań bazy Music Finder do listy odtwarzania	118
9. Mikrofon	120
Wprowadzanie ustawień mikrofonu (Mic Setting)	120
Edycja parametrów typów efektu Vocal Harmony (Vocal Harmony).....	123
Edytowanie typów funkcji Synth Vocoder (Vocal Harmony).....	127
10. Mikser	129
Edycja parametrów filtra (Filter)	129
Edycja parametrów korektora (EQ)	130
Edycja parametrów efektu (Effect).....	133
Edycja parametrów efektów (Chorus/Reverb).....	135
Edycja ustawień panoramy stereofonicznej / głośności (Pan/Volume)	135
Edycja ustawień kompresora głównego (Compressor).....	136
Schemat blokowy.....	137
11. Ustawienia funkcji kontrolerów	138
Przypisywanie określonych funkcji do pedałów i przycisków panelu (możliwość przypisania)	138
Edytowanie typów przypisania pokręteł, suwaków i joysticka funkcji Live Control (Live Control).....	145
12. Ustawienia MIDI	149
Podstawowa procedura ustawień MIDI	149
System – ustawienia systemowe MIDI.....	151
Transmit (Wysyłanie) – ustawienia kanałów transmisyjnych MIDI.....	152
Receive (Odbiór) – ustawienia kanałów odbiorczych MIDI	153
On Bass Note (Podstawa basowa) – ustawianie podstawy basowej do odtwarzania stylu przez MIDI.....	154
Chord Detect (Rozpoznawanie typu akordu) – ustawianie akordu do odtwarzania stylu przez MIDI.....	154
Kontroler zewnętrzny – ustawienia kontrolera MIDI	155
13. Ustawienia sieciowe	159
Ustawienia Wireless LAN (Bezprzewodowa sieć LAN).....	159
Ustawienia czasu.....	161
14. Instrument	162
Głośnik/Komunikacja	162
Ekran dotykowy / Wyświetlacz.....	163
Parameter Lock (Blokada parametrów).....	163
Pamięć – formatowanie dysku.....	163
System.....	164
Factory Reset/Backup (Przywracanie ustawień fabrycznych / Kopia zapasowa)	165
15. Operacje związane z Expansion Pack (Dodatki)	167
Instalacja danych Expansion Pack z dysku flash USB.....	167
Zapisywanie pliku Instrument Info (Informacje o instrumencie) na dysku flash USB.....	168
16. Połączenia	169
Dostęp do pamięci użytkownika instrumentu Genos2 z komputera (USB Storage Mode) (Tryb pamięci USB)	169
Wybór wyjścia dla każdego dźwięku (Line Out)	170
Indeks	171

Lista funkcji

W tej sekcji opisano pokrótce czynności, które można wykonać przy użyciu okien wywoływanych poprzez naciskanie przycisków na panelu lub dotykanie ikon w oknie Menu.

Więcej informacji podano na stronie wskazanej poniżej lub w podręczniku użytkownika. Oznaczenie „●” wskazuje, że daną funkcję opisano w podręczniku użytkownika.

Okna dostępne po naciśnięciu przycisków na panelu

Okno	Przycisk wywołujący	Opis	Strony	Podręcznik użytkownika
Home (Strona główna)	[HOME]	Portal struktury okien w instrumencie, który dostarcza natychmiastowych informacji o wszystkich bieżących ustawieniach.	-	●
Menu	[MENU]	Dotykając każdej z ikon, można wywołać menu dla różnych funkcji wymienionych poniżej.	-	●
Style Selection (Wybór stylu)	[STYLE]	Wybór plików stylu.	-	●
Voice Part Setup (Konfiguracja partii brzmienia)	[VOICE]	Potwierdzanie bieżących ustawień brzmienia oraz ustawienia związane z brzmieniami takie jak Effects (Efekty).	35	-
Song Player (Odtwarzanie utworu)	[SONG]	Sterowanie odtwarzaniem utworu.	69	●
Playlist (Lista odtwarzania)	[PLAYLIST]	Wybór i edycja list odtwarzania oraz zarządzanie repertuarem.	118	●
Song Recording (Nagrywanie utworów)	[RECORDING]	Nagrywanie wykonywanego utworu.	80, 99	●
Voice Selection (Wybór brzmienia)	VOICE SELECT [LEFT]– [RIGHT 3]	Przypisywanie brzmienia do każdej z partii klawiatury.	-	●
Multi Pad Selection (Wybór sekwencji Multi Pad)	MULTI PAD CONTROL [SELECT]	Wybór sekwencji Multi Pad.	68	●
Registration Memory Bank Selection (Wybór banku pamięci rejestracyjnej)	REGISTRATION BANK [-] i [+]	Wybór banków pamięci rejestracyjnej.	114	●
Okno Registration Memory (Pamięć rejestracyjna)	[MEMORY]	Do rejestracji bieżących ustawień panelu.	-	●

Funkcje okna Menu

Menu	Opis	Strony	Podręcznik użytkownika
Mixer	Regulacja parametrów każdej partii, takich jak głośność, panorama i EQ. Umożliwia również regulację sterowania ogólnym dźwiękiem poprzez funkcje takie jak Master Compressor (Kompresor główny) i Master EQ (Korektor główny).	129	●
Channel On/Off	Włączanie i wyłączanie każdego kanału danego stylu oraz utworu MIDI.	10, 76	-
Line Out	Określa, które gniazda służą jako wyjścia dla każdej partii oraz każdego instrumentu bębnowego czy perkusyjnego.	170	-
Score	Wyświetlanie zapisu nutowego bieżącego utworu MIDI.	71	●
Lyrics	Wyświetlanie słów bieżącego utworu.	73	●
Text Viewer	Wyświetlanie plików tekstowych utworzonych na komputerze.	74	-
Chord Looper	Nagrywanie sekwencji akordów i odtwarzanie jej ponownie w pętli.	14, 16, 17	-

Menu	Opis	Strony	Podręcznik użytkownika
Kbd Harmony/Arp	Dodawanie efektu Harmony/Arpeggio do strefy prawej ręki klawiatury. Można ustawić takie parametry, jak typ efektu Harmony/Arpeggio.	46	●
Split & Fingering	Ustawianie punktu podziału lub zmiana typu palcowania akordu oraz obszaru wykrywania akordu.	9	●
Mic Setting	Ustawienia dźwięku z mikrofonu.	120	●
Vocal Harmony	Dodawanie efektu harmonii wokalne do śpiewu. Harmonię wokalną można edytować i zapisywać jako własną.	123, 127	●
Regist Sequence	Określa kolejność wywoływania ustawień pamięci rejestracyjnej przy pomocy pedału.	114	-
Regist Freeze	Określa elementy, które pozostają niezmienione nawet po wywołaniu ustawień panelu z pamięci rejestracyjnej.	113	-
Tempo	Regulacja tempa utworu MIDI, stylu lub metronomu. Tę samą operację, co przy użyciu przycisków TEMPO [-]/[+] i [TAP TEMPO], można wykonać na ekranie.	13	●
Metronome	Ustawianie metronomu i przycisku [TAP TEMPO].	39	●
Live Control	Określa funkcje przypisane do pokręteł, suwaków i joysticka LIVE CONTROL.	145	●
Assignable	Określa funkcje przypisane do pedałów, przycisków przypisywanych funkcji oraz skrótów w oknie Home.	138	●
Panel Lock	Blokowanie ustawień panelu. Gdy ustawienia panelu są zablokowane, naciśnięcie przycisków panelu nie daje żadnego efektu.	-	●
Demo	Wywołanie okna demonstracyjnego.	-	●
Voice Edit	Edycja wstępnie ustawionych brzmień w celu utworzenia własnych. Okno to ma różną postać w zależności od tego, czy wybrane jest brzmienie Organ Flutes (Piszczalki organów), czy inne.	48, 56, 58	-
Style Creator	Tworzenie stylu przez edycję wstępnie ustawionego stylu lub przez nagrywanie kanałów stylu po jednym.	20	-
Song Recording	Nagrywanie wykonywanego utworu. (Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [RECORDING] na panelu).	79	●
M.Pad Creator	Tworzenie sekwencji Multi Pad poprzez edycję wstępnie ustawionej sekwencji Multi Pad lub przez nagranie nowej.	64, 66	-
Voice Setting	Określa szczegółowe ustawienia partii klawiatury, takie jak tonacja dla każdej partii, filtr Voice Set oraz ustawienia związane z brzmieniem Super Articulation.	41	-
Style Setting	Ustawienia związane z odtwarzaniem stylu, takie jak czas działania płynnych zmian ustawień OTS, kontrolowanie dynamiki itp.	11	-
Song Setting	Wprowadzanie ustawień związanych z odtwarzaniem utworów, np. funkcja Guide, ustawienia kanałów itp.	77	-
Chord Tutor	Wskazuje, jak grać akordy o określonych nazwach.	7	-
Scale Tune	Precyzyjne dostrajanie wysokości brzmienia dla każdego klawisza osobno.	43	-
Master Tune	Strojenie precyzyjne wysokości dźwięku całego instrumentu.	42	-
Transpose	Umożliwia zmianę tonacji całego brzmienia w interwałach półtonowych albo tylko dźwięku klawiatury lub utworu MIDI.	42	●
Keyboard	Określa reakcję klawiatury na dotyk.	40	-
MIDI	Wprowadzanie ustawień związanych ze standardem MIDI.	149	-
Utility	Służy do wprowadzania ustawień globalnych, zarządzania dyskami flash USB, przywracania ustawień fabrycznych w urządzeniu lub tworzenia kopii zapasowych danych przechowywanych w instrumencie itp.	162	●
Wireless LAN*	Umożliwia wprowadzanie ustawień dotyczących łączenia instrumentu z urządzeniami przenośnymi, takimi jak iPad, za pośrednictwem sieci bezprzewodowej.	159	-
Time	Służy do wprowadzania ustawień czasu widocznego w oknie Home.	161	-
Expansion	Służy do instalowania dodatków Expansion Pack, umożliwiających dodawanie materiałów pobranych z witryny internetowej lub utworzonych samodzielnie za pomocą programu Yamaha Expansion Manager.	167	-
Bluetooth*	Wprowadzanie ustawień dotyczących łączenia instrumentu z urządzeniami wyposażonymi w funkcję Bluetooth.	-	●

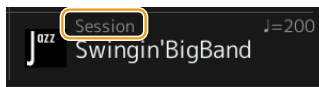
* Ikona ta jest wyświetlana tylko jeśli dostępna jest funkcja bezprzewodowej sieci LAN.

Zawartość rozdziału

Rodzaje stylów (charakterystyka)	7
Korzystanie z funkcji Chord Tutor (Nauczyciel akordów)	7
Rejestrowanie plików na karcie Favorite (Ulubione).....	8
• Usuwanie plików z karty Favorite (Ulubione).....	8
Zmiana trybu palcowania akordów	9
Włączanie i wyłączanie poszczególnych kanałów stylu	10
Parametry związane z odtwarzaniem stylu	11
• Ustawienia	11
• Zachowanie podczas zmiany	12
Ustawianie tempa	13
Nagrywanie i odtwarzanie sekwencji akordów – Chord Looper	14
• Odtwarzanie sekwencji akordów w pętli podczas odtwarzania stylu	14
Nagrywanie sekwencji akordów po zatrzymaniu odtwarzania stylu (Chord Looper)	16
Zapisywanie i wywoływanie własnych sekwencji akordów (Chord Looper).....	17
• Zapamiętywanie nagranych danych pętli akordów.....	17
• Zapisywanie nagranych danych jako pliku banku	18
• Przywoływanie pliku Banku pętli akordów i odtwarzanie stylu z sekwencji akordów	18
• Edycja Banku pętli akordów (Export, Import, Clear – eksportowanie, importowanie, usuwanie).....	19
Tworzenie/edycja stylów (Style Creator)	20
• Struktura danych stylu – schematy źródłowe.....	20
• Podstawowa procedura tworzenia stylu	21
• Realtime Recording (Nagrywanie w trakcie gry).....	22
• Step Recording (Nagrywanie „krok po kroku”)	25
• Montaż – przypisywanie schematu źródłowego do każdego kanału	26
• Channel Edit (Edycja kanału)	26
• SFF Edit – wprowadzanie ustawień formatu pliku stylu	28
• Edytowanie partii rytmicznej stylu (Drum Setup).....	32

Rodzaje stylów (charakterystyka)

Konkretny rodzaj stylu jest wyświetlany w lewym górnym rogu nazwy stylu w oknie wyboru stylu. Cechy definiujące dany styl i jego zalety wykonawcze opisano poniżej.

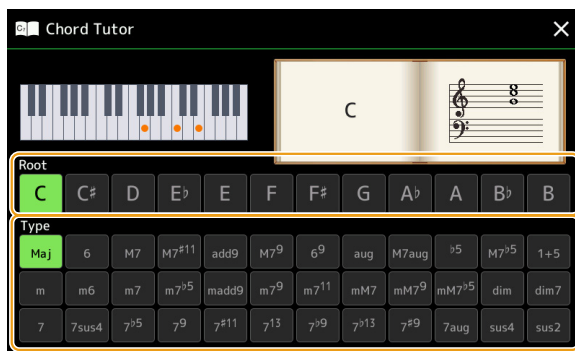


Session	Informacje na temat tych rodzajów można znaleźć w części „Charakterystyka stylu” w Podręczniku użytkownika.
Free Play	
+Audio	<p>Style audio (+Audio) opracowano poprzez dodanie nagrań audio muzyków studyjnych grających w różnych studiach nagraniowych na całym świecie. Pozwoliło to nadać brzmieniu bębnów i instrumentów perkusyjnych należących do danego stylu poczucie naturalności, aury akustycznej i ciepła, które wniesie do wykonania większy ładunek ekspresji. W szczególności umożliwia to zachowanie drobnych niuansów artykulacji i motoryki, które są trudne do odwzorowania z użyciem wstępnie zdefiniowanych zestawów perkusyjnych. Technologia Time Stretch firmy Yamaha sprawia, że ścieżka audio nadąża za zmianami tempa, nie powodując przy tym zmiany tonacji, dzięki czemu wszystko jest idealnie zsynchronizowane. Style audio mogą być odtwarzane i kontrolowane przez ten instrument; jednak domyślnie dane nie są dołączone do tego instrumentu. Style audio lub dodatki Expansion Packs zawierające style audio mogą być dostępne na stronie internetowej Yamaha.</p> <p>UWAGA</p> <ul style="list-style-type: none"> Partia audio jest wyciszana, jeśli ustawienie tempa przekracza 160% tempa domyślnego. Należy pamiętać, że ładowanie stylów audio może zająć więcej czasu niż w przypadku innych stylów oraz że mogą one mieć pewne ograniczenia i różnić się w zakresie niektórych funkcji.

Korzystanie z funkcji Chord Tutor (Nauczyciel akordów)

Dzięki funkcji Chord Tutor uzyskuje się podgląd, jakie nuty należy zagrać w przypadku poszczególnych akordów. Z tej funkcji można skorzystać, jeśli zna się nazwę akordu, ale nie wiadomo, jak go zagrać.

Funkcję tę można wybrać w oknie wyświetlanym po wybraniu kolejno [MENU] → [Chord Tutor].



Root	Umożliwia wybranie odpowiedniej prymy akordu.
Type	Umożliwia wybranie odpowiedniego typu akordu.


Na wyświetlaczu pojawiają się nuty, które trzeba zagrać.

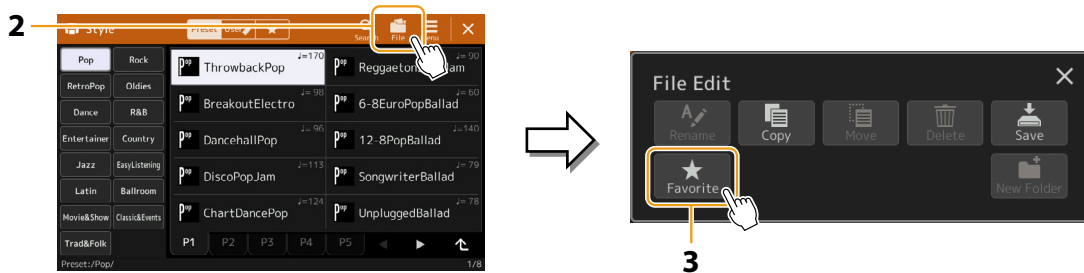
UWAGA

- Mimo że funkcja podaje sposób zagrania akordu tylko w przypadku trybu Fingered, jej wskazania przydają się nawet wtedy, gdy wybrano inny tryb niż Single Finger.
- W zależności od akordu niektóre nuty zostaną pominięte.

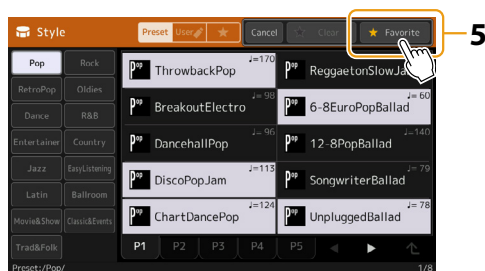
Rejestrowanie plików na karcie Favorite (Ulubione)

Można szybko wywoływać swoje ulubione lub najczęściej używane style i brzmienia, rejestrując je na karcie Favorite (Ulubione) w oknie wyboru plików.

- 1 W oknie File Selection (Wybór pliku) wybrać odpowiednią kategorię na karcie Preset (Ustawienia wstępne).
- 2 Dotknąć opcji  (File), aby wywołać okno File Edit (Edycja pliku).




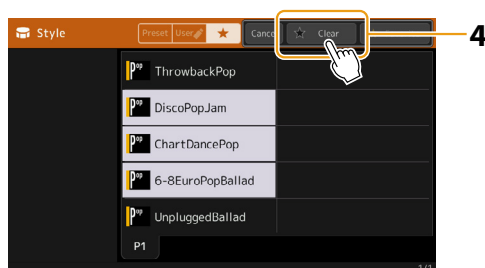
- 3 Dotknąć przycisku [Favorite] (Ulubione), aby wywołać okno wyboru plików.
- 4 Wybrać odpowiednie pliki do zarejestrowania na karcie Favorite (Ulubione).



- 5 Dotknąć przycisku [Favorite], aby zarejestrować pliki na karcie Favorite (Ulubione). Wybrane pliki pojawią się na karcie Favorite (Ulubione).

Usuwanie plików z karty Favorite (Ulubione)

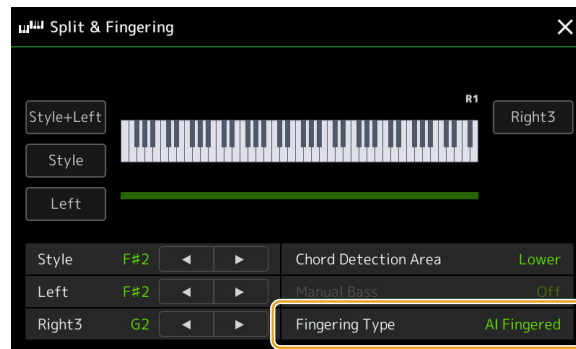
- 1 Na karcie Favorite (Ulubione) w oknie wyboru plików dotknąć przycisku  (File), aby wywołać okno File Edit (Edycja pliku).
- 2 Dotknąć przycisku [Favorite] (Ulubione), aby wywołać okno wyboru plików.
- 3 Na karcie Favorite (Ulubione) wybrać pliki, które mają być usunięte.







- 4 Dotknąć przycisku [Clear] (Wyczyść), aby usunąć pliki z karty Favorite (Ulubione).

Zmiana trybu palcowania akordów

Tryb palcowania akordów określa sposób określania akordów dla odtwarzania stylu. Odpowiedni tryb można wybrać w oknie wyświetlanym po wybraniu kolejno opcji: [MENU] → [Split and Fingering].



Single Finger	<p>Ułatwia tworzenie pełnego akompaniamentu przy użyciu akordów durowych, septymowych, molowych i septymowych molowych poprzez naciśnięcie tylko jednego, dwóch lub trzech klawiszy w sekcji akordów (Chord) na klawiaturze.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Akord durowy Nacisnąć tylko klawisz prymy.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Akord septymowy Nacisnąć jednocześnie klawisz prymy i biały klawisz po jego lewej stronie.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Akord molowy Nacisnąć jednocześnie klawisz prymy i czarny klawisz po jego lewej stronie.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Akord molowy septymowy Nacisnąć jednocześnie klawisz prymy oraz biały i czarny klawisz po jego lewej stronie.</p> </div> </div>
Multi Finger	W przypadku tego trybu instrument rozpoznaje akordy grane zarówno w trybie Single Finger, jak i Fingered, więc jest możliwe korzystanie z obu metod jednocześnie bez potrzeby ich przełączania.
Fingered	Ta metoda umożliwia wskazywanie akordu poprzez granie składających się na niego nut w lewej części klawiatury, gdy włączony jest przycisk ACMP lub włączona jest część lewa. Aby uzyskać informacje na temat dźwięków, które należy nacisnąć w przypadku poszczególnych akordów, należy zapoznać się z zeszytem Data List (Typy akordów rozpoznawane w trybie Fingered), którą można pobrać z biblioteki podręczników firmy Yamaha, lub skorzystać z funkcji Chord Tutor opisanej w następnym rozdziale.
Fingered On Bass	W tym trybie rozpoznawane są te same akordy co w trybie Fingered, przy czym najniższy dźwięk zagrany w sekcji akordów służy jako podstawa basowa akordu, co umożliwia wprowadzanie akordów także w przewrotach (W trybie Fingered za podstawę basową służy zawsze pryma akordu).
Full Keyboard	W tym trybie rozpoznawane są akordy grane w całej strefie klawiatury. Akordy są rozpoznawane jak w trybie Fingered, nawet jeśli dźwięki tego samego akordu są zagrane obiema rękami, np. gdy podstawa basowa jest zagrana lewą ręką, a reszta dźwięków akordu – prawą, lub gdy akord jest zagrany lewą ręką, a dźwięk melodii – prawą.
AI Fingered	Jest to tryb w zasadzie taki sam jak Fingered, z tym że do rozpoznania akordu (na podstawie uprzednio zagranych akordów itp.) wystarczą mniej niż trzy dźwięki.
AI Full Keyboard	Tryb ten działa podobnie jak Full Keyboard, z tym że do rozpoznania akordu (na podstawie uprzednio zagranych akordów itp.) wystarczą mniej niż trzy dźwięki. W tym trybie nie można grać akordów z dodaną noną, undecymą i tercdecymą.

UWAGA

- „AI” oznacza sztuczną inteligencję.
- Jeśli dla strefy rozpoznawania typu akordu wybrano ustawienie „Upper”, dostępny jest tylko tryb „Fingered*”. Jest on w zasadzie identyczny z trybem „Fingered”, tyle że niedostępne są w nim ustawienia „1 plus 5”, „1 plus 8” i Chord Cancel (Anulowanie akordu).

Włączanie i wyłączanie poszczególnych kanałów stylu

Włączanie i wyłączanie kanałów w trakcie odtwarzania stylu pozwala dodawać ozdobniki i tym samym zmieniać nastrój akompaniamentu.

Kanały stylu

Każdy styl zawiera wymienione poniżej kanały.

- **Rhythm 1/2:** są to podstawowe partie stylu, zawierające schematy rytmiczne bębnow i instrumentów perkusyjnych.
- **Bass:** partia basu składa się z różnych brzmień pasujących do stylu.
- **Chord 1/2:** te partie są rytmicznymi podkładami akordowymi, złożonymi zwykle z brzmień fortepianu lub gitary.
- **Pad:** ta partia jest stosowana do podtrzymywanych brzmień instrumentów strunowych, organów, chóru itp.
- **Phrase 1/2:** te partie są stosowane do wstawek instrumentów dętych blaszanych, akordów arpeggiowych i innych dodatków, dzięki którym akompaniament staje się bardziej interesujący.
- **Audio:** jest to partia audio należąca do Stylu audio.

Kanały stylów można włączać i wyłączać w oknie wyświetlanym po wybraniu kolejno opcji [MENU] → [Channel On/Off].



Jeśli chcemy odtwarzać tylko jeden określony kanał (odtwarzanie partii solowej), należy dotknąć odpowiedniego kanału i przytrzymać przycisk, aż dany numer zostanie podświetlony w kolorze fioletowym. Aby anulować ten tryb, należy dotknąć ponownie (fioletowej) nazwy kanału.

UWAGA

Kanały można również włączać i wyłączać w oknie Mixer.

Zmiana brzmienia na poszczególnych kanałach:

Dotknąć ikony instrumentu pod wybranym kanałem, aby wywołać okno Voice Selection (Wybór brzmienia), a następnie wybrać odpowiednie brzmienie.

UWAGA

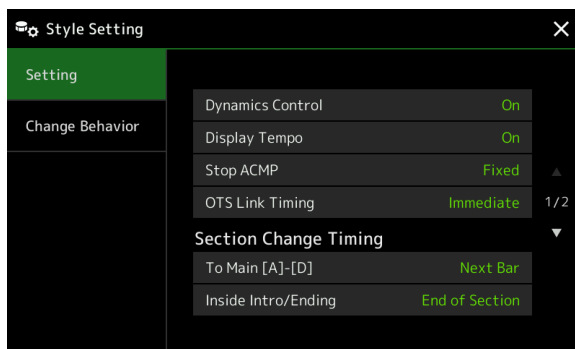
Nie można zmieniać brzmienia partii audio stylu audio.

UWAGA

W tym miejscu można zapisać ustawienia w pamięci rejestracyjnej. Szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć w podręczniku użytkownika.

Parametry związane z odtwarzaniem stylu

W oknie wyświetlanym po wybraniu kolejno [MENU] → [Style Setting] można wprowadzić wiele różnych ustawień odtwarzania stylów.



Ustawienia

Dynamics Control	Określa, czy dynamika odtwarzania stylu może być kontrolowana przez parametr „Dynamics Control” kontrolera Live Control (str. 147).
Display Tempo	Włącza lub wyłącza wskazanie tempa dla każdego stylu w oknie wyboru stylu.
Stop ACMP	<p>Włączenie przycisku [ACMP] i wyłączenie przycisku [SYNC START] pozwala grać akordy w sekcji akordów na klawiaturze i słyszeć dźwięk akordów akompaniamentu, mimo że odtwarzanie stylu jest zatrzymane. W ustawieniu tym, zwanym zawieszeniem akompaniamentu („Stop Accompaniment”), wszystkie prawidłowe typy palcowania akordów są rozpoznawane, a pryma i typ akordu są wyświetlane w oknie Home. W tym oknie można określić, czy akordy grane w sekcji akordów będą słyszalne w trybie zawieszenie akompaniamentu, czy nie.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Off: akordy uderzane w sekcji akordów nie będą słyszalne. • Style: akordy uderzane w sekcji akordów będą słyszalne za pośrednictwem brzmień kanału Pad i kanału Bass wybranego stylu. • Fixed: akordy uderzane w sekcji akordów będą słyszalne za pośrednictwem brzmień określonych kanałów Pad/Bass, niezależnie od wybranego stylu. <p>UWAGA Gdy wybrany styl zawiera brzmienia MegaVoices, a parametr ten zostanie ustawiony na opcję „Style”, mogą być słyszalne nieoczekiwane dźwięki.</p> <p>UWAGA Podczas nagrywania utworu akord wykryty przy zawieszonym akompaniamentie może zostać zarejestrowany niezależnie od ustawień tego parametru. Należy pamiętać, że przy ustawieniu „Style” są zapisywane zarówno dane o brzmieniach, jak i dane o akordach, a przy ustawieniu „Off” (Wyłączone) lub „Fixed” (Stałe) są zapisywane tylko dane o akordach.</p>
OTS Link Timing	<p>Ta opcja dotyczy funkcji OTS Link. Przy użyciu tego parametru można zmienić moment, w którym funkcja One Touch Settings zmienia się wraz ze zmianą sekcji MAIN VARIATION [A]-[D]. (Przycisk [OTS LINK] musi być włączony).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Immediate: funkcja One Touch Setting jest wywoływana natychmiast po naciśnięciu przycisku MAIN VARIATION. • At Main Section Change: funkcja One Touch Setting jest wywoływana przy następnej mierze, po naciśnięciu przycisku MAIN VARIATION.

Section Change Timing	To Main [A]–[D]	<p>Określa, kiedy sekcje Stylu będą zmieniane podczas odtwarzania Stylu w następujących przypadkach:</p> <ul style="list-style-type: none"> - podczas zmiany z bieżącej sekcji do sekcji Main, - podczas ładowania innego Stylu. <p>Poniżej przedstawiono możliwe opcje zachowania.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Immediate: przechodzi do nowej sekcji wybranej w następnym takcie. Numer taktu przy zmianie jest odbierany przez nową sekcję, a następnie nowa sekcja odtwarza dźwięk od tego samego taktu. • Next Bar: przechodzi do nowej sekcji wybranej bezpośrednio po wykonaniu operacji zmiany w pierwszym kolejnym takcie. W przeciwnym razie opcja ta powoduje przejście do nowej sekcji na początku następnego taktu. <p>UWAGA W następujących warunkach zmiana zachowania następuje po wybraniu opcji „Next Bar” (Następny takt), nawet jeśli wybrano opcję „Immediate” (Natychmiast).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Podczas zmiany sekcji, gdy włączony jest przycisk STYLE CONTROL [AUTO FILL IN]. • Podczas zmiany sekcji w trakcie odtwarzania stylu audio. • Podczas ładowania innego stylu w trakcie odtwarzania stylu audio. • Podczas ładowania stylu audio, gdy odtwarzany jest styl, który nie zawiera danych audio. <p>UWAGA Opcję tę ustawia się również po załadowaniu pamięci rejestracyjnej. Załadowana opcja jest jednak aktywowana tylko podczas faktycznej zmiany na styl, który został załadowany przez pamięć rejestracyjną.</p>
	Inside Intro/Ending (Podczas wprowadzenia/zakończenia)	<p>Określa moment zmiany sekcji stylu na sekcję Intro/Ending podczas odtwarzania sekcji Intro/Ending danego stylu.</p> <p>Poniżej przedstawiono możliwe opcje zachowania.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Next Bar: przechodzi do nowej sekcji Intro/Ending wybranej bezpośrednio po wykonaniu operacji zmiany w pierwszym takcie. W przeciwnym razie opcja ta powoduje przejście do nowej sekcji Intro/Ending na początku następnego taktu. • End of Section: przechodzi do nowej sekcji Intro/Ending po zakończeniu odtwarzania bieżącej sekcji Intro/Ending. <p>UWAGA Podczas przechodzenia z jednej sekcji Intro do innej sekcji Intro sposób zmiany jest zawsze zgodny z opcją „Next Bar” (Następny takt), nawet jeśli wybrano opcję „End of Section” (Koniec sekcji). Po zmianie na sekcję Ending zachowanie instrumentu będzie zawsze zgodne z konwencjonalnymi zasadami, a nie z wprowadzonymi w tym miejscu ustawieniami.</p>
Synchro Stop Window	<p>Ten parametr określa, jak długo można przytrzymać akord, zanim funkcja Synchro Stop zostanie automatycznie anulowana. Gdy przycisk [SYNC STOP] jest włączony, a ten parametr jest ustawiony na wartość inną niż „Off”, funkcja Synchro Stop jest automatycznie anulowana po przytrzymaniu akordu przez czas dłuższy niż ustawiony w tym miejscu. Pozwala to przywrócić normalne sterowanie odtwarzaniem stylu, umożliwiając zwolnienie przycisków i kontynuowanie odtwarzania stylu. Innymi słowy, jeżeli użytkownik zwolni klawisze szybciej niż ustawiono w tym miejscu, funkcja Synchro Stop zadziała.</p>	
Multi Pad Synchro Stop (Style Stop)	<p>Określa, czy powtórne odtwarzanie frazy Multi Pad zatrzyma się po zatrzymaniu odtwarzania stylu.</p>	
Multi Pad Synchro Stop (Style Ending)	<p>Określa, czy powtórne odtwarzanie frazy Multi Pad zatrzyma się po odtworzeniu sekcji Ending stylu.</p>	

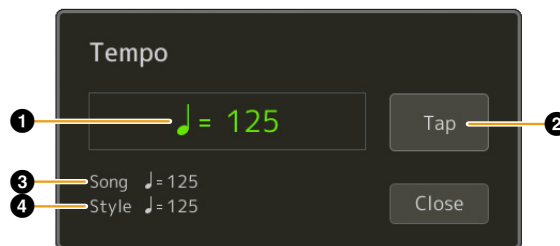
Zachowanie podczas zmiany

Section Set	<p>Określa domyślną sekcję, która jest automatycznie wywoływana przy wyborze różnych stylów (gdy odtwarzanie stylu jest zatrzymane). Po ustawieniu opcji „Off” (Wyłączone) i zatrzymaniu odtwarzania stylu aktywna sekcja zostanie zachowana nawet po wybraniu innego stylu. Jeśli którakolwiek z sekcji MAIN A–D nie występuje w danych stylu, automatycznie wybierana jest najbliższa sekcja. Na przykład brak zdefiniowanej sekcji MAIN D spowoduje wywołanie sekcji MAIN C.</p>
Tempo	<p>Określa, czy tempo zmienia się, czy nie, gdy następuje zmiana stylu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lock: bez względu na stan odtwarzania ustawienie tempa poprzedniego stylu zostanie zachowane. • Hold: podczas odtwarzania stylu ustawienie tempa poprzedniego stylu zostanie zachowane. Gdy odtwarzanie stylu zostaje zatrzymane, tempo zmienia się na domyślne tempo wybranego stylu. • Reset: niezależnie od stanu odtwarzania tempo zmienia się na domyślne tempo wybranego stylu.

Part On/Off	<p>Decyduje, czy stan Style Channel On/Off (Kanał stylu włączony/wyłączony) zmienia się, czy nie, gdy następuje zmiana stylu podczas odtwarzania stylu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lock: bez względu na stan odtwarzania stan Channel On/Off (Kanał włączony/wyłączony) poprzedniego stylu zostanie zachowany. • Hold: podczas odtwarzania stylu stan Style Channel On/Off (Kanał stylu włączony/wyłączony) poprzedniego stylu zostaje zachowany. Gdy odtwarzanie stylu zostaje zatrzymane, włączają się wszystkie kanały wybranego stylu. • Reset: niezależnie od stanu odtwarzania włączone są wszystkie kanały wybranego stylu.
-------------	--

Ustawianie tempa

Tempo stylu, utworu MIDI i metronomu można dostosować w oknie wywoływanym za pomocą opcji [MENU] → [Tempo] lub obracając pokrętkę Data w oknie Home.



❶	Wskazuje wartość tempa podczas odtwarzania metronomu, stylu i utworu MIDI. Tempo można zmienić za pomocą pokrętki Data, przycisków [DEC]/[INC] lub przycisków TEMPO [minus]/[plus]. Po wybraniu stylu audio (str. 7) górny próg tempa zostanie wyświetlony poniżej wartości tempa, jak pokazano poniżej: Audio: ** maks. Jeśli tempo przekracza górny limit, partia audio jest wyciszana.
❷	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [TAP TEMPO] na panelu.
❸	Wskazuje wartość tempa bieżącego utworu MIDI. Utwór rozpocznie się w tym tempie.
❹	Wskazuje wartość tempa bieżącego stylu. Styl rozpocznie się w tym tempie.

UWAGA

Wartość tempa utworu audio ustawia się za pomocą funkcji Time Stretch. Patrz podręcznik użytkownika.

Nagrywanie i odtwarzanie sekwencji akordów – Chord Looper

Podczas odtwarzania Stylu zwykle wybiera się akordy lewą ręką. Jednak dzięki wygodnej funkcji Chord Looper można nagrać sekwencję akordów i odtworzyć ją w pętli. Jeśli przykładowo użytkownik nagra pochod akordów „C → F → G → C”, odtwarzanie Stylu (Style) będzie automatycznie kontynuowane z akordami „C → F → G → C → C → F → G → C → ...” Ponieważ akordy są odtwarzane w pętli, nie ma konieczności ręcznego powtarzania sekwencji akordów i można skoncentrować się na wykonywaniu utworu i innych czynnościach.

Odtwarzanie sekwencji akordów w pętli podczas odtwarzania stylu

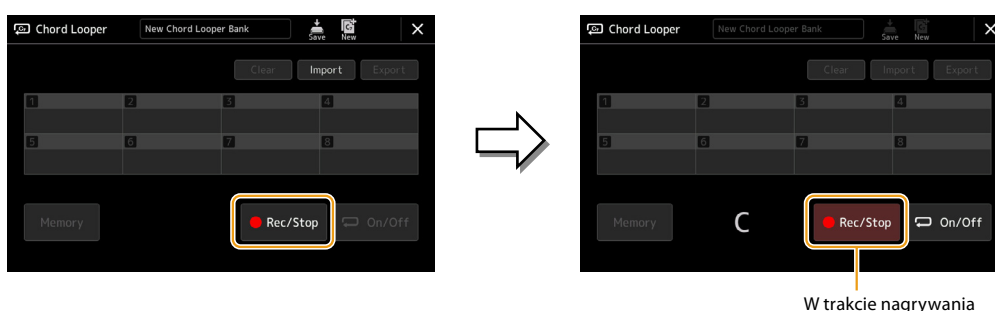
Można nagrać żądaną sekwencję akordów natychmiast i zapętlić ją.

1 Wybrać żądany styl.

W razie potrzeby dostosować tempo (aby ułatwić nagrywanie).

2 Otworzyć okno Chord Looper.

3 Podczas odtwarzania stylu dotknąć przycisku [Rec/Stop] (Nagrywaj/Zatrzymaj) na wyświetlaczu.



Przycisk [Rec/Stop] zacznie migać, wskazując, że funkcja Chord Looper jest w stanie gotowości do nagrywania. W następnym takcie odtwarzanego Stylu (Style) przycisk [Rec/Stop] zostanie włączony i rozpocznie się nagrywanie.

UWAGA

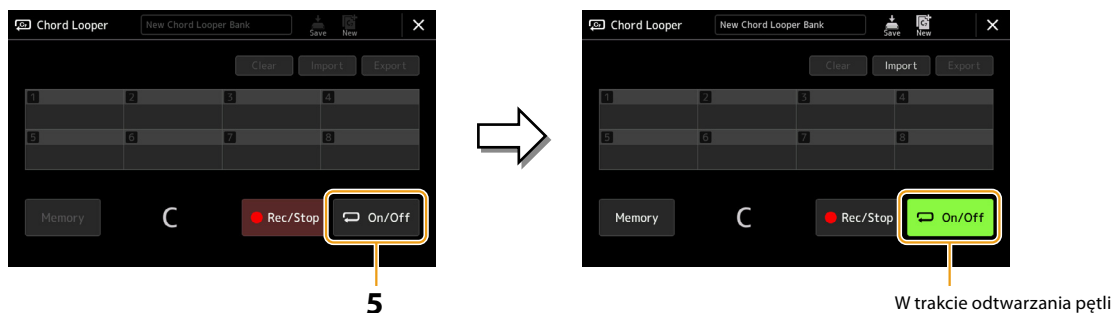
Po wciśnięciu przycisku [Rec/Stop] przycisk [ACMP] włącza się automatycznie.

4 Wprowadzić akordy na klawiaturze w trakcie gry zgodnie z tempem odtwarzania stylu.



Sekwencja akordów jest nagrywana do momentu zatrzymania nagrywania w kroku 3.

5 Dotknąć przycisku [On/Off], aby zatrzymać nagrywanie i rozpocząć odtwarzanie sekwencji akordów w pętli.



Nagrywanie zatrzymuje się, a przycisk [On/Off] miga i włączony jest tryb gotowości odtwarzania pętli.

W następnym takcie odtwarzanego Stylu (Style) przycisk [On/Off] zostanie włączony, a sekwencja akordów zapisana w kroku 2 zostanie odtworzona w pętli.

UWAGA

Gdy sekwencja akordów jest odtwarzana, przycisk [ACMP] miga, wprowadzanie akordów z klawiatury jest wyłączone, a cała klawiatura jest używana tylko do wykonywania tematu utworu.

6 Dotknąć przycisku [On/Off], aby zatrzymać odtwarzanie pętli.

Odtwarzanie sekwencji akordów zostanie zatrzymane, a styl powróci do normalnego trybu odtwarzania.

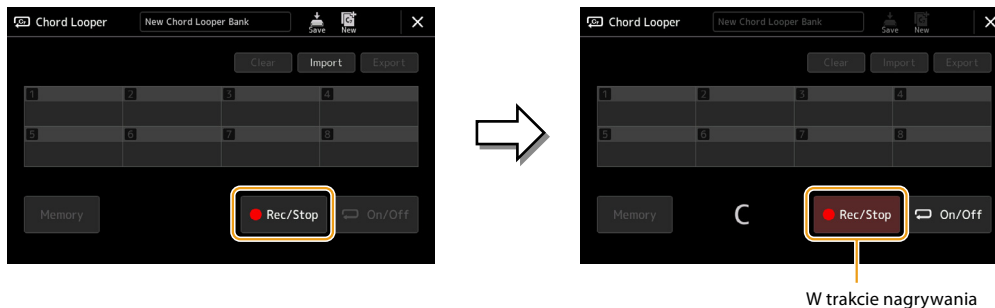
UWAGA

- Przycisk [On/Off] w pozycji włączonej oznacza, że sekwencja akordów została nagrana, a odtwarzanie pętli zostanie zatrzymane.
- Ponowne dotknięcie przycisku [On/Off] uruchamia ponownie pętlę odtwarzania sekwencji akordów zarejestrowanych w krokach 1–3.

Nagrywanie sekwencji akordów po zatrzymaniu odtwarzania stylu (Chord Looper)

Można rozpocząć nagrywanie i odtwarzanie sekwencji akordów, gdy odtwarzanie stylu jest zatrzymane, korzystając z funkcji SYNC START. Nagrywając w ten sposób, można dostosować czas rozpoczęcia do dokładnie pierwszego uderzenia w taktie.

1 Gdy odtwarzanie stylu jest zatrzymane, dotknąć przycisku [Rec/Stop] na wyświetlaczu.



Przycisk [Rec/Stop] miga, gdy funkcja Chord Looper jest w stanie gotowości do nagrywania, a przycisk STYLE CONTROL [SYNC START] jest włączany automatycznie.

UWAGA

Po naciśnięciu przycisku [Rec/Stop] przycisk [ACMP] także włącza się automatycznie.

2 Wprowadzić akordy na klawiaturze zgodnie z tempem odtwarzania stylu.



Nagrywanie i odtwarzanie stylu rozpoczyna się równocześnie. Sekwencja akordów jest nagrywana do momentu zatrzymania nagrywania w kroku 3.

3 Nacisnąć przycisk [START/STOP] w sekcji STYLE CONTROL, aby zatrzymać nagrywanie i odtwarzanie stylu.

Nagrywanie jest zatrzymywane, a [On/Off] włącza się, wskazując, że dane są już zarejestrowane.

UWAGA

Nagrywanie można również zatrzymać, dotykając przycisku [Rec/Stop]. W takim przypadku tylko nagrywanie zatrzymuje się, a odtwarzanie stylu będzie kontynuowane.

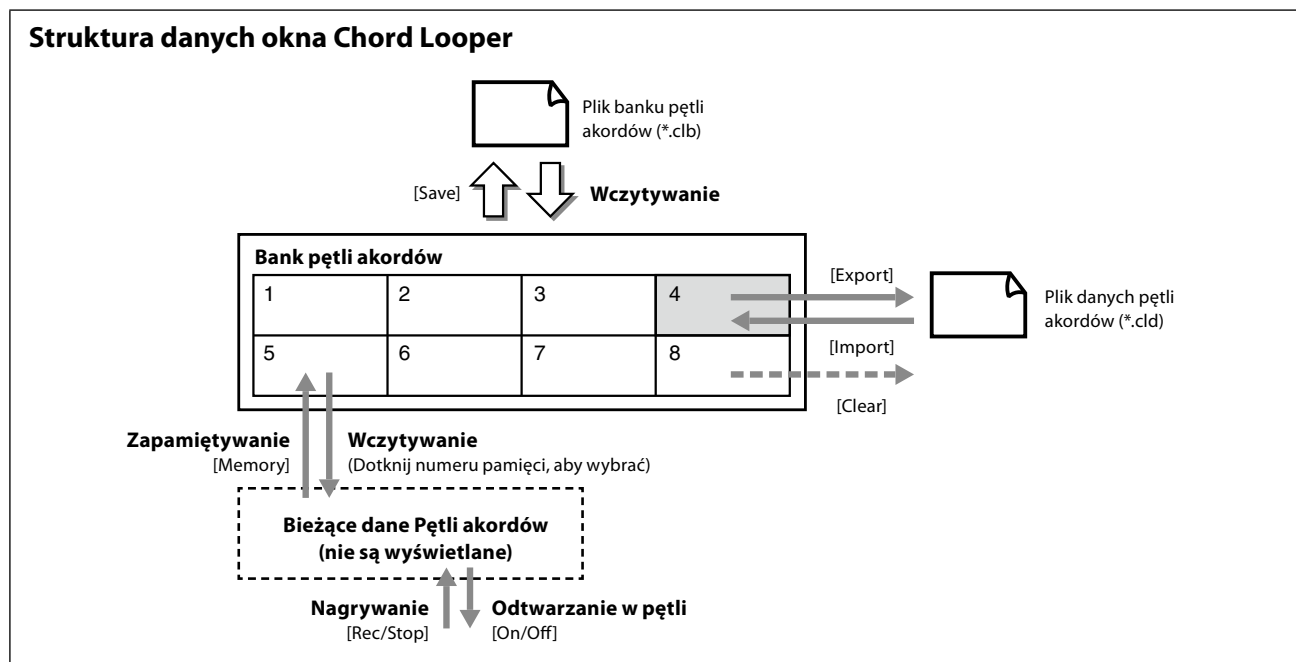
NOTYFIKACJA

Ostatnio nagrane dane sekwencji akordów są zachowywane, chyba że wyłączy się zasilanie lub wybierze numer pamięci funkcji Chord Looper, który zawiera dane. Aby zapisać dane, patrz [str. 17](#).

Zapisywanie i wywoływanie własnych sekwencji akordów (Chord Looper)

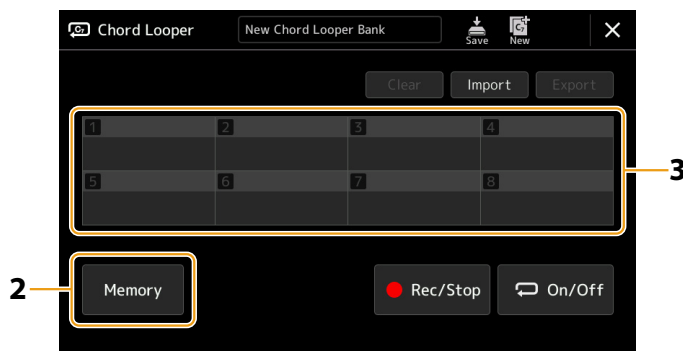
W oknie funkcji Chord Looper (Pętla akordów) można zapamiętać nagrane sekwencje akordów funkcji Chord Looper w jednym z ośmiu elementów pamięci, umożliwiającym łatwe odtwarzanie. Możesz zapisać wszystkie osiem zapamiętanych gniazd danych jako pojedynczy plik Chord Looper Bank (Banku pętli akordów) (*.clb) lub wyeksportować pojedynczy element pamięci jako plik Chord Looper Data (Dane pętli akordów) (*.cld).

Okno operacyjne jest wywoływane po wybraniu kolejno: [MENU] → [Chord Looper].



W tej sekcji omówiono zapamiętywanie, zapisywanie/przywoływanie i eksportowanie/importowanie zarejestrowanych danych.

Zapamiętywanie nagranych danych pętli akordów



1 Nagrać żądaną sekwencję akordów.

Szczegółowe informacje na temat nagrywania sekwencji akordów, patrz strony 14 i 16.

2 Dotknąć przycisku [Memory] w oknie Chord Looper.

Na ekranie pojawi się komunikat ze wskazówkami.

3 Dotknąć żądanej liczby, aby zapisać w pamięci.

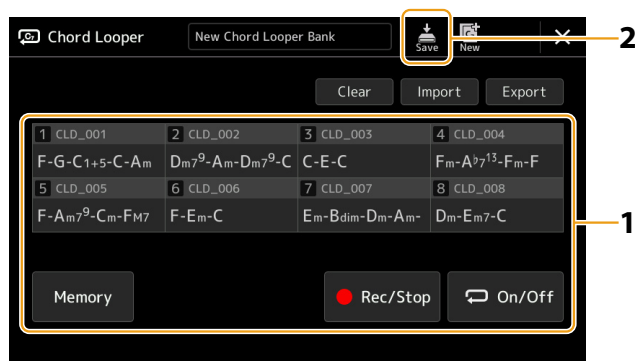
Dane są zapamiętywane, a zawartość zapamiętanych danych jest wyświetlana w odpowiednim obszarze.

NOTYFIKACJA

Jeśli w tym momencie zostanie wyłączone zasilanie, pamięć zostanie wyczyszczona. Aby zapisać zapamiętane dane jako plik, zobacz strony 18 i 19.

Zapisywanie nagranych danych jako pliku banku

Osiem zapamiętanych sekwencji akordów można zapisać jako pojedynczy plik Chord Looper Bank (*. clb).



1 Nagrać odpowiednią sekwencję akordów, a następnie zapisać w pamięci pod numerem [1]–[8].

Aby nagrać sekwencję akordów, patrz strony 14 i 16.

Aby zapamiętać nagrane dane, patrz str. 17.

2 Dotknąć przycisku (Zapisz), aby zapisać dane w pamięci pętli akordów [1]–[8] jako pojedynczy plik banku.

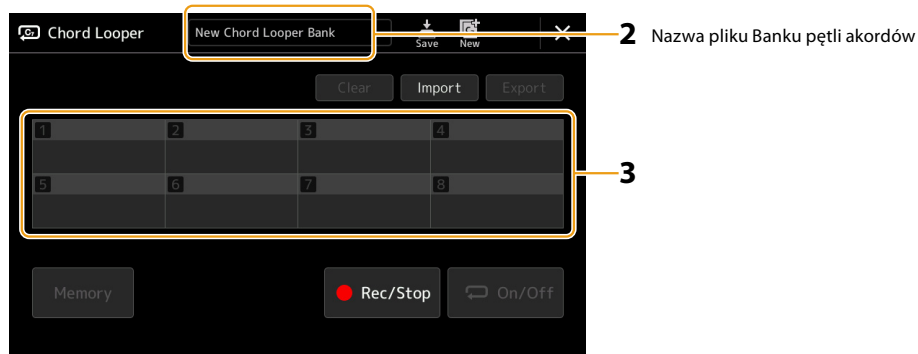
NOTYFIKACJA

Po wybraniu pliku Chord Looper Bank przed zapisaniem edytowanych danych dane zostaną utracone.

UWAGA

Każdy element Chord Looper Memory (Pamięć pętli akordów) automatycznie otrzymuje nazwę (np. „CLD_001”), którą może zmieniać poprzez wyeksportowanie pliku i jego ponowne zaimportowanie (str. 19).

Przywoływanie pliku Banku pętli akordów i odtwarzanie stylu z sekwencji akordów



1 Wybrać styl.

2 Załadować nazwę Chord Looper Bank (Banku pętli akordów), aby wywołać ekran wyboru Chord Looper Bank, a następnie wybrać żądany bank.

3 Dotknąć numeru elementu pamięci pętli akordów (Chord Looper Memory), który ma być użyty w pierwszej kolejności.

UWAGA

Dotknąć przycisku [On/Off], aby włączyć tę opcję i rozpocząć automatyczne odtwarzanie stylu od początku wykonania.



NASTĘPNA STRONA

4 Rozpocząć odtwarzanie stylu i granie razem z nim.

5 Dotknąć przycisku [On/Off] tuż przed taktem, w którym ma się rozpocząć odtwarzanie sekwencji akordów w pętli.

[On/Off] miga, aby wskazać, że odtwarzanie pętli jest w trybie gotowości. W kolejnym takcie stylu przycisk [On/Off] jest w pozycji włączonej, a sekwencja akordów zostanie odtworzona w pętli.

UWAGA

Podczas odtwarzania pętli przycisk [On/Off] świeci się, a [ACMP] miga. W tym stanie wprowadzanie akordów z klawiatury jest wyłączone i do grania można używać całej klawiatury.

6 W razie potrzeby zmienić numer elementu pamięci pętli akordów (Chord Looper Memory).

Aby zmienić numer elementu pamięci, dotknąć żądanej liczby. Sekwencja akordów zmieni się w następnym takcie stylu.


7 Dotknąć przycisku [On/Off], aby zatrzymać odtwarzanie pętli.

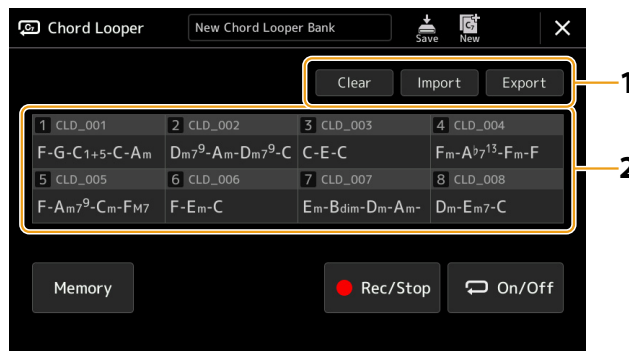
Odtwarzanie sekwencji akordów zostanie natychmiast zatrzymane, a styl powróci do normalnego trybu odtwarzania.

Edycja Banku pętli akordów (Export, Import, Clear – eksportowanie, importowanie, usuwanie)

Każdy element pamięci pętli akordów zawarty w banku pamięci Chord Looper Memory Bank można edytować (usunąć, importować i eksportować) oddzielnie. Dane elementów pamięci są eksportowane/importowane jako plik danych pętli akordów, Chord Looper Data (*.cld).

UWAGA


Jeśli trzeba wyczyścić wszystkie dane pokazane w oknie Chord Looper, dotknąć przycisku  (Nowy), aby utworzyć nowy bank.



1 Dotknąć żądanej opcji: [Clear], [Import] lub [Export].

Postępować zgodnie z instrukcjami na ekranie. Aby anulować operację w tym momencie, wystarczy dotknąć pustego obszaru wyświetlacza.

2 Dotknąć wybranego numeru pamięci, a następnie wykonać czynność wybraną w kroku 1 zgodnie z poniższym opisem.

Clear	Pojawi się komunikat potwierdzający. Dotknąć przycisku [Yes], aby usunąć.
Import	Zostanie otwarte okno wyboru pliku do zaimportowania (File Selection). Dotknąć wybranego pliku do zaimportowania, a następnie dotknąć przycisku  (X) lub nacisnąć przycisk [EXIT], aby powrócić.
Export	Zostanie otwarte okno wyboru pliku do wyeksportowania. Dotknąć przycisku [Export] na wyświetlaczu, wprowadzić nazwę pliku, a następnie dotknąć [OK]. Nazwa pliku jest wprowadzana automatycznie, ale można ją zmienić podczas zapisywania.

3 W razie potrzeby dotknąć  (Zapisz), aby zapisać edytowany bank pętli akordów jako nowy plik.

NOTYFIKACJA

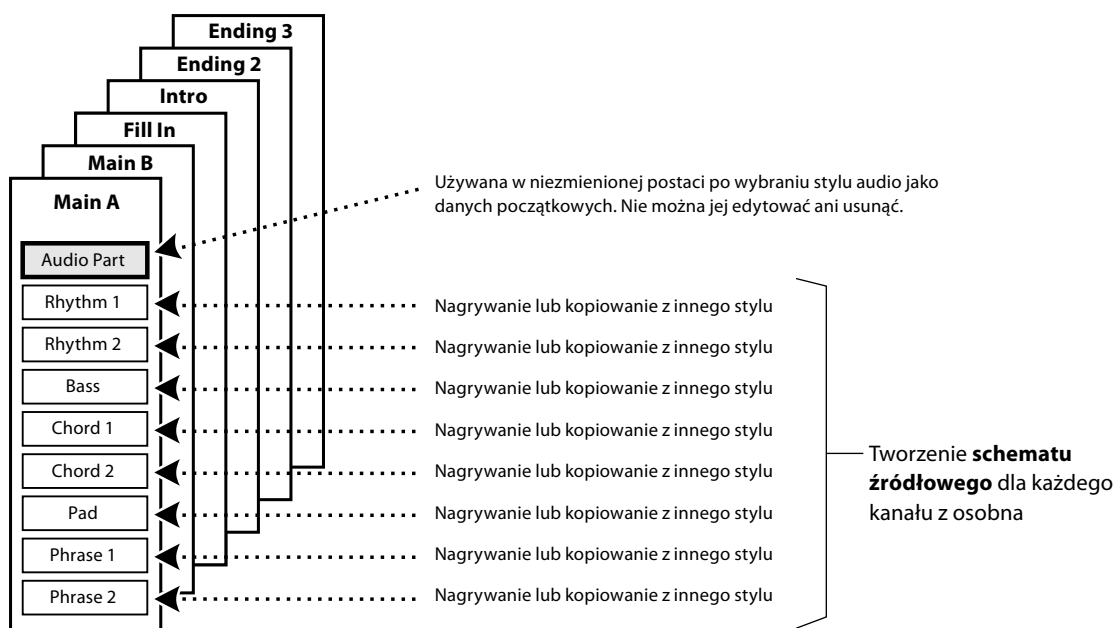
Po wybraniu pliku Chord Looper Bank przed zapisaniem edytowanych danych dane zostaną utracone.

Tworzenie/edycja stylów (Style Creator)

Funkcja Style Creator (Kreator stylów) umożliwia utworzenie własnego oryginalnego stylu poprzez nagranie sekwencji rytmicznej za pomocą klawiatury i wykorzystanie już nagranych danych stylu. Zasadniczo wystarczy wybrać wstępnie zdefiniowany styl, który jest najbliższy stylowi, jaki użytkownik chce utworzyć, a następnie nagrać na każdym kanale w poszczególnych sekcjach schemat rytmiczny, linię basu, podkład akordowy lub frazę (czyli „schemat źródłowy” (Source Pattern) w nomenklaturze Kreatora stylów).

Struktura danych stylu – schematy źródłowe

Styl składa się z różnych sekcji (Intro (Wstęp), Main (Główna), Ending (Zakończenie) itd.), a każda z nich zawiera osiem osobnych kanałów, nazywanych Source Pattern (Schemat źródłowy). Za pomocą funkcji Style Creator (Kreator stylów) użytkownik może utworzyć styl, nagrywając odpowiedni schemat źródłowy na każdym kanale z osobna lub importując dane schematów z innych stylów.



Ograniczenia w Partii audio:

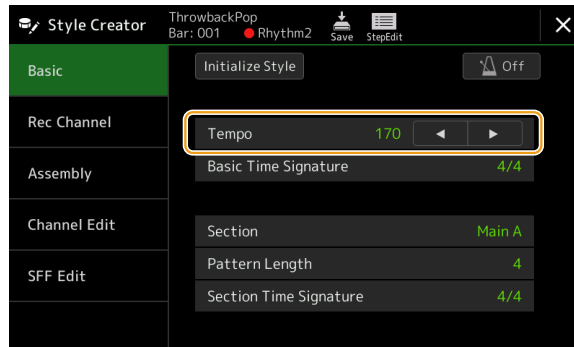
- Jeżeli jako dane początkowe wybrano styl audio (Audio Style), partia audio zostanie użyta w niezmienionej postaci. Partii audio nie można usunąć, edytować ani utworzyć „od zera”.
- Utworzonego stylu zawierającego partię audio można używać wyłącznie przy wykorzystaniu instrumentu obsługującego style audio oraz format SFF GE.
- Partii audio nie można skopiować z innego stylu ani sekcji w oknie Assembly (Montaż) (str. 26). Jeśli użytkownik chce użyć określonej partii audio, przed wywołaniem okna Style Creator musi wybrać odpowiedni styl audio.

Podstawowa procedura tworzenia stylu

- 1 Wybrać odpowiedni styl, który ma zostać użyty jako podstawa nowego stylu.
- 2 Wywołać Kreator stylów przyciskiem [MENU] → [Style Creator].
- 3 Wybrać odpowiednią sekcję (Section) w oknie „Basic”.

UWAGA

Sekcję można również wybrać, dotykając jednego z odpowiednich przycisków STYLE CONTROL na panelu.



Odpowiednio zmienić ustawienia następujących parametrów.

- Aby utworzyć styl całkowicie od zera, dotknąć przycisku [Initialize Style] (Inicjalizuj styl), co spowoduje usunięcie wszelkich elementów z bieżącego stylu.
- Po zainicjowaniu stylu należy ustawić parametr Pattern Length (długość schematu – tj. liczbę taktów w schemacie źródłowym). Po wprowadzeniu wartości dotknąć przycisku [Execute] (Wykonaj), aby wprowadzić zmiany.

UWAGA

Jeśli jako dane początkowe wybrano styl audio, zmiana długości schematu spowoduje usunięcie odpowiedniej partii audio.

- Ustawić podstawowe parametry, takie jak Tempo. Ustawienia te mają zastosowanie do wszystkich sekcji z wyjątkiem Section Time Signature i Pattern Length, które można ustawić dla każdej sekcji. Po ustawieniu metrum należy dotknąć przycisku [Execute] (Wykonaj), aby wprowadzić zmiany.
- Metrum ustawione w opcji Basic Time Signature jest stosowane do wszystkich sekcji. Można również ustawić inne metrum dla każdej sekcji w opcji Section Time Signature (Metrum sekcji). Po ustawieniu metrum dotknąć przycisku [Execute] (Wykonaj), aby wprowadzić zmiany. Ustawienie Basic Time Signature (Metrum podstawowe) ma zastosowanie automatycznie do sekcji bez wybranych ustawień w opcji Section Time Signature (Metrum sekcji).

UWAGA

Wszystkie dotychczas nagrane dane są usuwane podczas zmiany metrum.

4 Utworzyć schemat źródłowy dla każdego kanału.

- **Realtime Recording (Nagrywanie w trakcie gry)** (str. 22)
Umożliwia nagrywanie stylu podczas gry na instrumencie.
- **Step Recording (Nagrywanie „krok po kroku”)** (str. 25)
Umożliwia wprowadzenie każdego dźwięku z osobna.
- **Style Assembly (Łączenie stylów)** (str. 26)
Umożliwia kopiowanie różnych schematów z innych wstępnie ustawionych stylów lub stylów już utworzonych.

5 Edytować już zarejestrowane dane kanału.

- **Channel Edit (Edycja kanału)** (str. 26)
Umożliwia edytowanie danych MIDI już nagranych kanałów.
- **SFF Edit (Edycja SFF)** (str. 28)
Umożliwia edytowanie parametrów SFF (Style File Format) już nagranych kanałów innych niż kanały Rhythm.
- **Drum Setup (Konfiguracja instrumentów perkusyjnych)** (str. 32)
Umożliwia edytowanie partii rytmicznej stylu, np. zmianę brzmienia poszczególnych instrumentów.

6 W razie potrzeby powtórzyć czynności podane w punktach 3–5.

7 Dotknąć przycisku (Zapisz), aby zapisać utworzony styl.

NOTYFIKACJA

Utworzony styl zostanie utracony, jeśli przed dokonaniem jego zapisu wybrany zostanie inny styl lub w przypadku wyłączenia zasilania instrumentu.

Realtime Recording (Nagrywanie w trakcie gry)

Poniższe wyjaśnienia dotyczą kroku 4 procedury podstawowej, str. 21. W oknie „Rec Channel” można utworzyć dane kanału przy użyciu funkcji Realtime Recording.

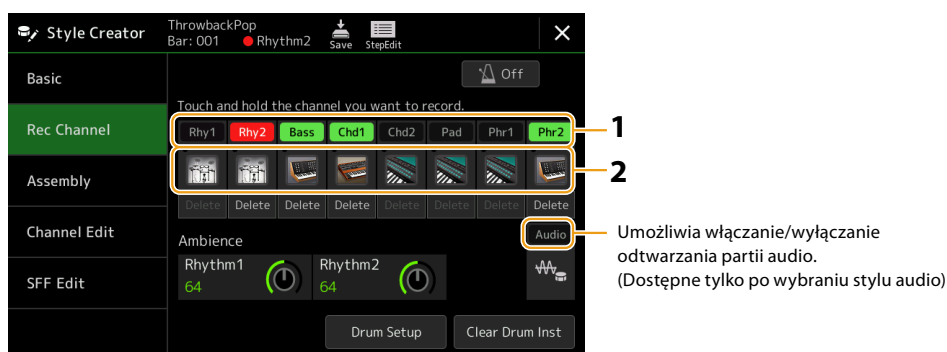
Charakterystyka nagrywania w trakcie gry w Kreatorze stylów

• Loop Recording (Nagrywanie w pętli)

Taki sposób nagrywania stylu polega na powtarzaniu kilkutaktowych schematów rytmicznych automatycznego akompaniamentu, które są nagrywane w pętli (powtarzających się cyklach). Przykładowo jeżeli uruchomione zostanie nagrywanie 2-taktowej sekcji głównej, wówczas nagrywanie odbywać się będzie w 2-taktowej pętli. Nagrane dźwięki będą odtwarzane od następnego powtórzenia (pętli), co pozwala nagrywać z jednoczesnym odsłuchiwaniem poprzednio nagranych partii.

• Overdub Recording (Nagrywanie nakładkowe)

Nagrywanie nakładkowe polega na nagrywaniu na nowo kanałów, które mają już zapisane jakieś dane, ale bez usuwania tych danych. W czasie nagrywania stylów nagrane dane nie są kasowane, chyba że zostaną użyte funkcje „Clear Drum Inst” (Usuń instr. perkusyjne) (str. 23), „Delete” (Usuń) (strony 23, 25) i „Remove Event” (Usuń zdarzenie) (str. 27). Przykładowo jeżeli uruchomione zostanie nagrywanie 2-taktowej sekcji głównej, wówczas dwa takty powtarzane będą w nieskończonej pętli. Nagrane dźwięki będą odtwarzane od następnego powtórzenia, co pozwala nagrywać nakładkowo nowy materiał do pętli z jednoczesnym odsłuchiwaniem poprzednio nagranych partii. Podczas tworzenia stylu na podstawie już istniejącego stylu wewnętrznego nagrywanie nakładkowe stosuje się tylko do kanałów podkładu rytmicznego. W przypadku wszystkich innych kanałów (z wyjątkiem podkładów rytmicznych) przed rozpoczęciem nagrywania należy usunąć początkowe dane.



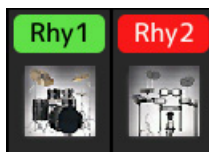
■ Nagrywanie kanałów podkładu rytmicznego 1–2

Jeżeli jako dane początkowe wybrano styl audio (Audio Style):

Odtwarzanie partii audio można włączyć lub wyłączyć, ale nie można jej edytować ani usunąć. Należy pamiętać, że schemat rytmiczny tej partii zostanie użyty w nowym stylu, który ma zostać utworzony. Aby utworzyć frazę rytmiczną oprócz partii audio, należy wykonać poniższe czynności.

1 W oknie „Rec Channel” dotknąć wybranego kanału i przytrzymać go, aż zmieni kolor na czerwony.

Wybrany kanał staje się docelowym kanałem nagrywania niezależnie od tego, czy kanał zawiera już dane, czy nie. Jeśli kanał zawiera już nagrane dane, należy nagrać dodatkowe dźwięki na wybranym kanale za pomocą funkcji Overdub Recording.



2 W razie potrzeby należy wybrać brzmienie (Voice), a następnie przeciwiczyć schemat rytmiczny, który ma zostać nagrany.

Dotknąć ikony instrumentu (ilustracja), aby wywołać okno Voice Selection (Wybór brzmienia), a następnie wybrać odpowiednie brzmienie, np. zestaw perkusyjny. Po dokonaniu wyboru należy zamknąć okno wyboru brzmienia, aby powrócić do okna kreatora stylów. Przecwiczyć schemat rytmiczny, który ma zostać nagrany, stosując wybrane brzmienie.

Brzmienia dostępne do nagrywania

W przypadku kanału Rhythm 1 do nagrywania można używać wszystkich brzmień oprócz Organ Flutes (Piszczalki organów). W przypadku kanału Rhythm 2 do nagrywania można używać tylko zestawu perkusyjnego/zestawu efektów dźwiękowych (SFX).

UWAGA

Aby uzyskać informacje na temat klawiszy używanych do odtwarzania poszczególnych dźwięków instrumentów perkusyjnych/efektów dźwiękowych, należy zapoznać się z „Listą zestawów perkusyjnych/efektów dźwiękowych” w zeszycie Data List dostępnym na stronie internetowej.

3 Nacisnąć przycisk [START/STOP] w sekcji STYLE CONTROL, aby rozpocząć nagrywanie.

Po odtworzeniu już nagranych danych należy włączyć lub wyłączyć każdy kanał, dotykając odpowiedniego kanału w oknie „Rec Channel”. Jeśli jako dane początkowe wybrano styl audio, należy włączyć lub wyłączyć partię audio, dotykając kanału [Audio].

W razie potrzeby można usunąć kanał, dotykając przycisku [Delete] znajdującego się pod wybranym kanałem.

4 Gdy tylko odtwarzanie pętli powróci do pierwszego uderzenia w pierwszym takcie, rozpocząć odtwarzanie schematu rytmicznego, który ma zostać nagrany.

Jeśli trudno jest zagrać cały rytm za jednym razem, można podzielić go na pojedyncze partie, tak jak w tym przykładzie:

Runda 1. pętli
Bęben basowy

Runda 2. pętli
Werbel
Bęben basowy

Runda 3. pętli
Hi-hat
Werbel
Bęben basowy

• Usuwanie omyłkowo nagranych dźwięków

W przypadku popełnienia błędu lub zagrania niewłaściwych dźwięków można je usunąć. Dotknąć przycisku [Clear Drum Inst], aby wywołać odpowiedni komunikat, a następnie nacisnąć odpowiedni klawisz na klawiaturze po wyświetleniu komunikatu. Po usunięciu instrumentu perkusyjnego dotknąć przycisku [Exit], aby zamknąć komunikat.

5 Nacisnąć przycisk [START/STOP], aby zatrzymać odtwarzanie.

Aby dodać więcej dźwięków, należy ponownie nacisnąć przycisk [START/STOP], aby kontynuować nagrywanie.

6 Aby wyjść z trybu nagrywania, dotknąć przycisku Recording channel i przytrzymać go przez chwilę (aż przycisk zmieni kolor).

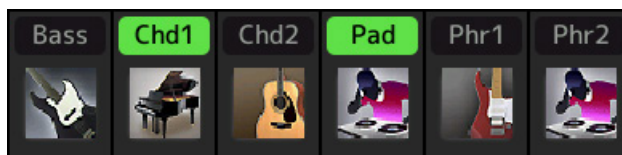
NOTYFIKACJA

Utworzony styl zostanie utracony, jeśli przed dokonaniem jego zapisu (krok 7, str. 21) wybrany zostanie inny styl lub w przypadku wyłączenia zasilania instrumentu.

■ Nagrywanie basu, akordu 1 do 2, padu i frazy 1 do 2

1 W oknie „Rec Channel” dotknąć wybranego kanału i przytrzymać go, aż zmieni kolor na czerwony.

Jeśli wybrany kanał zawiera już dane, wyświetlony zostanie komunikat potwierdzenia z pytaniem, czy usunąć istniejące dane wybranego kanału. Dotknąć przycisku [Yes], aby usunąć dane, co spowoduje, że wybrany kanał zostanie określony jako docelowy kanał nagrywania. Należy pamiętać, że dane kanałów innych niż kanały podkładu rytmicznego ustawionego stylu nie mogą być nagrywane nakładkowo.



2 W razie potrzeby należy wybrać brzmienie (Voice), a następnie przećwiczyć linię basu, podkład akordowy lub frazę, które mają zostać nagrane.

Dotknąć ikony instrumentu (ilustracja), aby wywołać okno Voice Selection (Wybór brzmienia), a następnie wybrać odpowiednie brzmienie. Po dokonaniu wyboru należy zamknąć okno wyboru brzmienia, aby powrócić do okna kreatora stylów. Za pomocą wybranego brzmienia przećwiczyć frazę lub podkład akordowy, który ma zostać nagrany.

Brzmienia dostępne do nagrywania

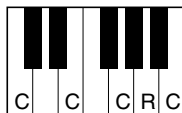
Do nagrywania można użyć dowolnego dźwięku z wyjątkiem Organ Flutes (Piszczalek organów) / Drum kit (Zestaw perkusyjny) / SFX kit (Zestaw efektów dźwiękowych).

- Nagrać frazę w CM7, która będzie zawierać odpowiednie dźwięki przy zmianie akordów podczas gry.

Podstawowe zasady podczas nagrywania w sekcji Main (główniej) lub Fill-in (przejściowej)

Przy domyślnych ustawieniach początkowych parametr Source Root/Chord (Pryma źródłowa/akord) jest ustawiony na CM7. Oznacza to, że należy nagrać schemat źródłowy, który będzie wyzwalany po ustawieniu CM7 podczas normalnej gry. Należy nagrać linię basu, frazę lub podkład akordowy, które mają być odtwarzane po ustawieniu CM7. Szczegółowe informacje znajdują się poniżej.

- Należy używać nut ze skali jońskiej C, która jest podstawową skalą akordową CM7 w tonacji C-dur – z wyjątkiem następujących dźwięków, których należy unikać:
 - „F” (kwarta)
 - „D” (akord dysonansowy, nonowy, który nie brzmi harmonicznie z akordami „b9th” lub „#9th” z wyszukiwarki stylów)Innymi słowy należy używać tylko dźwięków C, E, G, A i B (pryma, tercja, kwinta, seksta lub tercdecyma i septyma wielka).
- W przypadku kanałów Chord i Pad należy używać tylko dźwięków akordowych (np. C, E, G oraz B).



C = Dźwięki akordu
R = Dźwięki zalecane

* Nagrywając Source Pattern (Schemat źródłowy), należy używać dźwięków R zgodnie z opisem powyżej, i unikać pozostałych.

Jeśli użytkownik przestrzega tych podstawowych zasad, dźwięki odtwarzane w danym stylu są odpowiednio konwertowane dla większości akordów w zależności od zmian akordów dokonywanych podczas występu.

Podstawowe zasady podczas nagrywania sekcji Intro (Wstęp) lub Ending (Zakończenie)

Sekcje te powstały przy założeniu, że akordu nie zmienia się podczas odtwarzania. Z tego względu nie trzeba przestrzegać opisanych powyżej podstawowych zasad dla sekcji Main i Fill-In, a progresję akordów można tworzyć podczas nagrywania. Należy jednak postępować zgodnie z poniższymi podstawowymi zasadami, aby mieć pewność, że frazy brzmią poprawnie w najczęściej spotykanych przypadkach, w których parametr Source Root/Chord jest domyślnie ustawiony na CM7.

- Podczas nagrywania Intro należy upewnić się, że fraza z nagrałą progresją akordów prowadzi prawidłowo do akordu tonicznego na końcu Intro. Na przykład akord G7 jest powszechnie używany w tonacji C-dur, ponieważ wyraźnie prowadzi z powrotem do akordu tonicznego w tonacji C-dur.
- Podczas nagrywania sekcji Ending należy upewnić się, że fraza z nagrałą progresją akordów przechodzi w pierwotną tonację na początku sekcji Ending. Zalecane akordy, które płynnie przechodzą do danej tonacji, to akordy diatoniczne (tj. CM7, Dm7, Em7, FM7, G7, Am7 i Bm7(b5) w tonacji C-dur).

- W razie potrzeby ustawić prymę źródłową/akord źródłowy.

Wprawdzie domyślnie parametr Source Root/Chord jest ustawiony na CM7, jak opisano powyżej, można jednak zmienić go na dowolne inne ustawienie, które ułatwia grę. Otworzyć okno „SFF Edit”, ustawić Source Root i Chord na ulubiony lub żądany typ prymy i akordu. Należy mieć na uwadze, że po zmianie opcji Source Chord (Akord źródłowy) z domyślnego CM7 na inny akord zmianie ulegną również dźwięki akordu i zalecane dźwięki. Szczegółowe informacje: [str. 29](#).

3 Nacisnąć przycisk [START/STOP] w sekcji STYLE CONTROL, aby rozpocząć nagrywanie.

Po odtworzeniu już nagranych danych należy włączyć lub wyłączyć każdy kanał, dotykając odpowiedniego kanału w oknie „Rec Channel” (Kanał nagrywania). Jeśli jako dane początkowe wybrano styl audio, należy włączyć lub wyłączyć partię audio, dotykając kanału [Audio].

W razie potrzeby można usunąć kanał, dotykając przycisku [Delete] znajdującego się pod wybranym kanałem.

4 Gdy tylko odtwarzanie pętli powróci do pierwszego uderzenia w pierwszym takcie, rozpocząć odtwarzanie linii basu, podkładu akordowego lub frazy, które mają zostać nagrane.

5 Nacisnąć przycisk [START/STOP], aby zatrzymać odtwarzanie.

Aby dodać więcej dźwięków, należy ponownie nacisnąć przycisk [START/STOP], aby kontynuować nagrywanie.

- Aby usłyszeć dźwięk odtwarzany z wcześniej nagranych kanałów z innym akordem źródłowym/prymą źródłową:


- 1 Otworzyć okno „SFF Edit”, a następnie ustawić „Target Ch” u góry okna na „Rhythm1” lub „Rhythm2”.
- 2 Nacisnąć przycisk [START/STOP] w sekcji STYLE CONTROL, aby rozpocząć odtwarzanie.
- 3 Dotknąć przycisku [Play Root/Chord], aby wyświetlić okno operacyjne.
- 4 W oknie ustawić opcję „Play Root/Chord” na wybraną prymę akordu i typ akordu.
Ta operacja pozwala odsłuchać schemat źródłowy odtwarzany przy zmianie akordów podczas normalnej gry.

6 Aby wyjść z trybu nagrywania, dotknąć przycisku Recording channel i przytrzymać go przez chwilę (aż przycisk zmieni kolor).

NOTYFIKACJA

Utworzony styl zostanie utracony, jeśli przed dokonaniem jego zapisu (krok 7, str. 21) wybrany zostanie inny styl lub w przypadku wyłączenia zasilania instrumentu.

Step Recording (Nagrywanie „krok po kroku”)

Poniższe wyjaśnienia dotyczą kroku 4 procedury podstawowej str. 21. W oknie Step Recording (Step Edit) wywoływanym po dotknięciu przycisku  (Step Edit) w górnej części wyświetlacza można nagrywać lub edytować dźwięki jeden po drugim. Procedura nagrywania „krok po kroku” jest taka sama, jak przy nagrywaniu wielościeżkowym utworów MIDI (str. 89), z wyjątkiem następujących różnic:

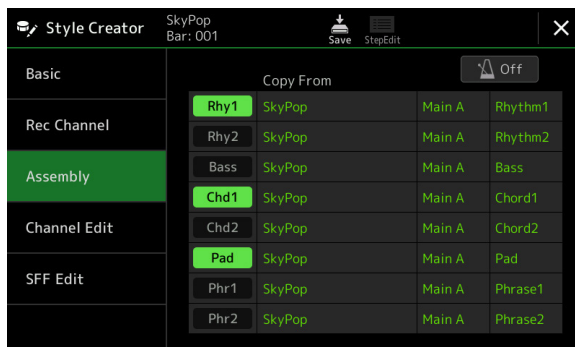
- W nagraniu utworu pozycja znacznika „End” może być dowolnie zmieniana, natomiast w funkcji Style Creator nie można jej zmienić. Wynika to z faktu, że długość stylu jest stała dla wszystkich kanałów, zgodnie z ustawieniami wprowadzonymi w oknie „Basic” (Podstawowe) (str. 21). Na przykład jeśli użytkownik utworzy styl o długości czterech taktów, pozycja znacznika „End” (Koniec) zostanie automatycznie ustawiona na koniec czwartego taktu i nie będzie można jej zmienić w oknie Style Edit (Edycja stylu).
- Kanały nagrywania można zmieniać w oknie Song recording's Edit (Edycja nagrania utworu); nie można ich jednak zmieniać w funkcji Style Creator (Kreator stylu). Kanał nagrywania wybiera się w oknie „Rec channel” (Nagrywanie kanału).
- W kreatorze stylów nie można wprowadzać danych akordu, słów utworu ani danych systemowych. Umożliwia on wprowadzanie danych dotyczących kanałów i edytowanie danych systemowych (usuwanie, kopiowanie lub przenoszenie).

UWAGA

Jeżeli jako dane początkowe wybrano styl audio (Audio Style), partia audio zostanie użyta w niezmienionej postaci. Partii audio nie można usunąć, edytować ani utworzyć „od zera”.

Montaż – przypisywanie schematu źródłowego do każdego kanału

Poniższe wyjaśnienia dotyczą kroku 4 procedury podstawowej, str. 21. W oknie Montaż wyświetlana jest informacja dotycząca skopiowania danych każdego kanału bieżącej sekcji z określonych stylów, sekcji i kanałów. W odniesieniu do każdego kanału należy nacisnąć nazwę stylu, nazwę sekcji lub nazwę kanału, aby wybrać odpowiedni kanał.



UWAGA

- Partii audio nie można skopiować z innego stylu. Jeśli użytkownik chce użyć określonej partii audio, przed wywołaniem okna Style Creator musi wybrać odpowiedni styl audio.
- Jeśli jako dane początkowe wybrano styl audio, partii audio nie można zastąpić innymi danymi.

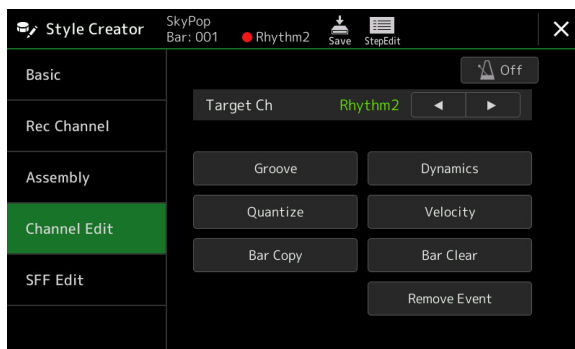
NOTYFIKACJA

Utworzony styl zostanie utracony, jeśli przed dokonaniem jego zapisu (krok 7, str. 21) wybrany zostanie inny styl lub w przypadku wyłączenia zasilania instrumentu.

Channel Edit (Edycja kanału)



Poniższe wyjaśnienia dotyczą kroku 5 procedury podstawowej, str. 21. W oknie „Channel Edit” (Edycja kanału) można edytować już zarejestrowane dane kanału. Wybrać kanał docelowy, a następnie dokonać edycji odpowiednich parametrów.

Po edycji wybranego parametru dotknąć przycisku [Execute] (Wykonaj), aby wprowadzić zmiany dla każdego okna ustawień. Po zakończeniu tej operacji przycisk ten zmienia się na [Undo] (Cofnij), umożliwiając przywrócenie oryginalnych danych, jeśli wyniki nie są zadowalające. Funkcja UNDO zapamiętuje tylko jeden poziom, a zatem cofnąć można tylko poprzednią czynność.



UWAGA

Jeżeli jako dane początkowe wybrano styl audio (Audio Style), partia audio zostanie użyta w niezmienionej postaci. Partii audio nie można usunąć, edytować ani utworzyć „od zera”.

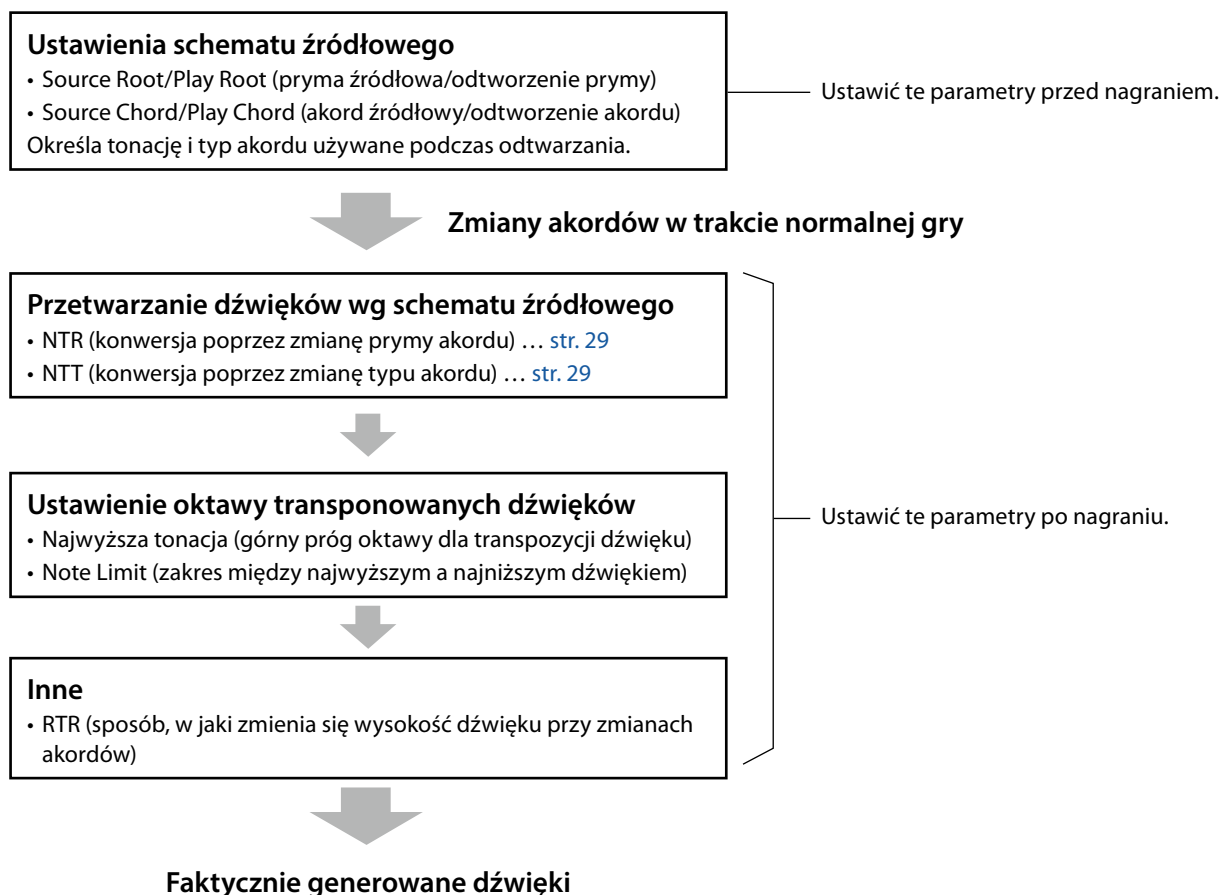
Target Ch	Wybrać kanał docelowy, który ma być edytowany. Wszystkie elementy z wyjątkiem opcji Groove mają zastosowanie do opisanego w tym miejscu kanału.	
Groove	Parametr umożliwia dodanie swingu do kompozycji muzycznej lub zmianę „wycucia” rytmu poprzez subtelne zmiany taktowania (zegara) stylu. Ustawienia Groove są stosowane do wszystkich kanałów wybranej sekcji.	
	Original Beat	Parametr ten określa wartości rytmiczne, do których ma zostać zastosowane taktowanie Groove. Oznacza to, że wybranie ustawienia „8 Beat” powoduje zastosowanie taktowania Groove do ósemek, a wybranie ustawienia „12 Beat” – do trioli ósemkowych.
	Beat Converter	Umożliwia wybranie dowolnej wartości taktowania i zmianę ustawień wybranych w powyższym parametrze „Original Beat”. Na przykład jeśli parametr Original Beat (Oryginalny rytm) jest ustawiony na wartość „8 Beat”, a Beat Converter (Konwerter rytmu) na „12”, wszystkie ósemki w sekcji zostaną przestawione na taktowanie trioli ósemkowych. Ustawienia Beat Converter (Konwerter rytmu) na „16A” i „16B”, które pojawiają się przy ustawieniu Original Beat (Oryginalny rytm) na „12Beat”, są odmianami podstawowego taktowania szesnastek.
	Swing	Parametr ten umożliwia dodanie „swingującego” charakteru przez zmianę taktowania wartości rytmicznych w zależności od ustawień parametru „Original Beat” (Oryginalny rytm). Na przykład jeśli parametr Original Beat (Oryginalny rytm) jest ustawiony na wartość „8 Beat”, to parametr Swing będzie opóźniał 2., 4., 6. i 8. uderzenie (dźwięk) w każdym takcie, tworząc „swingujący” nastrój. Ustawienia od „A” do „E” odpowiadają różnej głębi efektu – „A” jest najdelikatniejsze, zaś „E” najbardziej wyraziste.
	Fine	Parametr ten pozwala wybierać spośród całej gamy schematów Groove, które mają zostać zastosowane do wskazanej sekcji. Przy ustawieniu „Push” niektóre dźwięki są grane wcześniej, zaś ustawienie „Heavy” powoduje opóźnienie zagrania niektórych dźwięków. Ustawienia numeryczne (2, 3, 4, 5) określają wartości metrum, które mają zostać zagrane inaczej. Wszystkie dźwięki aż do wybranej wartości, ale bez pierwszego dźwięku, zostaną zagrane wcześniej lub będą opóźnione (np. jeśli wartość metrum wynosi „3”, zostaną zmienione dźwięki drugi i trzeci). We wszystkich przypadkach ustawienie „A” daje minimalny stopień efektu, „B” średni stopień efektu, zaś „C” daje najbardziej nasycony efekt.
Dynamics	W tym menu zmienia się ustawienia dostosowania poziomu głośności do siły gry (lub akcentowania) niektórych dźwięków przy odtwarzaniu stylu. Ustawienia Dynamics są stosowane do każdego kanału z osobna lub do wszystkich kanałów wybranego stylu.	
	Accent Type	Określa typ zastosowanego akcentowania, czyli to, które dźwięki będą uwydatnione.
	Strength	Parametr ten pozwala wybrać ustawienia nasycenia i siły akcentu w zastosowanym typie akcentowania. Siła akcentu wzrasta wraz z wartościami.
	Expand/Compress	Ten parametr poszerza lub zawęża zakres wartości czułości na siłę gry. Wartości wyższe niż 100% rozszerzają zakres dynamiczny, podczas gdy wartości niższe niż 100% powodują jego zawężenie.
	Boost/Cut	Ten parametr zwiększa lub zmniejsza wszystkie wartości czułości na siłę gry. Wartości większe niż 100% powodują zwiększenie dynamiki, wartości mniejsze niż 100% – zmniejszenie dynamiki.
	Apply To All Channels	Po ustawieniu na opcję „On” (Włączone) ustawienia w tym oknie zostaną zastosowane do wszystkich kanałów bieżącej sekcji. Po ustawieniu na opcję „Off” (Wyłączone) ustawienia w tym oknie zostaną zastosowane do kanału określonego jako „Target Ch” (Kanał docelowy) w oknie „Channel Edit” (Edycja kanału).
Quantize	Tak samo jak w przypadku funkcji MIDI Multi Recording (str. 87), z wyjątkiem dwóch dodatkowych parametrów dostępnych poniżej.  Ósemki ze swingiem  Szesnastki ze swingiem	
Velocity	Zwiększa lub zmniejsza wartości prędkości wszystkich dźwięków w wybranym kanale, w zależności od podanych wartości procentowych.	
Bar Copy	Ta funkcja pozwala kopiować dane z jednego lub kilku taktów do innego miejsca w określonym kanale.	
	Source Top	Ten parametr określa pierwszy (Source Top) i ostatni (Source Last) takt fragmentu, który ma zostać skopiowany.
	Source Last	
Destination	Określa pierwszą miarę docelowej lokalizacji, do której mają zostać przekopiowane dane.	
Bar Clear	Ta funkcja usuwa wszystkie dane z określonego zakresu taktów w wybranym kanale.	
Remove Event	Ta funkcja pozwala usuwać określone zdarzenia z wybranego kanału.	

NOTYFIKACJA

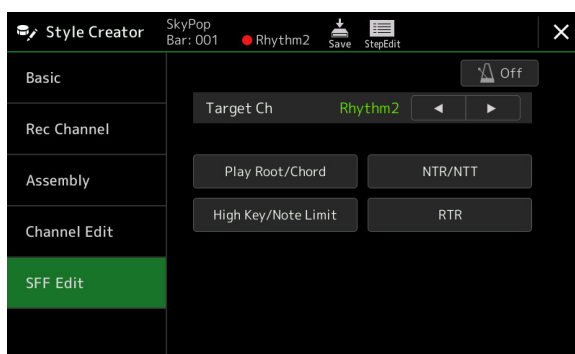
Utworzony styl zostanie utracony, jeśli przed dokonaniem jego zapisu (krok 7, str. 21) wybrany zostanie inny styl lub w przypadku wyłączenia zasilania instrumentu.

SFF Edit – wprowadzanie ustawień formatu pliku stylu

Poniższe wyjaśnienia dotyczą kroku 5 procedury podstawowej, [str. 21](#). Style File Format (SFF) łączy w jednym formacie całą technologię firmy Yamaha związaną z odtwarzaniem stylu. Ustawienie parametrów związanych z SFF określa sposób, w jaki oryginalne dźwięki są konwertowane na dźwięki faktycznie słyszalne w oparciu o akord określony w obszarze Chord (Akord) na klawiaturze. Poniżej przedstawiono przebieg konwersji.

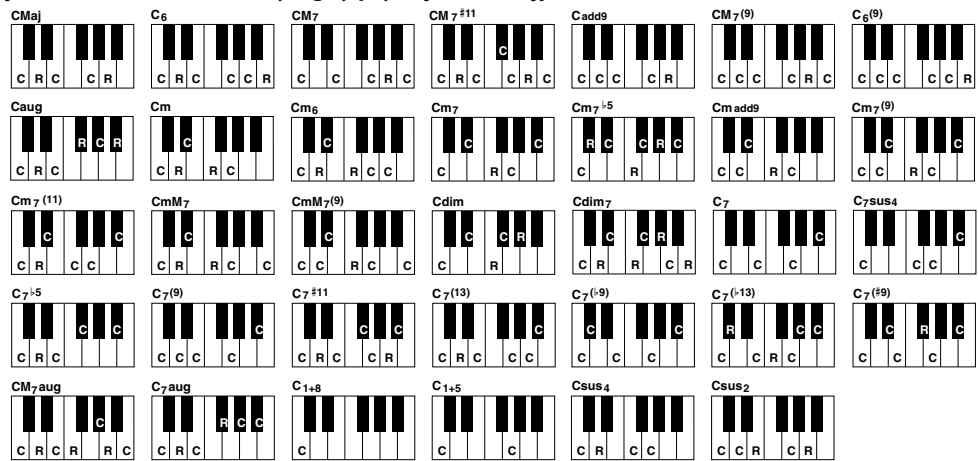








Powyższe parametry można ustawić w oknie „SFF Edit” (Edycja SFF).



UWAGA

Jeżeli jako dane początkowe wybrano styl audio (Audio Style), partia audio zostanie użyta w niezmienionej postaci. Partii audio nie można usunąć, edytować ani utworzyć „od zera”.

Target Ch	Wybrać kanał docelowy, który ma być edytowany.														
<p>Pryma źródłowa/akord (Play Root/Chord)</p>	<p>Ustawienia te określają oryginalną tonację schematu źródłowego (tj. tonację używaną podczas nagrywania schematu na kanale innym niż kanały podkładu rytmicznego). Jeśli w tym miejscu ustawiono „Fm7”, określenie „Fm7” w sekcji akordów na klawiaturze spowoduje odtworzenie wcześniej nagranych danych (schemat źródłowy). Ustawieniem domyślnym jest „CM7” (pryma źródłowa = C i akord źródłowy = M7). Dźwięki możliwe do zagrania (dźwięki tonacji i akordu) różnią się w zależności od wybranego typu akordu. Po wykonaniu opcji „Initialize Style” w oknie „Basic” automatycznie wybierane jest domyślne ustawienie CM7.</p> <p>Dźwięki, które można odtworzyć, gdy pryma źródłowa jest C:</p>  <p>C = Dźwięki akordu C, R = Dźwięki zalecane * Nagrywając Source Pattern (Schemat źródłowy), należy używać dźwięków C i R.</p> <p>WAŻNE Przed rozpoczęciem nagrywania pamiętać o ustawieniu parametrów w tym miejscu. W przypadku zmiany ustawień po nagraniu nagrano schemat źródłowy nie może zostać przekonwertowany na odpowiednie dźwięki podczas zmiany akordu w trakcie gry na klawiaturze.</p> <p>UWAGA Gdy parametry wybranego kanału docelowego są ustawione na NTR: Root Fixed, NTT Type (Stała pryma, Typ NTT): Bypass (Obejście) lub NTT Bass (Bas NTT): Off, w tym miejscu parametry są zmieniane odpowiednio na „Play Root” i „Play Chord”. W takim przypadku możliwa jest zmiana akordów w celu usłyszenia rezultatów w poszczególnych kanałach.</p> <p>UWAGA Ustawienia te nie są stosowane, gdy parametr NTR jest ustawiony na „Guitar”.</p>														
<p>NTR/NTT (Note Transposition Rule/Note Transposition Table) (Reguła transpozycji dźwięku/tabela transpozycji dźwięku)</p>	<p>Parametry w tym miejscu określają, w jaki sposób dźwięki w schemacie źródłowym są konwertowane zgodnie ze zmianami akordów podczas gry na klawiaturze.</p> <table border="1" data-bbox="343 1344 1460 1848"> <tr> <td data-bbox="343 1344 486 1422">NTR</td> <td colspan="2" data-bbox="486 1344 1460 1422">Wybiera regułę transpozycji dźwięków, która określa, w jaki sposób dźwięki w schemacie źródłowym są transponowane zgodnie ze zmianą prymy akordu.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="343 1422 486 1579">Root Trans</td> <td data-bbox="486 1422 1173 1579">Przy transpozycji prymy utrzymane są interwały między dźwiękami. Na przykład dźwięki C3, E3 i G3 zmieniają się w F3, A3 i C4, gdy pryma jest transponowana do F. To ustawienie jest używane w kanałach z aranżacją melodyczną.</td> <td data-bbox="1173 1422 1460 1579">  <p>Gra w tonacji C-dur. Gra w tonacji F-dur.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="343 1579 486 1736">Root Fixed</td> <td data-bbox="486 1579 1173 1736">Dźwięk jest utrzymywany jak najbliższej pierwotnego zakresu. Na przykład dźwięki C3, E3 i G3 zmieniają się w C3, F3 i A3, gdy pryma jest transponowana do F. To ustawienie jest używane w kanałach z aranżacją akordową.</td> <td data-bbox="1173 1579 1460 1736">  <p>Gra w tonacji C-dur. Gra w tonacji F-dur.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="343 1736 486 1848">Guitar</td> <td colspan="2" data-bbox="486 1736 1460 1848">Służy wyłącznie do transponowania akompaniamentu gitarowego. Dźwięki są transponowane do przybliżonych dźwięków granych przy naturalnym palcowaniu na gitarze.</td> </tr> </table> <p>NTT Type</p> <p>Wybiera tabelę transpozycji dźwięków, która określa, w jaki sposób dźwięki w schemacie źródłowym są transponowane zgodnie ze zmianą typu akordu.</p> <p>Gdy parametr NTR jest ustawiony na „Root Trans” lub „Root Fixed”:</p> <table border="1" data-bbox="343 1971 1460 2078"> <tr> <td data-bbox="343 1971 486 2078">Bypass</td> <td data-bbox="486 1971 1460 2078">Gdy NTR jest ustawiony na Root Fixed, zastosowana tabela transpozycji nie wykonuje żadnej konwersji dźwięków. Gdy NTR jest ustawiony na Root Trans, zastosowana tabela konwertuje tylko dźwięki, zachowując między nimi interwały.</td> </tr> </table>	NTR	Wybiera regułę transpozycji dźwięków, która określa, w jaki sposób dźwięki w schemacie źródłowym są transponowane zgodnie ze zmianą prymy akordu.		Root Trans	Przy transpozycji prymy utrzymane są interwały między dźwiękami. Na przykład dźwięki C3, E3 i G3 zmieniają się w F3, A3 i C4, gdy pryma jest transponowana do F. To ustawienie jest używane w kanałach z aranżacją melodyczną.	 <p>Gra w tonacji C-dur. Gra w tonacji F-dur.</p>	Root Fixed	Dźwięk jest utrzymywany jak najbliższej pierwotnego zakresu. Na przykład dźwięki C3, E3 i G3 zmieniają się w C3, F3 i A3, gdy pryma jest transponowana do F. To ustawienie jest używane w kanałach z aranżacją akordową.	 <p>Gra w tonacji C-dur. Gra w tonacji F-dur.</p>	Guitar	Służy wyłącznie do transponowania akompaniamentu gitarowego. Dźwięki są transponowane do przybliżonych dźwięków granych przy naturalnym palcowaniu na gitarze.		Bypass	Gdy NTR jest ustawiony na Root Fixed, zastosowana tabela transpozycji nie wykonuje żadnej konwersji dźwięków. Gdy NTR jest ustawiony na Root Trans, zastosowana tabela konwertuje tylko dźwięki, zachowując między nimi interwały.
NTR	Wybiera regułę transpozycji dźwięków, która określa, w jaki sposób dźwięki w schemacie źródłowym są transponowane zgodnie ze zmianą prymy akordu.														
Root Trans	Przy transpozycji prymy utrzymane są interwały między dźwiękami. Na przykład dźwięki C3, E3 i G3 zmieniają się w F3, A3 i C4, gdy pryma jest transponowana do F. To ustawienie jest używane w kanałach z aranżacją melodyczną.	 <p>Gra w tonacji C-dur. Gra w tonacji F-dur.</p>													
Root Fixed	Dźwięk jest utrzymywany jak najbliższej pierwotnego zakresu. Na przykład dźwięki C3, E3 i G3 zmieniają się w C3, F3 i A3, gdy pryma jest transponowana do F. To ustawienie jest używane w kanałach z aranżacją akordową.	 <p>Gra w tonacji C-dur. Gra w tonacji F-dur.</p>													
Guitar	Służy wyłącznie do transponowania akompaniamentu gitarowego. Dźwięki są transponowane do przybliżonych dźwięków granych przy naturalnym palcowaniu na gitarze.														
Bypass	Gdy NTR jest ustawiony na Root Fixed, zastosowana tabela transpozycji nie wykonuje żadnej konwersji dźwięków. Gdy NTR jest ustawiony na Root Trans, zastosowana tabela konwertuje tylko dźwięki, zachowując między nimi interwały.														

NTR/NTT (Note Transposition Rule/Note Transposition Table) (Reguła transpozycji dźwięku/tabela transpozycji dźwięku)	NTT Type	Melody	Umożliwia transponowanie większości linii melodycznych. Parametr ten stosuje się do kanałów z aranżacją melodyczną „Bass”, „Phrase1” i „Phrase2”.	
		Chord	Funkcja odpowiednia do transponowania aranżacji akordów. Przeznaczona dla kanałów „Chord1” i „Chord2”, w których podczas aranżacji stosuje się harmonię.	
		Melodic Minor	Przy zmianie granego akordu z durowego na molowy tabela ta obniża o pół tonu tercję wielką znajdującą się powyżej „Source Root” (Prymy źródłowej). Przy zmianie akordu z molowego na durowy tercja mała powyżej „Source Root” (Prymy źródłowej) jest podnoszona o pół tonu. Pozostałe dźwięki nie zmieniają się. Parametr ten jest stosowany do sekcji, które reagują tylko na akordy durowe/molowe, czyli do wstępów (Intro) i zakończeń (Ending), w zależności od dźwięków zawartych w Source Pattern (Schemat źródłowy), rodzaju tonacji molowej (naturalnej, harmonicznnej lub melodycznej molowej) lub zaplanowanego sposobu gry.	
		Melodic Minor 5th	Oprócz powyższej transpozycji w skali molowej melodycznej tabela ta transponuje kwintę czystą powyżej „Source Root” (Pryma źródłowa) przy akordach zwiększonych i zmniejszonych.	
		Harmonic Minor	Przy zmianie granego akordu z durowego na molowy tabela ta obniża o pół tonu tercję wielką i sekstę znajdujące się powyżej „Source Root” (Prymy źródłowej). Przy zmianie akordu z molowego na durowy tercja mała i seksta powyżej „Source Root” (Prymy źródłowej) są podnoszone o pół tonu. Pozostałe dźwięki nie zmieniają się. Parametr ten jest stosowany do sekcji, które reagują tylko na akordy durowe/molowe, czyli do wstępów (Intro) i zakończeń (Ending), w zależności od dźwięków zawartych w Source Pattern (Schemat źródłowy), rodzaju tonacji molowej (naturalnej, harmonicznnej lub melodycznej molowej) lub zaplanowanego sposobu gry.	
		Harmonic Minor 5th	Oprócz powyższej transpozycji w skali molowej harmonicznnej tabela ta transponuje kwintę czystą powyżej „Source Root” (Pryma źródłowa) przy akordach zwiększonych i zmniejszonych.	
		Natural Minor	Przy zmianie granego akordu z durowego na molowy tabela ta obniża o pół tonu tercję wielką, sekstę i septymę znajdujące się powyżej „Source Root” (Prymy źródłowej). Przy zmianie akordu z molowego na durowy tercja mała, seksta i septyma powyżej „Source Root” (Prymy źródłowej) są podnoszone o pół tonu. Pozostałe dźwięki nie zmieniają się. Parametr ten jest stosowany do sekcji, które reagują tylko na akordy durowe/molowe, czyli do wstępów (Intro) i zakończeń (Ending), w zależności od dźwięków zawartych w Source Pattern (Schemat źródłowy), rodzaju tonacji molowej (naturalnej, harmonicznnej lub melodycznej molowej) lub zaplanowanego sposobu gry.	
		Natural Minor 5th	Oprócz powyższej transpozycji w skali molowej naturalnej tabela ta transponuje kwintę czystą powyżej „Source Root” (Pryma źródłowa) przy akordach zwiększonych i zmniejszonych.	
		Dorian	Przy zmianie granego akordu z durowego na molowy tabela ta obniża o pół tonu tercję wielką i septymę znajdujące się powyżej „Source Root” (Prymy źródłowej). Przy zmianie akordu z molowego na durowy tercja mała i septyma powyżej „Source Root” (Prymy źródłowej) są podnoszone o pół tonu. Pozostałe dźwięki nie zmieniają się. Parametr ten jest stosowany do sekcji, które reagują tylko na akordy durowe/molowe, czyli do wstępów (Intro) i zakończeń (Ending), w zależności od dźwięków zawartych w Source Pattern (Schemat źródłowy), rodzaju tonacji molowej (naturalnej, harmonicznnej lub melodycznej molowej) lub zaplanowanego sposobu gry.	
		Dorian 5th	Oprócz powyższej transpozycji w trybie doryckim tabela ta transponuje kwintę czystą powyżej „Source Root” (Pryma źródłowa) przy akordach zwiększonych i zmniejszonych.	
		Gdy parametr NTR jest ustawiony na „Guitar”:		
		All Purpose	Ta tabela dotyczy wygenerowania zarówno brzmienia gitary, jak i arpeggio.	
		Stroke	Ta tabela dotyczy przede wszystkim wygenerowania brzmienia gitary. Niektóre dźwięki mogą wydawać się wyciszone – ma to na celu symulację rzeczywistych brzmień gitarowych, aby uzyskać bardziej autentyczne brzmienie.	
Arpeggio	Ta tabela dotyczy przede wszystkim efektu arpeggio, dzięki któremu użytkownik tworzy piękne czteronutowe frazy arpeggio.			

NTR/NTT (Note Transposition Rule/Note Transposition Table)	NTT Bass	Kanały, dla których włączono ten parametr reagują na akordy ucięte (basowe). Na przykład gdy wybrano Dm7/G, dźwięki basowe są transponowane do „G” zamiast do „D”, czyli do prymy akordu. Gdy NTR jest ustawiony na Guitar, a ten parametr jest ustawiony na „On”, tylko dolny dźwięk Bass znajdujący się w brzmieniach gitarowych automatycznie reaguje również na cięte akordy.
	<p>Ustawienia NTR/NTT dla kanałów rytmicznych</p> <p>Ponieważ zmiana akordu nie powinna mieć wpływu na kanały podkładu rytmicznego, należy wprowadzić poniższe ustawienia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • NTR = Root Fixed (Stała pryma) • NTT = Bypass (Obejście) • NTT Bass = Off (Wył.) <p>Przy powyższych ustawieniach parametry „Source Root” i „Source Chord” zostaną zmienione odpowiednio na „Play Root” i „Play Chord”.</p>	
High Key/Note Limit	Umożliwia regulację oktawy (skali) dźwięków przekonwertowanych przy użyciu parametru NTT i NTR.	
	High Key	<p>Parametr ten określa najwyższą tonację (górną próg oktawy) dla transpozycji dźwięków przy zmianie prymy akordu. Pryma wybranego akordu jest transponowana w górę, o ile pryma jest równa lub niższa od najwyższej tonacji. Gdy pryma jest wyższa niż najwyższa tonacja, jej wartość zostanie obniżona. Parametr jest dostępny tylko w przypadku ustawienia wartości „Root Trans.” dla parametru NTR (str. 29).</p> <p>Przykład: najwyższy dźwięk to F.</p> <p>Zmiany prymy → CM C#M . . . FM F#M . . .</p> <p>Grane dźwięki → C3-E3-G3 C#3-E#3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3</p>
Note Limit Low	Określa zakres wysokości dźwięków (najwyższe i najniższe dźwięki) do transpozycji. Dzięki odpowiedniemu ustawieniu tego zakresu można zapewnić naturalne zakresy wysokości dźwięków dla każdego brzmienia ustawionego na danym kanale – innymi słowy, zapobiega to powstawaniu nienaturalnych dźwięków dla każdego odtwarzanego brzmienia (np. wysokich dźwięków basowych lub niskich dźwięków fletu piccolo).	
Note Limit High	<p>Przykład: najniższy dźwięk to C3, a najwyższy – D4.</p> <p>Każdy dźwięk jest automatycznie transponowany w celu dopasowania do zakresu.</p> <p>Zmiany prymy → CM C#M . . . FM . . .</p> <p>Grane dźwięki → E3-G3-C4 E#3-G#3-C#4 F3-A3-C4</p>	
RTR (Retrigger Rule)	Ustawienia te określają sposób kontrolowania wybrzmiewających dźwięków w celu zmiany ich wysokości i dostosowania do zmian akordów.	
	Stop	Dźwięki przestają wybrzmiewać.
	Pitch Shift	Wysokość dźwięku zmieni się bez ponownego narastania, dostosowując się do typu nowego akordu.
	Pitch Shift to Root	Wysokość dźwięku zmieni się bez ponownego narastania, dostosowując się do prymy nowego akordu. Oktawa nowej tonacji pozostaje taka sama.
	Retrigger	Dźwięk jest podtrzymany z nowym narastaniem o wysokości dostosowanej do następnego akordu.
	Retrigger To Root	Dźwięk jest podtrzymany z nowym narastaniem o wysokości dostosowanej do prymy następnego akordu. Oktawa nowego dźwięku pozostaje taka sama.

NOTYFIKACJA

Utworzony styl zostanie utracony, jeśli przed dokonaniem jego zapisu (krok 7, str. 21) wybrany zostanie inny styl lub w przypadku wyłączenia zasilania instrumentu.

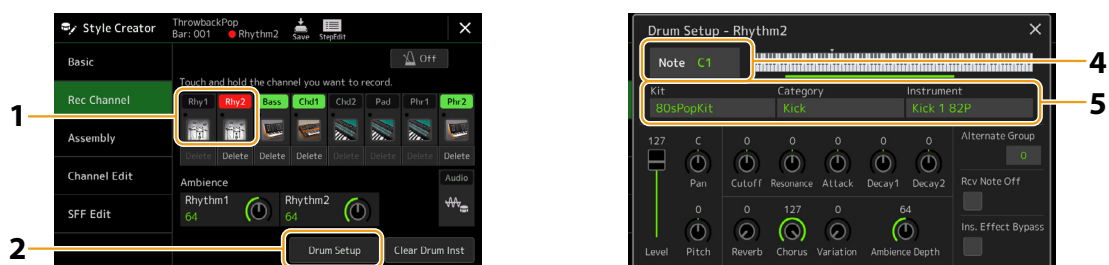
Edytowanie partii rytmicznej stylu (Drum Setup)

Poniższe wyjaśnienia dotyczą kroku 5 procedury podstawowej, str. 21. Partie rytmiczne fabrycznych stylów zawierają wstępnie zdefiniowany zestaw perkusyjny, a każdy dźwięk bębnów jest przydzielony do innej nuty. Istnieje możliwość zmiany dźwięku i przyporządkowania nut lub wprowadzenia bardziej szczegółowych ustawień, takich jak balans głośności, efekty itp. Korzystając z funkcji Drum Setup w narzędziu Style Creator, można edytować partię rytmiczną stylu i zapisać ją jako styl pierwotny.

1 W oknie „Rec Channel” dotknąć wybranego kanału rytmicznego i przytrzymać go, aż zmieni kolor na czerwony.

UWAGA

Jeżeli do każdej sekcji wybranego kanału przypisane są różne brzmienia perkusyjne, dźwięki zostaną ustawione na dźwięki bieżącej sekcji, aby móc korzystać z funkcji Drum Setup.



2 Dotknąć przycisku [Drum Setup], aby wywołać okno „Drum Setup”.

3 W razie potrzeby nacisnąć przycisk [START/STOP] w sekcji STYLE CONTROL, aby rozpocząć odtwarzanie partii rytmicznej.

Odtwarzane dźwięki są widoczne na wyświetlanej klawiaturze, co umożliwia sprawdzenie, która nuta wymaga edycji.

4 Wybrać dźwięk, który ma być edytowany, dotykając odpowiednich przycisków na wyświetlaczu.

UWAGA

- Można również wybrać dźwięk, naciskając odpowiedni klawisz na klawiaturze.
- Po otwarciu okna „Drum Setup” górna oktawa jest ustawiana na wartość „-1”. Początkowe ustawienie jest przywracane po zamknięciu okna.

5 Wybrać odpowiedni zestaw, kategorię i instrument (w tej kolejności: Kit, Category, Instrument).

6 W razie konieczności należy dokonać precyzyjnych ustawień.

Level	Do regulowania poziomu głośności.
Pan	Określa pozycję stereo.
Pitch	Służy do precyzyjnego strojenia tonacji w centach. UWAGA W terminologii muzycznej „cent” (setna) to 1/100 półtonu. (Sto centów jest równe jednemu półtonowi).
Cutoff	Określa częstotliwość odcięcia lub efektywny zakres częstotliwości filtra. Wyższe wartości dają „jaśniejszy” dźwięk.
Resonance	Określa nacisk położony na częstotliwość odcięcia (rezonans), ustawioną w opcji Filter Cutoff (odcięcia filtra) powyżej. Wyższe wartości powodują bardziej wyraźny efekt.
Attack	Decyduje o czasie narastania amplitudy do maksymalnego poziomu po uderzeniu klawisza. Im wyższa wartość parametru, tym szybsze narastanie dźwięku.
Decay 1	Określa czas, w jakim dźwięk osiąga poziom przedłużania (nieco niższy niż poziom maksymalny). Im wyższa wartość parametru, tym szybsze opadanie dźwięku.
Decay 2	Określa czas, w jakim dźwięk po zwolnieniu klawisza opada do pełnego wyciszenia. Im wyższa wartość parametru, tym szybsze opadanie dźwięku.
Alternate Group	Określa grupę alternatywną. Instrumenty o tym samym numerze grupy nie mogą brzmieć w tym samym czasie. Granie na dowolnym instrumencie w numerowanej grupie automatycznie spowoduje zatrzymanie dźwięku każdego innego instrumentu w tej samej grupie o tym samym numerze. Jeżeli ten parametr jest ustawiony na wartość „0”, instrumenty z grupy wybrzmiewają jednocześnie.

Reverb	Do ustawiania głębi pogłosu.
Chorus	Do ustawiania głębi efektu Chorus.
Variation	<p>Do ustawiania głębi efektu Variation (DSP1). Gdy parametr „Connection” jest ustawiony na „Insertion” na wyświetlaczu konsoli miksującej, a ten kanał podkładu rytmicznego jest wybrany jako przypisana partia, parametr ten będzie działał jak poniżej.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gdy parametr Variation Send (Wysyłanie zmian) jest ustawiony na 0: Żadne efekty nie są przypisywane do danego instrumentu (Insertion Off – Wstawianie Wył.). • Gdy parametr Variation Send (Wysyłanie zmian) jest ustawiony na wartość od 1 do 127: Efekty są przypisywane do danego instrumentu (Insertion On – Wstawianie Wł.).
Ambience Depth	Ustawia stosunek dźwięków oryginalnych do przetworzonych w brzmieniu Ambient Drum.
Rcv Note Off	Określa, czy komunikaty Note Off są odbierane, czy nie.
Ins. Effect Bypass	<p>Wyłącza Insertion Effects (Efekty wstawiania) tylko dla brzmienia perkusyjnego dźwięku, nawet jeśli efekty takie przypisano do odpowiedniej partii.</p> <p>UWAGA Jeśli do partii przypisanych jest wiele efektów Insertion Effects, to ustawienie określa, czy wszystkie efekty wstawiania dla danej partii są wyłączone, czy nie.</p>

7 Nacisnąć przycisk [EXIT], aby zamknąć okno „Drum Setup” (Konfiguracja instrumentów perkusyjnych).

NOTYFIKACJA

Utworzony styl zostanie utracony, jeśli przed dokonaniem jego zapisu (krok 7, str. 21) wybrany zostanie inny styl lub w przypadku wyłączenia zasilania instrumentu.

Zawartość rozdziału

Okno konfiguracji partii brzmienia	35
Ustawienia okna związane z wyborem brzmienia	36
Rodzaje brzmień (Charakterystyka)	37
Rejestrowanie plików na karcie Favorite (Ulubione)	39
Ustawienia funkcji Metronome (Metronom)	39
• Metronome	39
• Tap Tempo	39
Ustawienia związane z klawiaturą	40
• Ustawienia reakcji klawiatury na dotyk	40
Ustawienia dotyczące partii klawiatury (ustawienia brzmienia)	41
• Tune	41
• Voice Set Filter	41
• S.Art2/Arpeggio	41
Transpozycja wysokości dźwięku w półtonach	42
Strojenie precyzyjne wysokości dźwięku całego instrumentu (strojenie podstawowe)	42
Wybór lub tworzenie temperacji (Scale Tune)	43
• Wybór lub tworzenie temperacji z ustawienia (Main Scale)	44
• Tymczasowe tworzenie i używanie temperacji (Sub Scale)	45
Wprowadzanie szczegółowych ustawień dla opcji Harmony/Arpeggio	46
Edycja brzmień (Voice Edit)	48
• Edytowalne parametry okna edycji brzmienia	49
Edycja brzmień Organ Flutes (Voice Edit)	56
Edycja brzmień Ensemble (Voice Edit)	58
• Edytowalne parametry okna edycji brzmienia Ensemble	58

Okno konfiguracji partii brzmienia

Wyświetlanie konfiguracji partii brzmienia (Voice Part Setup) jest uruchamiane przez naciśnięcie przycisku [VOICE] i oferuje łatwe do zrozumienia wskazanie bieżących ustawień każdej partii klawiatury (lub każdej partii Ensemble dla brzmień Ensemble) i umożliwia wprowadzanie ważnych ustawień dla brzmień, w tym korektora i efektów.




<p>1 Voice (Brzmienie)</p>	<p>Wskazuje bieżące brzmienie i stan włączenia/wyłączenia partii. Dotknięcie nazwy brzmienia wywołuje okno wyboru brzmienia dla odpowiedniej partii. Dotknięcie ikony partii powoduje jej włączenie/wyłączenie.</p> <p>Po wybraniu brzmienia Organ Flutes można uruchomić okno Voice Edit (Edycja brzmienia) (str. 56) dla partii, dotykając (Organ Flutes), jak poniżej.</p> <p>Po wybraniu Super Articulation (S.Art/S.Art2), Revo Drums/SFX lub Ambient Drums/SFX wyświetlane są następujące ikony, wskazujące, kiedy efekty są dostępne i jak można ich używać.</p> <p>1: Nacisnąć przycisk [ART. 1].</p> <p>2: Nacisnąć przycisk [ART. 2].</p> <p>3: Nacisnąć przycisk [ART. 3].</p> <p>+: Przesunąć kontroler, do którego przypisana jest opcja „Modulation (+)” (Modulacja (+)).</p> <p>AT: Dodać nacisk do klawisza po zagranie nuty.</p> <p>PB: Przesunąć kontroler, do którego przypisano funkcję „Pitch Bend” (Podciąganie wysokości dźwięku), aby zmienić wysokość dźwięku. Naciśnięcie wielu klawiszy powoduje zastosowanie funkcji Pitch Bend tylko do jednej nuty.</p> <p>↻: Kilkakrotne naciśnięcie dowolnego klawisza powoduje przełączanie między dźwiękami (kształty fali).</p> <p>☺: Powoduje zagranie na klawiszach techniką legato.</p> <p>tr: Przytrzymać jeden klawisz, naciśnięć i zwolnić drugi, by zagrać tryle.</p> <p>tr: Można zastosować zarówno technikę legato, jak i tryle. Patrz instrukcje powyżej.</p> <p>☑: Nacisnąć mocno klawisz.</p> <p>↑: Nacisnąć mocno klawisz podczas przesuwania kontrolera, do którego przypisana jest funkcja „Modulation (+)”.</p> <p>1: Nacisnąć mocno klawisz, przytrzymując jednocześnie przycisk [ART.1].</p>
<p>2 Mono/Poly</p> <p>Octave</p> <p>EQ</p> <p>Pan</p> <p>Volume</p>	<p>Określa, czy brzmienie ma być odtwarzane monofonicznie, czy polifonicznie.</p> <p>Określa zakres zmiany wysokości dźwięku w oktawach, ponad dwie oktawy w górę lub w dół dla każdej partii klawiatury.</p> <p>Wskazuje ustawienia EQ (korektora) zdefiniowane w oknie Mixer (Mikser) (str. 130). Dotknięcie w tym miejscu powoduje wywołanie okna Mixer.</p> <p>Dostosowuje pozycję stereo (panorama) lub głośność dla każdej partii. Wprowadzane tu ustawienia stanowią odpowiednik dokonywanych w oknie Mixer (str. 135).</p>
<p>3 Efekt Insertion</p>	<p>Wskazuje bieżący typ efektu Insertion dla partii i stan włączenia/wyłączenia efektu. Dotknięcie przycisku „On” lub „Off” powoduje włączenie lub wyłączenie efektu Insertion. Dotknięcie innego obszaru w tym miejscu wywołuje okno ustawień efektu Insertion (str. 134) dla odpowiadającej partii.</p>
<p>4 Głębokość efektu (Ins/Cho/Rev)</p>	<p>Wskazuje głębokość efektu Insertion, opcji Chorus i Reverb dla partii, którą można regulować w oknie Mixer (strony 133, 135). Dotknięcie tego przycisku powoduje wywołanie strony efektu w oknie Mixer.</p>

Aby zapisać konfigurację partii brzmienia:

Aby zapisać ustawienia w oknie konfiguracji partii brzmienia, użyć funkcji Registration Memory. Nacisnąć przycisk [MEMORY] w sekcji REGISTRATION MEMORY, a następnie zaznaczyć „Voice” i nacisnąć jeden z przycisków REGISTRATION MEMORY [1]–[10], aby zarejestrować ustawienia brzmienia.

Ustawienia okna związane z wyborem brzmienia

W wyskakującym oknie wywoływanym przez dotknięcie przycisku  (Menu) w oknie wyboru brzmienia można dokonać następujących ustawień.

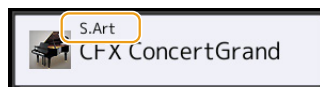
Kategoria	Określa sposób otwierania strony kategorii brzmienia po wybraniu kategorii brzmienia. <ul style="list-style-type: none">• Open and Select: otwiera stronę z automatycznie wybranym wcześniej brzmieniem w kategorii brzmienia.• Open Only: otwiera stronę z aktualnie wybranym brzmieniem.
Voice Number	Określa, czy bank i numer brzmienia są wyświetlane w oknie wyboru brzmienia. Jest to przydatne, gdy użytkownik chce sprawdzić, które wartości MSB/LSB wyboru banku i numer zmiany programu należy określić podczas wybierania brzmienia z zewnętrznego urządzenia MIDI. UWAGA Liczby wyświetlane tutaj zaczynają się od „1”. W związku z tym rzeczywiste numery zmian programu MIDI są niższe o jeden, ponieważ ten system liczbowy zaczyna się od „0”.

UWAGA


Menu [Voice Edit], [Mixer] i [Voice Setting] są takie same, jak wyświetlane w menu wywoływanym przyciskiem [MENU].

Rodzaje brzmień (Charakterystyka)

Cechy definiujące dany typ brzmienia i jego zalety wykonawcze opisano poniżej. Aby sprawdzić rodzaj każdego brzmienia, zapoznać się z listą brzmień w zeszyte Data List (Lista danych) w witrynie internetowej. Tylko rodzaje oznaczone „*” na poniższej liście wskazano w lewym górnym rogu nazwy brzmienia w oknie wyboru brzmienia.



S.Art (Super Articulation)*	Te brzmienia mają wiele zalet dzięki doskonałej grywalności i ekspresyjnej kontroli w czasie rzeczywistym. Na przykład w przypadku brzmienia saksofonu, jeśli użytkownik zagra C, a potem D techniką legato, usłyszysz płynne przejście od jednej nuty do drugiej, jakby saksofonista zagrał to na jednym oddechu. Podobnie w przypadku głosu gitary klasycznej, jeśli użytkownik zagra nutę C, a następnie nutę E tuż powyżej z wyraźnym legato, w zdecydowany sposób, wysokość dźwięku przesunie się z C do E. W zależności od sposobu gry możliwe jest tworzenie innych efektów, jak „vibrato” lub odgłosy oddechu (w przypadku brzmienia trąbki) lub odgłosy palców (w przypadku brzmienia gitary).
S.Art2 (Super Articulation2)*	W przypadku brzmień instrumentów dętych i strunowych zastosowano specjalną technologię o nazwie AEM (str. 38), która zawiera złożone próbki specjalnych technik ekspresyjnych wykorzystywanych do gry na tych konkretnych instrumentach – do podciągania lub przesuwania wysokości dźwięku, do „łączenia” różnych nut ze sobą lub do dodawania ekspresyjnych niuansów na końcu nuty itp. Można dodawać te artykulacje, grając techniką legato lub bez legato, lub przeskakując w wysokości o około oktawę. Jeśli na przykład użytkownik korzysta z brzmienia klarnetu, przytrzymanie nuty C i zagranie Bb powyżej spowoduje zagranie glissanda do Bb. Niektóre efekty „wyłączenia dźwięku” są również generowane automatycznie po podtrzymaniu nuty przez określony czas. Każde brzmienie S.Art2 ma własne domyślne ustawienie vibrato, dzięki czemu po wybraniu brzmienia S.Art2 odpowiednie vibrato jest stosowane niezależnie od położenia joysticka. Można dostosować vibrato, przesuując joystick pionowo. Szczegółowe informacje na temat sposobu dodawania artykulacji można znaleźć w rozdziale „S.Arts Voice Effect Assignment List” w zeszyte Data List (Lista danych) w witrynie internetowej.
Live	Dźwięki instrumentów akustycznych zostały poddane próbkowaniu w stereo, co pozwoliło uzyskać prawdziwie autentyczny, bogaty dźwięk, przepełniony atmosferą i nastrojem.
Cool	Te brzmienia wykorzystują zaawansowane programowanie, aby uchwycić dynamiczne tekstury i subtelne niuans instrumentów elektrycznych.
Sweet	Te brzmienia instrumentów akustycznych również korzystają z zaawansowanej technologii Yamaha – i charakteryzują się niezwykle wyrafinowanym i naturalnym dźwiękiem.
Drums	Różne dźwięki bębnow i perkusji są przypisane do poszczególnych klawiszy, umożliwiając odgrywanie dźwięków z klawiatury.
SFX	Różne dźwięki efektów specjalnych i perkusji są przypisane do poszczególnych klawiszy, umożliwiając odgrywanie dźwięków z klawiatury.
Live Drums	Są to wysokiej jakości dźwięki perkusyjne, które w pełni wykorzystują możliwości próbkowania stereo i próbkowania dynamicznego.
Live SFX	Są to różne wysokiej jakości dźwięki efektów specjalnych i perkusji, które w pełni wykorzystują możliwości próbkowania stereo i próbkowania dynamicznego.
Revo Drums*, Revo SFX*	Brzmienia te odtwarzają naturalny dźwięk autentycznej perkusji lub autentycznych instrumentów perkusyjnych, generując różne próbki dźwięków instrumentów (lub kształty fal) podczas wielokrotnego odtwarzania tej samej tonacji.
Ambient Drums*, Ambient SFX*	Zapewnia realistyczne i dynamiczne dźwięki perkusji, które trudno uzyskać za pomocą efektów DSP. Zwiększenie wartości Wet powoduje również zmianę obrazu dźwiękowego. Zwykły efekt pogłosu tylko zwiększa pogłos, ale jeśli użytkownik zwiększy wartość Wet w Ambient Drums, rezonans w zestawie perkusyjnym również wzrośnie. Gdy brzmienia są używane w wybranym stylu, można dostosować współczynnik Wet (pogłosu) i Dry (nieprzetworzonego dźwięku) w czasie rzeczywistym za pomocą pokrętła/suwaka Live Control, do którego przypisana jest opcja „Ambience Depth” (str. 147).
Organ Flutes*	Te autentyczne brzmienia piszczałek organowych umożliwiają dostosowanie różnych rodzajów stopaży i tworzenie własnych oryginalnych dźwięków organowych. Informacje szczegółowe: str. 56.

FM*	Dzięki wykorzystaniu osmiooperatorowego generatora rzeczywistych tonów FM brzmienia te pozwalają osiągnąć dynamikę i ekspresję, jakich nie można wyrazić za pomocą brzmień AWM. Możliwa jest polifonia do 128 jednoczesnych nut, która jest oddzielona od brzmień AWM. Dzięki brzmieniom można edytować liczbę dźwięków, które są nakładane w tym samym czasie, a także rozrzut stereo dźwięku (str. 55).
MegaVoice*	Brzmienia te w szczególności wykorzystują przełączanie dynamiki. Każdy zakres dynamiki (miara siły gry) ma zupełnie inne brzmienie. Na przykład brzmienie gitarowe MegaVoice zawiera dźwięki różnych technik wykonawczych. W konwencjonalnych instrumentach różne brzmienia z tymi dźwiękami byłyby wywoływane przez MIDI i odtwarzane w połączeniu w celu osiągnięciażądanego efektu. Jednak teraz, dzięki MegaVoices, przekonującą partię gitary można zagrać za pomocą tylko jednego brzmienia, używając określonych wartości prędkości do grania żądanych dźwięków. Ze względu na złożoną naturę tych brzmień i precyzyjne prędkości potrzebne do odtwarzania dźwięków nie są one przeznaczone do grania z klawiatury. Są one jednak bardzo przydatne i wygodne podczas tworzenia danych MIDI – zwłaszcza gdy użytkownik chce uniknąć używania kilku różnych brzmień tylko dla jednej partii instrumentu. UWAGA Aby znaleźć i wywołać folder „MegaVoice”, dotknij przycisku  (Do góry) w prawym dolnym rogu okna wyboru brzmienia (gdy wybrana jest opcja Preset), a następnie wybrać stronę 2.


UWAGA

- S.Art, S.Art2 i Mega Voices nie są zgodne z innymi modelami instrumentów. Dlatego też każdy utwór lub styl utworzony na tym instrumencie przy użyciu tych brzmień nie będzie brzmiał prawidłowo po odtworzeniu na instrumentach, które nie mają tego typu brzmień.
- Brzmienia S.Art, S.Art2 i Mega Voices brzmią inaczej w zależności od zakresu klawiatury, dynamiki, dotyku itp. Dlatego też włączenie przycisku [HARMONY/ARPEGGIO], zmiana ustawienia transpozycji lub zmiana parametrów Voice Edit może spowodować uzyskanie nieoczekiwanych lub niepożądanych dźwięków.

UWAGA

Charakterystyka brzmień S.Art2 (domyślne ustawienie vibrato i efekty artykulacji stosowane za pomocą przycisków [ART]) działa w czasie rzeczywistym, jednak efekty te mogą nie być w pełni odtwarzane podczas odtwarzania utworu MIDI nagranych przy użyciu brzmień S.Art2. Lista zaprogramowanych brzmień tego instrumentu znajduje się na liście „Voice List” (Lista brzmień) w zeszycie Data List (Lista danych) w witrynie internetowej.

UWAGA

Aby znaleźć i wywołać folder „Legacy”, dotknij przycisku  (Do góry) w prawym dolnym rogu okna wyboru brzmienia (gdy wybrana jest opcja Preset), a następnie wybrać stronę 2. Folder ten zawiera brzmienia poprzednich klawiatur Yamaha (takich jak seria Tyros) w celu zapewnienia kompatybilności danych z innymi modelami.

Konwersja brzmień utworu MIDI na MegaVoices (MEGAEnhancer)

MEGAEnhancer to oprogramowanie, które konwertuje dane utworów XG/GM (standardowy plik MIDI) na dane utworów specjalnie rozbudowane w celu odtwarzania za pomocą instrumentu lub generatora tonów zawierającego MegaVoices. Dzięki zaawansowanym funkcjom MegaVoices MEGAEnhancer automatycznie sprawia, że konwencjonalne pliki utworów z gitarą, basem i innymi partiami brzmią znacznie bardziej realistycznie i autentycznie. Program MEGAEnhancer można pobrać z witryny internetowej Yamaha.

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

Technologia AEM

Gdy użytkownik gra na pianinie, naciśnięcie klawisza „C” generuje określoną i względnie stałą nutę C. Kiedy jednak użytkownik gra na instrumencie dętym, pojedyncze palcowanie może generować kilka różnych dźwięków w zależności od siły oddechu, długości nuty, dodawania tryłów lub efektów podciągania i innych technik wykonawczych. Ponadto podczas ciągłego grania dwóch nut – na przykład „C” i „D” – te dwie nuty będą płynnie połączone i nie będą rozbrzmiewać niezależnie, jak na pianinie.

AEM (Articulation Element Modeling) to technologia pozwalająca symulować tę charakterystykę instrumentów. Podczas grania najbardziej odpowiednie próbki dźwiękowe są wybierane w sekwencji w czasie rzeczywistym, spośród ogromnej ilości próbkowanych danych. Są one płynnie łączone i brzmią tak, jak w przypadku autentycznego instrumentu akustycznego.

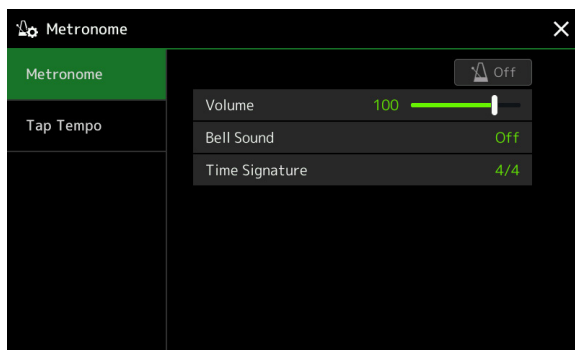
Ta technologia płynnego łączenia różnych próbek umożliwia zastosowanie realistycznego vibrato. Konwencjonalnie na elektronicznych instrumentach muzycznych vibrato jest stosowane poprzez okresowe przesuwanie wysokości dźwięku. Technologia AEM posuwa się znacznie dalej, analizując i dezagregując próbkowane fale vibrato oraz płynnie łącząc zdezagregowane dane w czasie rzeczywistym podczas grania. W przypadku pionowego przesunięcia joysticka (Y: Modulation) gdy użytkownik gra brzmieniem S.Art2 (wykorzystując technologię AEM), można również kontrolować głębokość vibrato, zachowując przy tym wyjątkowy realizm.

Rejestrowanie plików na karcie Favorite (Ulubione)

Procedura rejestrowania ulubionych zaprogramowanych brzmień na karcie Favorite (Ulubione) jest taka sama, jak w przypadku stylów. Odpowiednie instrukcje można znaleźć na [str. 8](#).

Ustawienia funkcji Metronome (Metronom)

Ustawienia funkcji Metronome i Tap Tempo można wprowadzać w oknie wywoływanym za pomocą [MENU] → [Metronome].



Metronome

On/Off	Służy do włączania i wyłączania metronomu.
Volume	Określa głośność dźwięku metronomu.
Bell Sound	Określa, czy akcent dzwonka jest emitowany w pierwszym takcie każdej miary.
Time Signature	Określa metrum dźwięku metronomu.

Tap Tempo

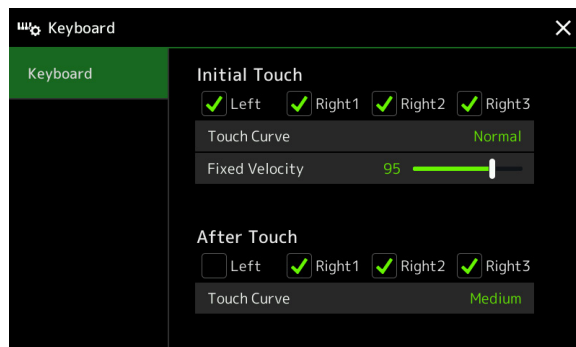
Volume	Dostosowuje głośność dźwięku wyzwalanego po naciśnięciu przycisku [TAP TEMPO].
Sound	Wybiera instrument perkusyjny dla dźwięku wyzwalanego po naciśnięciu przycisku [TAP TEMPO].
Style Section Reset	Określa, czy pozycja odtwarzania sekcji stylu ma zostać „zresetowana” po naciśnięciu przycisku [TAP TEMPO] podczas odtwarzania stylu.

Ustawienia związane z klawiaturą

Ustawienia reakcji klawiatury na dotyk

Reakcja na dotyk określa sposób, w jaki dźwięk reaguje na siłę nacisku podczas gry. Wybrany typ reakcji na dotyk staje się wspólnym ustawieniem dla wszystkich brzmień.

Ustawienia można wprowadzać w oknie wywoływanym przy użyciu [MENU] → [Keyboard].



UWAGA

Niektóre brzmienia są celowo zaprojektowane bez reakcji na dotyk, aby naśladowały prawdziwą charakterystykę autentycznego instrumentu (na przykład konwencjonalne organy, które nie wykazują reakcji na dotyk).

■ Initial Touch

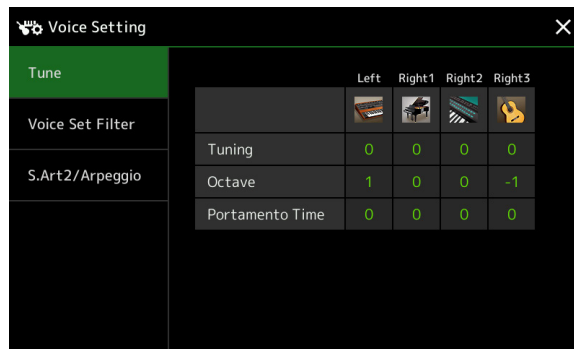
Touch Curve	Określa rodzaj reakcji na wstępne dotknięcie (Initial Touch). Należy sprawdzić, czy zaznaczono pola dla żądanych partii klawiatury. <ul style="list-style-type: none">• Normal: standardowa reakcja na dotyk.• Easy 1: pozwala na uzyskanie z łatwością zarówno dużej, jak i małej głośności w zależności od siły gry.• Easy 2: pozwala na uzyskanie wyższej głośności (niż Easy 1) przy umiarkowanej sile gry i to ustawienie można łatwo kontrolować. Najlepszy wybór dla początkujących muzyków.• Soft 1: zapewnia dużą głośność przy umiarkowanej sile grania. Trudniej uzyskać dużą głośność.• Soft 2: pozwala uzyskać dużą głośność nawet przy niewielkiej sile grania. Najlepsze ustawienie dla muzyków o małej sile dotyku.• Hard 1: wymaga umiarkowanie silnego nacisku w celu uzyskania większej głośności.• Hard 2: wymaga silnego nacisku w celu uzyskania dużej głośności. Najlepsze ustawienie dla muzyków o dużej sile dotyku.
Fixed Velocity	Określa stały poziom głośności, gdy funkcja reakcji na dotyk jest wyłączona. Głośność partii klawiatury bez znaczników pozostaje stała niezależnie od siły gry.

■ After Touch

Touch Curve	Określa typ reakcji po dotknięciu. Należy sprawdzić, czy zaznaczono pola dla żądanych partii klawiatury. <ul style="list-style-type: none">• Soft: umożliwia wprowadzanie stosunkowo dużych zmian przy bardzo lekkim nacisku After Touch.• Medium: zapewnia stosunkowo standardową reakcję After Touch.• Hard: do wprowadzenia zmian wymagany jest stosunkowo silny nacisk After Touch.
-------------	--

Ustawienia dotyczące partii klawiatury (ustawienia brzmienia)

Ta część obejmuje ustawienia partii klawiatury i inne ustawienia związane z brzmieniem, które można ustawić w oknie wywoływanym za pomocą [MENU] → [Voice Setting].



UWAGA

Okno to można również wywołać za pomocą [Menu] w oknie Voice Selection.

Tune

Umożliwia dostosowanie parametrów związanych z wysokością dźwięku dla każdej partii klawiatury.

Tuning	Określa wysokość dźwięku dla każdej partii klawiatury.
Octave	Określa zakres zmiany wysokości dźwięku w oktawach, ponad dwie oktawy w górę lub w dół dla każdej partii klawiatury.
Portamento Time	Funkcja Portamento pozwala tworzyć płynne zmiany wysokości między dwoma dźwiękami zagrany kolejno na klawiaturze. Funkcja Portamento Time określa czas przejścia wysokości dźwięku. Wyższe wartości skutkują dłuższym czasem zmiany wysokości dźwięku. Ustawienie tej wartości na „0” powoduje, że funkcja przestaje działać. Parametr ten jest dostępny dla partii klawiatury, dla których funkcja Portamento jest ustawiona na „On”. (str. 49). Można również ustawić dodatkowe parametry, takie jak wykonywanie tryłów lub kontrolowanie funkcji Portamento Time za pomocą prędkości. (str. 51).

Voice Set Filter

Każde brzmienie jest powiązane z domyślnymi ustawieniami parametrów zestawu brzmień, odpowiadającymi ustawieniom na ekranie edycji brzmienia (str. 48) dla opcji Voice (Brzmienie) innych niż brzmienia Organ Flutes. Chociaż zazwyczaj ustawienia te są automatycznie wywoływane po wybraniu opcji Voice (Brzmienie), można również wyłączyć tę funkcję. Na przykład jeśli użytkownik chce zmienić brzmienie, ale zachować ten sam efekt harmonii, usunąć zaznaczenie opcji „Keyboard Harmony/Arpeggio”.

S.Art2/Arpeggio

■ S.Art2 Auto Articulation

Określa, czy wyrazistość jest dodawana do brzmień S.Art2 automatycznie dla tych odpowiednich czasów klawiszy:

- **Head:** kiedy naciśnięty jest pierwszy klawisz.
- **Joint:** gdy klawisz zostanie naciśnięty lub zwolniony podczas przytrzymywania innych klawiszy.
- **Tail:** gdy klawisz zostanie zwolniony.

UWAGA

Ma to wpływ nie tylko na brzmienia S.Art2 występujące na klawiaturze, ale także na brzmienia S.Art2 w utworach lub stylach.

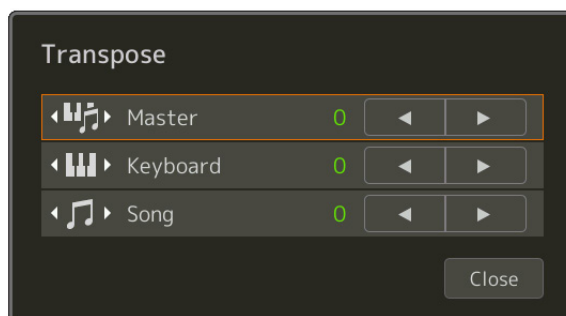
■ Arpeggio

Quantize	Określa synchronizację funkcji Arpeggio Quantize (Kwantyzacja arpeggio). Odtwarzanie arpeggio jest zsynchronizowane z odtwarzaniem utworu lub stylu, a wszelkie drobne niedoskonałości są korygowane w tym taktowaniu.
Hold	Włącza lub wyłącza funkcję Arpeggio Hold (Potrzymanie arpeggio). Gdy opcja ta jest ustawiona na „On”, włączenie przycisku [HARMONY/ARPEGGIO] spowoduje, że odtwarzanie arpeggio będzie kontynuowane nawet po zwolnieniu nuty. Aby zatrzymać odtwarzanie, naciśnij ponownie przycisk [HARMONY/ARPEGGIO].

Transpozycja wysokości dźwięku w półtonach

Można dokonywać transpozycji ogólnej wysokości dźwięku instrumentu (dźwięk klawiatury, odtwarzanie stylu, odtwarzanie utworu MIDI itd.) w krokach półtonowych.

Okno operacyjne można wywołać po wybraniu kolejno [MENU] → [Transpose].



Master	Dokonuje transpozycji wysokości całego dźwięku, z wyjątkiem dźwięków audio, takich jak utwór audio i dźwięk wejściowy z mikrofonu lub gniazda AUX IN.
Keyboard	Dokonuje transpozycji wysokości dźwięku na klawiaturze, w tym podstawy akordu w celu uruchomienia odtwarzania stylu.
Song	Dokonuje transpozycji wysokości dźwięku utworu audio.

UWAGA

Można również dokonywać transpozycji wysokości dźwięku za pomocą przycisków TRANSPOSE [-]/[+].

UWAGA

Wysokość dźwięku utworu audio jest regulowana za pomocą funkcji Pitch Shift. Patrz podręcznik użytkownika.

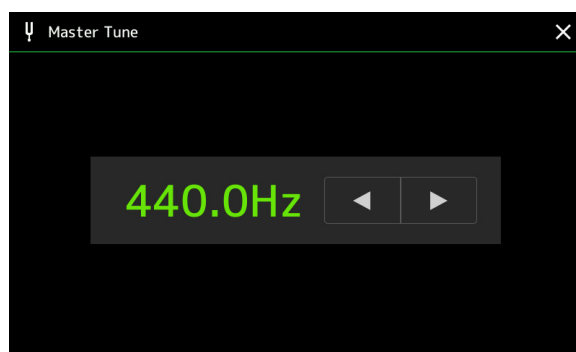
UWAGA

Funkcja transpozycji jest stosowana w przypadku brzmień Drum Kits i SFX Kits.

Strojenie precyzyjne wysokości dźwięku całego instrumentu (strojenie podstawowe)

Można precyzyjnie dostroić wysokość dźwięku całego instrumentu w krokach co 0,2 Hz – przydatne w przypadku gry na Genos2 wraz z innymi instrumentami lub muzycznymi plikami audio. Należy pamiętać, że funkcja Tune (Strojenie) nie ma wpływu na brzmienia i utwory audio Drum Kit lub SFX Kit.

Okno operacyjne można wywołać po wybraniu kolejno [MENU] → [Master Tune].



Aby przywrócić domyślne ustawienie początkowe (440,0 Hz), dotknąć i przytrzymać przez chwilę wartość ustawienia.

Wybór lub tworzenie temperacji (Scale Tune)

Można zmienić temperację instrumentu, aby dopasować go do granej muzyki. Okno operacyjne można wywołać po wybraniu kolejno [MENU] → [Scale Tune].

Istnieją dwa sposoby zmiany temperacji: Main Scale i Sub Scale.

• Main Scale:

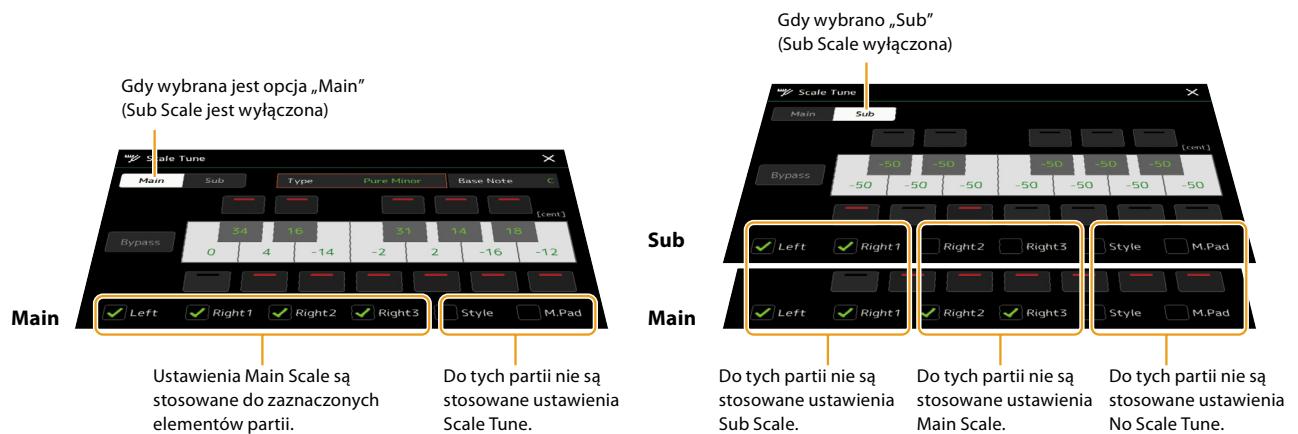
Ustawia podstawową skalę instrumentu. Można wybrać dostępny typ skali lub dostosować go ręcznie. Ustawienie można zapisać i wywołać za pomocą funkcji Registration Memory (Pamięć rejestracyjna).

• Sub Scale:

Tymczasowo zmienia skalę tylko wtedy, gdy opcja Sub Scale jest włączona (np. wybrana w oknie Scale Tune). Dzięki temu można tymczasowo ustawić ustawienie skalowania Scale Tune (które różni się od ustawienia Main Scale) do żądanych partii. Ustawienie to ma pierwszeństwo przed ustawieniem Main Scale, co dotyczy zaznaczonych elementów (patrz niżej). Ustawienie można dostosować ręcznie, ale nie można go zapisać.

Można wyłączyć/włączyć skalę podrzędną (Sub Scale) poprzez dotknięcie opcji „Main/Sub” na wyświetlaczu lub za pomocą funkcji „Scale Tune Quick Setting”, która może zostać przypisana do przycisków lub pedałów (str. 144).

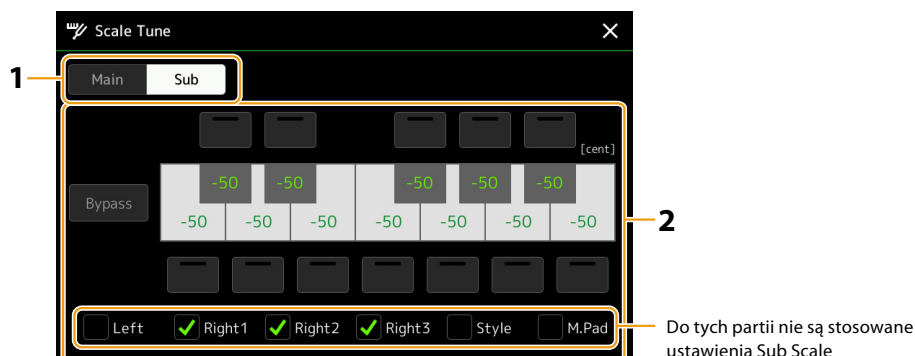
Aby dowiedzieć się, które ustawienia są stosowane do każdej części w zależności od znaczników wyboru w oknie, patrz poniższe przykłady.



Tymczasowe tworzenie i używanie temperacji (Sub Scale)

Można tymczasowo zmienić skalę przy użyciu ustawienia Sub Scale. To ustawienie, podczas edycji, ma pierwszeństwo przed ustawieniem Main Scale. Ustawienie działa tylko wtedy, gdy opcja Sub Scale jest włączona (np. opcja „Sub” została wybrana w oknie Scale Tune).

1 W oknie Scale Tune dotknąć przycisku [Sub], aby wybrać ustawienie Sub Scale.



Ustawienie Sub Scale jest stosowane do partii zaznaczonych na dole wyświetlacza.

Nawet jeśli wybrana jest opcja Sub Scale, ustawienie Main Scale jest stosowane do partii, które nie są zaznaczone na dole okna Sub Scale, ale zaznaczone w oknie Main Scale.

2 Zmienić następujące ustawienia.

Tune	Dotykając pół u góry i u dołu schematu klawiatury można łatwo obniżyć wysokość wybranej nuty o 50 centów. Włączanie/wyłączanie pół pozwala określić, czy ustawienie strojenia jest stosowane do nuty, czy nie. Wartość strojenia można regulować, dotykającżądanego klawisza na schemacie i dostrajając w centach.
Bypass	Tymczasowo wyłącza wszystkie ustawienia Scale Tune. Pozwala to usłyszeć dźwięk do celów porównawczych.
Parts	Zaznaczyć partię, której dotyczy ustawienie Sub Scale.

Jeśli wróci się do ekranu głównego w tym momencie, ustawienie Sub Scale pozostanie włączone.

3 W celu zakończenia regulacji ustawień Sub Scale dotknąć przycisku [Main] w oknie Scale Tune.

Ustawienie Sub Scale zostanie wyłączone, a wszystkie ustawienia Sub Scale zostaną zresetowane do wartości domyślnych.

UWAGA

Ustawienie Sub Scale zostanie również wyłączone i zresetowane do ustawień domyślnych po wyłączeniu zasilania instrumentu.

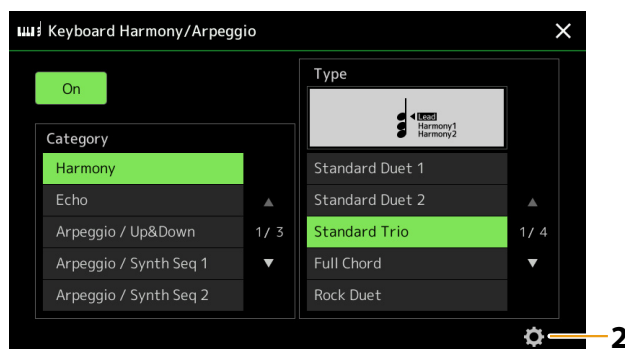
UWAGA

Można wyłączyć/włączyć Sub Scale i szybko dokonać ustawień Sub Scale za pomocą funkcji „Scale Tune Quick Setting”, która może zostać przypisana do przycisków lub pedałów. Więcej informacji: [str. 144](#).

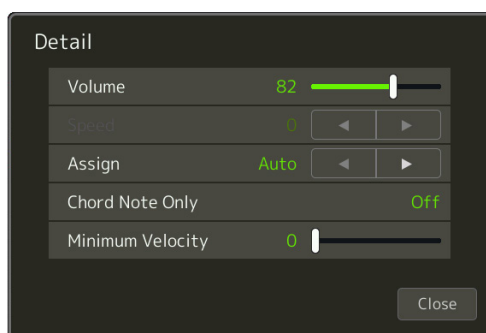
Wprowadzanie szczegółowych ustawień dla opcji Harmony/Arpeggio

Można dokonać różnych ustawień funkcji Keyboard Harmony i Arpeggio, w tym poziomu głośności. Okno operacyjne można wywołać po wybraniu kolejno [MENU] → [Kbd Harmony/Arp].

1 Wybrać żądaną kategorię i typ Harmony/Arpeggio.



2 Dotknąć ikony (Ustawienia), aby wywołać okno ustawień szczegółowych.



3 Dokonać różnych ustawień Harmony/Arpeggio zależnie od potrzeb.

Po wybraniu dowolnego z typów Arpeggio można ustawić tylko parametry oznaczone „*” na poniższej liście. Żaden z parametrów na poniższej liście nie jest dostępny po wybraniu typu „Multi Assign” kategorii Harmony.

Volume*	Określa poziom głośności nut Harmony/Arpeggio generowanych przez funkcję Harmony/Arpeggio. UWAGA W przypadku korzystania z niektórych brzmień, takich jak Organ Voices, dla których opcja „Touch Sensitivity Depth” (Głębokość czułości na dotyk) jest ustawiona na 0 w oknie edycji brzmień (str. 49), głośność nie ulega zmianie.
Speed	Ten parametr jest dostępny tylko po wybraniu kategorii „Echo” (Echo, Tremolo lub Trill). Określa prędkość efektów Echo, Tremolo i Trill.
Assign*	Określa partię klawiatury, do której przypisany jest efekt. <ul style="list-style-type: none"> • Auto: stosuje efekt do partii (Right 1–3), dla której włączona jest opcja PART ON/OFF. Jeśli wybrano kategorię Harmonia/Echo, partie są traktowane priorytetowo w następującej kolejności: Right 1, Right 2, Right 3 (gdy wszystkie partie są włączone). • Multi: ten parametr jest dostępny po wybraniu kategorii Harmony/Echo. Gdy włączonych jest wiele partii, nuty grane na klawiaturze są odtwarzane przez partię Right 1, a dźwięki harmonii (efekt) są rozdzielane na partię Right 1 i pozostałe części. Gdy włączona jest tylko jedna partia, nuty grane na klawiaturze i efekt są odtwarzane przez tę partię. • Right 1, Right 2, Right 3: stosuje efekt do wybranej partii (Right 1, Right 2 lub Right 3). UWAGA Po wybraniu kategorii „Harmony” partia klawiatury, dla której wybrano na typ Mono, Legato i Crossfade (str. 49) dla brzmienia jest traktowana jako wyłączona. Na przykład gdy partia Right 1 jest ustawiona na Legato/Crossfade (Mono), a partia Right 2 jest ustawiona na Poly i obie partie są włączone, włączenie przycisku [HARMONY/ARPEGGIO] powoduje zastosowanie efektu Harmony tylko do partii Right 2.

Chord Note Only	Ten parametr jest dostępny tylko po wybraniu kategorii „Harmony”. Gdy opcja ta jest ustawiona na „On”, efekt Harmonii jest stosowany tylko do nut (granych w sekcji klawiatury dla prawej ręki), które należą do akordu granego w sekcji akordów klawiatury.
Minimum Velocity	Określa najniższą wartość dynamiki, przy której zabrzmiały nuty Harmonii, Echo, Tremolo lub Trill. Pozwala to na selektywne stosowanie harmonii w zależności od siły gry, umożliwiając tworzenie akcentów harmoniczných w melodii. Efekt harmonii jest stosowany, gdy użytkownik mocno naciska klawisz (powyżej ustawionej wartości).

UWAGA

Ustawienia funkcji Arpeggio Quantize i funkcji Arpeggio Hold można wprowadzić w oknie wywoływanym po wybraniu kolejno [MENU] → [Voice Setting] → [S.Art2/Arpeggio] ([str. 41](#)).

Edycja brzmień (Voice Edit)

Funkcja Voice Edit umożliwia tworzenie własnych brzmień poprzez edycję niektórych parametrów istniejących brzmień. Po utworzeniu brzmienia można zapisać je jako plik w pamięci wewnętrznej (dysk użytkownika) lub na urządzeniach zewnętrznych w celu wywołania go w przyszłości.

Niniejszy rozdział obejmuje edycję brzmień innych niż Organ Flutes i Ensemble, ponieważ mają one inne metody edycji niż opisane tutaj. Instrukcje dotyczące edytowania brzmień Organ Flutes można znaleźć w rozdziale [str. 56](#). Instrukcje dotyczące edytowania brzmień Ensemble można znaleźć w rozdziale [str. 58](#).

1 Wybrać żądany typ brzmienia (inny niż Organ Flutes Voice/Ensemble).

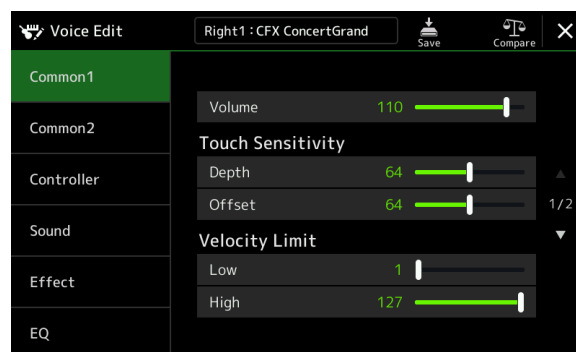
2 W oknie wyboru brzmienia dotknąć (Menu), a następnie [Voice Edit], aby wywołać okno edycji brzmienia.


UWAGA

Okno można także wywołać po wybraniu kolejno [MENU] → [Voice Edit].

3 Wybrać żądany parametr i edytować jego wartość.

Informacje na temat edytowalnych parametrów można znaleźć na stronach [49 – 55](#).



Kilkukrotne dotknięcie opcji  (Compare) pozwala na porównanie edytowanego brzmienia z oryginalnym (nieedytowanym).

4 Dotknąć przycisku (Zapisz), aby zapisać edytowane brzmienie.

NOTYFIKACJA

Ustawienia zostaną utracone, jeśli przed dokonaniem ich zapisu wybrane zostanie inne brzmienie lub w przypadku wyłączenia zasilania instrumentu.

UWAGA

Aby edytować inne brzmienie, dotknąć nazwy brzmienia w górnej części okna edycji głosu, aby wybrać partię klawiatury. Można także nacisnąć jeden z przycisków VOICE SELECT, aby wybrać partię, do której przypisane jest żądane brzmienie, potwierdzić nazwę brzmienia w górnej części okna Voice Edit, dokonać żądanych zmian, a następnie wykonać operację Save (Zapisz).

Wyłączanie automatycznego wyboru zestawów brzmień (efekty itp.)

Każde brzmienie jest powiązane z domyślnymi ustawieniami parametrów zestawu brzmień, odpowiadającymi ustawieniom w oknie Voice Edit. Chociaż zazwyczaj ustawienia te są wywoływane automatycznie po wybraniu brzmienia, można również wyłączyć tę funkcję, wprowadzając odpowiednie ustawienia w oknie „Voice Set Filter”. Szczegółowe informacje: [str. 41](#).

Edytowalne parametry okna edycji brzmienia

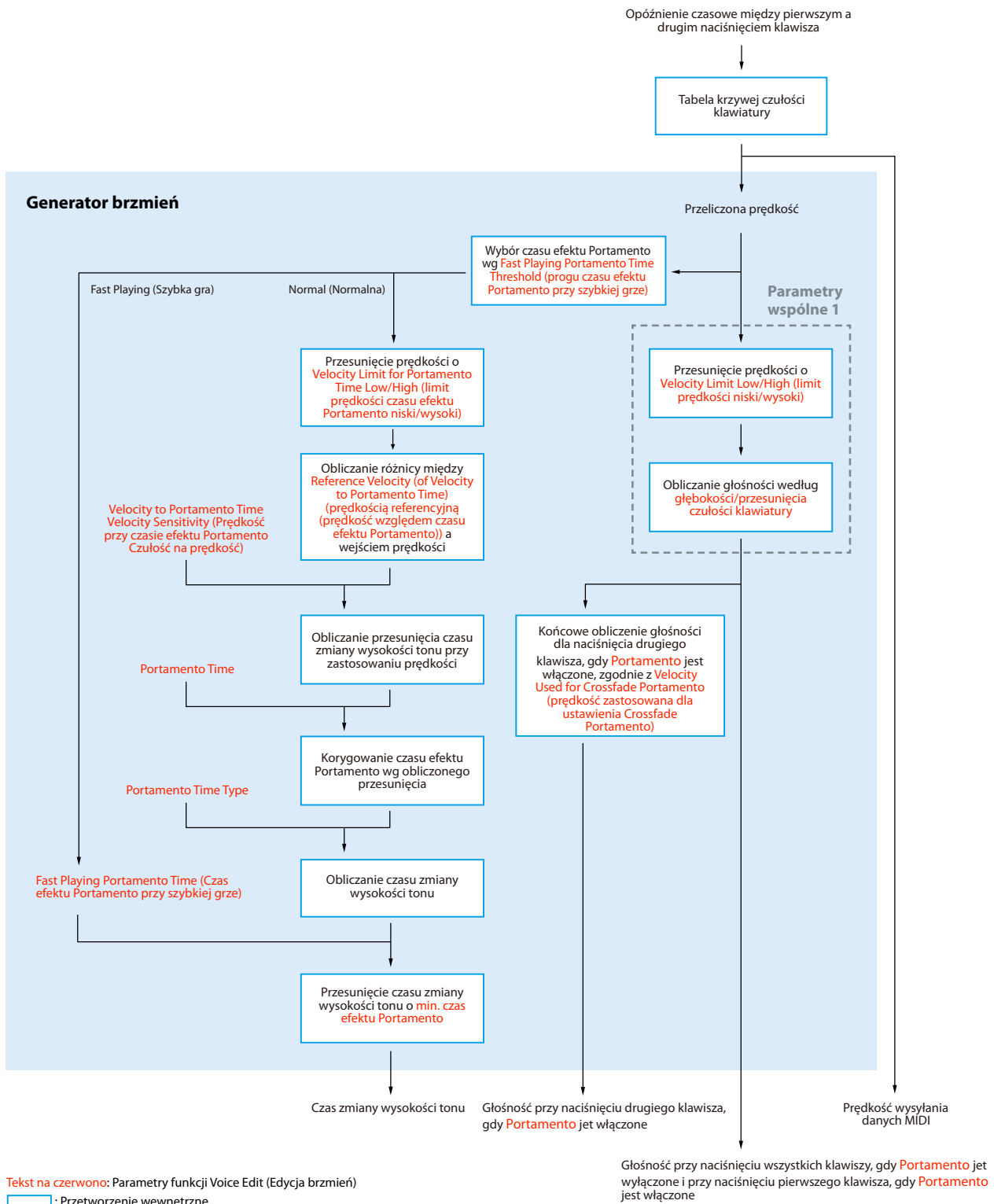
Common 1

Volume	Dostosowuje głośność aktualnie edytowanego brzmienia.	
Touch Sensitivity	Depth	<p>Umożliwia dostosowanie czułości na dotyk (czułości dynamiki) lub stopnia reakcji głośności na siłę nacisku.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%;"> <p>Głębokość czułości klawiatury Zmiany krzywej dynamiki w zależności od głębokości dynamiki (z przesunięciem ustawionym na 64)</p> <p>Rzeczywista dynamika dla generatora tonów</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>Przesunięcie czułości klawiatury Zmiany krzywej dynamiki w zależności od dynamiki</p> <p>Rzeczywista dynamika dla generatora tonów</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Depth: określa czułość dynamiki lub to, jak bardzo poziom głosu zmienia się w odpowiedzi na siłę gry (dynamikę). • Offset: określa wartość, o jaką odbierane prędkości są dostosowywane do efektu prędkości rzeczywistej.
	Offset	
Velocity Limit	Low	<p>Określa najniższą/najwyższą wartość dynamiki dla grania. Gdy wartość grana na klawiaturze jest niższa/wyższa niż wartość ustawiona w tym miejscu, wartość wejściowa do generatora tonów jest konwertowana na ustaloną wartość. Nie ma to wpływu na wartości dynamiki przesyłanych nut MIDI.</p>
	High	
Part Octave	Right	<p>Przesuwa zakres oktawowy edytowanego brzmienia o oktawę w górę lub w dół. Gdy edytowane brzmienie jest używane jako dowolna z partii Right 1 do 3, dostępny jest parametr Right 1/Right 2/Right 3; gdy edytowane brzmienie jest używane jako partia Left, dostępny jest parametr Left.</p>
	Left	
Panel Sustain	Określa poziom podtrzymania zastosowany do edytowanego brzmienia, gdy przycisk [SUSTAIN] na panelu jest włączony.	
Kbd Harmony/Arpeggio	Zasadniczo to samo, co w oknie wywoływanym przy użyciu [MENU] → [Kbd Harmony/Arp], z wyjątkiem tego, że opcja (Ustawienia) jest w innym miejscu. Patrz podręcznik użytkownika i „Wprowadzenie szczegółowych ustawień dla opcji Harmony/Arpeggio”: str. 46.	

■ Common 2

Mono/Poly	<p>Określa, czy edytowane brzmienie jest odtwarzane monofonicznie, czy polifonicznie.</p> <p>UWAGA Podczas stosowania brzmienia ustawionego na „Mono” reguły wyboru granej nuty zmieniają się automatycznie, w zależności od tego, która partia używa brzmienia, oraz stanu innych partii.</p> <ul style="list-style-type: none"> • W przypadku korzystania z opcji Mono Voice dla dowolnej z partii Right 1–3: <ul style="list-style-type: none"> - Najwyższa nuta; gdy opcja Poly Voice jest wybrana dla innych włączonych partii Right 1–3. - Ostatnia nuta; gdy opcja Mono Voice jest wybrana dla wszystkich innych włączonych partii Right 1–3. • W przypadku używania opcji Mono Voice dla partii Left: <ul style="list-style-type: none"> - Ostatnia nuta (bez wpływu na stan innych partii) 	
Portamento	<p>Włącza i wyłącza funkcję Portamento.</p> <p>UWAGA Funkcja Portamento pozwala tworzyć płynne zmiany wysokości między dwoma dźwiękami zagranyymi kolejno na klawiaturze.</p>	
Portamento Type (Mono Only)	<p>Określa zachowanie nut zanikających dźwięków, takich jak gitara, gdy są one odtwarzane z użyciem techniki legato z edytowanym brzmieniem ustawionym na „Mono” powyżej.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normal: następną nuta zabrmi po zatrzymaniu poprzedniej. • Legato: dźwięk poprzednio zagranej nuty pozostaje bez zmian, a jedynie wysokość dźwięku zmienia się na następną nutę. • Crossfade: dźwięk płynnie przechodzi z poprzednio odtwarzanej nuty do następnej. <p>UWAGA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parametr ten jest niedostępny dla zestawów Drum/SFX i zachowuje się tak samo, jak ustawienie „Normal”, gdy wybrane są te brzmienia. • Po wybraniu opcji Legato lub Crossfade zachowanie (inne niż opisane tutaj) może różnić się od Normal w zależności od ustawień panelu. 	
Velocity Used for Crossfade Portamento	<p>Określa, która dynamika ma priorytet dla 2. i kolejnych nut (gdy jedna nuta jest podtrzymywana, a inne są odtwarzane), gdy działa funkcja Crossfade Portamento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Latest Note: pierwszeństwo ma dynamika ostatnio odtwarzanej nuty. Innymi słowy, ogólna dynamika dźwięku jest określana przez ostatnio odtwarzaną nutę. • First Note: pierwszeństwo ma dynamika pierwszej odtwarzanej nuty. Innymi słowy, ogólna dynamika dźwięku jest określana przez pierwszą nutę i jest utrzymywana nawet wtedy, gdy odtwarzane są kolejne nuty. 	
Portamento Time Type	<p>Określa sposób obliczania rzeczywistego czasu zmiany wysokości dźwięku na podstawie wartości Portamento Time.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fixed Rate: ustawia dynamikę zmiany wysokości na 0: maks.; 127: min. Rzeczywisty czas przejścia wysokości dźwięku różni się w zależności od interwału między dwiema nutami. • Fixed Time: ustawia rzeczywisty czas zmiany wysokości dźwięku na 0: min.; 127: min. Tempo zmiany wysokości dźwięku różni się w zależności od interwału między dwiema nutami. <p>UWAGA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Podstawowa zasada opcji Portamento Time pozostaje niezmienną nawet po zmianie tego ustawienia. Gdy wartość Portamento Time jest mniejsza, rzeczywisty czas jest krótszy; gdy wartość jest większa, rzeczywisty czas jest dłuższy. • Im większa wartość Portamento Time, tym bardziej oczywisty staje się efekt tego ustawienia. 	
Portamento Time	<p>Określa wartość Portamento Time (czas zmiany wysokości dźwięku).</p>	
Fast Playing Portamento	Time Threshold	<p>Gdy czas między jedną nutą a następną jest krótszy niż próg czasu, zamiast oryginalnej wartości Portamento Time używany jest niższy parametr Portamento Time. Pomaga to w graniu szybkich pasażów, takich jak tryle lub glissando, ze specjalnym Portamento Time.</p>
	Portamento Time	<p>Określa Portamento Time, gdy czas między jedną nutą a następną jest krótszy niż parametr Time Threshold (powyżej).</p> <p>UWAGA Poniższe nie mają wpływu na Portamento Time.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interwały między jedną nutą a następną • Portamento Time • Portamento Time Type • Dynamika Portamento Time • Min. Portamento Time

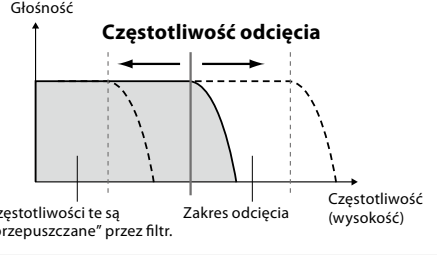
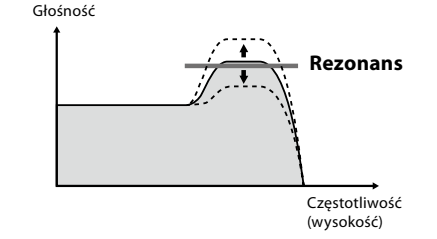
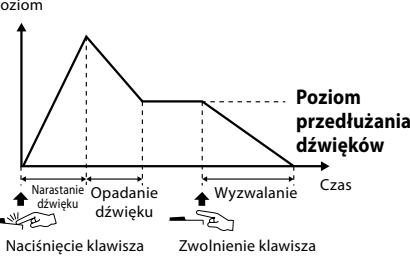
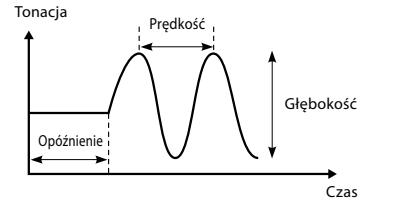
Min. Portamento Time	Nawet jeśli Portamento Time jest ustawiony na „0”, Portamento Time nigdy nie staje się krótszy niż czas ustawiony tutaj, z wyjątkiem sytuacji, gdy aktywna jest szybka gra Portamento (Fast Playing Portamento).	
Velocity to Portamento Time	Velocity Sensitivity	Określa czułość podczas obliczania Portamento Time w zależności od dynamiki. W przypadku wartości dodatnich Portamento Time staje się krótszy/dłuższy, gdy dynamika jest większa/mniejsza niż Reference Velocity poniżej. W przypadku wartości ujemnych jest odwrotnie. Gdy wartość wynosi „0”, wartość Portamento Time jest stała.
	Reference Velocity	Jest to wartość bazowa, względem której zmieniana jest wartość Portamento Time. Gdy odtwarzana dynamika jest równa ustawionej tutaj wartości, oryginalna wartość Portamento Time zostaje zachowana. Im większa różnica między odtwarzaną dynamiką a dynamiką odniesienia, tym większa zmieniona wartość Portamento Time.
Velocity Limit for Portamento Time	Low	Określa górne i dolne limity dynamiki używane do obliczania czasu przejścia wysokości dźwięku Portamento.
	High	



■ Controller


Modulation (+), Modulation (-)	Kontroler (taki jak joystick), do którego przypisana jest ta funkcja, może być używany do modulowania poniższych parametrów, a także wysokości dźwięku (vibrato). W tym miejscu można ustawić stopień, w jakim kontroler moduluje każdy z poniższych parametrów.	
	Filter	Określa stopień, w jakim kontroler moduluje Filter Cutoff Frequency. Szczegółowe informacje na temat filtra, patrz poniżej.
	Amplitude	Określa stopień, w jakim kontroler moduluje amplitudę (głośność).
	LFO Pitch	Określa stopień, w jakim kontroler moduluje wysokość dźwięku lub efekt vibrato.
	LFO Filter	Określa stopień, w jakim kontroler moduluje modulację filtra lub efekt Wah-wah.
	LFO Amplitude	Określa stopień, w jakim kontroler moduluje amplitudę lub efekt tremolo.
After Touch	Funkcja After Touch może być używana do modulowania poniższych parametrów. Tu można ustawić stopień, w jakim funkcja After Touch moduluje każdy z poniższych parametrów.	
	Filter	Określa stopień, w jakim funkcja After Touch moduluje opcję Filter Cutoff Frequency.
	Amplitude	Określa stopień, w jakim funkcja After Touch moduluje amplitudę (głośność).
	LFO Pitch	Określa stopień, w jakim funkcja After Touch moduluje wysokość dźwięku lub efekt vibrato.
	LFO Filter	Określa stopień, w jakim funkcja After Touch moduluje modulację filtra lub efekt Wah-wah.
	LFO Amplitude	Określa stopień, w jakim funkcja After Touch moduluje amplitudę lub efekt tremolo.

■ Sound

Filter	Filtr to procesor, który zmienia barwę lub ton dźwięku poprzez blokowanie lub przepuszczanie określonego zakresu częstotliwości. Poniższe parametry określają ogólną barwę dźwięku poprzez wzmocnienie lub obcięcie określonego zakresu częstotliwości. Oprócz „rozjaśniania” lub łagodzenia dźwięku filtr może być używany do tworzenia elektronicznych efektów podobnych do brzmienia syntezatora.	
Cutoff	Określa częstotliwość odcięcia lub efektywny zakres częstotliwości filtra (patrz wykres). Wyższe wartości dają „jaśniejszy” dźwięk.	
Resonance	Określa nacisk położony na częstotliwość odcięcia (rezonans), ustawioną w opcji Cutoff (Odcięcia) powyżej (patrz wykres). Wyższe wartości powodują bardziej wyraźny efekt.	
EG	Ustawienia EG (Generator obwiedni) określają, jak poziom dźwięku zmienia się w czasie. Pozwala to na odtworzenie wielu niuansów brzmieniowych naturalnych instrumentów akustycznych – takich jak szybkie narastanie i opadanie dźwięków perkusyjnych czy długi czas wybrzmiewania podtrzymywanego tonu pianina.	
Attack	Decyduje o czasie narastania amplitudy do maksymalnego poziomu po uderzeniu klawisza. Im niższa wartość parametru, tym szybsze narastanie dźwięku. UWAGA Niektóre brzmienia (np. Piano czy E. Piano) mogą nie reagować na to ustawienie.	
Decay	Określa czas, w jakim dźwięk osiąga poziom przedłużania (nieco niższy niż poziom maksymalny). Im niższa wartość parametru, tym szybsze opadanie dźwięku.	
Release	Określa czas, w jakim dźwięk po zwolnieniu klawisza opada do pełnego wyciszenia. Im niższa wartość parametru, tym szybsze opadanie dźwięku.	
Vibrato	Vibrato to drżący, wibrujący efekt dźwiękowy powstający w wyniku regularnej modulacji wysokości brzmienia.	
Depth	Określa stopień nasycenia efektu Vibrato. Wyższe ustawienia powodują bardziej wyraźny efekt vibrato.	
Speed	Określa dynamikę efektu Vibrato.	
Delay	Określa czas, jaki upływa między uderzeniem w klawisz a rozpoczęciem działania efektu Vibrato. Im wyższa wartość parametru, tym większe opóźnienie efektu Vibrato.	

FM Voice	Określa ustawienia tworzenia wrażenia grubości i przestrzenności w brzmieniu generatora tonów FM. To ustawienie jest dostępne tylko po wybraniu brzmienia FM.	
	Mode	Określa, ile nut jest generowanych po zagranii jednej nuty: jedna nuta (Off), dwie jednoczesne nuty (2 Unison) lub cztery jednoczesne nuty (4 Unison).
	Detune	Określa różnicę w wysokości pomiędzy dwoma lub czterema nutami, która wpływa na grubość i ciepło dźwięku.
	Spread	Określa różnicę w przestrzeni pomiędzy dwoma lub czterema nutami, która wpływa na szerokość dźwięku stereo.

■ Effect

Insertion Effect	On/Off	Włącza lub wyłącza efekt Insertion.
	Type	Wybiera typ efektu Insertion. Wybrać kategorię, a następnie typ. Szczegółowe parametry można dostosować, dotykając ikony  (Ustawienia) i zapisując je. Więcej informacji: „Edycja i zapisywanie ustawień efektu” (str. 134).
	Depth	Ustawia głębokość efektu Insertion.
Reverb Depth	Reguluje głębokość opcji Reverb (Pogłos).	
Chorus Depth	Reguluje głębokość ustawienia Chorus (Chór).	

■ EQ

Określa częstotliwość i wzmocnienie pasm partii EQ (Korektor). Informacje na temat EQ (Korektor): [str. 130](#).

Edycja brzmień Organ Flutes (Voice Edit)

Brzmienia Organ Flutes można edytować, dostosowując dźwignie stopaży, dodając szybkie narastanie dźwięku, stosując efekt i korektor itp.

Istnieją trzy typy organów, a każdy z nich ma swoje własne okno, które dokładnie odtwarza rzeczywisty wygląd instrumentu. Każdy typ zapewnia realistyczną, intuicyjną kontrolę nad dźwiękiem za pomocą specjalnych dźwigni, przycisków i przełączników, umożliwiając regulację dźwięku w taki sam sposób, jak na prawdziwym instrumencie.



1 Wybrać żądane brzmienie Organ Flutes.

Dotknąć przycisku [Organ] w podkategoriach, a następnie wybrać żądane brzmienie Organ Flutes.

2 W oknie wyboru brzmienia dotknąć (Menu), a następnie [Voice Edit], aby wywołać okno edycji brzmienia.

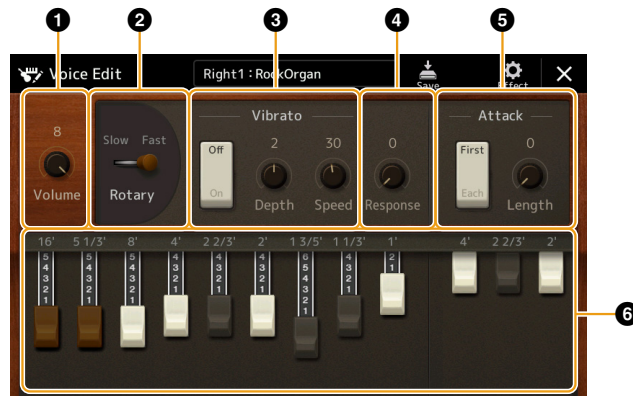
UWAGA

Okno edycji brzmienia Organ Flutes można również wywołać, dotykając ikony piszczałek organów w prawym dolnym rogu nazwy brzmienia Organ Flutes na ekranie głównym lub na ekranie konfiguracji partii. Można je także wywołać po wybraniu kolejno [MENU] → [Voice Edit].

3 Wybrać żądany parametr i edytować jego wartość.

UWAGA

Po wywołaniu okna edycji brzmienia Organ Flutes zmieniają się typy przypisania dla suwaków Live Control, umożliwiając sterowanie stopażem za pomocą suwaków.



Parametry oznaczone symbolem „*” są dostępne tylko dla typu Vintage i Home. Typ wybranego brzmienia Organ Flutes można rozróżnić na podstawie wyglądu okna edycji brzmienia, jak opisano powyżej.

❶	Volume	Reguluje ogólną głośność brzmienia Organ Flutes.
❷	Rotary/Tremolo*	Naprzemiennie przełącza dynamikę opcji Rotary Speaker (Głośnik obrotowy) między „Slow” i „Fast”. Ten parametr jest dostępny tylko wtedy, gdy używany jest efekt (str. 55), który zawiera „Rotary” (Głośnik obrotowy) w nazwie.
❸	Vibrato*	Włącza lub wyłącza vibrato oraz reguluje jego głębokość i dynamikę.

4	Response	Ma wpływ zarówno na narastanie, jak i opadanie (str. 54) części dźwięku, zwiększając lub zmniejszając czas reakcji początkowego wybrzmienia i opadania, w oparciu o elementy sterujące stopażem. Im wyższa wartość, tym wolniejsze wybrzmiewanie i opadanie.
5	Attack	Wybiera „First” lub „Each” jako tryb Attack (Szybkie narastanie) i dostosowuje długość narastania dźwięku. W trybie „First” narastanie (dźwięk perkusyjny) jest stosowane tylko do pierwszych nut granych i podtrzymywanych jednocześnie; podczas gdy pierwsze nuty są podtrzymywane, dla kolejnych nut efekt narastania nie jest stosowany. W trybie „Each” narastanie dźwięku jest stosowane w równym stopniu do wszystkich nut. Długość narastania dźwięku skutkuje dłuższym lub krótszym opadaniem natychmiast po początkowym narastaniu. Im większa wartość, tym dłuższy czas opadania dźwięku.
6	Footage	Określa podstawowe brzmienie piszczałek organów.

4 W razie konieczności dotknąć ikony (Efekt), a następnie ustawić parametry związane z efektami i korektorem.

Parametry są takie same, jak w oknie Effect i na wyświetlaczu korektora w poprzednim rozdziale „Edycja brzmień (Voice Edit)” (str. 55).

5 Dotknąć ikony (Zapisz), aby zapisać utworzone brzmienie Organ Flutes.

NOTYFIKACJA

Ustawienia zostaną utracone, jeśli przed dokonaniem ich zapisu wybrane zostanie inne brzmienie lub w przypadku wyłączenia zasilania instrumentu.

UWAGA

Aby edytować inne brzmienie, dotknąć nazwy brzmienia w górnej części okna edycji głosu, aby wybrać partię klawiatury. Można także nacisnąć jeden z przycisków VOICE SELECT, aby wybrać partię, do której przypisane jest żądane brzmienie, potwierdzić nazwę brzmienia w górnej części okna Voice Edit, dokonać żądanych zmian, a następnie wykonać operację Save (Zapisz).

Edycja brzmień Ensemble (Voice Edit)

Oprócz korzystania z ustawień wstępnych można utworzyć własne brzmienie Ensemble, edytując różne parametry w sposób opisany tutaj. Te istotne parametry określają, która nuta jest odtwarzana przez każdą partię, które zaprogramowane brzmienie jest używane z każdą partią, kiedy dźwięki są faktycznie generowane i jak generowana jest obwiednia wysokości dźwięku. Ustawienia te skutkują bardzo realistycznym brzmieniem Ensemble, tak jakby prawdziwi muzycy grali na instrumentach akustycznych.

1 Wybrać żądane brzmienie Ensemble.

Dotknąć przycisku [Ensemble] w podkategoriach, a następnie wybrać żądane brzmienie Ensemble.

2 W oknie wyboru brzmienia dotknąć (Menu), a następnie [Voice Edit], aby wywołać okno edycji brzmienia.

UWAGA

Okno edycji brzmienia dla brzmień Ensemble można także wywołać, dotykając ikony w prawym górnym rogu nazwy brzmienia okna Home (Start) lub używając [MENU] → [Voice Edit].

3 Wybrać żądany parametr i edytować jego wartość.

Informacje na temat edytowalnych parametrów można znaleźć na stronach 58 – 63.

4 Dotknąć przycisku (Zapisz), aby zapisać edytowane brzmienie.

NOTYFIKACJA

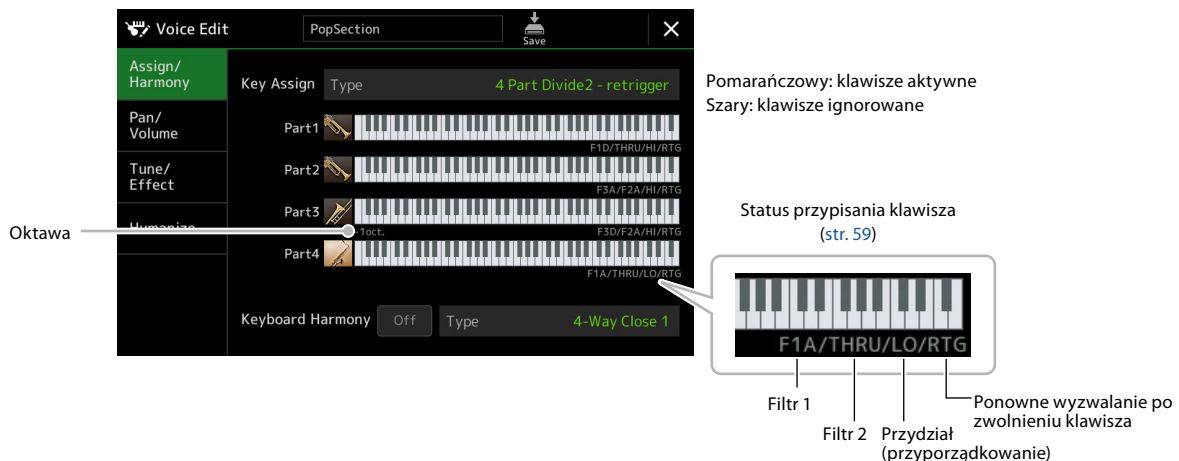
Ustawienia zostaną utracone, jeśli przed dokonaniem ich zapisu wybrane zostanie inne brzmienie lub w przypadku wyłączenia zasilania instrumentu.

UWAGA

Aby edytować inne brzmienie, nacisnąć dowolny z przycisków VOICE SELECT, aby wybrać brzmienie Ensemble, a następnie powrócić do ekranu edycji brzmienia, wprowadzić żądane zmiany i wykonać operację Save (Zapisz).

Edytowalne parametry okna edycji brzmienia Ensemble

■ Assign/Harmony



Pomarańczowy: klawisze aktywne
Szary: klawisze ignorowane

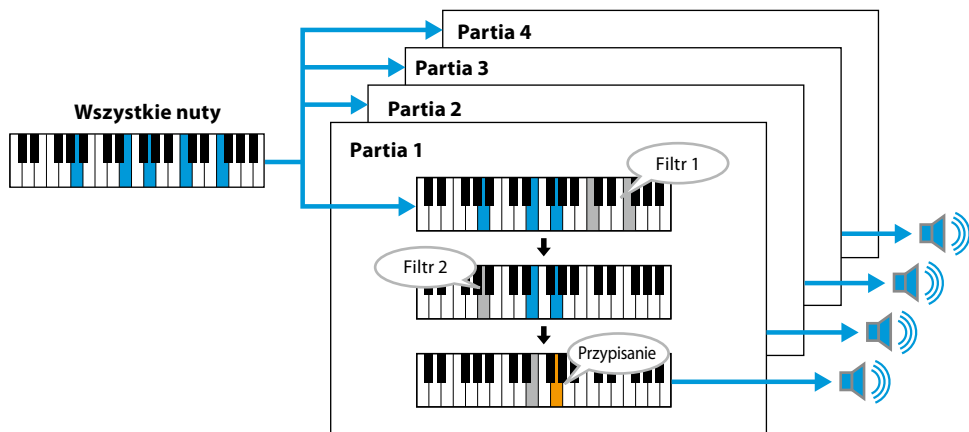
Status przypisania klawisza (str. 59)

Filtr 1
Filtr 2
Przydział (przyporządkowanie)
Ponowne wyzwolenie po zwolnieniu klawisza



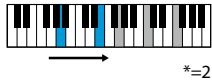

Key Assign Type	Określa typ przypisania klawisza. Ma to zastosowanie do wszystkich partii brzmienia. Aby uzyskać szczegółowe informacje, patrz Lista typów przypisań klawiszy brzmienia Ensemble, str. 60.	
Keyboard Harmony	On/Off	Włącza lub wyłącza funkcję Keyboard Harmony.
	Type	To samo, co w oknie wywoływanym przy użyciu [MENU] → [Kbd Harmony/Arp]. Patrz „Używanie funkcji Keyboard Harmony” w podręczniku użytkownika. Dostępne są tylko te typy opcji Harmony, które mogą być efektywnie wykorzystane przez brzmienie Ensemble.

Struktura przypisania klawiszy brzmienia Ensemble

Każda partia monitoruje wszystkie naciśnięte nuty i odtwarza odpowiednie nuty zgodnie z wprowadzonymi ustawieniami. Aby uzyskać szczegółowe informacje, patrz Lista statusów przypisań klawiszy brzmienia Ensemble poniżej. Można wygodnie wywołać ustawienia dla wszystkich partii równocześnie. Bieżące ustawienie każdej partii (stan przypisania klawiszy) jest wyświetlane w dolnej części schematu klawiatury (patrz powyżej) na ekranie.

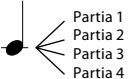
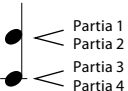
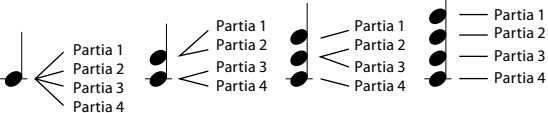
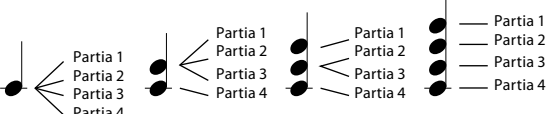

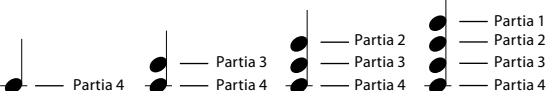


Lista statusów przypisań klawiszy brzmienia Ensemble (tylko wskazanie)

Parametr	Tekst na ekranie	Pełna nazwa	Opis
Filter 1/Filter 2	F*D	Pierwszy* opadająca	Liczba najwyższych nut: * („*” oznacza liczbę nut) wybieranych z nut wejściowych i wysyłanych do następnego etapu.  * = 2
	A*D	Po * w opadaniu	*. najwyższa nuta i wszelkie wyższe nuty nie są odtwarzane, ale wszystkie niższe nuty są wybierane z nut wejściowych i przesyłane do następnego etapu.  * = 2
	F*A	Pierwsza * narastająca	Liczba najniższych nut: * („*” oznacza liczbę nut) wybieranych z nut wejściowych i wysyłanych do następnego etapu.  * = 2
	A*A	Po *. w narastaniu	*. najniższa nuta i wszelkie niższe nuty nie są odtwarzane, ale wszystkie wyższe nuty są wybierane z nut wejściowych i przesyłane do następnego etapu.  * = 2
	THRU	Wszystko	Wszystkie nuty wejściowe są przesyłane do następnego etapu w niezmienionej postaci.
Assign	HI	Najwyższa	Spośród nut pozostałych po opcji Filter 2 wybierana jest najwyższa.
	LO	Najniższa	Spośród nut pozostałych po opcji Filter 2 wybierana jest najniższa.
	EA	Najwcześniejsza	Spośród nut pozostałych po opcji Filter 2 wybierana jest wprowadzana jako pierwsza wprowadzana ze wszystkich.
	LA	Ostatnia	Spośród nut pozostałych po opcji Filter 2 wybierana jest wprowadzana jako ostatnia wprowadzana ze wszystkich.
Key off retrigger	RTG	Ponowne wyzwalanie	Przypisanie klawiszy jest aktualizowane za każdym razem, gdy niektóre z klawiszy zostaną zwolnione (a nuty spełniające wszystkie odpowiednie warunki zostaną zagrane).
	(Niewyświetlane)	-	Po zwolnieniu klawiszy odpowiednie brzmienia po prostu przestają być odtwarzane i nie są ponownie przypisywane. Jednakże gdy użytkownik gra legato, nuty będą uruchamiane ponownie niezależnie od tego, czy opcja Key off retrigger jest wyłączona czy włączona (Tak lub Nie na następnej liście).

* Wskazuje liczbę całkowitą 1 lub wyższą.

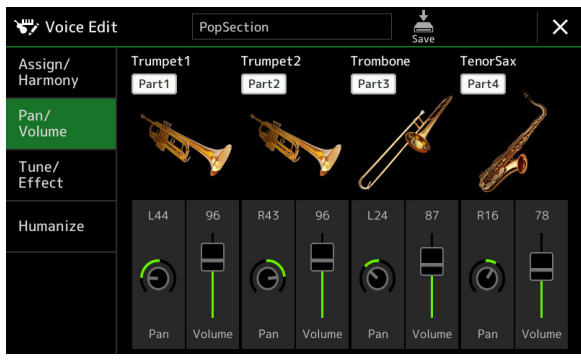
Lista typów przypisań klawiszy brzmienia Ensemble

Typ przypisania klawisza	Opis	Ponowne wyzwalenie po zwolnieniu klawisza (*3)
Unison1 – latest	Ustawienie to zapewnia całkowite współbrzmienie. Jeśli naciśnięty zostanie jeden klawisz, wszystkie cztery partie będą generować ten sam dźwięk. Jeśli naciśniętych zostanie wiele klawiszy, nuta unisono zostanie wybrana na podstawie ostatniej zagranej nuty.	Tak
		
Unison2 – highest and lowest	To ustawienie tworzy unisono lub harmonię dwudźwiękową. Jeśli naciśnięty zostanie jeden klawisz, wszystkie cztery partie będą generować ten sam dźwięk; jeśli zostaną naciśnięte dwa lub więcej klawiszy, partie zostaną podzielone między najniższą i najwyższą.	Tak
		
04 Part Divide1 – retrigger	To ustawienie jest odpowiednie dla akordów zamkniętych. Po naciśnięciu jednego klawisza wszystkie cztery partie wydadzą dźwięk. Po naciśnięciu dwóch lub więcej klawiszy partie zostaną podzielone między różne nuty akordu.	Tak
4 Part Divide1		Nie
4 Part Divide2 – retrigger	To ustawienie jest odpowiednie dla akordów otwartych. Po naciśnięciu jednego klawisza wszystkie cztery partie wydadzą dźwięk. Po naciśnięciu dwóch lub więcej klawiszy partie zostaną podzielone między różne nuty akordu.	Tak
4 Part Divide2		Nie
4 Part Incremental1 – retrigger	Im więcej klawiszy zostanie naciśniętych, tym większa liczba partii wyda dźwięk, z priorytetem nadanym partiom wyższym. Na przykład partia 1 jest odtwarzana dla jednego klawisza, partia 1 i partia 2 są odtwarzane dla dwóch klawiszy itd.	Tak
4 Part Incremental1		Nie
4 Part Incremental2 – retrigger	Im więcej klawiszy zostanie naciśniętych, tym większa liczba partii wyda dźwięk, z priorytetem nadanym partiom niższym. Na przykład partia 4 jest odtwarzana dla jednego klawisza, partia 4 i partia 3 są odtwarzane dla dwóch klawiszy itd.	Tak
4 Part Incremental2		Nie
3 Part Divide1 – retrigger	To ustawienie tworzy trzynutowy zespół dla zamkniętych akordów. (*1)	Tak
3 Part Divide1		Nie
3 Part Divide2 – retrigger	To ustawienie tworzy trzynutowy zespół dla otwartych akordów. (*1)	Tak
3 Part Divide2		Nie
3 Part Incremental1 – retrigger	Trzynutowa wersja zespołu z priorytetem dla wyższych partii. Na przykład partia 1 i 4 są odtwarzane dla jednego klawisza, partia 1 i 4 oraz partia 2 są odtwarzane dla dwóch klawiszy itd. (*1)	Tak
3 Part Incremental1		Nie

Typ przypisania klawisza	Opis	Ponowne wyzwalenie po zwolnieniu klawisza (*3)
3 Part Incremental2 – retrigger	Trzynutowa wersja zespołu z priorytetem dla niższych partii. Na przykład partia 3 jest odtwarzana dla jednego klawisza, partia 3 i partia 2 są odtwarzane dla dwóch klawiszy itd. (*1)	Tak
3 Part Incremental2		Nie
2 Part Divide1 – retrigger	To ustawienie tworzy dwunutowy zespół dla zamkniętych akordów. (*2)	Tak
2 Part Divide1		Nie
2 Part Incremental1 – retrigger	Dwunutowa wersja zespołu z priorytetem dla wyższych partii. Na przykład partie 1 i 3 są odtwarzane dla jednego klawisza, a partie 1 i 3 oraz partie 2 i 4 są odtwarzane dla dwóch klawiszy. (*2)	Tak
2 Part Incremental1		Nie
2 Part Incremental2 – retrigger	Dwunutowa wersja zespołu z priorytetem dla niższych partii. Na przykład partie 2 i 4 są odtwarzane dla jednego klawisza, a partie 1 i 3 oraz partie 2 i 4 są odtwarzane dla dwóch klawiszy. (*2)	Tak
2 Part Incremental2		Nie

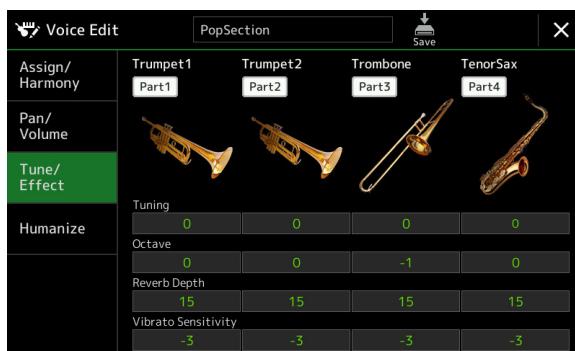
*1 W przypadku zespołów trójbrzmieniowych partia 4 przebiega w taki sam sposób, jak partia 1.
 *2 W przypadku zespołów dwubrzmiennych partia 3 przebiega w taki sam sposób, jak partia 1, partia 4 przebiega w taki sam sposób, jak partia 2.
 *3 W przypadku typów zespołów, które obsługują funkcję Key Off Retriggering, za każdym razem, gdy partia przestanie być odtwarzana z powodu zwolnienia odpowiedniego klawisza, zostanie ona ponownie przypisana w oparciu o klawisze, które są nadal wciśnięte, i odtworzy odpowiednią nutę.

■ Pan/Volume



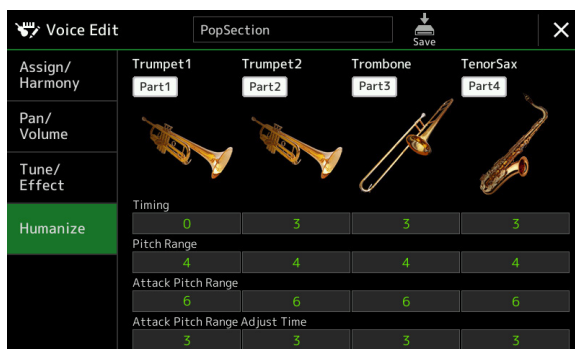
Partia wł./wył.	Włącza lub wyłącza każde brzmienie Ensemble. Ustawienia partii 1–4 odpowiadają przyciskom PART ON/OFF [LEFT], [RIGHT 1–3].
Voice	Umożliwia ponowne wybranie brzmień dla każdej partii Ensemble. UWAGA Można wybrać tylko zalecane brzmienia, które są odpowiednie dla brzmień Ensemble.
Pan	Określa pozycję stereo (panoramę) dla wybranej partii.
Volume	Określa głośność każdej partii, zapewniając precyzyjną kontrolę nad balansem wszystkich partii. Parametry te odpowiadają parametrom Left i Right 1-3 na karcie Pan/Volume w oknie miksera (str. 135).

■ Tune/Effect

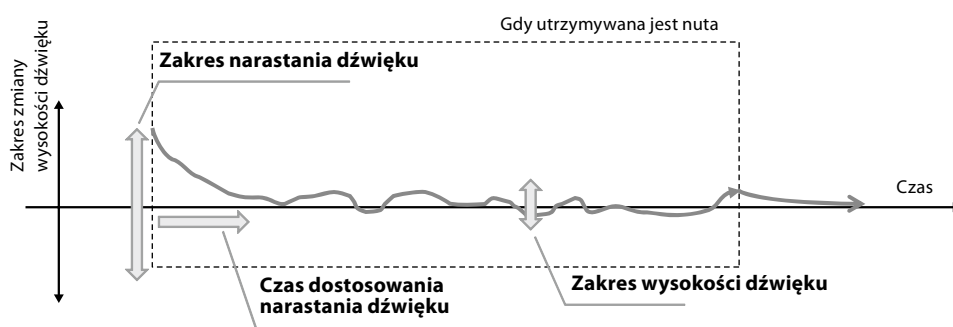


Partia wł./wyl.	Włącza lub wyłącza każde brzmienie Ensemble. Ustawienia partii 1–4 odpowiadają przyciskom PART ON/OFF [LEFT], [RIGHT 1–3].
Voice	Umożliwia ponowne wybranie brzmień dla każdej partii Ensemble. UWAGA Można wybrać tylko zalecane brzmienia, które są odpowiednie dla brzmień Ensemble.
Tuning	Określa wysokość każdej partii Ensemble w centach. UWAGA W terminologii muzycznej „cent” (setna) to 1/100 półtonu. (Sto centów jest równe jednemu półtonowi).
Octave	Określa zakres zmiany wysokości dźwięku w oktawach, ponad dwie oktawy w górę lub w dół dla każdej partii klawiatury. Ustawiona tutaj wartość jest dodawana do ustawienia dokonanego za pomocą przycisków OCTAVE [-]/[+].
Reverb Depth	Reguluje głębokość opcji Reverb (Pogłos).
Vibrato Sensitivity	Określa stopień nasycenia efektu Vibrato. Wyższe ustawienia powodują bardziej wyraźny efekt vibrato.

■ Humanize



Partia wł./wyl.	Włącza lub wyłącza każde brzmienie Ensemble. Ustawienia partii 1–4 odpowiadają przyciskom PART ON/OFF [LEFT], [RIGHT 1–3].
Voice	Umożliwia ponowne wybranie brzmień dla każdej partii Ensemble. UWAGA Można wybrać tylko zalecane brzmienia, które są odpowiednie dla brzmień Ensemble.
Timing	Określa czas opóźnienia między momentem naciśnięcia klawisza a rzeczywistym dźwiękiem dla każdej partii.
Pitch Range	Określa wysokość wibracji (zakres wysokości) podczas generowania dźwięku. Im wyższa wartość, tym większy zakres wysokości dźwięku.
Attack Pitch Range	Określa rzeczywistą obwiednię wysokości dźwięku natychmiast po jego wygenerowaniu. Im wyższa wartość, tym większy zakres wysokości dźwięku.
Attack Pitch Adjust Time	Określa czas między momentem wygenerowania dźwięku a momentem, w którym obwiednia wysokości dźwięku osiągnie prawidłową wartość.



Zawartość rozdziału

Tworzenie sekwencji Multi Pad przez MIDI (Multi Pad Creator (Kreator sekwencji Multi Pad) – MIDI Multi Pad Recording (Nagrywanie sekwencji Multi Pad MIDI))..... 64

- Multi Pad – Realtime Recording via MIDI (Nagrywanie w trakcie gry przez MIDI)..... 64
- Multi Pad – Step Recording via MIDI (Nagrywanie „krok po kroku” przez MIDI)..... 66

Tworzenie sekwencji Multi Pad z plikami Audio (Multi Pad Creator (Kreator sekwencji Multi Pad) – Audio Link Multi Pad (sekwencje Multi Pad z funkcją Audio Link))..... 66

- Odtwarzanie sekwencji Multi Pad z funkcją Audio Link.....67

Edycja sekwencji Multi Pad..... 68

Tworzenie sekwencji Multi Pad przez MIDI (Multi Pad Creator (Kreator sekwencji Multi Pad) – MIDI Multi Pad Recording (Nagrywanie sekwencji Multi Pad MIDI))

Funkcja ta umożliwia tworzenie własnych fraz Multi Pad oraz edytowanie istniejących. Podobnie jak w przypadku funkcji nagrywania utworów MIDI (MIDO Song), funkcja MIDI Multi Pad Recording (Nagrywanie sekwencji Multi Pad przez MIDI) umożliwia Realtime Recording (Nagrywanie w trakcie gry) oraz Step Recording (Nagrywanie „krok po kroku”). Jednak w przypadku nagrywania MIDI Multi Pad Recording każda sekwencja Multi Pad składa się tylko z jednego kanału i nie są dostępne wygodne funkcje, takie jak punkt wejścia/wyjścia utworu (Punch In/Out).

Multi Pad – Realtime Recording via MIDI (Nagrywanie w trakcie gry przez MIDI)

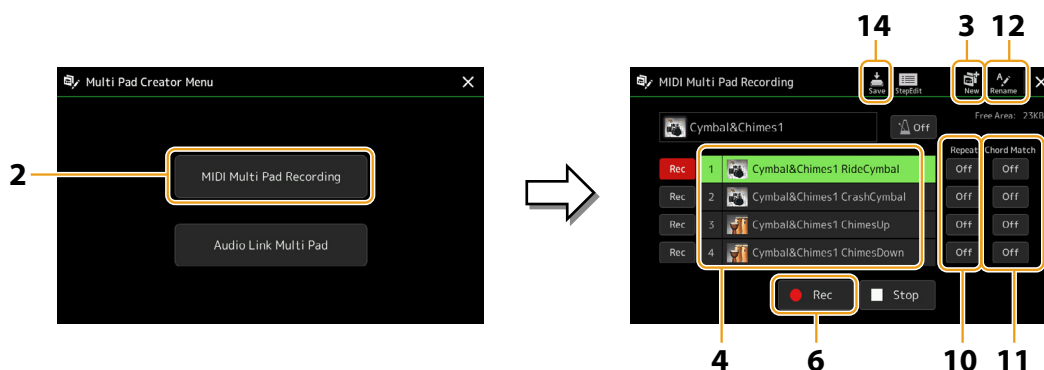
Przed rozpoczęciem należy pamiętać o następujących kwestiach:

- Ponieważ tylko wykonanie partii Right 1 będzie rejestrowane jako fraza Multi Pad, należy wcześniej wybrać żądany parametr Voice (Brzmienie) dla partii Right 1.
- Brzmień Super Articulation ani Organ Flutes nie można wykorzystywać do nagrywania sekwencji Multi Pad. Jeśli któreś z tych brzmień jest ustawione dla partii Right 1, zostanie ono podczas nagrywania zastąpione brzmieniem Grand Piano.
- Ponieważ nagrywanie można przeprowadzać jednocześnie z odtwarzaniem stylu i z nim synchronizować, żądany styl należy wybrać wcześniej. Jednak trzeba pamiętać, że styl nie jest nagrywany.

1 Aby utworzyć nową sekwencję Multi Pad w istniejącym banku, wybrać odpowiedni Multi Pad Bank przy użyciu przycisku MULTI PAD CONTROL [SELECT].

Krok ten nie jest potrzebny przy tworzeniu nowej sekwencji Multi Pad w nowym pustym banku.

2 Wywołać okno operacyjne, naciskając kolejno przyciski [MENU] → [M.Pad Creator] → [MIDI Multi Pad Recording].



3 Aby utworzyć nową sekwencję Multi Pad w nowym pustym banku, dotknąć  (Nowa).

4 Dotknąć, aby wybrać daną sekwencję Multi Pad do nagrywania.

5 W razie potrzeby wybrać odpowiednie brzmienie przyciskiem VOICE SELECT [RIGHT 1].

Po wybraniu brzmienia nacisnąć przycisk [EXIT], aby powrócić do poprzedniego okna.

6 Dotknąć [●] (Rec), aby wprowadzić tryb gotowości dla sekwencji Multi Pad wybranej w kroku 4.

UWAGA

Aby anulować nagrywanie, dotknąć [●] (Rec) ponownie i przejść do kroku 7.

7 Zagrać na klawiaturze, aby rozpocząć nagrywanie.

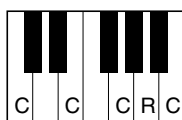
Aby zagwarantować nagrywanie zgodnie z tempem, włączyć metronom przyciskiem [Metronome].

Aby wstawić okres ciszy przed właściwą frazą, nacisnąć STYLE CONTROL [START/STOP], aby włączyć zarówno Recording (Nagrywanie), jak i odtwarzanie rytmu (dla bieżącego stylu). Należy pamiętać, że partia rytmiczna bieżącego stylu jest odtwarzana podczas nagrywania, ale nie jest nagrywana.

• Dźwięki zalecane do fraz dopasowanych do akordów podstawowych

Do utworzenia frazy dopasowanej do akordów podstawowych wykorzystuje się dźwięki C, E, G, A i B; innymi słowy, frazę należy grać w skali CM7, unikając 4. dźwięku oraz dysonansu 9., który jest w konflikcie z alteracją dysonansu 9. (b9, #9).

Dzięki temu fraza jest harmoniczna i dopasowana do większości akordów podstawowych wykorzystywanych w muzyce tonalnej, które wchodzi w skład silnika stylu tego instrumentu.



C = Dźwięki akordu

C, R = Dźwięki zalecane

* Nagrywając Source Pattern (Schemat źródłowy), należy używać dźwięków C i R zgodnie z opisem powyżej, i unikać pozostałych.

8 Przerwać nagrywanie.

Nacisnąć przycisk MULTI PAD CONTROL [STOP] lub STYLE CONTROL [START/STOP], by przerwać nagrywanie po zakończeniu grania frazy.

9 Odsłuchać nagraną frazę, naciskając odpowiedni przycisk MULTI PAD CONTROL [1]–[4]. Aby ponownie nagrać frazę, powtórzyć kroki 6–8.

10 Dotknąć przycisku Repeat [On]/[Off] dla każdej sekwencji, by ją włączyć lub wyłączyć.

Jeśli parametr Repeat (Powtórz) jest włączony dla wybranej sekwencji, jej odtwarzanie będzie trwać aż do naciśnięcia przycisku MULTI PAD CONTROL [STOP]. Po naciśnięciu sekwencji Multi Pad, dla której włączony jest parametr Repeat podczas odtwarzania utworu lub stylu, odtwarzanie rozpocznie się i będzie powtarzane w synchronizacji z taktem.


Jeśli dla wybranej sekwencji parametr Repeat jest wyłączony, sekwencja zostanie odtworzona raz i odtwarzanie zakończy się automatycznie, gdy fraza się skończy.

11 Dotknąć przycisku Chord Match [On]/[Off] dla każdej sekwencji, by ją włączyć lub wyłączyć.

Jeśli dla określonej sekwencji Pad jest włączony parametr Chord Match, sekwencja jest odtwarzana zgodnie z akordem określonym w sekcji akordowej klawiatury (jeśli włączono funkcję [ACMP]) lub zgodnie z akordem określonym w sekcji LEFT klawiatury (jeśli włączono funkcję [LEFT] i wyłączono funkcję [ACMP]).

12 Dotknąć  (Zmień nazwę), a następnie wprowadzić odpowiednią nazwę dla każdej sekwencji Multi Pad.


13 Aby nagrać inne sekwencje Multi Pad, powtórzyć kroki 4–12.

14 Dotknąć  (Zapisz), aby zapisać sekwencję Multi Pad, a następnie zapisać dane Multi Pad jako bank zawierający zestaw czterech sekwencji.

NOTYFIKACJA

Edytowane dane Multi Pad zostaną utracone, jeśli wybrany zostanie inny Multi Pad Bank lub jeśli instrument zostanie wyłączony bez użycia funkcji Save (Zapisz).

Multi Pad – Step Recording via MIDI (Nagrywanie „krok po kroku” przez MIDI)

Step Recording (Nagrywanie „krok po kroku”) można wykonać za pomocą strony Step Edit. Po wybraniu sekwencji Multi Pad w kroku 4 (str. 65) dotknąć  (Step Edit), aby wywołać stronę edytowania.

Na stronie Step Edit znajduje się lista Event (Zdarzenie) umożliwiająca nagrywanie pojedynczych dźwięków z dokładnym określeniem ich długości. Procedura Step Recording jest zasadniczo taka sama, jak w przypadku MIDI Song Recording (str. 89), z wyjątkiem następującego punktu:

- W kreatorze Multi Pad można wprowadzać tylko zdarzenia dotyczące kanałów oraz komunikaty System Exclusive. Zdarzenia Chord i Lyrics są niedostępne. Można przełączać się pomiędzy dwoma rodzajami Event Lists (list zdarzeń), dotykając opcji [Ch]/[SysEx].

Tworzenie sekwencji Multi Pad z plikami Audio (Multi Pad Creator (Kreator sekwencji Multi Pad) – Audio Link Multi Pad (sekwencje Multi Pad z funkcją Audio Link))

Nową sekwencję Multi Pad można przygotować, tworząc połączenia między plikami audio (w formacie WAV: częstotliwość próbkowania 44,1 kHz, rozdzielczość 16 bitów) znajdującymi się w pamięci użytkownika oraz na dysku flash USB a poszczególnymi sekwencjami Multi Pad. Plikami audio (w formacie WAV) mogą być dane zarejestrowane w instrumencie, jak również materiały dźwiękowe dostępne w sprzedaży. Sekwencje Multi Pad, z którymi są połączone pliki audio, noszą nazwę sekwencji Multi Pad z funkcją Audio Link. Nowe sekwencje Multi Pad z funkcją Audio Link można zapisywać w pamięci użytkownika lub na dysku flash USB.

UWAGA

Pliku audio nie można połączyć z sekwencją Multi Pad składającą się z danych MIDI.

- 1 Aby użyć plików audio (WAV) z dysku flash USB, należy podłączyć do złącza [USB TO DEVICE] dysk flash USB zawierający odpowiednie dane.

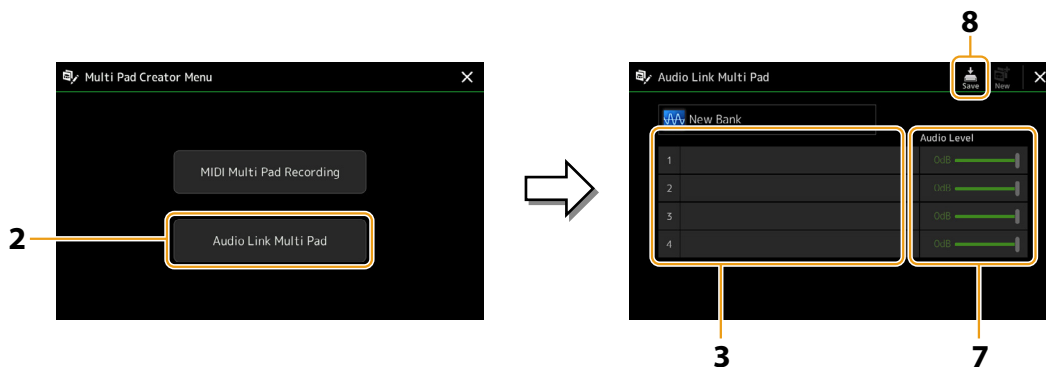
UWAGA

Przed użyciem dysku flash USB zapoznać się z rozdziałem „Podłączanie urządzeń USB” w podręczniku użytkownika.

- 2 Wywołać okno operacyjne, naciskając kolejno przyciski [MENU] → [M.Pad Creator] → [Audio Link Multi Pad].

UWAGA

Okno można również przywołać z [Menu] na ekranie wyboru Multi Pad Selection.



UWAGA


Jeśli po wywołaniu okna Audio Link Multi Pad wybrana została sekwencja Multi Pad z funkcją Audio Link, wyświetlane są łącza utworzone dla danej sekwencji. Aby utworzyć nową sekwencję, dotknąć przycisku [New]. W przeciwnym razie w ten sposób można tylko ponownie wskazać łącze w wybranej już sekwencji.


- 3 Dotknąć, aby wybrać żądaną sekwencję.

Wyświetlone zostanie okno Audio File Selection (Wybór plików audio).

- 4 Wybrać odpowiedni plik audio.

Potwierdzenie informacji o wybranym pliku audio

Dotykając przycisku  (Menu), a następnie [Audio Information] w oknie File Selection (wyboru plików), można sprawdzić informacje o pliku (nazwę, przepływność, próbkowanie itd.).

- 5 Nacisnąć przycisk [EXIT], aby wrócić do okna Audio Link Multi Pad.
- 6 Jeśli chce się połączyć inne pliki audio z pozostałymi sekwencjami, należy powtórzyć czynności podane powyżej w punktach 3–5.
- 7 W razie potrzeby dopasować głośność poszczególnych plików audio przy użyciu suwaka Audio Level. Naciskając odpowiednie przyciski MULTI PAD CONTROL [1]–[4], można regulować głośność w trakcie odtwarzania we frazie sekwencji Multi Pad.
- 8 Dotknąć  (Zapisz), aby zapisać sekwencję Multi Pad, a następnie zapisać dane sekwencji Multi Pad z funkcją Audio Link jako bank zawierający zestaw czterech sekwencji.

NOTYFIKACJA

Ustawienia zostaną utracone, jeśli przed dokonaniem ich zapisu wybrana będzie inna sekwencja Multi Pad z funkcją Audio Link lub w przypadku wyłączenia zasilania instrumentu.

- 9 Nacisnąć przycisk MULTI PAD CONTROL [SELECT], aby sprawdzić nową sekwencję Multi Pad z funkcją Audio Link w oknie wyboru banku sekwencji Multi Pad. Nowo utworzona sekwencja Multi Pad z funkcją Audio Link jest oznaczona powyżej nazwy pliku symbolem „Audio Link”.
 - Aby zmienić ustawienie łącza:
 - Wybrać odpowiednią sekwencję Multi Pad z funkcją Audio Link, a następnie wykonać czynności opisane w punktach 2–9.

Odtwarzanie sekwencji Multi Pad z funkcją Audio Link

Sekwencje Multi Pad, do których przypisane są pliki audio, można zagrać, wybierając je w pamięci użytkownika lub z dysku flash USB w oknie Multi Pad Bank Selection. Procedura odtwarzania jest taka sama, jak w przypadku sekwencji Multi Pad, z którą nie są połączone pliki audio, należy jednak pamiętać o następujących ograniczeniach.

- Należy się upewnić, że jest podłączony dysk flash USB, który zawiera odpowiednie pliki audio.
- Funkcja automatycznego powtarzania odtwarzania jest niedostępna.
- Nie można korzystać z funkcji Chord Match.

UWAGA

Pliki audio (WAV) ładują się dłużej niż pliki MIDI.

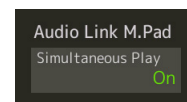
Włączanie/wyłączanie jednoczesnego odtwarzania wielu sekwencji Multi Pad z funkcją Audio Link

Można włączyć lub wyłączyć jednoczesne odtwarzanie przez instrument wielu sekwencji Multi Pad z funkcją Audio Link, ustawiając następujący parametr:

MULTI PAD CONTROL [SELECT] → [Menu]

Audio Link M.Pad „Simultaneous Play”

- **On:** można odtwarzać jednocześnie wiele sekwencji. Nawet po rozpoczęciu odtwarzania innej sekwencji ta, która już jest odtwarzana, nie zostanie zatrzymana.
- **Off:** tylko jedna sekwencja będzie odtwarzana w danym momencie. Po rozpoczęciu odtwarzania innej sekwencji ta, która już jest odtwarzana, zostanie zatrzymana. (Tak samo działały wersje oprogramowania sprzętowego do 1.10).



Edycja sekwencji Multi Pad

Można zarządzać utworzonym bankiem sekwencji Multi Pad oraz każdą z sekwencji Multi Pad należących do banku (tj. zmieniać nazwy, kopiować, wklejać i usuwać). Instrukcje dotyczące zarządzania plikiem Multi Pad Bank podano w rozdziale „Czynności podstawowe” w podręczniku użytkownika. W tym rozdziale opisano zarządzanie poszczególnymi sekwencjami Multi Pad.

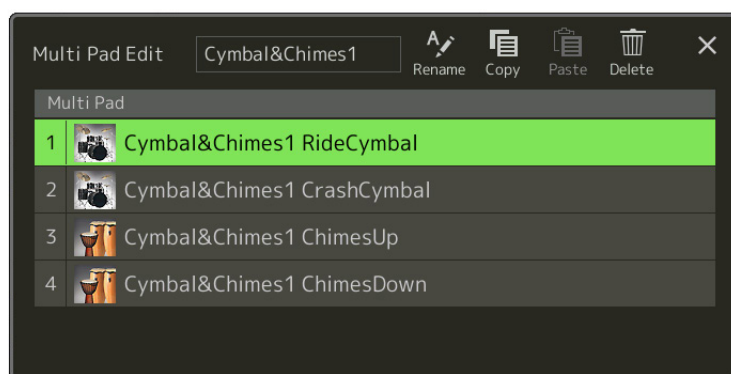
1 Wybrać Multi Pad Bank zawierający sekwencję Multi Pad do edycji.

Nacisnąć przycisk MULTI PAD CONTROL [SELECT], aby otworzyć okno wyboru Multi Pad Bank, a następnie wybrać odpowiedni bank.

UWAGA

Po wybraniu Preset Multi Pad Bank i edytowaniu sekwencji Multi Pad zapisać edytowane dane do pamięci użytkownika jako User Bank (Bank użytkownika).

2 W oknie wyboru Multi Pad Bank Selection dotknąć (Menu), a następnie [Multi Pad Edit], by wywołać okno edycji sekwencji Multi Pad.



3 Wybrać daną sekwencję Multi Pad do edycji.

4 Edytować wybraną sekwencję.

Rename	Zmiana nazwy poszczególnych sekwencji Multi Pad.
Copy	Kopiowanie wybranej sekwencji Multi Pad (patrz poniżej).
Paste	Wklejanie skopiowanej sekwencji Multi Pad.
Delete	Usuwanie wybranej sekwencji Multi Pad.


Kopiowanie sekwencji Multi Pad

1 Wybrać sekwencję Multi Pad do skopiowania w kroku 4 opisanym powyżej.

2 Dotknąć przycisku [Copy].

Wybrana sekwencja Multi Pad jest kopiowana do schowka.

3 Wybrać lokalizację docelową.

Aby skopiować wybraną sekwencję do innego banku, wybrać odpowiedni bank w oknie Multi Pad Bank Selection, wywołać okno Multi Pad Edit przyciskiem  (Menu), a następnie wybrać lokalizację docelową.

4 Dotknąć przycisku [Paste] (Wklej), aby skopiować.

UWAGA

Sekwencje MIDI i Audio nie mogą być zapisane w tym samym banku.

5 Zapisać bieżący bank zawierający edytowane sekwencje Multi Pad.


Nacisnąć przycisk [EXIT], aby wywołać okno potwierdzenia, dotknąć [Save] (Zapisz), by przywołać pamięć użytkownika, a następnie dotknąć [Save here] (Zapisz tutaj), aby zapisać. Szczegóły opisane zostały w rozdziale „Czynności podstawowe” w podręczniku użytkownika.

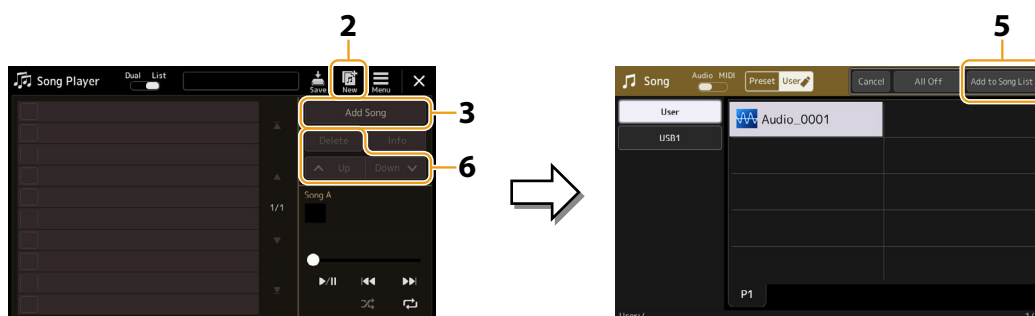
Zawartość rozdziału

Tworzenie listy utworów (Song List) do odtwarzania	69
Korzystanie z trybu powtarzania odtwarzania.....	70
Edycja ustawień zapisu nutowego (partytury)	71
• Play Setting (Ustawienia odtwarzania).....	71
• View Setting (Ustawienia widoku).....	72
• Detail Setting (Ustawienia szczegółów).....	72
Wyświetlanie słów utworu i konfiguracja okna.....	73
Wyświetlanie tekstu i konfiguracja wyświetlacza.....	74
Korzystanie z funkcji automatycznego akompaniamentu podczas odtwarzania utworu MIDI	75
Włączanie/wyłączanie każdego kanału utworu MIDI	76
Ustawienia związane z odtwarzaniem utworu.....	77
• Funkcja Guide – Ćwiczenia instrumentalno-wokalne z użyciem funkcji Guide (Przewodnik).....	77
• Part Ch (Kanał partii)	78
• Lyrics (Słowa utworu)	78
• Play (Odtwarzanie)	78

Tworzenie listy utworów (Song List) do odtwarzania

Dodając swoje ulubione utwory do Song List, można ustawić ciągłe odtwarzanie wybranych utworów w dowolnej kolejności.

- 1 Nacisnąć przycisk [SONG] (Utwór), aby otworzyć okno Song Player (Odtwarzacz utworów).
Upewnić się, że wybrany jest tryb Song List.
- 2 Dotknąć przycisku  (Nowa), aby utworzyć nową listę utworów.



- 3 Dotknąć przycisku [Add Song] (Dodaj utwór), aby wyświetlić okno Song Selection (Wybór utworu).
- 4 Dotknąć żądanych nazw utworów, aby dodać wybrane utwory do listy.
Aby dodać wszystkie utwory w wybranym folderze, dotknąć przycisku [Select All] (Zaznacz wszystko).

5 Dotknąć przycisku [Add to Song List] (Dodaj do listy utworów), aby dodać utwór do listy.

Wybrane utwory pojawią się w oknie odtwarzacza.

6 W razie potrzeby można edytować listę.

- **Delete:** Usuwa wybrany utwór z listy.
- **Up:** Przenosi wybrany utwór w górę listy.
- **Down:** Przenosi wybrany utwór w dół listy.

7 Dotknąć przycisku (Zapisz), aby zapisać listę.

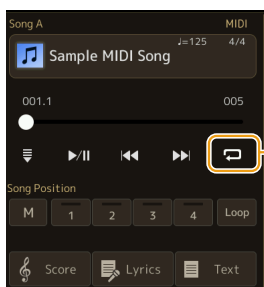
NOTYFIKACJA

Utworzona lista utworów zostanie utracona, jeśli przed dokonaniem jej zapisu wybrana zostanie inna lista lub w przypadku wyłączenia zasilania instrumentu.

Korzystanie z trybu powtarzania odtwarzania

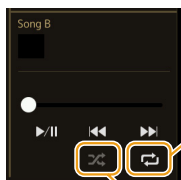
W oknie Song Player wywoływany przyciskiem [SONG] można ustawić sposób powtarzania odtwarzania bieżącego utworu.

Tryb odtwarzania Dual







Włącza lub wyłącza tryb Single Repeat (Powtórz jeden utwór). Po włączeniu wybrany utwór będzie odtwarzany wielokrotnie.

Tryb Song List



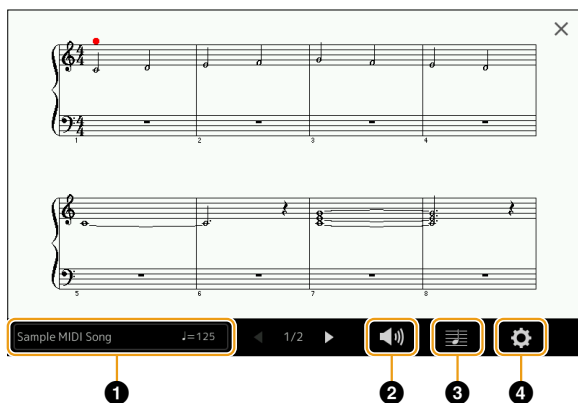
Dotknięcie tutaj przełącza tryb Repeat (Powtórz).

-  **(Wył.):** tryb powtarzania jest wyłączony. Wszystkie utwory z wybranej listy utworów zostaną odtworzone jednokrotnie, a odtwarzanie zatrzyma się automatycznie po zakończeniu ostatniego utworu na liście.
-  **(Powtórz wszystkie):** wszystkie utwory z wybranej listy utworów będą odtwarzane wielokrotnie.
-  **(Powtórz jeden utwór):** tylko wybrany utwór będzie odtwarzany wielokrotnie.

Włączenie funkcji  **(Losowo)** powoduje zmianę kolejności utworów na wybranej liście utworów. Wyłączenie tej opcji powoduje przywrócenie pierwotnej kolejności.

Edycja ustawień zapisu nutowego (partytury)

Wybrać utwór MIDI w trybie odtwarzania Dual w oknie Song Player, a następnie dotknąć przycisku [Score] (Partytura), aby wyświetlić zapis nutowy bieżącego utworu MIDI. Można zmienić oznaczenie zapisu zgodnie z własnymi preferencjami.




❶	Wskazuje nazwę bieżącego utworu. Po prawej stronie wyświetlana jest także wartość tempa. Aby zmienić utwór, dotknąć nazwy utworu, aby wyświetlić okno Song Selection.
❷	Umożliwia ustawienie parametrów związanych z odtwarzaniem partii utworu MIDI. Szczegóły opisano w punkcie „Play Setting” (Ustawienia odtwarzania: str. 71).
❸	Umożliwia ustawienie parametrów wskazań zapisu nutowego, w tym rozmiaru zapisu, wyświetlania akordów itp. Szczegóły opisano w punkcie „View Setting” (Ustawienia widoku: str. 72).
❹	Umożliwia ustawienie bardziej szczegółowych parametrów związanych ze wskazaniem zapisu. Więcej informacji w punkcie „Detail Setting” (Ustawienia szczegółów: str. 72).

UWAGA


Okno Score (Partytura) można także wywołać po wybraniu kolejno [MENU] → [Score].

Play Setting (Ustawienia odtwarzania)

W oknie wywoływanym za pomocą opcji  (Ustawienia odtwarzania) można ustawić parametry związane z odtwarzaniem bieżącego utworu MIDI.

Extra	Włącza lub wyłącza odtwarzanie wszystkich kanałów z wyjątkiem kanałów przypisanych do partii lewej i prawej ręki opisanych poniżej.
Left	Włącza lub wyłącza odtwarzanie partii lewej ręki, do której można przypisać żądany kanał w oknie Song Setting (Ustawienia utworu: str. 78).
Right	Włącza lub wyłącza odtwarzanie partii prawej ręki, do której można przypisać żądany kanał w oknie Song Setting (str. 78).
Guide	Włącza i wyłącza funkcję Guide (Przewodnik). Szczegółowe informacje: str. 77 .

View Setting (Ustawienia widoku)

W oknie wywoływanym za pomocą opcji  (Ustawienia widoku) można ustawić parametry związane z widokiem zapisu nutowego.

Size	Zmienia wielkość zapisu nutowego.
Left	Włącza i wyłącza wyświetlanie zapisu dla partii lewej ręki. Jeśli to wskazanie jest wyszarzone i niedostępne, przejdź do okna „Detail Setting” (Ustawienia szczegółów: str. 72), ustaw opcję Left Ch na dowolny kanał z wyjątkiem „Auto” lub w oknie wywoływanym po wybraniu kolejno [MENU] → [Song Setting] → [Part Ch] ustawić lewy kanał na dowolny kanał z wyjątkiem „Off” (str. 78). UWAGA Nie można jednocześnie wyłączyć opcji Right (poniżej) i Left.
Right	Włącza i wyłącza wyświetlanie zapisu dla partii prawej ręki. UWAGA Nie można jednocześnie wyłączyć opcji Right i Left (powyżej).
Chord	Włącza i wyłącza wyświetlanie akordów. Jeśli bieżący utwór nie zawiera danych akordów, informacje o akordach nie będą wyświetlane, nawet jeśli ta opcja jest zaznaczona.
Lyrics	Włącza i wyłącza wyświetlanie słów utworu. Jeśli bieżący utwór nie zawiera danych słów utworu, tekst utworu nie będzie wyświetlany, nawet jeśli ta opcja jest zaznaczona. Jeśli utwór zawiera zdarzenia związane z pedałami, dotknięcie tutaj powoduje przełączenie między opcjami „Lyrrcs” (Słowa utworu) a „Pedal” (Pedał). Gdy zaznaczona jest opcja „Pedal”, na wyświetlaczu zamiast słów utworu wyświetlane są zdarzenia dotyczące pedałów.
Note	Włącza i wyłącza wyświetlanie nazw nut. Gdy ta opcja jest zaznaczona, oznaczenie każdej nuty jest wyświetlana po lewej stronie każdej nuty. Jeśli utwór zawiera zdarzenia związane z palcowaniem, dotknięcie tutaj powoduje przełączenie między opcjami „Note” (Nuta) a „Fingering” (Palcowanie). Gdy zaznaczona jest opcja „Fingering”, na wyświetlaczu zamiast nazw nut wyświetlane są zdarzenia dotyczące palcowania.
Color	Po zaznaczeniu tej opcji nuty na wyświetlaczu pojawiają się w identyfikujących kolorach (C: czerwone, D: żółte, E: zielone, F: pomarańczowe, G: niebieskie, A: fioletowe i B: szare).

Detail Setting (Ustawienia szczegółów)

W oknie wywoływanym za pomocą opcji Detail Setting (Ustawienia szczegółów) można ustawić parametry szczegółowe.

Right Ch	Określa, który kanał MIDI w danych utworu MIDI jest używany dla partii prawej/lewej ręki. To ustawienie powraca do wartości „Auto”, gdy wybrany zostanie inny utwór.
Left Ch	<ul style="list-style-type: none">• Auto: kanały MIDI w danych utworu MIDI dla partii prawej i lewej ręki są przypisywane automatycznie – ustawiając każdą partię na kanał określony w części Part Ch (str. 78) w oknie Song Setting (Ustawienia utworu).• 1-16: przypisuje określony kanał MIDI (1-16) partii prawej i lewej ręki.• Off (tylko opcja Left Ch): brak przypisania kanału. Wyłącza to wyświetlanie zapisu nutowego dla lewej ręki.
Key Signature	Umożliwia wprowadzenie tonacji w aktualnie zatrzymanym miejscu utworu MIDI. To ustawienie jest przydatne w przypadku utworów nagranych ze zmianami tonacji, dzięki czemu zmiany tonacji zostaną odpowiednio odzwierciedlone w zapisie nutowym.
Quantize	Parametr odpowiedzialny za rozdzielczość notacji, pozwalający poprawić czytelność wyświetlanych nut, aby pasowały do wybranej wartości. Należy wybrać najmniejszą wartość rytmiczną występującą w utworze.
Note Name	Wybiera typ oznaczenia nuty wyświetlanej po lewej stronie nuty w zapisie nutowym spośród trzech poniższych typów. Ustawienia zawarte w tym miejscu są dostępne po zaznaczeniu parametru Note (Nuta) w oknie View Setting. <ul style="list-style-type: none">• A, B, C: nazwy nut są oznaczone literami (C, D, E, F, G, A, B).• Fixed Do: oznaczenie nut podawane jest nazwami solmizacyjnymi i różni się w zależności od wybranego języka.• Movable Do: oznaczenie nut podawane jest nazwami solmizacyjnymi według skali interwałów, zgodnie z oznaczeniami klawiszy. Pryma jest oznaczona jako Do. Na przykład pryma klawisza G-dur „Sol” byłaby oznaczona jako „Do”. Oznaczenia nut, podobnie jak w przypadku funkcji „Fixed Do”, zależą od wybranego języka.

Wyświetlanie słów utworu i konfiguracja okna

Słowa utworu mogą być wyświetlane nie tylko dla utworów MIDI Songs, ale także dla utworów audio, jeśli dany utwór zawiera kompatybilne dane ze słowami.

1 Wybrać utwór w trybie odtwarzania Dual w oknie Song Player.

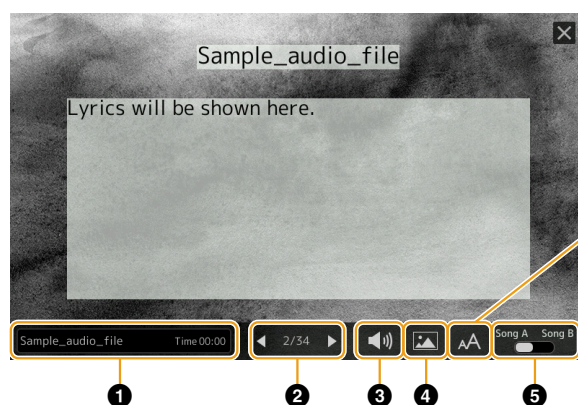
2 Dotknąć przycisku [Lyrics] (Słowa utworu), aby otworzyć okno tekstu.

Jeśli utwór zawiera kompatybilne dane słów utworów, zostaną one pokazane na wyświetlaczu. Podczas odtwarzania utworu kolor słów utworu zmienia się, wskazując bieżącą pozycję.

UWAGA

Okno Lyrics można także wywołać po wybraniu kolejno [MENU] → [Lyrics].

3 Jeśli to konieczne, wprowadzić żądane ustawienia.



W przypadku utworów audio opcja ta pozwala wybrać typ czcionki „Medium” lub „Proportional Medium”.

UWAGA

Jeśli słowa utworu są zniekształcone lub nieczytelne, prawdopodobnie można temu zaradzić, zmieniając ustawienie języka słów utworów w oknie wywoływanym po wybraniu kolejno: [MENU] → [Song Setting] → [Lyrics].

1	Wskazuje nazwę bieżącego utworu. Aby zmienić utwór, dotknąć nazwy utworu tutaj, aby wyświetlić okno Song Selection. W przypadku utworów MIDI Songs numer bieżącego taktu jest wyświetlany po prawej stronie. W przypadku utworów audio czas, który upłynął, jest wyświetlany po prawej stronie.
2	Wskazuje bieżącą stronę i liczbę wszystkich stron. Aby przejrzeć całość słów utworu, dotknąć przycisku [◀] or [▶] po zatrzymaniu utworu. UWAGA W zależności od utworu przechodzenie między stronami może nie być możliwe za pomocą dotknięcia [◀]/[▶].
3	<ul style="list-style-type: none"> • MIDI Song: umożliwia ustawienie parametrów związanych z odtwarzaniem partii utworu MIDI. Szczegóły opisano w punkcie „Play Setting” (Ustawienia odtwarzania: str. 71). • Audio Song: umożliwia włączanie i wyłączanie funkcji Vocal Cancel (Wyłączenie wokalu). Szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć w podręczniku użytkownika.
4	Pozwala na zmianę tła wyświetlanego tekstu, podobnie jak w oknie słów utworu. W zakładce Preset udostępniono różne obrazy. Można wybrać oryginalny plik obrazu (plik mapy bitowej o rozdzielczości nie większej niż 800 × 480 pikseli) z dysku flash USB. Oryginalny plik obrazu można skopiować z dysku flash USB do wewnętrznej pamięci użytkownika. UWAGA To ustawienie dotyczy także okna Text (Tekst).
5	Umożliwia przełączanie w oknie Lyrics między utworem A i B.

Priorytet danych słów utworu audio (plik MP3)

Podczas wyświetlania danych słów utworu audio (pliku MP3) pokazywany jest tylko jeden typ danych (zgodnie z poniższą kolejnością priorytetów):

- 1) Plik CDG (*.cdg) o tej samej nazwie, co plik MP3 w tym samym folderze.
- 2) Słowa utworu w pliku MP3 ze znacznikiem LYRICSBEGIN.
- 3) Słowa utworu w pliku MP3 ze znacznikiem SLT/SYLT.
- 4) Słowa utworu w pliku MP3 ze znacznikiem ULT/USLT.
- 5) Plik tekstowy (*.txt) o tej samej nazwie, co plik MP3 w tym samym folderze.

Wyświetlanie tekstu i konfiguracja wyświetlacza

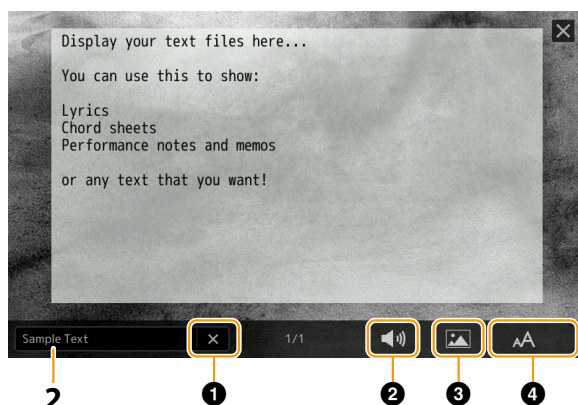
Można wyświetlić plik tekstowy (.txt) utworzony na komputerze na wyświetlaczu instrumentu. Funkcja ta ma różne przydatne zastosowania, np. wyświetlanie słów utworu, symboli akordów lub notatek.

1 W trybie odtwarzania Dual w oknie Song Player dotknąć przycisku [Text], aby otworzyć okno Text.

UWAGA

Okno Text można także wywołać po wybraniu kolejno [MENU] → [Text Viewer].

2 Dotknąć lewego dolnego rogu wyświetlacza, aby otworzyć okno Text File Selection (Wybór pliku tekstowego).



W oknie File Selection można wybrać plik tekstowy znajdujący się na dysku flash USB lub dane tekstowe skopiowane do wewnętrznej pamięci użytkownika.

3 Wybrać żądany plik tekstowy, a następnie zamknąć okno File Selection, aby wyświetlić tekst.

Jeśli tekst rozciąga się na kilka stron, można przewinąć cały tekst, dotykając przycisków [◀] lub [▶], które są widoczne po prawej i lewej stronie numeru strony.

UWAGA

- Podziały wierszy nie są automatycznie wprowadzane do instrumentu. Jeśli zdanie nie zostanie wyświetlone w całości ze względu na ograniczoną przestrzeń ekranu, przed otwarciem pliku na instrumencie należy wprowadzić ręcznie podziały wierszy na komputerze, korzystając z edytora tekstu itp.
- Informacje o wyborze pliku tekstowego można zapisać w Registration Memory (Pamięć rejestracyjna). Szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć w podręczniku użytkownika.

4 Jeśli to konieczne, wprowadzić żądane ustawienia.


❶	Usuwa tekst z wyświetlacza. Ta czynność nie usuwa samego pliku tekstowego, ale po prostu wyświetla pusty ekran bez pliku tekstowego.
❷	Umożliwia ustawienie parametrów związanych z odtwarzaniem partii utworu MIDI. Szczegóły opisano w punkcie „Play Setting” (Ustawienia odtwarzania: str. 71).
❸	Pozwala na zmianę tła wyświetlanego tekstu, podobnie jak w oknie słów utworu. W zakładce Preset udostępniono różne obrazy. Można wybrać oryginalny plik obrazu (plik mapy bitowej o rozdzielczości nie większej niż 800 × 480 pikseli) z dysku flash USB. Oryginalny plik obrazu można skopiować z dysku flash USB do wewnętrznej pamięci użytkownika. UWAGA To ustawienie dotyczy także okna Lyrics (Słowa utworu).
❹	Umożliwia wybór rozmiaru lub typu czcionki. Opcje „Small”, „Medium” lub „Large” utrzymują każdy znak tej samej szerokości i są odpowiednie do wyświetlania słów utworu z symbolami akordów powyżej itp. Opcje „Proportional Small”, „Proportional Medium” i „Proportional Large” są odpowiednie do wyświetlania słów utworu bez symboli akordów i uwag objaśniających.

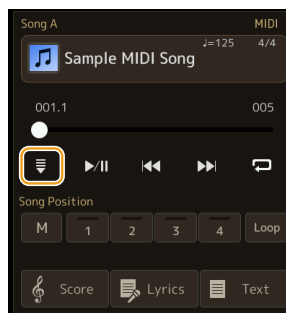
UWAGA

Jeśli tekst jest zniekształcony lub nieczytelny, prawdopodobnie można temu zaradzić, zmieniając ustawienie języka systemu w oknie wywoływanym po wybraniu kolejno: [MENU] → [Utility] → [System].

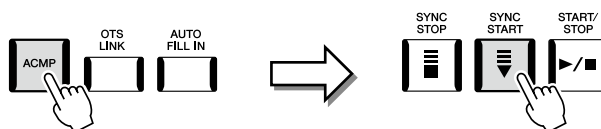
Korzystanie z funkcji automatycznego akompaniamentu podczas odtwarzania utworu MIDI

Podczas jednoczesnego odtwarzania utworu MIDI i stylu kanały 9–16 w danych utworu są zastępowane kanałami stylu, co pozwala na samodzielne odtwarzanie partii akompaniamentu utworu. Zachęcamy do spróbowania grania akordów podczas odtwarzania utworu, jak opisano w instrukcjach poniżej.

- 1 Wybrać styl.
- 2 Wybrać utwór MIDI.
- 3 W trybie odtwarzania Dual w oknie Song Player dotknąć przycisku  (Synchro Start), aby włączyć zsynchronizowane rozpoczęcie utworu.



- 4 Nacisnąć przycisk [ACMP], aby włączyć funkcję automatycznego akompaniamentu, a następnie nacisnąć przycisk STYLE CONTROL [SYNC START] (Sterowanie stylem (Rozpocznij synchronizację)), aby włączyć zsynchronizowane rozpoczęcie akompaniamentu.



- 5 Nacisnąć przycisk STYLE CONTROL [START/STOP] (Sterowanie stylem [START/STOP]) lub zagrać akordy w sekcji akordów.

Rozpocznie się odtwarzanie utworu i stylu. Podczas grania akordów włączenie opcji „Chord” w oknie Score (Partytura: str. 72) umożliwi wyświetlenie informacji o akordach.

Gdy odtwarzanie utworu zostanie zatrzymane, odtwarzanie stylu również zostanie zatrzymane.

UWAGA

Gdy w tym samym czasie są odtwarzane utwór i styl, automatycznie są stosowane wartości tempa ustawione dla utworu.

UWAGA

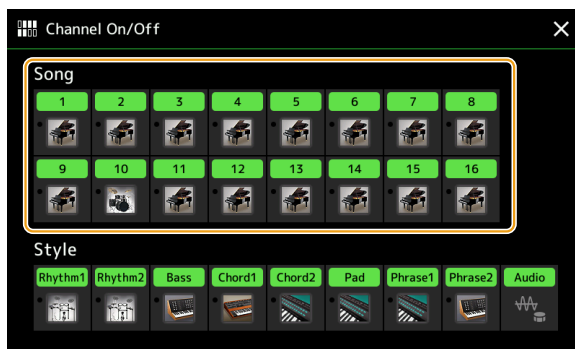
Funkcji Style Retrigger (Wyzwalanie stylu: str. 147) nie można używać podczas odtwarzania utworu.

UWAGA

Aby odtwarzanie stylu było kontynuowane nawet po zatrzymaniu odtwarzania utworu, należy wyłączyć funkcję „Styl Synchro Stop” (str. 78).

Włączanie/wyłączanie każdego kanału utworu MIDI

Utwór MIDI składa się z 16 oddzielnych kanałów MIDI. Można niezależnie włączyć lub wyłączyć odtwarzanie każdego kanału wybranego utworu na ekranie wywoływanym po wybraniu kolejno [MENU] → [Channel On/Off].



Aby odtwarzać tylko jeden określony kanał (odtwarzanie partii solowej), należy dotknąć przycisku odpowiedniego kanału i przytrzymać, aż dany numer / dana nazwa podświetli się na fioletowo. Aby anulować ten tryb, należy dotknąć ponownie (fioletowej) nazwy kanału.

UWAGA

Ogólnie rzecz biorąc, każda partia jest nagrywana na następujących kanałach.

- **Kanały 1–4:** partie klawiatury (Right 1, Left, Right 2, Right 3)
- **Kanały 5–8:** partie sekwencji Multi Pad
- **Kanały 9–16:** partie stylu

UWAGA

Kanały można również włączać i wyłączać w oknie Mixer.

Zmiana brzmienia na poszczególnych kanałach

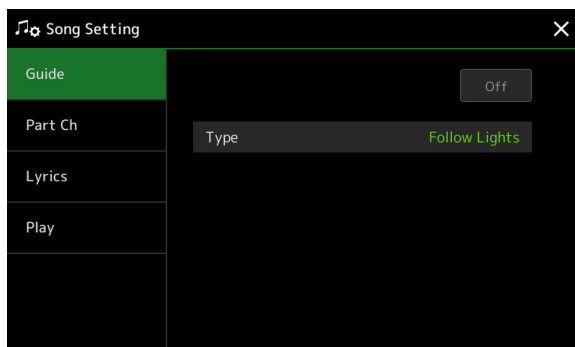
Dotknąć ikony instrumentu pod wybranym kanałem, aby wywołać okno Voice Selection (Wybór brzmienia), a następnie wybrać odpowiednie brzmienie.

Ustawienia związane z odtwarzaniem utworu

W oknie wywoływanym po wybraniu kolejno [MENU] → [Song Setting] można wprowadzić wiele różnych ustawień odtwarzania utworu.

UWAGA

Okno to można również wywołać za pomocą przycisku [Menu] w oknie Song Selection lub Song Player.



Funkcja Guide – Ćwiczenia instrumentalno-wokalne z użyciem funkcji Guide (Przewodnik)

Dzięki funkcji Guide instrument wskazuje taktowanie potrzebne do zagrania nut na ekranie zapisu nutowego, co ułatwia naukę. Ponadto podczas jednoczesnego odtwarzania utworu MIDI i śpiewania z użyciem podłączonego mikrofonu, instrument automatycznie dostosowuje taktowanie odtwarzania utworu MIDI, aby dopasować je do wokalu.

- 1 Wybrać utwór MIDI i otworzyć okno Score (Partytura: [str. 71](#)).
- 2 Ustawienia funkcji Guide można wprowadzać w oknie wywoływanym po wybraniu kolejno [MENU] → [Song Setting] → [Guide].

On/Off	Włączyć tę opcję, aby korzystać z funkcji Guide. Funkcję tę można także włączyć/wyłączyć w oknie Play Setting (Ustawienia odtwarzania: str. 71) na ekranie Score (Partytura).
Type	Umożliwia wybór typu przewodnika. Menu funkcji Guide dla ćwiczeń na klawiaturze <ul style="list-style-type: none">• Follow Lights: po wybraniu tego trybu odtwarzanie utworu jest wstrzymywane w oczekiwaniu na poprawnie zagrane dźwięki. Gdy zostaną zagrane poprawne dźwięki, odtwarzanie jest kontynuowane. Opcja Follow Lights została opracowana do instrumentów z serii Yamaha Clavinova i jest stosowana w ćwiczeniach doskonalących wspomagane podświetlaniem klawiszy czytanie nut, które należy zagrać. Mimo że instrument Genos2 nie ma podświetlanych klawiszy, funkcji tej można używać w połączeniu z zapisem nutowym, w którym kolejne grane dźwięki są wskazywane specjalnymi znacznikami.• Any Key: tryb ten umożliwia granie melodii utworu przez uderzenie dowolnego klawisza w odpowiednim rytmie. Odtwarzanie utworu jest wstrzymywane do momentu uderzenia w dowolny klawisz. Wystarczy uderzyć dowolny klawisz do rytmu, a utwór jest odtwarzany dalej.• Your Tempo: to taka sama opcja, jak Follow Lights, z tą różnicą, że odtwarzanie utworu jest dostosowane do prędkości, z jaką użytkownik gra. Menu Guide dla ćwiczeń wokalnych <ul style="list-style-type: none">• Karao-Key: tryb Karao-Key pozwala sterować tempem odtwarzania utworu w trakcie śpiewania za pomocą tylko jednego klawisza. Funkcja ta jest przydatna podczas śpiewania przy własnym akompaniamencie. Gdy użytkownik nie śpiewa, odtwarzanie utworu jest wstrzymywane. Wystarczy nacisnąć dowolny klawisz na klawiaturze (gra na klawiaturze nie generuje żadnego dźwięku), a odtwarzanie utworu zostanie wznowione.

- 3 Jeśli to konieczne, aby wrócić do okna Score, wystarczy nacisnąć kilkakrotnie przycisk [EXIT].
- 4 Nacisnąć przycisk SONG [▶/||] (ODTWÓRZ/WSTRZYMAJ), aby rozpocząć odtwarzanie. Poćwiczyć grę na klawiaturze lub śpiew, korzystając z typu przewodnika wybranego w kroku 2.
- 5 Zagrać na klawiaturze podczas odtwarzania utworu.

UWAGA

Ustawienia funkcji Guide można zapisać jako dane utworu ([str. 85](#)). Gdy następnym razem wybrany zostanie zapisany utwór, zostaną również przywołane odpowiednie ustawienia funkcji Guide.

Part Ch (Kanał partii)

Right	Określa, który kanał jest przypisany do partii prawej ręki.
Left	Określa, który kanał jest przypisany do partii lewej ręki.
Auto 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 ten parametr jest włączony („On”).

Lyrics (Słowa utworu)

Language	<p>Służy do wskazania języka wyświetlanych słów utworu.</p> <ul style="list-style-type: none">• Auto: jeśli w danych utworu określony jest język, słowa utworu zostaną odpowiednio wyświetlone. Jeśli język nie jest określony w danych utworu, język słów utworu jest uważany za „międzynarodowy” (poniżej).• International: słowa utworu wyświetlane są przy użyciu alfabetu łacińskiego.• Japanese: słowa utworu wyświetlane są przy użyciu alfabetu japońskiego.
----------	---

Play (Odtwarzanie)

Phrase Mark Repeat	<p>Phrase Mark to wstępnie zdefiniowane w danych utworu oznaczenia określonych pozycji w utworze (znaczniki znajdują się w odstępach kilku taktów stanowiących frazę). Gdy funkcja wielokrotnego odtwarzania jest włączona (ustawiona na „On”) fragment oznaczony odpowiadającym mu numerem Phrase Mark będzie odtwarzany raz za razem. Ten parametr jest dostępny tylko wtedy, gdy wybrany jest utwór MIDI zawierający ustawienia Phrase Mark.</p>
Quick Start	<p>W niektórych utworach MIDI dostępnych komercyjnie określone parametry związane z odtwarzaniem utworów MIDI (np. brzmienia, poziomy głośności itp.) są wpisane w pierwszym takcie przed jakimikolwiek dźwiękami. Gdy funkcja Quick Start jest włączona (ustawiona na wartość „On”), instrument jak najszybciej odczytuje dane początkowe, niedotyczące nut i dźwięków, a następnie przy pierwszym dźwięku zwalnia, aby rozpocząć odtwarzanie utworu w odpowiednim tempie. Funkcja ta umożliwi zatem szybkie rozpoczęcie odtwarzania utworu dzięki bardzo krótkiej przerwie na odczytanie danych.</p>
Song Previous Type	<p>Określa zachowanie podczas naciskania przycisków SONG [◀◀] (COFN!).</p> <ul style="list-style-type: none">• Previous Song: gdy pozycja odtwarzania znajduje się w pobliżu początku utworu, zostanie ona przeniesiona do poprzedniego utworu w tym samym folderze. W innych przypadkach przenosi pozycję odtwarzania do początku utworu.• Song Top Only: wraca pozycję odtwarzania jedynie do początku utworu i nie przenosi się do poprzedniego.
MIDI Song Fast Forward Type	<p>Określa typ przewijania do przodu po naciśnięciu przycisku [NEXT] [▶▶] podczas odtwarzania utworu MIDI.</p> <ul style="list-style-type: none">• Jump: jednorazowe naciśnięcie przycisku [NEXT] [▶▶] natychmiastowo ustawia pozycję odtwarzania na następny takt bez wybrzmiewania. Przytrzymanie przycisku [NEXT] [▶▶] powoduje ciągłe przewijanie do przodu.• Scrub: naciśnięcie i przytrzymanie przycisku [NEXT] [▶▶] odtwarza utwór MIDI z dużą szybkością.
Style Synchro Stop	<p>Określa, czy odtwarzanie stylu zatrzyma się po zatrzymaniu odtwarzania utworu MIDI.</p>
Multi Pad Synchro Stop	<p>Określa, czy powtórne odtwarzanie sekwencji Multi Pad zatrzyma się po zatrzymaniu odtwarzania utworu MIDI.</p>

Zawartość rozdziału

Przegląd funkcji nagrywania utworu MIDI	79	Step Recording (Nagrywanie „krok po kroku”) / Edycja utworu (Step Edit (Edycja „krok po kroku”)).....	89
Nagrywanie każdego kanału osobno (Realtime Recording (Nagrywanie w trakcie gry))	81	• Podstawowa procedura Step Recording/Editing	89
Ponowne nagrywanie określonej sekcji – Punch In/Out (Punkt wejścia/wyjścia) – Realtime Recording (Nagrywanie w trakcie gry)	83	• Nagrywanie melodii z użyciem funkcji Step Recording (Nagrywanie „krok po kroku”)	90
Konfiguracja panelu nagrywania utworu	85	• Nagrywanie zmian akordów/sekcji z użyciem funkcji Step Recording (Nagrywanie „krok po kroku”).....	93
Edycja zdarzeń dotyczących kanałów istniejącego utworu.....	86	• Edycja określonych zdarzeń MIDI nagranych danych.....	96
• Szczegóły funkcji	87	• Edycja znaczników pozycji w utworze.....	98

Przegląd funkcji nagrywania utworu MIDI

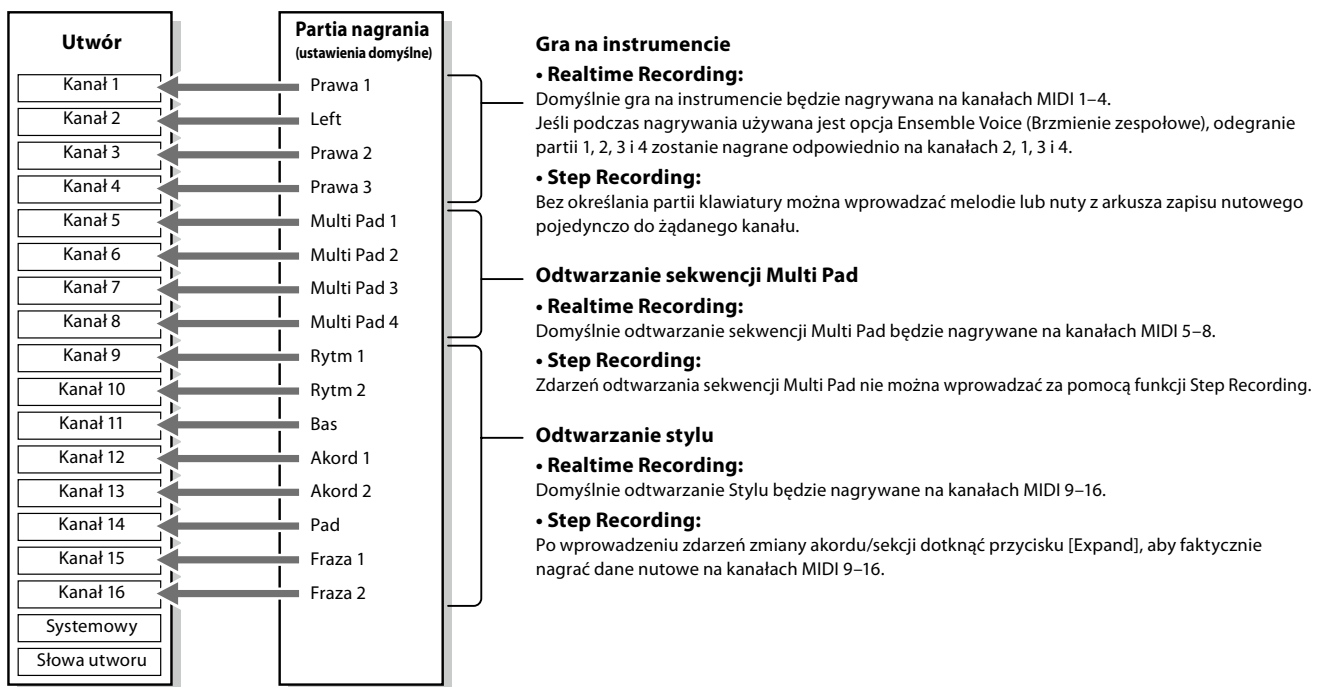
W podręczniku użytkownika opisano sposób tworzenia oryginalnego utworu MIDI poprzez nagrywanie wykonania na klawiaturze bez określania kanałów (tzw. „Quick Recording” (Szybkie nagrywanie)). Niniejsza instrukcja obsługi wyjaśnia, jak utworzyć oryginalny utwór, nagrywając wykonanie na klawiaturze na określonym kanale lub wprowadzając nuty jedna po drugiej (tzw. „Multi Recording” (Nagrywanie wielościeżkowe)) oraz jak ulepszyć już utworzony utwór poprzez edycję szczegółowych parametrów.

■ Realtime Recording (Nagrywanie w trakcie gry) i Step Recording (Nagrywanie „krok po kroku”)

Podczas tworzenia MIDI Song (Utwór MIDI) dostępne są te dwie metody nagrywania. Dzięki funkcji Realtime Recording instrument rejestruje utwór w trakcie jego wykonywania. Dzięki funkcji Step Recording można komponować własne utwory, „zapisując” je stopniowo.

■ Struktura danych MIDI Song

Utwór MIDI Song składa się z 16 kanałów MIDI. Można utworzyć dane utworu MIDI, nagrywając swoje wykonanie na określonym kanale lub kanałach w trakcie gry lub wykonując Step Recording.

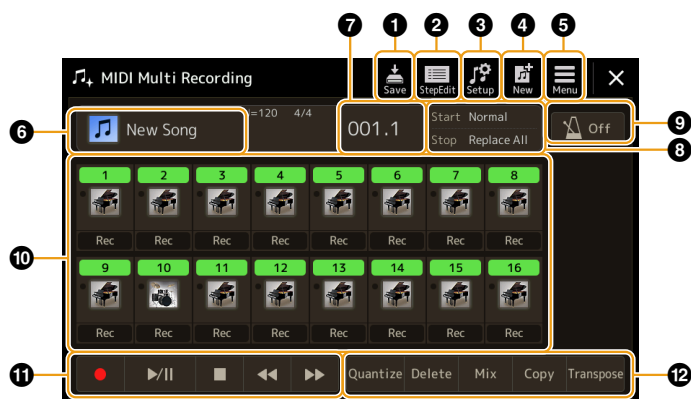


UWAGA

Danych audio, takich jak kanały podkładu rytmicznego utworzone na bazie danych dźwiękowych sekwencji Multi Pad z funkcją Audio Link i utworów audio, nie można rejestrować w utworach MIDI Song.

■ Układ okna Nagrywanie wielościeżkowego utworu MIDI

Okno MIDI Multi Recording (Nagrywanie wielościeżkowe utworu MIDI) to okno portalu służące do nagrywania wielościeżkowego, które można wywołać po wybraniu kolejno [RECORDING] → MIDI [Multi Recording].



1	Save	Zapisywanie edytowanego utworu.
2	Step Edit	Tworzenie lub edytowanie utworu przy użyciu funkcji Step Recording (Nagrywanie „krok po kroku”). Więcej informacji: str. 89 .
3	Setup	Wybieranie ustawień panelu, które mają być rejestrowane na początku utworu. Więcej informacji: str. 85 .
4	New	Wywoływanie pustego utworu.
5	Menu	Wywoływanie okna miksera lub ustawiania głośności odtwarzania aktualnie nagranych utworów w celu regulacji równowagi podczas nagrywania innych kanałów.
6	Song name	Wskazuje bieżącą nazwę utworu. Dotknięcie powoduje wywołanie okna wyboru utworu i daje możliwość wyboru utworu MIDI.
7	Bar. Beat	Wskazuje numer bieżącego taktu i rytm.
8	Rec Mode	Wskazuje Recording Mode (Tryb nagrywania: str. 83), który można ustawić na ekranie wywołanym dotknięciem w tym miejscu.
9	Metronome	Włączanie/wyłączanie metronomu.
10	Channels	Określanie kanałów do edycji.
11	Song Control	Sterowanie odtwarzaniem lub nagrywaniem utworu.
12	Functions	Edycja zdarzeń dotyczących kanału. Więcej informacji: str. 86 .

UWAGA

- Okno MIDI Multi Recording (Nagrywanie wielościeżkowe utworu MIDI) można również wywołać po wybraniu kolejno [MENU] → [Song Recording] → MIDI [Multi Recording].
- Funkcji Style Retrigger (Wyzwalanie stylu: [str. 147](#)) nie można używać podczas dogrywania do istniejących danych.

Nagrywanie każdego kanału osobno (Realtime Recording (Nagrywanie w trakcie gry))

Dzięki funkcji MIDI Recording (Nagrywanie utworu MIDI) można utworzyć MIDI Song (Utwór MIDI) składający się z 16 kanałów, nagrywając swoje wykonanie po kolei w każdym kanale. Na przykład podczas nagrywania brzmienia fortepianu można nagrać partię prawej ręki na kanale 1, a następnie nagrać partię lewej ręki na kanale 2, co pozwala stworzyć kompletny utwór, który może być trudny do zagrania na żywo obiema rękami jednocześnie. Aby na przykład nagrać wykonanie z odtwarzaniem Style (Styl), nagrać odtwarzanie Stylu na kanałach 9–16, a następnie nagrać melodie na kanale 1, słuchając już nagranych odtwarzania Stylu. W ten sposób można przygotować cały utwór, który w przeciwnym razie byłby trudny lub wręcz niemożliwy do samodzielnego zagrania na żywo.

1 Wywołać okno MIDI Multi Recording (Nagrywanie wielokanałowe utworu MIDI), naciskając kolejno [RECORDING] → MIDI [Multi Recording].

Po załadowaniu utworu MIDI użytkownika jest on gotowy do nagrywania. Nawet jeśli wybrany jest tryb Song List (Lista utworów), do nagrania zostanie wybrany utwór użytkownika wybrany w odtwarzaczu utworów, a nie utwór aktualnie wybrany na liście.

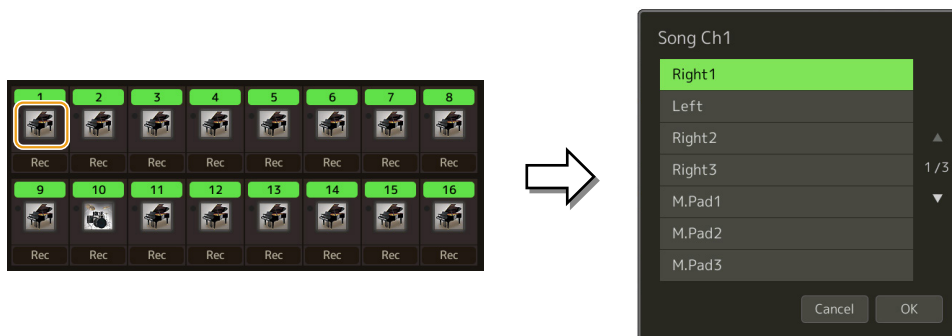


2 Aby ponownie nagrać istniejący utwór, wybrać żądany utwór, dotykając jego nazwy, a następnie nacisnąć przycisk [EXIT], by powrócić do okna Multi Recording.

Aby nagrać utwór od zera, pominąć ten krok.

3 Dotknąć ikony instrumentu kanału docelowego, aby wyświetlić okno ustawień partii, a następnie określić partię do nagrania.

Dotknięcie [OK] automatycznie włącza [Rec] (Nagrywanie) kanału docelowego i ustawia go w stan gotowości do nagrywania.



Aby włączyć lub wyłączyć inne kanały podczas nagrywania, dotknąć numeru żadanego kanału.

NOTYFIKACJA

Wcześniej nagrane dane zostaną nadpisane po użyciu opcji [Rec] dla kanałów, na których są już nagrane dane.

UWAGA

Aby anulować nagrywanie, dotknąć przycisku [●] (Rec) na wyświetlaczu przed przejściem do kroku 4, a następnie nacisnąć przycisk [EXIT], aby wyjść z trybu nagrywania.

4 Zagrać na klawiaturze, aby rozpocząć nagrywanie.

Nagrywanie można także rozpocząć, dotykając [●] (Rec) lub [▶/||] (Odtwórz/Wstrzymaj).


Podczas nagrywania utworu, który zawiera nagrane dane, można włączać i wyłączać już nagrane kanały, dotykając numeru kanału.



5 Po zakończeniu wykonywania utworu dotknąć przycisku [■] (Stop), aby zatrzymać nagrywanie.

6 Aby odsłuchać nagrane wykonanie, dotknąć przycisku [▶/||] (Odtwórz/Wstrzymaj).

7 Swoje wykonanie można nagrać na innym kanale, powtarzając kroki 3–6.

8 Dotknąć przycisku  (Zapisz), aby zapisać nagrane wykonanie.

NOTYFIKACJA

Utwór zostanie utracony, jeśli przed dokonaniem ich zapisu wybrany zostanie inny utwór lub w przypadku wyłączenia zasilania.

Ponowne nagrywanie określonej sekcji – Punch In/Out (Punkt wejścia/wyjścia) – Realtime Recording (Nagrywanie w trakcie gry)

Podczas ponownego nagrywania określonej sekcji już nagranych utworów MIDI użyć funkcji Punch In/Out. Tym sposobem zapisane dane są zastępowane nowo nagranyymi jedynie pomiędzy punktami Punch In i Punch Out. Należy pamiętać, że nuty przed i po punktach Punch In/Out nie są nagrywane i będą odtwarzane normalnie, co pomoże w określeniu czasu Punch In/Out.

- 1 W oknie MIDI Multi Recording (Nagrywanie wielościeżkowe utworu MIDI) wybrać utwór, który ma zostać ponownie nagrany, a następnie nacisnąć przycisk [EXIT], aby powrócić do okna Multi Recording.



- 2 Dotknąć przycisku [Start/Stop], aby wywołać okno operacyjne.
- 3 Ustawić parametry trybu nagrywania, takie jak sposób rozpoczęcia/zakończenia nagrywania oraz położenie punktów Punch In/Out.

UWAGA


Tych parametrów nie można ustawić podczas nagrywania.

Rec Start	<p>Określa zachowanie podczas rozpoczynania nagrywania.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normal: nagrywanie z funkcją nadpisywania rozpoczyna się w momencie rozpoczęcia odtwarzania utworu za pomocą przycisku [▶/] (Odtwórz/Wstrzymaj) w oknie MIDI Multi Recording lub w przypadku gry na instrumencie w trybie Synchro Standby. • First Key On: utwór jest odtwarzany normalnie, a nagrywanie nadpisujące rozpoczyna się, gdy tylko użytkownik zacznie grać na instrumencie. • Punch In At: utwór jest odtwarzany normalnie aż do początku taktu określonego w tym miejscu, a następnie w tym miejscu rozpoczyna się nagrywanie nadpisujące.
Rec Stop	<p>Określa zachowanie przy zatrzymaniu nagrywania lub sposób obsługi danych po zatrzymaniu nagrywania.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Replace All: użycie tej opcji spowoduje usunięcie wszystkich danych po momencie zatrzymania nagrywania. • Punch Out: pozycja utworu, w której zatrzymuje się nagrywanie, jest uważana za punkt Punch Out. Użycie tej opcji spowoduje zachowanie wszystkich danych po momencie zatrzymania nagrywania. • Punch Out At: rzeczywiste nagrywanie nadpisujące trwa do początku określonego tutaj taktu, w którym to momencie nagrywanie zostaje zatrzymane i kontynuowane jest normalne odtwarzanie. Użycie tej opcji spowoduje zachowanie wszystkich danych po momencie zatrzymania nagrywania.
Pedal Punch In/Out	<p>Gdy ta opcja jest włączona, można używać pedału 2 do kontrolowania punktów Punch In i Punch Out. Podczas odtwarzania utworu naciśnięcie (i przytrzymanie) pedału 2 natychmiast włącza nagrywanie od punktu Punch In, a zwolnienie pedału zatrzymuje nagrywanie (Punch Out). Podczas odtwarzania można naciskać i zwalniać pedał 2 według własnego uznania. Należy pamiętać, że bieżące przypisanie funkcji pedału środkowego zostaje anulowane, gdy funkcja Pedal Punch In/Out (Sterowanie punktem wejścia/wyjścia przy użyciu pedału) jest włączona.</p> <p>UWAGA Działanie funkcji Pedal Punch In/Out może zostać zmienione w zależności od konkretnego pedału podłączonego do instrumentu. W razie potrzeby zmienić polaryzację pedału, aby odwrócić sterowanie (str. 138).</p>

4 W oknie MIDI Multi Recording dotknąć przycisku [Rec] odpowiadającego żądanemu kanałowi do ponownego nagrania, aby go włączyć.

5 Dotknąć przycisku [▶/||] (Odtwórz/Wstrzymaj), aby rozpocząć nagrywanie.

W punkcie Punch In określonym w kroku 3 zagrać na klawiaturze, aby rozpocząć rzeczywiste nagrywanie. W punkcie Punch Out określonym w kroku 3 przestać grać na klawiaturze.

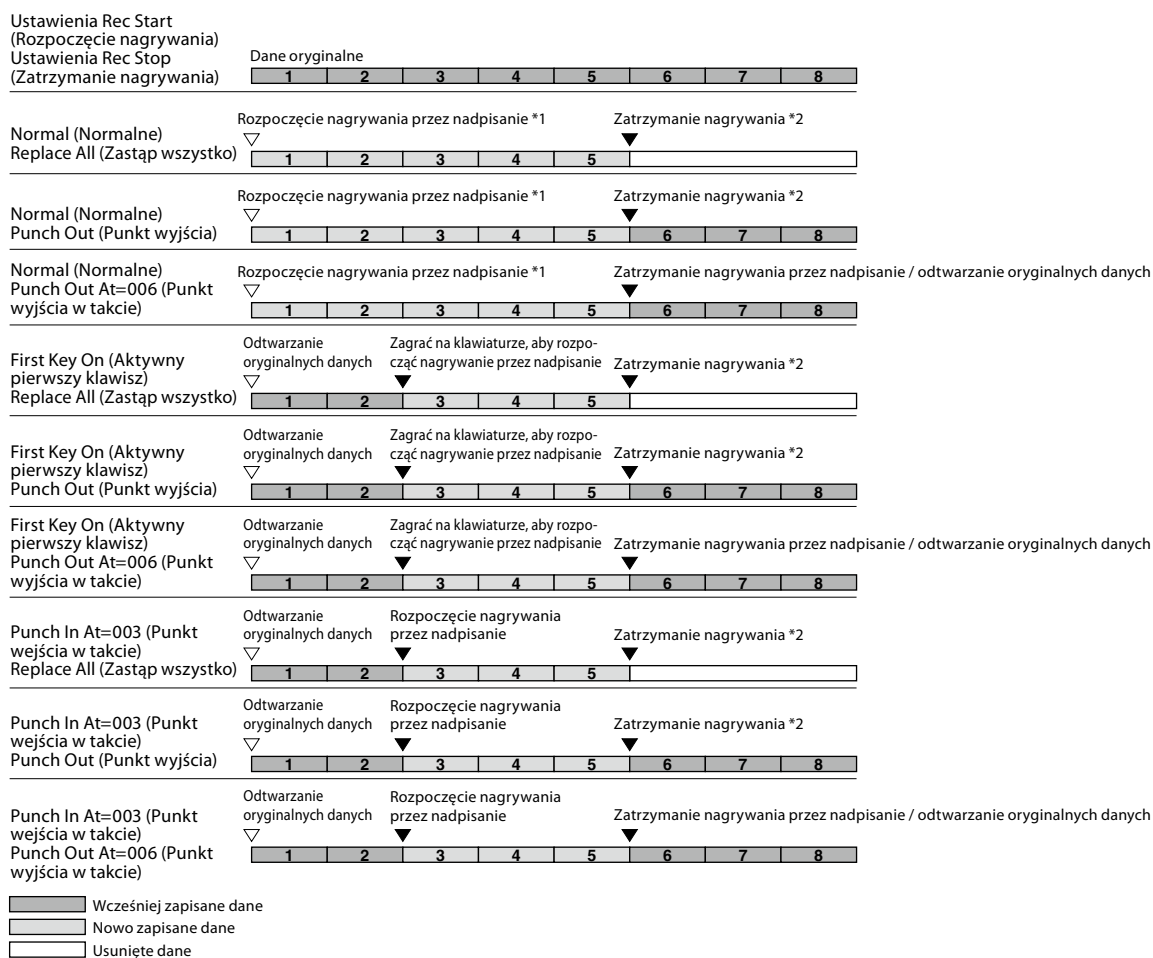
6 Dotknąć przycisku  (Zapisz), aby zapisać nagrane wykonanie.

NOTYFIKACJA

Dane nagranego utworu zostaną utracone, jeśli przed dokonaniem ich zapisu wybrany zostanie inny utwór lub w przypadku wyłączenia zasilania instrumentu.

■ Przykłady ponownego nagrania z różnymi ustawieniami punktów Punch In/Out

W instrumencie dostępnych jest kilka różnych sposobów korzystania z funkcji Punch In/Out. Poniższe ilustracje przedstawiają różne sytuacje, w których wybrane takty w ośmiotaktowej frazie są ponownie nagrywane.

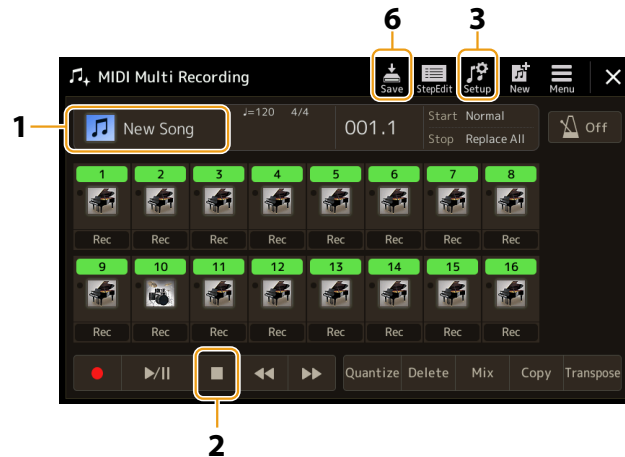



*1 Aby uniknąć nadpisania taktów 1-2, rozpocząć nagrywanie od taktu 3.
 *2 Aby zatrzymać nagrywanie, dotknąć przycisku [●] (Rec) na końcu taktu 5.

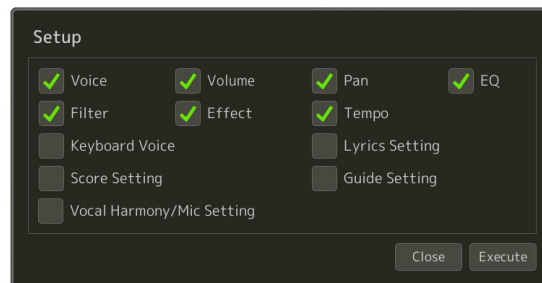
Konfiguracja panelu nagrywania utworu


Bieżące ustawienia okna Mixer (Mikser) i inne ustawienia panelu można zapisać na początku utworu jako dane Setup (Konfiguracja). Zapisane tutaj ustawienia Miksera i panelu są automatycznie wczytywane po rozpoczęciu utworu.

- 1 W oknie MIDI Multi Recording (Nagrywanie wielościeżkowe utworu MIDI) wybrać Song, w którym mają zostać zapisane dane Setup, a następnie nacisnąć przycisk [EXIT], aby powrócić do okna Multi Recording.



- 2 Dotknąć przycisku [■] (Stop), aby przenieść pozycję utworu na jego początek.
- 3 Dotknąć przycisku  (Konfiguracja), aby otworzyć okno konfiguracji.
- 4 Zaznaczyć elementy funkcji odtwarzania i funkcje, które mają być automatycznie wywoływane wraz z wybranym utworem.



- 5 Dotknąć przycisku [Execute] (Wykonaj), aby zapisać dane, a następnie dotknąć przycisku [Close] (Zamknij).
- 6 Dotknąć przycisku  (Zapisz), aby przeprowadzić operację zapisywania danych.

NOTYFIKACJA

Edytowane dane utworu zostaną utracone, jeśli przed dokonaniem ich zapisu wybrany zostanie inny utwór lub w przypadku wyłączenia zasilania instrumentu.

Edycja zdarzeń dotyczących kanałów istniejącego utworu

Funkcje pokazane w prawym dolnym rogu okna MIDI Multi Recording (Nagrywanie wielościeżkowe utworu MIDI) umożliwiają korektę lub konwersję określonej części danych istniejącego utworu.

- 1 W oknie MIDI Multi Recording wybrać utwór, który ma zostać poddany edycji, a następnie nacisnąć przycisk [EXIT], aby powrócić do okna Multi Recording.



- 2 Dotknąć przycisku żądanej funkcji i edytować parametry.

Aby wyjść z funkcji i wybrać inną funkcję, dotknąć ponownie danej funkcji. Szczegółowe informacje oraz dostępne ustawienia: [str. 87](#).

- 3 Dotknąć przycisku [Execute] (Wykonaj) dla bieżącej funkcji, aby wprowadzić zmiany.

Po zakończeniu tej operacji przycisk ten zmienia się na [Undo] (Cofnij), umożliwiając przywrócenie oryginalnych danych, jeśli wyniki nie są zadowalające. Funkcja Undo (Cofnij) ma tylko jeden poziom; można cofnąć tylko poprzednią operację.

- 4 Dotknąć przycisku  (Zapisz), aby przeprowadzić operację zapisywania danych.

NOTYFIKACJA

Edytowane dane utworu zostaną utracone, jeśli przed dokonaniem ich zapisu wybrany zostanie inny utwór lub w przypadku wyłączenia zasilania instrumentu.

Szczegóły funkcji

■ Quantize (Kwantyzacja)

Funkcja Quantize umożliwia wyrównanie wszystkich nut kanału do określonych wartości rytmicznych. Na przykład, gdy w trakcie nagrywania przedstawionej obok frazy nie wszystkie dźwięki zostaną zagrane dobrze, może to spowodować pewne niezgodności z rytmem. Funkcja Quantize pozwala wyrównać te niezgodności.



Dotknąć przycisku [Select] (Zaznacz) poniżej ikony instrumentu odpowiadającego kanałowi, który ma zostać wyrównany, a następnie edytować parametry.

<p>Size</p>	<p>Parametr ten określa dokładność kwantyzacji, czyli wartość rytmiczną, do której zostaną wyrównane wszystkie nuty. W celu uzyskania jak najlepszego efektu należy wybierać najkrótsze wartości nut w danym kanale. Na przykład, jeśli najkrótsze dźwięki to ósemki, do kwantyzacji powinno się wybrać wartość ósemki, aby do tej wartości zostały wyrównane pozostałe nuty.</p> <p style="text-align: center;">Długość ćwierćnuty Efekt kwantyzacji do ósemki</p> <p>Ustawienia:</p> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td> Ćwierćnuta</td> <td> Ósemka</td> <td> Szesnastka</td> <td> Trzydziestodwójka</td> <td> Szesnastka + triola ósemkowa*</td> </tr> <tr> <td> Triola ćwierćnotowa</td> <td> Triola ósemkowa</td> <td> Triola szesnastkowa</td> <td> Ósemka + triola ósemkowa*</td> <td> Szesnastka + triola szesnastkowa*</td> </tr> </table> <p>Trzy ustawienia funkcji Quantize, które zostały oznaczone gwiazdką (*), są wyjątkowo praktyczne, gdyż umożliwiają wyrównanie dwóch różnych wartości rytmicznych jednocześnie. Gdy na przykład w jednym kanale są zapisane czyste ósemki oraz triole ósemkowe, wybranie czystej ósemki do kwantyzacji spowoduje wyrównanie wszystkich dźwięków do ósemki i całkowite wyeliminowanie efektu trioli. Jednak przy zastosowaniu ósemki z triolą ósemkową zarówno czyste ósemki, jak i triole, zostaną wyrównane poprawnie.</p>	Ćwierćnuta	Ósemka	Szesnastka	Trzydziestodwójka	Szesnastka + triola ósemkowa*	Triola ćwierćnotowa	Triola ósemkowa	Triola szesnastkowa	Ósemka + triola ósemkowa*	Szesnastka + triola szesnastkowa*
Ćwierćnuta	Ósemka	Szesnastka	Trzydziestodwójka	Szesnastka + triola ósemkowa*							
Triola ćwierćnotowa	Triola ósemkowa	Triola szesnastkowa	Ósemka + triola ósemkowa*	Szesnastka + triola szesnastkowa*							
<p>Strength</p>	<p>Pozwala określać, w jakim stopniu nuty zostaną wyrównane. Ustawienie wartości 100% powoduje perfekcyjne wyrównanie rytmiczne. Wartość poniżej 100% powoduje przybliżenie dźwięków do wybranej wartości kwantyzacji zgodnie z określonym procentem. Zastosowanie wartości poniżej 100% daje bardziej naturalny charakter nagrania.</p>										

■ Delete (Usuwanie)

Możliwe jest usunięcie danych z określonego kanału utworu. Dotknąć opcji [Delete] (Usuń) i włączyć ją dlażądanego kanału, którego dane mają zostać usunięte, a następnie dotknąć opcji [Execute] (Wykonaj), aby faktycznie usunąć dane.

■ Mix (Miksowanie)

Funkcja umożliwia zmiksowanie danych pochodzących z dwóch kanałów i umieszczenie rezultatu na innym kanale. Dotknąć jednego z poniższych elementów menu, a następnie dotknąć ikony instrumentu lub pola poniżej żądanego kanału.

Source 1	Określa kanał MIDI (1–16), który ma zostać zmiksowany. Wszystkie zdarzenia dotyczące utworu MIDI z wybranego kanału są kopiowane do kanału docelowego.
Source 2	Określa kanał MIDI (1–16), który ma zostać zmiksowany. Tylko dane o nutach z wybranego kanału są kopiowane do kanału docelowego.
Destination	Określa kanał, na którym umieszczone zostaną rezultaty miksowania danych.

■ Copy (Kopiowanie)

Ta funkcja umożliwia kopiowanie danych z jednego kanału do drugiego. Dotknąć jednego z poniższych elementów menu, a następnie dotknąć ikony instrumentu lub pola poniżej żądanego kanału.

Source	Określa kanał MIDI (1–16), który ma zostać skopiowany. Wszystkie zdarzenia dotyczące utworu MIDI z wybranego kanału są kopiowane do kanału docelowego.
Destination	Określa kanał, na którym umieszczone zostaną rezultaty kopiowania danych.

■ Transpose (Transponowanie)

Funkcja ta pozwala transponować nagrane dane poszczególnych kanałów w krokach co pół tonu w górę i w dół w maksymalnym zakresie dwóch oktaw. Dotknąć pola poniżej ikony instrumentu odpowiadającego kanałowi, który ma zostać transponowany, a następnie edytować parametry. Aby transponować wszystkie kanały jednocześnie, należy skorzystać z poniższego menu.

All +	Zwiększa wartość transpozycji dla wszystkich kanałów o 1.
All –	Zmniejsza wartość transpozycji dla wszystkich kanałów o 1.

UWAGA

Należy dopilnować, aby nie transponować kanałów 9 i 10. Ogólnie rzecz biorąc, do tych kanałów przypisane są zestawy perkusyjne. Po transpozycji kanałów zestawów perkusyjnych instrumenty przypisane do każdego klawisza ulegną zmianie.

UWAGA

Aby odsłuchać aktualnie edytowane dane, należy odtworzyć je przed dotknięciem przycisku [Execute]. Dotknięcie przycisku [Execute] powoduje transpozycję tonacji, a także resetuje wartość do 0, umożliwiając w razie potrzeby dalszą transpozycję.


Step Recording (Nagrywanie „krok po kroku”) / Edycja utworu (Step Edit (Edycja „krok po kroku”))

W tej sekcji pokazano, jak utworzyć nowy utwór lub edytować istniejący za pomocą funkcji Step Edit.

Podstawowa procedura Step Recording/Editing

W niniejszym rozdziale omówiono podstawy procedury Step Recording.

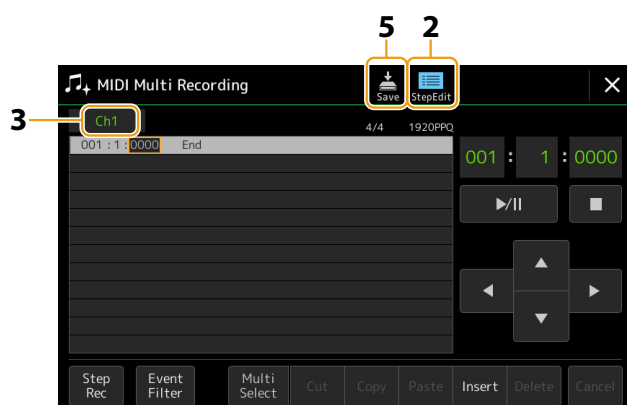
1 Wywołać okno MIDI Multi Recording (Nagrywanie wielościeżkowe utworu MIDI), naciskając kolejno [RECORDING] → MIDI [Multi Recording].

Po załadowaniu utworu MIDI użytkownika jest on gotowy do nagrywania. Nawet jeśli wybrany jest tryb Song List (Lista utworów), do nagrania zostanie wybrany utwór użytkownika wybrany w odtwarzaczu utworów, a nie utwór aktualnie wybrany na liście. Aby nagrać nowy utwór od podstaw, dotknąć przycisku  (Nowy).

2 Dotknąć przycisku (Edycja „krok po kroku”) u góry tego okna, aby wyświetlić okno funkcji Step Edit.

UWAGA

Aby powrócić do okna MIDI Multi Recording, dotknąć przycisku [StepEdit] w oknie Step Edit.



3 Dotknąć przycisku [Ch1] w lewym górnym rogu tego okna, aby wybrać kanał docelowy nagrywania.

- Aby nagrać grę na klawiaturze, wybrać jeden z kanałów „Ch1”–„Ch8”. Jeśli użytkownik nie zamierza odtwarzać Stylu, można także wybrać „Ch9”–„Ch16”.
- Aby edytować dane System Exclusive (Dane systemowe), wybrać opcję „SysEx”.
- Aby edytować Lyrics (Słowa utworu), wybrać opcję „Lyrics”.
- Aby nagrać odtwarzanie Stylu (zmiany akordu i zmiany sekcji), wybrać opcję „Chord” (Akord).

4 Zgodnie z wyborem dokonany w kroku 3 przeprowadzić Step Recording lub edytować dane.

- **Po wybraniu jednego z kanałów „Ch1”–„Ch16”:**
Instrukcje dotyczące edycji już zarejestrowanych danych: [str. 96](#).
Aby zapoznać się z instrukcjami dotyczącymi wprowadzania melodii za pomocą funkcji Step Recording, dotknąć przycisku [Step Rec] w lewym dolnym rogu wyświetlacza. Dodatkowe informacje: [str. 90](#).
- **Po wybraniu opcji „SysEx”:**
Edytować już zapisane dane zgodnie z objaśnieniami: [str. 96](#). Funkcja Step Recording jest niedostępna.
- **Po wybraniu opcji „Lyrics”:**
Edytować już zapisane dane zgodnie z objaśnieniami: [str. 96](#). Funkcja Step Recording jest niedostępna.
- **Po wybraniu opcji „Chord”:**
Instrukcje dotyczące edycji już zarejestrowanych danych: [str. 96](#).
Aby zapoznać się z instrukcjami dotyczącymi zdarzeń zmian akordów/sekcji dla odtwarzania Stylu za pomocą funkcji Step Recording, dotknąć przycisku [Step Rec]. Dodatkowe informacje: [str. 94](#).

5 Dotknąć przycisku (Zapisz), aby zapisać utworzony utwór.

NOTYFIKACJA

Dane utworzonego utworu zostaną utracone, jeśli przed dokonaniem ich zapisu wybrany zostanie inny utwór lub w przypadku wyłączenia zasilania instrumentu.

Nagrywanie melodii z użyciem funkcji Step Recording (Nagrywanie „krok po kroku”)

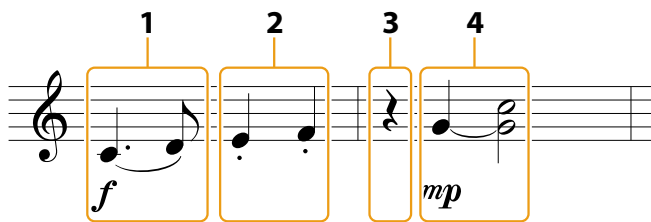
Poniższe wyjaśnienia mają zastosowanie, gdy w kroku 4 (str. 89) zostanie wybrany jeden z kanałów „Ch1”–„Ch16”. Po włączeniu opcji [Step Rec] w lewym dolnym rogu okna można wprowadzać nuty jedna po drugiej, korzystając z poniższych funkcji.



■ Nazwy funkcji i ich działanie

1	Lista zdarzeń	Wskazuje wprowadzone zdarzenia, takie jak odgrywane nuty i wybór Voice (Brzmienie). Szczegółowe informacje: str. 96.
2	Pozycja utworu (Measure: Beat: Clock)	Wskazuje bieżącą pozycję utworu. Zdarzenia takie jak odgrywane nuty i wybór brzmienia (Voice) są nagrywane we wskazanym tutaj miejscu. Można zmienić aktualną pozycję (Measure: Beat: Clock*), używając do tego celu pokrętła Data (Dane). * Clock (licznik zegarowy): Najmniejsza jednostka pozycji utworu i długości nuty. Ćwierćnuta zawiera 1920 jednostek licznika zegarowego (clock).
3	▶/ (Odtwórz/Wstrzymaj)	Odtwarza lub wstrzymuje bieżący utwór.
4	■ (Stop)	Zatrzymuje bieżący utwór, aby powrócić na początek utworu.
5	Kursor	Umożliwia przesuwanie pozycji kursora.
6	Step Rec	Włączenie tej opcji powoduje wyświetlenie okna funkcji Step Recording, a wyłączenie jej powoduje wyświetlenie okna funkcji Step Edit.
7	Velocity	Pozwala określać dynamikę (głośność) wprowadzanych nut. Parametr Velocity (Dynamika) może przyjmować wartości z zakresu od 1 do 127. Im wyższa wartość parametru, tym głośniejsze są grane dźwięki. Dynamika klawiatury: rzeczywista dynamika <ul style="list-style-type: none"> • <i>fff</i> : 127 • <i>ff</i> : 111 • <i>f</i> : 95 • <i>mf</i> : 79 • <i>mp</i> : 63 • <i>p</i> : 47 • <i>pp</i> : 31 • <i>ppp</i> : 15
8	Length	Pozwala zmieniać ustawienia czasu zamknięcia (długości) wprowadzanego dźwięku. <ul style="list-style-type: none"> • Tenuto : ██████████ 99% • Normal : ████████ 80% • Staccato : ██████ 40% • Staccatissimo : █████ 20% <ul style="list-style-type: none"> • Manual: dowolne ustawienie długości dźwięku. Dotknąć opcji „Manual” i zamknąć wyskakujące okno, dotykając przycisku „OK”, a następnie ustawić długość dźwięku na dowolną żadaną wartość procentową za pomocą pokrętła Data (Dane).
9	Note Type, oznaczenia nut	Kilkukrotne dotknięcie przycisku [Note Type] (Typ nuty) spowoduje zmianę typu oznaczeń nut po prawej stronie w następującej kolejności: zwykła nuta, nuta z kropką (wydłużona) i triola. Wybrać jeden z trzech typów, a następnie wybrać (włączyć) jedno z oznaczeń nut, za pomocą których wprowadzana jest kolejna nuta. Ponownie dotknięcie oznaczenia wybranej nuty (które jest włączone) spowoduje wprowadzenie pauzy o odpowiedniej długości.
10	Delete	Usuwa wybrane dane.

■ Przykłady użycia funkcji Step Recording – melodie



* Liczby pokazane na rysunku odpowiadają poniższemu numerom czynności.

UWAGA

Przedstawiona ilustracja jest tylko przykładem. Ponieważ zapis nutowy (wywoływany po wybraniu kolejno [MENU] → [Score] (Partytura)) jest generowany na podstawie nagranych danych MIDI, może nie wyglądać dokładnie tak samo, jak pokazano powyżej. Symbole wykonania muzycznego inne niż nuty nie będą wyświetlane w oknie Score, nawet jeśli zostały wprowadzone.

W tej części opisano instrukcje dotyczące wprowadzania melodii na podstawie powyższego zapisu nutowego za pomocą funkcji Step Recording. Przed rozpoczęciem należy zwrócić uwagę na następujące kwestie:

- Aby wprowadzić nutę z łukiem w kroku 4, nie można zwolnić klawisza. Kontynuować działania, uważnie czytając instrukcje.
- Przed wprowadzeniem nut w sposób opisany poniżej wybrać żądane brzmienie, naciskając przycisk [VOICE] (Brzmienie), aby wyświetlić okno wyboru brzmienia. Nawet jeśli zostało już wybrane, należy ponownie wybrać to samo brzmienie, aby wprowadzić numer brzmienia na liście zdarzeń (Event List). Należy pamiętać, że w trybie Step Recording można wprowadzać wyłącznie zdarzenia odgrywanych nut i wyboru brzmienia.

UWAGA

Przycisk [VOICE] działa inaczej w oknie Step Edit; nie jest tu używany do wywołania okna Voice Part Setup (Konfiguracja partii brzmienia).

1 Wprowadzić pierwszą i drugą nutę z łukiem legatowym.

- 1-1 Dotknąć przycisku [Velocity] (Dynamika), aby wybrać „*f*”.
- 1-2 Dotknąć przycisku [Length] (Długość), aby wybrać parametr „99% (Tenuto)”.
- 1-3 Dotknąć przycisku [Note Type] (Typ nuty) raz lub dwa razy, aby wywołać typ nuty z kropką (wydłużonej).
- 1-4 Dotknąć przycisku ćwierćnuty z kropkami (♩.), aby jej użyć.
- 1-5 Nacisnąć klawisz C3.

Wykonując powyższe czynności, wprowadzono pierwszą nutę. Następnie wprowadzić drugą nutę.

- 1-6 Dotknąć przycisku [Note Type] raz lub dwa razy, aby wywołać typ nuty zwykłej.
- 1-7 Dotknąć przycisku ósemki (♪), aby jej użyć.
- 1-8 Nacisnąć klawisz D3.

Wprowadzono pierwszą i drugą nutę z łukiem legatowym.

2 Wprowadzić kolejne nuty skrócone.

- 2-1 Dotknąć przycisku [Length], aby wybrać parametr „40% (Staccato)”.
- 2-2 Dotknąć przycisku ćwierćnuty (♩), aby jej użyć.
- 2-3 Zagrać kolejno klawisze E3 i F3.

Ukończono pierwszy takt.

3 Wprowadzić pauzę o długości ćwierćnuty.

Dotknąć raz przycisku ćwierćnuty (♩), która została włączona, aby wprowadzić pauzę o długości ćwierćnuty. Uważać, aby nie dotknąć tej samej nuty (która jest włączona) kilka razy. Spowoduje to wprowadzenie odpowiadającej liczby pauz. Pauzy nie są w rzeczywistości oznaczone jako takie na Event List, ale można sprawdzić, czy zostały wprowadzone, sprawdzając pozycję utworu.

4 Wprowadzić kolejne nuty i zastosować łuk.

4-1 Dotknąć przycisku [Velocity] (Dynamika), aby wybrać „*mp*”.

4-2 Dotknąć przycisku [Length], aby wybrać parametr „80% (Normal)”.

4-3 Przytrzymując klawisz G3 na klawiaturze, dotknąć przycisku ćwierćnuty (♩).

Nie zwalniać jeszcze klawisza G3. Trzymać go, wykonując poniższe kroki.

4-4 Trzymając klawisz G3, nacisnąć klawisz C4.

Nie zwalniać jeszcze klawiszy G3 i C4. Trzymać je podczas wykonywania następnego kroku.

4-5 Trzymając klawisze G3 i C4, dotknąć przycisku półnuty (♪).

Po dotknięciu przycisku półnuty (♪) zwolnić klawisze.

Ukończono drugi takt.

5 Dotknąć przycisku [■] (Stop), aby powrócić na początek utworu, a następnie odsłuchać nowo wprowadzony utwór, dotykając przycisku [▶/■] (Odtwórz/Wstrzymaj).

Nagrywanie zmian akordów/sekcji z użyciem funkcji Step Recording (Nagrywanie „krok po kroku”)

Poniższe wyjaśnienia mają zastosowanie, gdy w kroku 4 (str. 89) zostanie wybrana opcja „Chord” (Akord). Po włączeniu opcji [Step Rec] w lewym dolnym rogu okna można wprowadzać zdarzenia zmiany akordów/sekcji dla odtwarzania stylu jedno po drugim.



UWAGA

- Nie można nagrać partii audio stylu audio.
- Nagrywanie zmiany akordów za pomocą funkcji Step Recording nie może być wykorzystywane do następujących celów:
 - Style użytkownika
 - Style audio
 - Styl, którego Time Signature (Metrum) sekcji i podstawowe różnią się

■ Nazwy funkcji i ich działanie

❶	Lista zdarzeń	Wskazuje wprowadzone zdarzenia, takie jak zmiany akordów i sekcji. Szczegółowe informacje: str. 96 .
❷	Pozycja utworu (Measure: Beat: Clock)	Wskazuje bieżącą pozycję utworu. Zdarzenia takie jak zmiany akordów i sekcji są nagrywane we wskazanym tutaj miejscu. Można zmienić aktualną pozycję (Measure: Beat: Clock*), używając do tego celu pokrętki Data (Dane). * Clock (licznik zegarowy): Najmniejsza jednostka pozycji utworu i długości nuty. Czwierćnuta zawiera 1920 jednostek licznika zegarowego (clock).
❸	▶/ (Odtwórz/Wstrzymaj)	Odtwarza lub wstrzymuje bieżący utwór.
❹	■ (Stop)	Zatrzymuje bieżący utwór, aby powrócić na początek utworu.
❺	Kursor	Umożliwia przesuwanie pozycji kursora.
❻	Step Rec	Włączenie tej opcji powoduje wyświetlenie okna funkcji Step Recording, a wyłączenie jej powoduje wyświetlenie okna funkcji Step Edit.
❼	Oznaczenia nut	Wybór jednej z czterech długości nut do wprowadzenia następnego zdarzenia.
❽	Delete	Usuwa wybrane dane.

■ Przykłady użycia funkcji Step Recording – zdarzenia dotyczące akordów/sekcji

Diagram illustrating the structure of a piece with three sections: MAIN A, BREAK, and MAIN B. The chords are: MAIN A (C, F, G), BREAK (F, G7), and MAIN B (C).

* Liczby pokazane na rysunku odpowiadają poniższym numerom czynności.

Instrukcje te pokazują, jak wprowadzić zmiany akordów/sekcji w powyższym zapisie nutowym z użyciem funkcji Step Recording. Przed rozpoczęciem należy zwrócić uwagę na następujące kwestie:

- Wyłączyć przycisk STYLE CONTROL [AUTO FILL IN] (Sterowanie stylem (Automatyczna fraza przejściowa)) na panelu.
- Wybrać tradycyjny styl w metrum 4-dzielnym.

1 Wprowadzić akordy dla sekcji Main A (Główna A).

1-1 Nacisnąć przycisk MAIN VARIATION [A] (Odmiana główna A).

1-2 Dotknąć przycisku półnuty (♪), aby jej użyć.

1-3 Zagrać akordy C, F i G w sekcji akordów na klawiaturze.

Diagram illustrating the steps to enter Main A: 1-1 Pressing the MAIN VARIATION [A] button, 1-2 Pressing the quarter note button in the MIDI Multi Recording window, and 1-3 Playing chords C, F, and G on the keyboard.

2 Wprowadzić akordy dla sekcji Break (Pauza).

2-1 Nacisnąć przycisk [BREAK].

2-2 Dotknąć przycisku ćwierćnuty (♩), aby jej użyć.

2-3 Zagrać akordy F i G7 w sekcji akordów na klawiaturze.

UWAGA

Aby wprowadzić przejścia, włączyć przycisk [AUTO FILL IN] i po prostu nacisnąć żądany przycisk MAIN VARIATION [A]–[D].

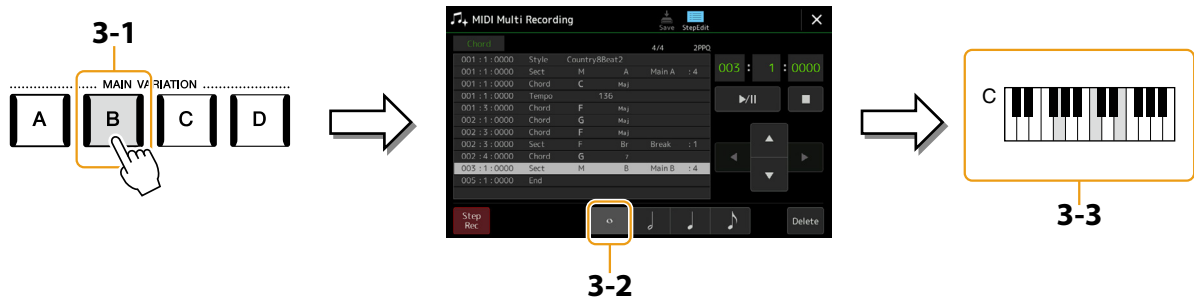
Diagram illustrating the steps to enter Break: 2-1 Pressing the BREAK button, 2-2 Pressing the quarter note button in the MIDI Multi Recording window, and 2-3 Playing chords F and G7 on the keyboard.

3 Wprowadzić akordy dla sekcji Main B (Główna B).

3-1 Nacisnąć przycisk MAIN VARIATION [B] (Odmiana główna B).

3-2 Dotknąć przycisku całej nuty (♩), aby jej użyć.

3-3 Zagrać akord C w sekcji akordów na klawiaturze.



Zdarzenia zmiany akordu i sekcji zostały wprowadzone.

4 Dotknąć przycisku [■] (Stop), aby powrócić na początek utworu, a następnie odsłuchać nowo wprowadzony utwór, dotykając przycisku [▶/||] (Odtwórz/Wstrzymaj).

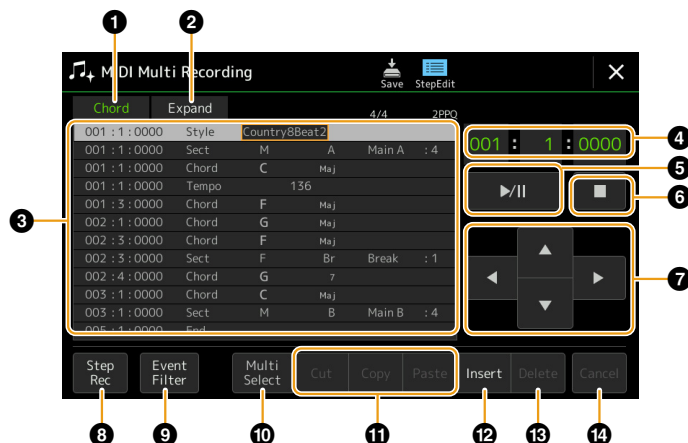
5 Dotknąć przycisku [Step Rec] i wyłączyć tę funkcję, aby wyświetlić okno funkcji Step Edit.

6 Dotknąć przycisku [Expand] (Rozwiń) w lewym górnym rogu okna Step Edit, aby przekonwertować zdarzenia zmiany akordów/sekcji na dane utworu.





W przypadku powyższych czynności (kroki 1–3) rejestrowane są tylko zdarzenia zmiany akordów i sekcji, co oznacza, że rzeczywiste dane utworu nie zostały utworzone, a partia stylu nie może generować żadnego dźwięku, nawet jeśli odtwarzanie utworu rozpocznie się po zamknięciu okna MIDI Multi Recording (Nagrywanie wielościeżkowe utworu MIDI). W związku z tym należy pamiętać o uruchomieniu funkcji Expand po zakończeniu wprowadzania. Jeśli wprowadzanie nie zostało jeszcze zakończone, zapisać utwór, aby zachować nagrane zdarzenia, a następnie kontynuować wprowadzanie dodatkowych zdarzeń zgodnie z życzeniem.

Edycja określonych zdarzeń MIDI nagranych danych

Poniższe wyjaśnienia dotyczą kroku 4 (str. 89). W oknie Step Edit można edytować określone zdarzenia MIDI, takie jak dane nut i wybór brzmienia, które zostały utworzone za pomocą funkcji Realtime Recording (Nagrywanie w trakcie gry) lub Step Recording (Nagrywanie „krok po kroku”).



1	Cel edycji	<p>Określa cel edycji.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ch1–Ch16: po wybraniu jednego z nich można edytować dane kanału. • SysEx: umożliwia edytowanie danych System Exclusive (Dane systemowe), które dotyczą wszystkich kanałów. • Lyrics: umożliwia edytowanie danych słów utworów. • Chord: umożliwia edytowanie zdarzeń zmiany akordów/sekcji podczas odtwarzania stylu. 																										
2	Expand	<p>Opcja ta jest wyświetlana tylko wtedy, gdy powyżej wybrano opcję „Chord” i umożliwia ona konwersję zdarzeń zmiany akordów/sekcji wprowadzonych w oknie Step Recording na rzeczywiste dane dźwiękowe. Należy pamiętać, aby uruchomić tę funkcję podczas zapisywania danych utworu. W przypadku opuszczenia okna MIDI Multi Recording (Nagrywanie wielokanałowe utworu MIDI) bez uruchomienia tej funkcji rozpoczęcie odtwarzania utworu nie spowoduje wygenerowania dźwięku partii stylu.</p>																										
3	Lista zdarzeń	<p>W tym obszarze znajdują się zdarzenia dotyczące danych utworu, które można edytować. Każdy wiersz to jedno zdarzenie. Każde zdarzenie można wybrać, używając przycisków kursora 7 na wyświetlaczu i można je edytować za pomocą pokrętła Data (Dane).</p> <div data-bbox="657 1227 1241 1344" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <table border="1"> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Style</td> <td>Country8Beat2</td> </tr> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Sect</td> <td>M A Main A : 4</td> </tr> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Chord</td> <td>C Maj</td> </tr> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Tempo</td> <td>136</td> </tr> </table> </div> <p style="margin-left: 40px;">Wskazuje pozycję w utworze (Measure: Beat: Clock) Wskazuje typ zdarzenia. Wskazuje wartość lub szczegóły zdarzenia.</p> <p>W zależności od celu edycji określonego powyżej 1 wymienione i edytowalne zdarzenia różnią się (opis poniżej).</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #e0e0e0;"> <th colspan="2">Gdy jako cel edycji ustawiono jeden z kanałów „Ch1”–„Ch16”:</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="width: 30%;">Uwaga</td> <td>Pojedyncza nuta w utworze. Zawiera oznaczenie nuty odpowiadającą uderzonemu klawiszowi, a także wartość dynamiki bazującą na sile uderzenia w klawisz oraz wartość czasu zamknięcia (długość nuty).</td> </tr> <tr> <td>Ctrl (Control Change)</td> <td>Ustawienia te umożliwiają sterowanie parametrami Voice (Brzmienie), takimi jak poziom głośności, panorama, filtr oraz głębia efektu (edytowanymi w oknie Mixer (Mikser)) itp.</td> </tr> <tr> <td>Prog (Program Change)</td> <td>Numer programu MIDI do wybierania parametru Voice.</td> </tr> <tr> <td>P.Bnd (Pitch Bend)</td> <td>Dane umożliwiające ciągłą zmianę wysokości dźwięku dla parametru Voice.</td> </tr> <tr> <td>A.T. (Aftertouch)</td> <td>Zdarzenie to jest generowane po zagranie dźwięku, gdy klawisz zostanie uderzony.</td> </tr> <tr> <td>P.A.T. (Polyphonic Aftertouch)</td> <td>To zdarzenie sterujące dociskiem, które wpływa na każdą nutę niezależnie.</td> </tr> </tbody> </table>	001 : 1 : 0000	Style	Country8Beat2	001 : 1 : 0000	Sect	M A Main A : 4	001 : 1 : 0000	Chord	C Maj	001 : 1 : 0000	Tempo	136	Gdy jako cel edycji ustawiono jeden z kanałów „Ch1”–„Ch16”:		Uwaga	Pojedyncza nuta w utworze. Zawiera oznaczenie nuty odpowiadającą uderzonemu klawiszowi, a także wartość dynamiki bazującą na sile uderzenia w klawisz oraz wartość czasu zamknięcia (długość nuty).	Ctrl (Control Change)	Ustawienia te umożliwiają sterowanie parametrami Voice (Brzmienie), takimi jak poziom głośności, panorama, filtr oraz głębia efektu (edytowanymi w oknie Mixer (Mikser)) itp.	Prog (Program Change)	Numer programu MIDI do wybierania parametru Voice.	P.Bnd (Pitch Bend)	Dane umożliwiające ciągłą zmianę wysokości dźwięku dla parametru Voice.	A.T. (Aftertouch)	Zdarzenie to jest generowane po zagranie dźwięku, gdy klawisz zostanie uderzony.	P.A.T. (Polyphonic Aftertouch)	To zdarzenie sterujące dociskiem, które wpływa na każdą nutę niezależnie.
001 : 1 : 0000	Style	Country8Beat2																										
001 : 1 : 0000	Sect	M A Main A : 4																										
001 : 1 : 0000	Chord	C Maj																										
001 : 1 : 0000	Tempo	136																										
Gdy jako cel edycji ustawiono jeden z kanałów „Ch1”–„Ch16”:																												
Uwaga	Pojedyncza nuta w utworze. Zawiera oznaczenie nuty odpowiadającą uderzonemu klawiszowi, a także wartość dynamiki bazującą na sile uderzenia w klawisz oraz wartość czasu zamknięcia (długość nuty).																											
Ctrl (Control Change)	Ustawienia te umożliwiają sterowanie parametrami Voice (Brzmienie), takimi jak poziom głośności, panorama, filtr oraz głębia efektu (edytowanymi w oknie Mixer (Mikser)) itp.																											
Prog (Program Change)	Numer programu MIDI do wybierania parametru Voice.																											
P.Bnd (Pitch Bend)	Dane umożliwiające ciągłą zmianę wysokości dźwięku dla parametru Voice.																											
A.T. (Aftertouch)	Zdarzenie to jest generowane po zagranie dźwięku, gdy klawisz zostanie uderzony.																											
P.A.T. (Polyphonic Aftertouch)	To zdarzenie sterujące dociskiem, które wpływa na każdą nutę niezależnie.																											

3	Lista zdarzeń	Gdy jako cel edycji ustawiono „SysEx”:	
		ScBar (Score Start Bar)	Określa numer pierwszego taktu jako punktu początkowego danych utworu.
		Tempo	Określa wartość tempa utworu.
		Time (Time signature)	Określa metrum.
		Key (Key signature)	Określa tonację utworu. Określa również, czy tonacja zapisu nutowego wyświetlanego na ekranie jest durowa, czy molowa.
		XGPrm (XG parameters)	Opcja ta pozwala rozmaicie zmieniać parametry XG. Więcej informacji zawiera zeszyt Data List (MIDI Data Format) (Lista danych (Format danych MIDI)) dostępny na stronie internetowej.
		Sys/Ex. (System Exclusive)	Wyświetla dane systemowe w utworze. Należy pamiętać, że danych tego typu nie można tworzyć ani modyfikować w tym miejscu. Można je jednak usuwać, wycinać, kopiować i wklejać.
		Meta (Meta event)	Wyświetla metadane utworu w formacie SMF. Należy pamiętać, że danych tego typu nie można tworzyć ani modyfikować w tym miejscu. Można je jednak usuwać, wycinać, kopiować i wklejać.
		Gdy jako cel edycji ustawiono „Lyrics”:	
		Name	Umożliwia wprowadzenie nazwy utworu.
		Lyrics	Umożliwia wprowadzenie słów utworu.
		Code	<ul style="list-style-type: none"> • CR: wprowadza podział wiersza w słowach utworu. • LF: usuwa aktualnie wyświetlane słowa utworu i wyświetla następny zestaw słów.
		Gdy jako cel edycji ustawiono „Chord”:	
		Style	Nazwa stylu
		Tempo	Ustawienia tempa
		Chord	Pryma, typ akordu oraz akord basowy
		Sect (Section)	Sekcja Stylu (Intro (Wstęp), Main (Fraza podstawowa), Fill-In (Fraza przejściowa), Break (Pauza), Ending (Zakończenie))
OnOff	Włączanie lub wyłączanie każdej partii (kanału) stylu		
CH.Vol (Channel Volume)	Głośność poszczególnych partii stylu		
S.Vol (Style volume)	Głośność ogólna stylu		
4	Pozycja utworu (Measure: Beat: Clock)	Wskazuje bieżącą pozycję utworu. Wprowadzone zdarzenia są rejestrowane we wskazanym tutaj miejscu. Można zmienić aktualną pozycję (Measure: Beat: Clock*), używając do tego celu pokrętła Data (Dane). * Clock (licznik zegarowy): Najmniejsza jednostka pozycji utworu i długości nuty. Cwierćnuta zawiera 1920 jednostek licznika zegarowego (clock).	
5	▶/ (Odtwórz/Wstrzymaj)	Odtwarza lub wstrzymuje bieżący utwór.	
6	■ (Stop)	Zatrzymuje bieżący utwór, aby powrócić na początek utworu.	
7	Kursor	Umożliwia przesuwanie pozycji kursora.	
8	Step Rec	Włączenie tej opcji powoduje wyświetlenie okna funkcji Step Recording, a wyłączenie jej powoduje wyświetlenie okna funkcji Step Edit.	
9	Event Filter	<p>Wywołuje okno Event Filter umożliwiające wybranie tylko tych zdarzeń, które mają być pokazane na liście zdarzeń.</p> <ul style="list-style-type: none"> • : Zaznaczenie wszystkich elementów. • : Usuwanie zaznaczenia ze wszystkich elementów. • : Odwrócenie zaznaczenia/odznaczenia wszystkich elementów. 	
10	Multi Select	Po włączeniu tej opcji można użyć przycisków kursora  na wyświetlaczu, aby wybrać wiele zdarzeń.	
11	Cut/Copy/Paste	Kopiowanie lub przenoszenie wybranych zdarzeń.	
12	Insert	Umożliwia dodanie nowego zdarzenia.	
13	Delete	Usuwa wybrane zdarzenia.	
14	Cancel	Anuluje edycję i przywraca oryginalną wartość.	

Edycja znaczników pozycji w utworze

W tej części opisano dwie dodatkowe funkcje i szczegóły związane ze znacznikami pozycji. Podstawowe informacje na temat używania znaczników do odtwarzania z przeskokiem i odtwarzania w pętli można znaleźć w podręczniku użytkownika.

■ Znaczniki przeskoku

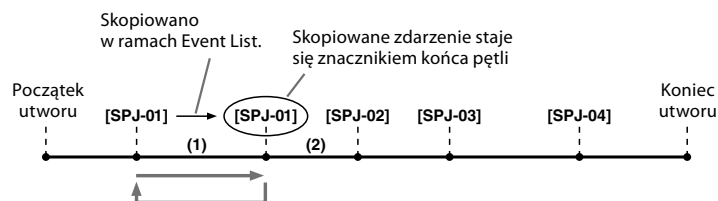
Znaczniki opisane w podręczniku użytkownika nazywane są także „Jump Markers” (Znaczniki przeskoku). Na liście Event List dotyczących danych System Exclusive (str. 96) są one oznaczone jako „SPJ-01”–„SPJ-04”. Na liście Event List można je dowolnie przenosić na inne pozycje, a nawet kopiować, aby utworzyć identyczne numery znaczników w innych pozycjach. Jeśli ten sam numer znacznika znajduje się w różnych miejscach utworu, ostatnie wystąpienie znacznika jest nazywane „Loop End Marker” (Znacznik końca pętli – opis poniżej).

■ Loop End Marker (Znacznik końca pętli)

Znaczników Loop End Markers można używać do umieszczania dodatkowych znaczników w danych utworu, co zapewnia jeszcze większą wszechstronność. Tworzenie Loop End Marker odbywa się w oknie funkcji Event List (Lista zdarzeń) (a nie w oknie odtwarzacza utworu) poprzez zwykłe skopiowanie jednego Jump Marker (Znacznik przeskoku) „SPJ” w inne miejsce w utworze.

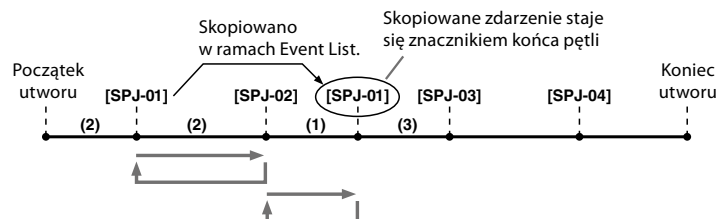
Poniższe przykłady pokazują, jak można używać znaczników Loop End Markers podczas odtwarzania utworu w oknie Song Player.

Przykład 1



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

Przykład 2



- (1) Jeżeli włączenie trybu [Loop] nastąpi w trakcie odtwarzania utworu pomiędzy znacznikiem SPJ-02 a drugim znacznikiem SPJ-01, wówczas odtwarzanie zostanie zapętłone pomiędzy tymi znacznikami.
- (2) Jeżeli opcja [Loop] zostanie włączona podczas odtwarzania utworu od początku utworu do znacznika SPJ-02, odtwarzanie zostanie zapętłone między znacznikami SPJ-01 i SPJ-02.
- (3) Jeżeli bieżąca pozycja odtwarzanego utworu znajduje się pomiędzy drugim znacznikiem SPJ-01 oraz SPJ-03, wówczas włączenie trybu [Loop] spowoduje przeskok do znacznika SPJ-02 i zapętlenie odtwarzania pomiędzy nim a drugim znacznikiem SPJ-01 (Znacznik końca pętli).

W powyższych przykładach dane znaczników końca pętli są identyczne jak oryginalne znaczniki, z których zostały skopiowane – 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 Loop End Markers.

Ponieważ żaden tryb Event List (Lista zdarzeń) funkcji MIDI Multi Recording (Nagrywanie wielościeżkowe utworu MIDI) nie umożliwia swobodnego nadawania nazw znacznikom, przy tworzeniu nowych znaczników zalecane jest postępowanie według powyższych instrukcji.

Jednak korzystając z komputerowego oprogramowania sekwencera, można tworzyć nowe znaczniki i nadawać im odpowiednie nazwy. Nazywając znaczniki w ten sposób, można łatwo odróżnić znaczniki końca pętli od znaczników skoku w oknie Event List.

UWAGA

Jeżeli kolejne znaczniki znajdują się zbyt blisko siebie, mogą wystąpić problemy z odtwarzaniem pętli.

UWAGA

Jeżeli ustawienia efektów w miejscu docelowym skoku (pozycji, do której wykonywany jest skok) różnią się od ustawień w źródle skoku, mogą wystąpić zakłócenia lub przerwy w dźwięku. Jest to spowodowane ograniczoną mocą procesorów efektów tego instrumentu.

UWAGA

W czasie korzystania z funkcji edukacyjnej Guide (str. 77) w połączeniu z wykonywaniem skoków w czasie odtwarzania należy pamiętać, że wskazania funkcji mogą być spóźnione z powodu skoku.

Zawartość rozdziału

Nagrywanie własnego wykonania przy użyciu funkcji Audio Multi Recording.....	99
• Układ okna nagrywania wielościeżkowego Audio Multi Recording.....	100
• Podstawowa procedura Audio Multi Recording.....	101
Konwersja pliku (Import/Export).....	103
• Import – konwersja pliku WAV/MP3 do pliku w formacie Multi Track Audio (.aud).....	103
• Export (Eksport) – konwersja pliku Multi Track Audio (.aud) do pliku WAV.....	103
Edycja nagranych danych (plik Multi Track Audio).....	104
• Wybór pliku Multi Track Audio (.aud).....	104
• Normalizacja ścieżki.....	104
• Usuwanie ścieżki.....	104
• Regulacja równowagi głośności odtwarzania.....	105
• Ustawianie punktów Start/End (Początek/Koniec) nagrywania i odtwarzania.....	105
Ponowne nagrywanie pliku Multi Track Audio.....	107
• Nagrywanie w trybie Normal – zastąpienie lub nagrywanie nakładkowe dla całych danych.....	107
• Nagrywanie Punch In/Out (Punkt wejścia/wyjścia) – zastąpienie lub nagrywanie nakładkowe dla pewnego zakresu danych.....	109
• Nagrywanie w trybie Bounce – scalenie ścieżek Main i Sub w jedną ścieżkę Main.....	112

Nagrywanie własnego wykonania przy użyciu funkcji Audio Multi Recording

Używając Audio Multi Recording, można nagrać własne wykonanie wiele razy i uzyskać kompletny utwór. Na przykład można 1) nagrać wykonanie na klawiaturze na ścieżkę Main, a następnie 2) nagrać śpiew mikrofonem na ścieżkę Sub.

Formaty plików Multi Track Audio (Wielościeżkowe pliki audio), jakich można używać:

Tryb	Rozszerzenie pliku	Dostępna lokalizacja	Różne metody nagrywania (Bounce, Punch In/Out itp.)
Audio Multi Recording (nagrywanie i odtwarzanie)	.aud (oryginalny format Genos: próbkowanie 44,1 kHz, rozdzielczość 16 bitów, stereo)	Wewnętrzna pamięć użytkownika	Tak

Układ okna nagrywania wielościeżkowego Audio Multi Recording

Okno Audio Multi Recording (Nagrywanie wielościeżkowe audio) można wywołać, naciskając kolejno przyciski [RECORDING] → Audio [Multi Recording].



1	Nowy	Wywołanie nowego pustego pliku Multi Track Audio.
2	Menu	Wywołanie funkcji lub ustawienie powiązanych parametrów. <ul style="list-style-type: none"> • Wywołanie okna Mixer. • Dostosowanie tymczasowo ogólnego poziomu głośności odtwarzania pliku Multi Track Audio (str. 105). • Wywołanie funkcji konwersji plików (Import/Export).
3	Nazwa pliku	Wskazuje bieżącą nazwę pliku. Dotknięcie powoduje wywołanie okna wyboru pliku Multi Track Audio i daje możliwość wyboru pliku.
4	Pozycja w pliku audio	Wskazuje aktualną pozycję nagrania/odtwarzania. Po dotknięciu wywoływane jest okno ustawień.
5	Punkt początkowy/końcowy	Wskazuje punkty Start (Początek) i End (Koniec) nagrania/odtwarzania. Po dotknięciu wywoływane jest okno ustawień Start/End Point.
6	Metronome	Włączanie/wyłączanie metronomu.
7	Suwak/monitorowanie nagrywania	Sprawdzanie i regulacja poziomu nagrywania.
8	Sterowanie ścieżkami Main/Sub	Sprawdzanie i regulacja głośności każdej ścieżki (str. 105) oraz podawanie lokalizacji docelowej nagrywania (str. 101).
9	Rec Mode	Oznacza tryb nagrywania
10	Sterowanie nagrywaniem/odtwarzaniem	Kontrolki nagrywania lub odtwarzania.
11	Undo/Redo	Anulowanie/powtórzenie poprzedniej operacji. Więcej informacji: str. 102.
12	Delete	Usuwanie ścieżki. Więcej informacji: str. 104.
13	Normalize	Normalizacja ścieżki. Więcej informacji: str. 104.

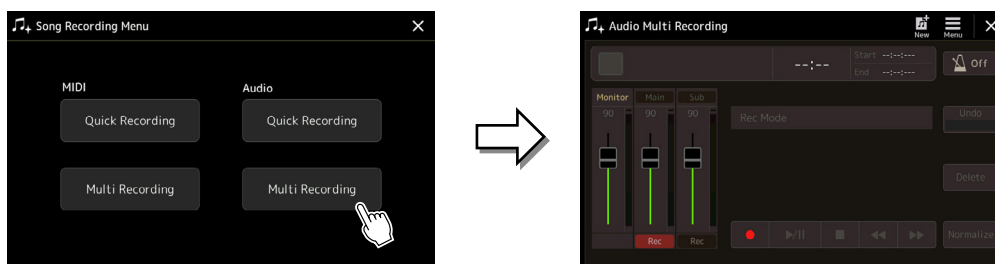
Podstawowa procedura Audio Multi Recording

W niniejszym rozdziale omówiono podstawy procedury Audio Multi Recording (Nagrywanie wielościeżkowe audio). Kroki do wykonania można podsumować następująco: 1) nagrać wykonanie na klawiaturze na ścieżkę Main, 2) nagrać śpiew na ścieżkę Sub.

UWAGA

W ciągu pojedynczej operacji nagrywania można nagrać do 80 minut.

- 1 Ustawić odpowiednie parametry, takie jak Voice/Style (Brzmienie/Styl), i podłączyć mikrofon (jeśli chce się nagrywać partię wokalną).
- 2 Wywołać okno Audio Multi Recording (Nagrywanie wielościeżkowe audio), naciskając kolejno przyciski [RECORDING] → Audio [Multi Recording].



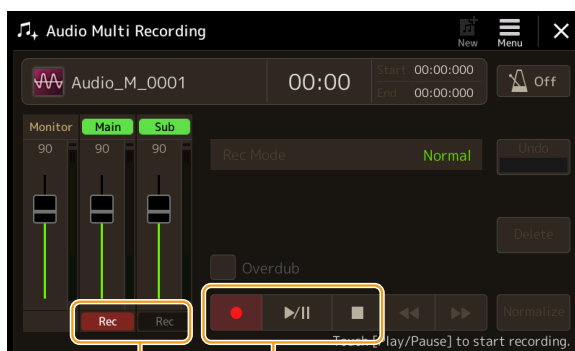
- 3 Dotknąć  (Nowy) na ekranie.

Zostanie utworzony nowy pusty plik Multi Track Audio pod nazwą „Audio_M_****.aud”.

NOTYFIKACJA

Dane są automatycznie zapisywane w wewnętrznej pamięci użytkownika, ale warto wykonać od czasu do czasu kopię zapasową. Najłatwiej to zrobić poprzez kopiowanie danych. Jednak ponieważ kopiowanie wewnątrz folderu w pamięci użytkownika nie jest możliwe, należy utworzyć nowy folder. Szczegóły dotyczące zarządzania plikami opisane zostały w podręczniku użytkownika.

- 4 Nagrywać na ścieżkę Main.



4-1

Oznacza ścieżkę wybraną jako docelową.

4-2, 4-3, 4-4, 4-5

- 4-1 Dopilnować, aby ścieżka Main była wybrana jako docelowa.

Jeśli ścieżka Main nie jest wybrana, dotknąć przycisku [●] (Rec) odpowiadającego suwakowi „Main”, aby go włączyć.

- 4-2 Dotknąć przycisku [●] (Rec), aby włączyć nagrywanie.

- 4-3 Dotknąć przycisku [▶/||] (Odtwórz/Wstrzymaj), aby rozpocząć nagrywanie.

- 4-4 Po zakończeniu wykonywania utworu dotknąć przycisku [■] (Stop), aby zatrzymać nagrywanie.

- 4-5 Aby odsłuchać nowe nagranie, dotknąć przycisku [▶/||] (Odtwórz/Wstrzymaj).

Undo/Redo (Cofnij/Wykonaj ponownie)

W razie pomyłki lub niezadowolenia z wykonania można użyć funkcji Undo, aby skasować nagranie i ponowić próbę.

- 1) Dotknąć przycisku [Undo] na ekranie.
Powoduje to anulowanie ostatnio wykonanego nagrania. Aby je przywrócić, dotknąć [Redo] przed przejściem do kroku 2.
- 2) Rozpocząć ponownie od kroku 4 w rozdziale „Podstawowa procedura Audio Multi Recording”.

Następnie należy nagrać śpiew na ścieżkę Sub. Partię wokalną można nagrywać, słuchając przy tym odtwarzanej ścieżki Main.

5 Przećwiczyć partię (śpiewając do mikrofonu), aby sprawdzić poziom, i dostosować głośność nagrywania na linijce „Monitor” i odpowiednim suwaku na ekranie.

Należy dostosować głośność tak, by nie wchodziła stale w zakres „czerwony”, co powoduje zaświecenie się wskaźnika. Jeśli tak się stanie, konieczne może być zmniejszenie poziomu wejściowego mikrofonu.

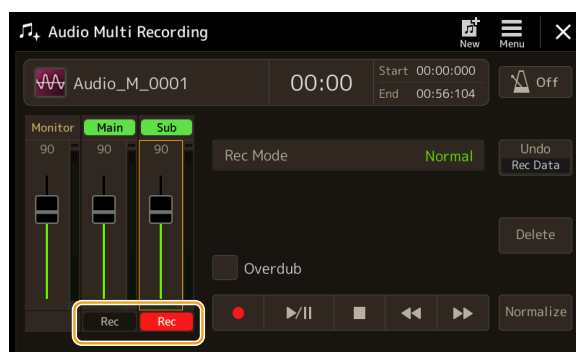
UWAGA

- Aby od razu zresetować głośność nagrywania do 90, nacisnąć jednocześnie przyciski [DEC] i [INC].
- Jeśli zostanie wywołane inne okno, nacisnąć przycisk [RECORDING], aby powrócić do okna Multi Track Recorder.

6 Wykonać nagranie na ścieżkę Sub.

6-1 Dotknąć przycisku [Rec] odpowiadającego suwakowi „Sub”, aby go włączyć.

Ścieżka Sub jest wybrana jako docelowa.



UWAGA

Dopilnować, aby „Rec Mode” (Tryb nagrywania) na ekranie był ustawiony na „Normal” (Zwykły).

6-2 Dotknąć przycisku [●] (Rec), aby włączyć nagrywanie.

6-3 Dotknąć przycisku [▶/||] (Odtwórz/Wstrzymaj), aby rozpocząć nagrywanie.

Od razu zacząć śpiewać wraz z odtwarzaniem ścieżki Main.

6-4 Po zakończeniu wykonywania utworu dotknąć przycisku [■] (Stop), aby zatrzymać nagrywanie.

6-5 Aby odsłuchać nowe nagranie, dotknąć przycisku [▶/||] (Odtwórz/Wstrzymaj).

Regulacja równowagi głośności pomiędzy ścieżkami Main i Sub

Używając linijek i suwaków odpowiadających ścieżkom „Main” i „Sub” na ekranie, można regulować głośność odtwarzania oddzielnie ścieżek Main i Sub. Przyciskami [Main]/[Sub] można wyłączyć lub wyciszyć te ścieżki.

7 Nacisnąć przycisk [EXIT], aby wyjść z okna Audio Multi Recording.

Nagrane dane nie zostały jeszcze przetworzone poprzez Export (konwersję pliku Multi Track Audio do pliku WAV). Jeśli potrzebne jest wyeksportowanie pliku, należy zapoznać się z rozdziałem „Export (Eksport) – konwersja pliku Multi Track Audio (.aud) do pliku WAV” (str. 103).

UWAGA

Plik Multi Track Audio (.aud) może być odtwarzany tylko na urządzeniach z serii Genos. Można go skonwertować na plik w formacie WAV, używając funkcji Export.

Konwersja pliku (Import/Export)

Import – konwersja pliku WAV/MP3 do pliku w formacie Multi Track Audio (.aud)

Można konwertować pliki audio (.wav lub .mp3), takie jak dostępne na rynku próbki, pętle, efekty dźwiękowe itp., do formatu Multi Track Audio (.aud). Pozwala to na pracę z wykorzystaniem dwóch ścieżek oraz różnych metod nagrywania, jakie oferuje instrument (Bounce, Punch In/Out itp.).

- 1 Podłączyć urządzenie pamięci flash USB zawierające pliki audio do złącza USB TO DEVICE.**
- 2 Wywołać okno Audio Multi Recording (Nagrywanie wielościeżkowe audio), naciskając kolejno przyciski [RECORDING] → Audio [Multi Recording].**
- 3 Dotknąć przycisku  (Menu), a następnie [Import].**
Wywołane zostaje okno Song Selection (Wybór utworu), w którym można wybrać plik audio do zaimportowania.
- 4 Dotknąć żądanego pliku, by go wybrać, a następnie przycisku [OK], by dokonać importu.**
Plik audio (.wav/.mp3) jest konwertowany do formatu Multi Track Audio (.aud) i wczytywany do ścieżki Main. Po zakończeniu system automatycznie powraca do okna Audio Multi Recording, a importowany plik jest automatycznie wybrany.

Teraz można wykorzystywać plik w różnych metodach nagrywania. Na przykład aby nagrać ścieżkę Sub, wykonać te same działania od kroku 6 w rozdziale „Podstawowa procedura Audio Multi Recording” (str. 102).

UWAGA

Czas konwersji do pliku Multi Track Audio zależy od rozmiaru pliku audio (.wav/.mp3).

NOTYFIKACJA

Jeśli plik o takiej samej nazwie już istnieje, pojawi się wiadomość z pytaniem o zastąpienie pliku. Naciśnięcie przycisku [Yes] spowoduje przekonwertowanie pliku i nadpisanie danych zawartych na ścieżce Main. Dane zapisane na ścieżce Sub zostaną usunięte.

Export (Eksport) – konwersja pliku Multi Track Audio (.aud) do pliku WAV

Pliki Multi Track Audio Genos można konwertować na pliki audio w formacie .wav, co umożliwia odtwarzanie pliku na urządzeniach innych niż Genos, a także na jego odtwarzanie na urządzeniu Genos2 z dysku flash USB.

NOTYFIKACJA

Aby zapisać plik na dysku flash USB, podłączyć go do złącza [USB TO DEVICE].

- 1 Wywołać okno Audio Multi Recording (Nagrywanie wielościeżkowe audio), naciskając kolejno przyciski [RECORDING] → Audio [Multi Recording].**
 - 2 Dotknąć obszaru nazwy pliku (str. 100), aby wywołać okno wyboru Multi Track Audio Selection.**
 - 3 Wybrać żądany plik, dotykając jego nazwy, a następnie nacisnąć przycisk [EXIT], by powrócić do okna Audio Multi Recording.**
 - 4 Dotknąć przycisku  (Menu), a następnie [Export].**
Wywołane zostaje okno Song Selection (Wybór utworu), w którym można wybrać miejsce zapisania wyeksportowanego pliku audio.
- UWAGA**
Jeśli wybrany plik Multi Track Audio jest pusty, funkcja [Export] jest niedostępna.
- 5 Wybrać lokalizację, w której eksportowany plik ma być zapisany, i dotknąć przycisku [Save here] (Zapisz tutaj).**
Zostanie wywołane okno wprowadzania znaków.
 - 6 Wprowadzić nazwę, a następnie dotknąć przycisku [OK], aby rozpocząć eksport.**
Plik Multi Track Audio (.aud) jest konwertowany do formatu audio (.wav). Po zakończeniu system automatycznie powraca do okna Audio Multi Recording.

Edycja nagranych danych (plik Multi Track Audio)

Dane nagrane przy użyciu funkcji Audio Multi Recording (Nagrywanie wielościeżkowe audio) można edytować.

NOTYFIKACJA

Dane są automatycznie zapisywane w wewnętrznej pamięci użytkownika, ale warto wykonać kopię zapasową przed edycją. Najłatwiej to zrobić poprzez kopiowanie danych. Jednak ponieważ kopiowanie wewnątrz folderu w pamięci użytkownika nie jest możliwe, należy utworzyć nowy folder. Szczegóły dotyczące zarządzania plikami opisane zostały w podręczniku użytkownika.

Wybór pliku Multi Track Audio (.aud)

- 1 Wywołać okno Audio Multi Recording (Nagrywanie wielościeżkowe audio), naciskając kolejno przyciski [RECORDING] → Audio [Multi Recording].
- 2 Dotknąć obszaru nazwy pliku (str. 100), aby wywołać okno wyboru Multi Track Audio Selection.
- 3 Wybrać żądany plik, dotykając jego nazwy, a następnie nacisnąć przycisk [EXIT], by powrócić do okna Audio Multi Recording.

Normalizacja ścieżki

Funkcja Normalize (Normalizuj) służy do podniesienia głośności nagranych dźwięków do poziomu optymalnego. W ten sposób można maksymalnie zwiększyć głośność nagrania bez zniekształcania dźwięku. Technicznie polega to na tym, że plik nagrania jest skanowany pod kątem najwyższego poziomu dźwięku, a następnie podnoszona jest głośność dla całego pliku tak, by najgłośniejszy dźwięk był ustawiony na maksymalny poziom niepowodujący zniekształceń. Normalizację oblicza się dla najgłośniejszego sygnału wykrytego w dowolnym kanale nagrania stereo i do obu kanałów stosuje się to samo wzmocnienie.

- 1 Aby wybrać żądany plik, wykonać kroki 1–3 opisane w rozdziale „Wybór pliku Multi Track Audio (.aud)” powyżej.
- 2 Dotknąć przycisku [Normalize], aby wywołać wyskakujące okno operacji.
- 3 Dotknąć przycisku [Main] lub [Sub], aby wybrać ścieżkę do znormalizowania, a następnie dotknąć przycisku [OK].

Wybrana ścieżka jest normalizowana. Aby anulować operację i przywrócić ścieżkę sprzed normalizacji, dotknąć przycisku [Undo] przed wykonaniem jakiegokolwiek innej operacji z wyjątkiem odtwarzania.

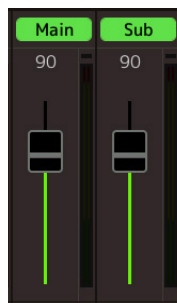
Usuwanie ścieżki

- 1 Aby wybrać żądany plik, wykonać kroki 1–3 opisane w rozdziale „Wybór pliku Multi Track Audio (.aud)” powyżej.
- 2 Dotknąć przycisku [Delete], aby wywołać wyskakujące okno operacji.
- 3 Dotknąć przycisku [Main] lub [Sub], aby wybrać ścieżkę do usunięcia, a następnie dotknąć przycisku [OK].

Wybrana ścieżka jest usuwana. Aby anulować operację i pozostawić ścieżkę, dotknąć przycisku [Undo] przed wykonaniem jakiegokolwiek innej operacji z wyjątkiem odtwarzania.

Regulacja równowagi głośności odtwarzania

Można niezależnie regulować głośność odtwarzania ścieżek Main i Sub, używając linijek i suwaków odpowiadających ścieżkom [Main]/[Sub] na ekranie. Przyciskami [Main]/[Sub] można oddzielnie wyłączać lub wyciszać te ścieżki.

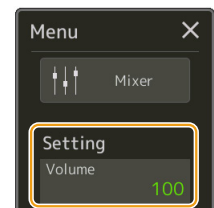


UWAGA

Głośność odtwarzania każdej ścieżki jest zapisywana w pliku Multi Track Audio i ma wpływ na ponowne nagrywanie ścieżek oraz na eksportowany plik.

Tymczasowa regulacja ogólnego poziomu głośności odtwarzania pliku Multi Track Audio

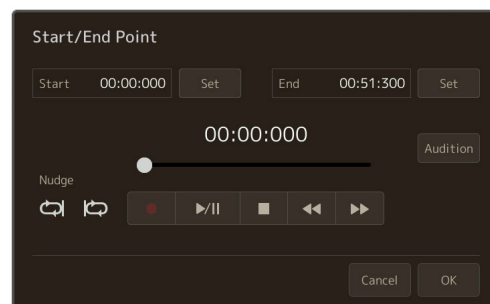
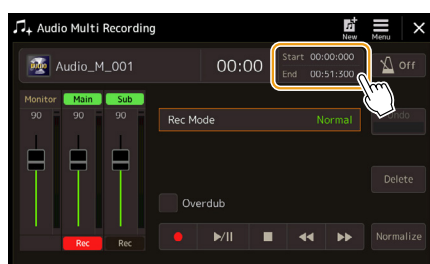
Aby sterować ogólnym poziomem głośności odtwarzania pliku Multi Track Audio w celu tymczasowej regulacji równowagi innych źródeł dźwięku (mikrofon, dźwięk odtwarzania Stylu itp.), dotknij przycisku [Menu] w oknie Audio Multi Recording, a następnie dostosować parametr „Volume” (Głośność). Parametr ten nie jest zapisywany w pliku Multi Track Audio.



Ustawianie punktów Start/End (Początek/Koniec) nagrywania i odtwarzania

Funkcja ta umożliwia ustawienie punktów Start (Początek) i End (Koniec) dla pliku Multi Track Audio. Działanie to jest bezstratne; dane z początku ani z końca pliku nie są w rzeczywistości usuwane. Punkty Start i End są zapisywane w pliku Multi Track Audio i mają znaczenie dla odtwarzania, ponownego nagrywania oraz eksportu.

- 1 Aby wybrać żądany plik, wykonać kroki 1–3 opisane w rozdziale „Wybór pliku Multi Track Audio (.aud)” (str. 104).
- 2 Dotknij obszaru „Start/End Point” (Punkt początkowy/końcowy) na ekranie, by wywołać okno operacyjne.



3 Wyznaczyć punkty Start/End.

3-1 Ustawić pozycję odtwarzania na żądanym punkcie Start.

Pozycję odtwarzania ustawiać przyciskami [▶/■]/[■]/[◀◀]/[▶▶] na ekranie, użyć pokrętła Data (Dane) lub naciskać przyciski [DEC]/[INC].

Aby ustawić punkt podczas odsłuchiwania odtwarzania w okolicy danego punktu, użyć funkcji Nudge (Przesuń). Więcej informacji: patrz rozdział „Używanie funkcji Nudge (Przesuń)” poniżej.

3-2 Dotknąć przycisku [Set] (Ustaw) odpowiadającego punktowi „Start”, aby określić punkt początkowy.

3-3 Ustawić pozycję odtwarzania na żądanym punkcie End (Koniec).

Wykonać te same czynności, co opisane w punkcie 3-1.

3-4 Dotknąć przycisku [Set] (Ustaw) odpowiadającego punktowi „End”, aby określić punkt końcowy.

Punkty Start/End są wskazane na ekranie, ale nie są jeszcze w rzeczywistości wprowadzone do pliku.

4 Dotknąć przycisku [Audition] (Przesłuchaj), aby sprawdzić wskazany zakres odtwarzania.

Plik audio jest odtwarzany we wskazanym zakresie, który można zweryfikować przez odsłuchiwanie.

Aby usunąć podane punkty Start/End i wyjść z okna operacyjnego, dotknąć przycisku [Cancel]. Aby zmienić podane punkty, wykonać ponownie czynności od kroku 3.



5 Dotknąć przycisku [OK], aby ustawić i zapisać punkty Start/End w pliku.

Teraz punkty Start/End są rzeczywiście wprowadzone i zapisane w pliku Multi Track Audio.

Używanie funkcji Nudge (Przesuń) – ustawianie pozycji podczas odsłuchiwania odtwarzanej ścieżki

Przy wykorzystaniu funkcji Nudge można odsłuchiwać odtwarzaną ścieżkę wokół danej pozycji, przesuwając znacznik pozycji na niewielką odległość (nawet o milisekundy).

Dotknąć przycisku , aby użyć funkcji Nudge, lub , aby ją włączyć.

- : Odtwarzanie w pętli od 500 milisekund przed bieżącą pozycją odtwarzania do bieżącej pozycji.
- : Odtwarzanie w pętli od bieżącej pozycji odtwarzania do 500 milisekund po niej.

Pozycję odtwarzania podczas używania funkcji Nudge ustawiać przyciskami [◀◀]/[▶▶] na ekranie, użyć pokrętła Data (Dane) lub naciskać przyciski [DEC]/[INC].

Aby wyłączyć funkcję Nudge, dotknąć przycisku  lub , tak by oba elementy były wyłączone.

Ponowne nagrywanie pliku Multi Track Audio

Utworzone dane Multi Track Audio można ponownie nagrać na trzy sposoby.

- **Normal (Zwykłe):** zastąpienie lub nagrywanie nakładkowe dla całych danych Patrz poniżej
- **Punch In/Out (*) (Punkt wejścia/wyjścia):** zastąpienie lub nagrywanie nakładkowe dla pewnego zakresu danych Patrz str. 109
- **Bounce:** scalenie ścieżek Main i Sub w jedną ścieżkę Main Patrz str. 112

* Nagrywanie przy użyciu funkcji Punch In/Out ma trzy tryby w zależności od sposobu włączenia nagrywania: Manual Punch In/Out (ręcznie), Pedal Punch In/Out (przy użyciu pedału) oraz Auto Punch In/Out (automatycznie).

UWAGA

Powtarzane ponowne nagrywanie danych spowoduje pogorszenie jakości dźwięku.

NOTYFIKACJA

Dane są automatycznie zapisywane w wewnętrznej pamięci użytkownika, ale warto wykonać kopię zapasową przed edycją. Najłatwiej to zrobić poprzez kopiowanie danych. Jednak ponieważ kopiowanie wewnątrz folderu w pamięci użytkownika nie jest możliwe, należy utworzyć nowy folder. Szczegóły dotyczące zarządzania plikami opisane zostały w podręczniku użytkownika.

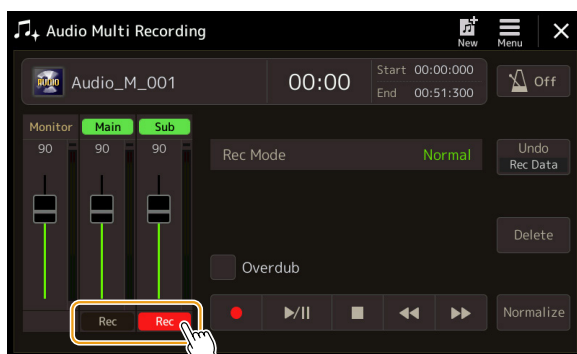
Nagrywanie w trybie Normal – zastąpienie lub nagrywanie nakładkowe dla całych danych

Można zastąpić wszystkie dane audio na ścieżce przy użyciu funkcji nagrywania w trybie Normal albo połączyć dane audio z poprzednimi przy użyciu funkcji nagrywania Normal z włączonym nagrywaniem nakładkowym. Nagrywanie w trybie Normal z nagrywaniem nakładkowym nie powoduje dodania ścieżki, jedynie połączenie nowego nagrania z istniejącymi danymi. Po zatrzymaniu nagrywania dane po punkcie zatrzymania będą usunięte.

UWAGA

Jeśli użytkownik planuje nagrywać nakładkowo partie na ścieżkę, pierwsze nagranie powinno być proste. Na przykład można nagrać tylko partię rytmiczną (na przykład odtwarzając styl) lub prosty riff basowy, do którego można potem dodać inne partie.

- 1 Aby wybrać żądany plik, wykonać kroki 1–3 opisane w rozdziale „Wybór pliku Multi Track Audio (.aud)” (str. 104).
- 2 Wybrać żądaną ścieżkę, która ma być ponownie nagrana, dotykając przycisku [Rec] odpowiadającego danej ścieżce.



- 3 Ustawić tryb nagrywania.
 - 3-1 Ustawić parametr „Rec Mode” (Tryb nagrywania) na „Normal” (Zwykły).
 - 3-2 Wyłączyć lub włączyć pole wyboru „Overdub”.
 - **Off:** zastąpienie wszystkich danych na ścieżce.
 - **On:** połączenie nowego nagrania z istniejącymi danymi na ścieżce.

4 Przećwiczyć partię, sprawdzając i ustawiając głośność nagrywania.

■ Gdy funkcja „Overdub” (Nagrywanie nakładkowe) jest wyłączona:

Przećwiczyć partię, sprawdzając i ustawiając głośność nagrywania przy użyciu linijki/suwaka „Monitor”.

■ Gdy funkcja „Overdub” (Nagrywanie nakładkowe) jest włączona:

Odtwarzać nagraną ścieżkę i przećwiczyć partię, która ma być dograna, podczas odtwarzania ścieżki. Ustawić głośności odtwarzania dla ścieżek Main i Sub (str. 105) oraz ustawić głośność nagrywania przy użyciu linijki/suwaka „Monitor”. Równowaga głośności ustawiona tutaj będzie miała wpływ na nagrywanie.

UWAGA

Przed przećwiczeniem partii i ustawieniem głośności dokonać wszelkich koniecznych ustawień takich jak wybór parametru Voice (Brzmienie) itp. Jeśli ma być nagrane brzmienie zagrane na klawiaturze instrumentu, wybrać odpowiedni parametr Voice. Jeśli ma być nagrany śpiew lub instrument zewnętrzny, podłączyć mikrofon lub instrument i ustawić odpowiednie parametry.

5 Dotknąć przycisku [●] (Rec), aby włączyć nagrywanie.

6 Dotknąć przycisku [▶/||] (Odtwórz/Wstrzymaj), aby rozpocząć nagrywanie.

Zagrać na klawiaturze (lub zaśpiewać itp.) i nagrać wykonanie.

UWAGA

Dźwięk odtwarzania drugiej ścieżki (niewybranej jako ścieżka docelowa nagrania) nie jest zapisywany na ścieżce.

7 Po zakończeniu nagrywania dotknąć przycisku [■] (Stop).

Po zatrzymaniu nagrywania dane po punkcie zatrzymania ścieżki zostaną usunięte, nawet przy włączonej funkcji Overdub.

8 Aby odsłuchać nowe nagranie, dotknąć przycisku [▶/||] (Odtwórz/Wstrzymaj).

W razie pomyłki lub niezadowolenia z wykonania można w tym momencie anulować nagranie w trybie Normal. W tym celu dotknąć przycisku [■] (Stop), aby zatrzymać odtwarzanie, a następnie dotknąć przycisku [Undo].

UWAGA

Funkcja Audio Multi Recording automatycznie zmniejsza poziom głośności poprzedniej ścieżki o pewien niewielki współczynnik, aby dostosować ścieżkę do nowego nagrania. Ma to na celu minimalizację ewentualnych zniekształceń. Aby zmaksymalizować głośność całego brzmienia, można użyć funkcji Normalize. Więcej informacji: str. 104.

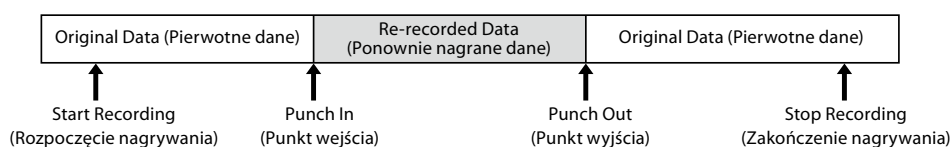
Nagrywanie Punch In/Out (Punkt wejścia/wyjścia) – zastąpienie lub nagrywanie nakładkowe dla pewnego zakresu danych

Tej metody nagrywania można używać tylko dla istniejących nagrań. Umożliwia ona ponowne nagrywanie konkretnej partii już nagranych danych. Można zastąpić pierwotną partię, używając funkcji nagrywania Punch In/Out, lub zachować ją i połączyć z nową przy użyciu Punch In/Out z włączoną funkcją nagrywania nakładkowego. Pozwala to na poprawienie błędu albo na dogranie nowych partii do pierwotnego nagrania.

Należy pamiętać, że sekcje przed i po punktach Punch In/Out nie są nagrywane i pozostają w pierwotnej postaci – jednak są odtwarzane jak zwykle, co pomaga w określeniu początku i końca nagrania.

UWAGA

Zalecamy ponowne nagrywanie przy użyciu metody Punch In/Out (Punkt wejścia/wyjścia) tylko jednego zakresu naraz. Funkcja Undo/Redo (Cofnij/Wykonaj ponownie) może bowiem obsłużyć tylko jeden zakres, ten, który był nagrany bezpośrednio przed jej użyciem.



1 Aby wybrać żądany plik, wykonać kroki 1–3 opisane w rozdziale „Wybór pliku Multi Track Audio (.aud)” (str. 104).

2 Wybrać żądaną ścieżkę, która ma być ponownie nagrana, dotykając przycisku [Rec] odpowiadającego danej ścieżce.

3 Ustawić tryb nagrywania.

3-1 Ustawić parametr „Rec Mode” (Tryb nagrywania).

Wybrać żądany tryb Punch In/Out, w zależności od tego, jak ma być włączane nagrywanie.

- **Manual Punch In/Out:** ręczne uruchomienie funkcji Punch In/Out przy użyciu ekranu.
- **Pedal Punch In/Out:** ręczne uruchomienie funkcji Punch In/Out przy użyciu przełącznika nożnego podłączonego do gniazda ASSIGNABLE FOOT PEDAL 2.
- **Auto Punch In/Out:** umożliwia automatyczne nagrywanie w trybie Punch In/Out poprzez ustalenie z góry zakresu nagrywania (patrz poniżej).

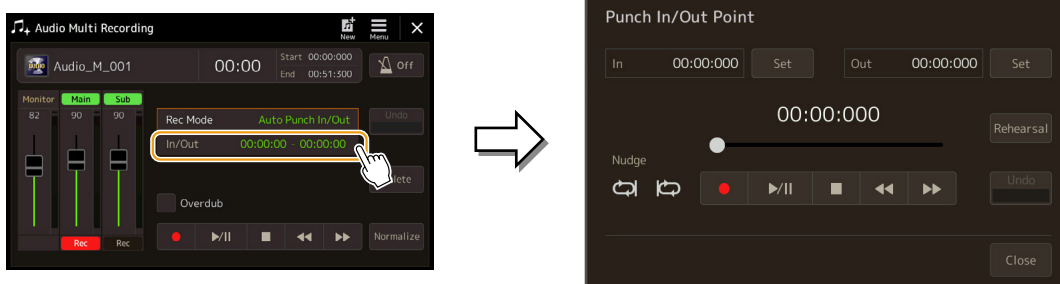
3-2 Wyłączyć lub włączyć pole wyboru „Overdub”.

- **Off:** zastąpienie pewnego zakresu danych na ścieżce.
- **On:** połączenie nowego nagrania z istniejącymi danymi dla pewnego zakresu na ścieżce.

Określanie zakresu nagrywania w trybie Auto Punch In/Out

Jeśli jako „Rec Mode” (Tryb nagrywania) określono „Auto Punch In/Out” (Automatyczny punkt wejścia/wyjścia), określić zakres nagrywania i przećwiczyć nagranie przy użyciu funkcji Rehearsal (Próba).

1 Dotknąć obszaru „In/Out” (Punkt wejścia/wyjścia) na ekranie, by wywołać okno operacyjne.



2 Określić punkty Punch In/Out.

UWAGA

Najkrótszy możliwy zakres dla nagrania w trybie Auto Punch In/Out to 100 milisekund.

2-1 Ustawić pozycję odtwarzania na żądanym punkcie Punch In.

Pozycję odtwarzania ustawiać przyciskami [▶/||]/[■]/[◀◀]/[▶▶] na ekranie, użyć pokrętła Data (Dane) lub naciskać przyciski [DEC]/[INC].

Aby ustawić punkt podczas odsłuchiwania odtwarzania w okolicy danego punktu, użyć funkcji Nudge (Przesuń) w taki sam sposób, jak przy ustawianiu punktów Start/End. Więcej informacji: patrz rozdział „Używanie funkcji Nudge (Przesuń)” (str. 106).

2-2 Dotknąć przycisku [Set] (Ustaw) odpowiadającego punktowi „In”, aby określić punkt Punch In.

2-3 Ustawić pozycję odtwarzania na żądanym punkcie Punch Out.

Wykonać te same czynności, co opisane w punkcie 2-1.

2-4 Dotknąć przycisku [Set] (Ustaw) odpowiadającego punktowi „Out”, aby określić punkt Punch Out.

Określone punkty In/Out są od razu zapisywane w pliku.

3 Aby przećwiczyć nagranie wcześniej, użyć funkcji Rehearsal (Próba).

3-1 Dotknąć przycisku [Rehearsal], aby ją włączyć.

3-2 Dotknąć przycisku [●] (Rec), a następnie [▶/||] (Odtwórz/Wstrzymaj) na ekranie.

Plik Multi Track Audio jest odtwarzany wielokrotnie od momentu cztery sekundy przed punktem wejścia do momentu cztery sekundy przed punktem wyjścia. Zagrać na klawiaturze lub zaśpiewać żądaną partię, by ją przećwiczyć.

W trybie próby dźwięk nie jest nagrywany.

3-3 Dotknąć przycisku [■] (Stop), aby wyjść z trybu Rehearsal.

UWAGA

Ciągłe odtwarzanie w trybie próby zatrzymuje się automatycznie po odtworzeniu 99 razy.

4 Dotknąć przycisku [Close] (Zamknij), aby powrócić do okna Audio Multi Recording.

UWAGA

Gdy funkcja Rehearsal nie jest używana, można również uruchomić nagrywanie z użyciem funkcji Auto Punch In/Out z poziomu okna Punch In/Out Point.

4 Nagrać określoną partię na ścieżkę przy użyciu metody wybranej w kroku 3.

UWAGA

Dźwięk odtwarzania drugiej ścieżki (niewybranej jako ścieżka docelowa nagrania) nie jest zapisywany na ścieżce.

UWAGA

Zalecamy ponowne nagrywanie tylko jednego zakresu naraz. Funkcja Undo/Redo (Cofnij/Wykonaj ponownie) może bowiem obsłużyć tylko jeden zakres, ten, który był nagrany bezpośrednio przed jej użyciem.

■ Manual Punch In/Out:

4-1 Dotknąć przycisku [●] (Rec), aby przejść do trybu nagrywania.

4-2 Dotknąć przycisku [▶/||] (Odtwórz/Wstrzymaj), aby rozpocząć odtwarzanie w trybie nagrywania.

4-3 Dotknąć przycisku [●] (Rec) ponownie, aby zacząć właściwe nagrywanie (Punch In).

4-4 Po zakończeniu grania dotknąć przycisku [▶/||] (Odtwórz/Wstrzymaj), aby zatrzymać nagrywanie (Punch Out).

Odtwarzanie zatrzymuje się i kończy się właściwe nagrywanie dla jednego zakresu.

4-5 Dotknąć przycisku [■] (Stop) na ekranie, aby wyjść z trybu nagrywania.

■ Pedal Punch In/Out:

Moment naciśnięcia przełącznika nożnego (podłączonego do gniazda ASSIGNABLE FOOT PEDAL 2) to punkt Punch In, natomiast moment zwolnienia pedału to punkt Punch Out.

4-1 Dotknąć przycisku [●] (Rec), aby przejść do trybu nagrywania.

4-2 Dotknąć przycisku [▶/||] (Odtwórz/Wstrzymaj), aby rozpocząć odtwarzanie w trybie nagrywania.

4-3 Nacisnąć i przytrzymać przełącznik nożny, aby zacząć właściwe nagrywanie (Punch In).

4-4 Po zakończeniu grania zwolnić przełącznik nożny, aby zatrzymać nagrywanie (Punch Out).

Odtwarzanie zatrzymuje się i kończy się właściwe nagrywanie dla jednego zakresu.

4-5 Dotknąć przycisku [■] (Stop) na ekranie, aby wyjść z trybu nagrywania.

■ Auto Punch In/Out:

4-1 Dotknąć przycisku [●] (Rec), aby przejść do trybu nagrywania.

4-2 Dotknąć przycisku [▶/||] (Odtwórz/Wstrzymaj), aby rozpocząć odtwarzanie w trybie nagrywania.

Odtwarzanie rozpoczyna się na cztery sekundy przed punktem Punch In, następnie nagrywanie zaczyna się i kończy automatycznie w określonych punktach Punch In/Out. Odtwarzanie automatycznie zatrzymuje się po punkcie Punch Out.

5 Aby odsłuchać nowe nagranie, dotknąć przycisku [▶/||] (Odtwórz/Wstrzymaj).

W razie pomyłki lub niezadowolenia z wykonania można anulować operację Punch In/Out, dotykając przycisku [Undo] na ekranie.

Nagrywanie w trybie Bounce – scalenie ścieżek Main i Sub w jedną ścieżkę Main

Można scalić ścieżki Main i Sub w jedną ścieżkę Main przy użyciu funkcji nagrywania Bounce. W ten sposób można zwolnić ścieżkę Sub, tak aby była dostępna do nagrania innej partii w trybie Normal.

1 Aby wybrać żądany plik, wykonać kroki 1–3 opisane w rozdziale „Wybór pliku Multi Track Audio (.aud)” (str. 104).

2 Ustawić parametr „Rec Mode” (Tryb nagrywania) na „Bounce”.

UWAGA

Gdy tryb „Rec Mode” jest ustawiony na „Bounce”, automatycznie zostaje wybrana ścieżka Main.

3 Odtworzyć audio, sprawdzając i ustawiając głośność nagrywania.

Odtworzyć zapisane ścieżki i ustawić głośności odtwarzania dla ścieżek Main i Sub (str. 105) oraz ustawić głośność nagrywania przy użyciu linijki/suwaka „Monitor”. Równowaga głośności ustawiona tutaj będzie miała wpływ na nagrywanie.

4 Dotknąć przycisku [●] (Rec), a następnie [Yes], by kontynuować.

Jeśli nagrane dane nie mają być usunięte ze ścieżki Sub, dotknąć [No] zamiast [Yes].

5 Dotknąć przycisku [▶/||] (Odtwórz/Wstrzymaj), aby rozpocząć nagrywanie w trybie Bounce.

Wszystkie dane ze ścieżki Main i ścieżki Sub zostaną zmiksowane na ścieżkę Main. Po zakończeniu odtwarzania ścieżek Main i Sub nagrywanie w trybie Bounce automatycznie się zatrzymuje.

UWAGA

Jeśli podczas nagrywania w trybie Bounce użytkownik śpiewa lub gra na klawiaturze, wykonanie to również jest nagrywane na ścieżce Main.

6 Aby odsłuchać nowe nagranie, dotknąć przycisku [▶/||] (Odtwórz/Wstrzymaj).

Ścieżka Sub jest teraz pusta, co umożliwia nagranie na nią kolejnej partii w trybie Normal.

Jeśli dane nagrane na ścieżce Sub nie zostały skasowane w kroku 4, zostaną nagrane zarówno na ścieżce Main, jak i Sub. Aby uniknąć podwójnego odtwarzania danych, wyciszyć odtwarzanie ścieżki Sub, dotykając przycisku [Sub] na ekranie i wyłączając ścieżkę.

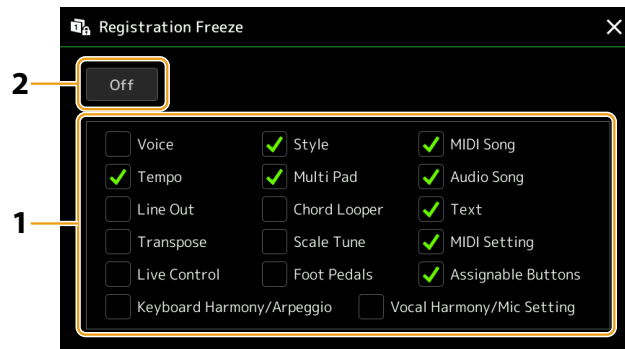
Zawartość rozdziału

Wyłączanie przywoływania określonych elementów (Registration Freeze (Blokada pamięci rejestracyjnej))	113
Przywoływanie numerów pamięci rejestracyjnej w sekwencji (funkcja Registration Sequence).....	114
Wyszukiwanie pliku Registration Memory Bank.....	116
• Dodawanie tagów do pamięci rejestracyjnej do celów wyszukiwania.....	117

Wyłączanie przywoływania określonych elementów (Registration Freeze (Blokada pamięci rejestracyjnej))

Funkcja Registration Memory (Pamięć rejestracyjna) umożliwia przywoływanie wszystkich ustawień panelu użytkownika przez naciśnięcie jednego przycisku. Zdarzają się jednak sytuacje, kiedy należy zachować niektóre elementy nawet w przypadku zmiany ustawień Registration Memory. Na przykład wtedy, gdy chce się zmienić ustawienia Voice (Brzmienie), zachowując ten sam styl. Tutaj z pomocą przychodzi funkcja Freeze (Blokada). Dzięki niej jest możliwe zablokowanie określonych elementów w przypadku przywoływania innych konfiguracji z Registration Memory.

Okno operacyjne można wywołać po wybraniu kolejno [MENU] → [Regist Freeze].



1 Wprowadzić znacznik elementu lub grupy do zablokowania.

Szczegółowe informacje dotyczące tego, które parametry należą do Registration Memory Group, można znaleźć w zeszyte Data List (Parameter Chart) (Lista danych (Tabela parametrów)) w witrynie internetowej.

2 Ustawić Registration Freeze na „On” (Wł.).

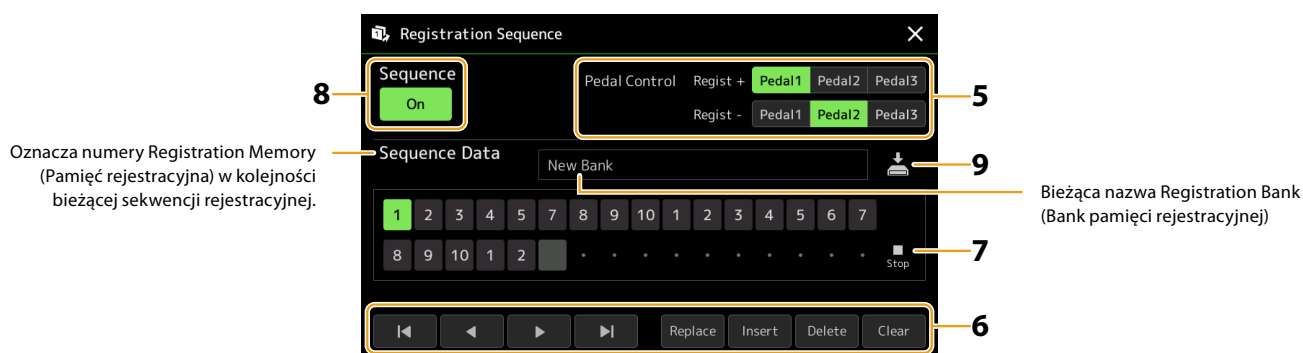
UWAGA

Funkcję Registration Freeze (Blokada pamięci rejestracyjnej) można także włączyć lub wyłączyć przyciskiem [FREEZE].

Przywoływanie numerów pamięci rejestracyjnej w sekwencji (funkcja Registration Sequence)

Instrument pozwala szybko zmienić ustawienie panelu podczas występu na żywo. Służy do tego funkcja Registration Sequence, która pozwala wywołać podczas gry maksymalnie dziesięć ustawień w wybranej przez użytkownika kolejności za pomocą przycisków [DEC]/[INC] na ekranie głównym i programowalnych przycisków ASSIGNABLE lub pedału.

- 1** Jeśli użytkownik zamierza używać pedału lub pedałów do przełączania numeru Registration Memory (Pamięć rejestracyjna), należy podłączyć opcjonalne pedały do odpowiednich gniazd ASSIGNABLE FOOT PEDAL.
Odpowiednie instrukcje można znaleźć w podręczniku użytkownika.
- 2** Nacisnąć jednocześnie przyciski REGIST BANK [-] i [+], aby otworzyć okno Registration Bank Selection (Wybór banku pamięci rejestracyjnej).
- 3** Wybrać odpowiedni Registration Memory Bank, by utworzyć sekwencję.
- 4** Wywołać okno Registration Sequence (Sekwencja rejestracyjna), naciskając kolejno przyciski [MENU] → [Regist Sequence].



- 5** Jeśli użytkownik zamierza używać pedału do przełączania numeru Registration Memory, należy określić sposób używania pedału.

Pedał przypisany do „Regist +” będzie służyć do przełączania do przodu w sekwencji. Pedał przypisany do „Regist -” będzie służyć do przełączania do tyłu w sekwencji.

Jeśli użytkownik zamierza używać przycisku ASSIGNABLE do przełączania numeru Registration Memory, należy przypisać „Registration Sequence +” lub „Registration Sequence -” w oknie wywołanym po wybraniu kolejno [MENU] → [Assignable] (str. 138).

UWAGA

Do pedału można także przypisać inne funkcje – Voice Guide Controller (Funkcje kontrolera głosu) (str. 164), Punch In/Out of Song (Punkt wejścia/wyjścia utworu) (str. 83) oraz funkcje w oknie przycisków Assignable (Konfigurowalne) (str. 138). Po przypisaniu wielu funkcji do pedału obowiązuje następująca kolejność: Voice Guide Controller → Punch In/Out of Song → Registration Sequence → funkcja ustawiona w oknie Assignable.

6 Zaprogramować Sequence – kolejność, w której numery Registration Memory mają być wywoływane.

Zasadniczo należy nacisnąć na panelu przycisk numeru odpowiedniej Registration Memory, a następnie dotknąć przycisku [Insert], aby wprowadzić wybrany numer.

◀, ◀, ▶, ▶	Przesuwanie kursora. UWAGA Aby przesunąć kursor bezpośrednio do wprowadzonego numeru, dotknąć danego numeru.
Replace	Zastąpienie numeru wskazywanego przez kursor numerem wybranej aktualnie Registration Memory.
Insert	Wstawianie numeru wybranej aktualnie Registration Memory przed kursor.
Delete	Usuwanie numeru wskazanego kursorem.
Clear	Usuwanie wszystkich numerów w sekwencji.

7 Wybrać działanie, które ma zostać wykonane po zakończeniu sekwencji rejestracyjnej.

- **Stop:** naciśnięcie przycisku ASSIGNABLE lub pedału „do przodu” nie daje żadnego efektu. Sekwencja jest zatrzymana.
- **Top:** sekwencja rozpoczyna się ponownie od początku.
- **Next:** sekwencja automatycznie przenosi się na początek następnego Banku w tym samym folderze okna wyboru Registration Bank Selection.

8 Ustawić Registration Sequence na „On” (Wł.).

Zaprogramowana tutaj sekwencja rejestracyjna jest widoczna w obszarze Registration Memory Bank okna Home. Nacisnąć przycisk ASSIGNABLE lub pedał, aby sprawdzić, czy numery Registration Memory są wywoływane w zaprogramowanej kolejności.


9 Dotknąć przycisku (Zapisz), aby wywołać okno File Selection (Wybór pliku) i zapisać program sekwencji jako plik Registration Memory Bank.

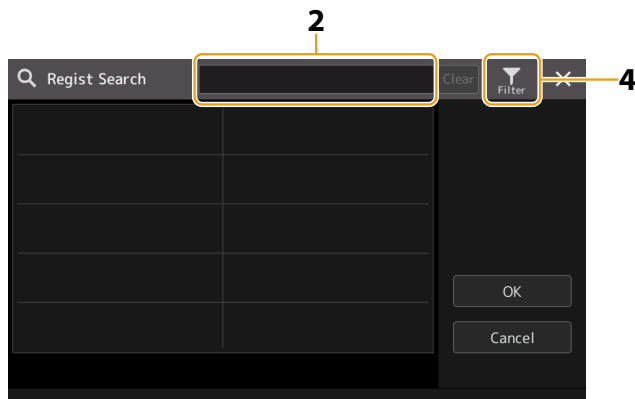
NOTYFIKACJA

Ustawienia Registration Sequence zostaną utracone, jeśli zostanie wywołany inny Registration Bank bez zapisywania.

Wyszukiwanie pliku Registration Memory Bank

Żądany plik Registration Memory Bank można szybko znaleźć nawet wśród dużej liczby plików przy użyciu funkcji Search (Wyszukaj).

- 1 Dotknąć przycisku  (Wyszukaj), aby wywołać okno operacyjne na oknie Registration Bank Selection.
- 2 Dotknąć okna wyszukiwania, aby wywołać okno wprowadzania znaków.




- 3 Wprowadzić nazwę pliku lub nazwę folderu (lub tylko jej część), aby zacząć wyszukiwanie.

Aby wprowadzić wiele słów, należy rozdzielać poszczególne wyrazy spacjami.

Po zakończeniu wyszukiwania wyświetlana jest lista wyników. Aby wyczyścić wyniki, dotknąć przycisku [Clear] (Wyczyść).

- 4 Aby zawęzić wyszukiwanie, dotknąć przycisku  (Filtr) i wprowadzić opcje wyszukiwania w polu.

- **Tag:** wprowadzić tagi (str. 117) w polu lub wybrać tagi z listy, dotykając opcji [Existing Tag List]. Aby wprowadzić wiele tagów w polu, rozdzielać poszczególne tagi spacjami.
- **Song:** wprowadzić nazwę utworu.
- **Style:** wprowadzić nazwę stylu.
- **Style Tempo:** wprowadzić zakres tempa dla stylów.


Aby wyczyścić poszczególne zapytania, dotknąć przycisku [Clear]. Aby wyczyścić wszystko, dotknąć przycisku [All Clear]. Dotknięcie przycisku  (Filtr) powoduje powrót do wyników wyszukiwania.

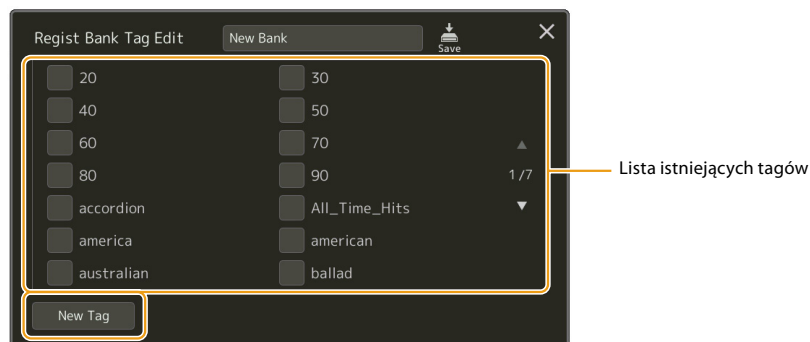
- 5 Wybrać odpowiedni plik Registration Memory Bank z wyników wyszukiwania.

Dotknięcie przycisku [OK] powoduje zamknięcie okna wyników i wywołanie Banku wybranego z wyników. Dotknięcie przycisku [Cancel] (Anuluj) powoduje zamknięcie okna wyników i powrót do poprzednio wybranego Banku.

Dodawanie tagów do pamięci rejestracyjnej do celów wyszukiwania

Tagi banków pamięci rejestracyjnej pomagają szybko znajdować odpowiednie pliki.

- 1 Wybrać odpowiedni plik Registration Memory Bank, do którego mają być dodane tagi.
- 2 W oknie wyboru Registration Bank Selection dotknąć przycisku  (Menu), a następnie [Regist Bank Tag Edit] (Edytuj tagi banku pamięci rejestracyjnej), by wywołać okno operacyjne.
- 3 Dotknąć przycisku [New Tag], aby wprowadzić odpowiedni tekst w oknie wprowadzania znaków.



Jeśli dodano już tagi w innym pliku Registration Memory Bank, są one widoczne na tej liście i można je wybrać za pomocą znaczników. Wyświetlenie listy może chwilę potrwać.

- 4 Dotknąć przycisku  (Save), aby zarejestrować informacje o tagu w pliku Registration Memory Bank.

Zawartość rozdziału

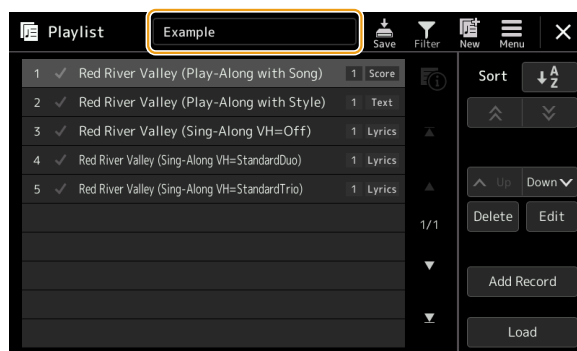
Importowanie nagrań bazy Music Finder do listy odtwarzania..... 118

Importowanie nagrań bazy Music Finder do listy odtwarzania

Po zaimportowaniu Music Finder Records (Nagrania bazy Music Finder) używanych na poprzednich instrumentach klawiszowych Yamaha (np. z serii Tyros) można tych nagrań używać w Playlist (Lista odtwarzania) instrumentu Genos2, tak samo jak była używana funkcja Music Finder na tamtych instrumentach.

Szczegółowe informacje dotyczące używania bazy Music Finder można znaleźć w podręczniku użytkownika instrumentu Yamaha, który zawiera żądane nagrania Music Finder Records.

- 1 Podłączyć dysk flash USB zawierający plik bazy Music Finder (***.mfd) do złącza [USB TO DEVICE] instrumentu Genos2.
- 2 W oknie Playlist (Lista odtwarzania) dotknąć nazwy pliku Playlist, aby wywołać okno Playlist File Selection (Wybór pliku Playlist).



- 3 Wybrać żądany plik Music Finder, aby wywołać komunikat potwierdzenia.

- 4 Dotknąć przycisku [Yes], aby rozpocząć importowanie.

Zaimportowane nagrania z bazy Music Finder będą skonwertowane do formatu Registration Memory Bank (Bank pamięci rejestracyjnej) i zapisane w folderze (o tej samej nazwie, co importowany plik) w pamięci użytkownika instrumentu.

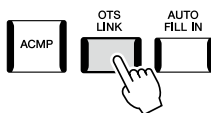
Jednocześnie na dysku flash USB zostanie utworzona Playlist (Lista odtwarzania) skonwertowanych plików Registration Memory Bank (o tej samej nazwie, co zaimportowany plik). Ustawienia bazy Music Finder są zapisywane w Registration Memory numer [1] dla każdego Banku.

UWAGA

W następujących przypadkach import nie jest dostępny. Przy wyborze pliku bazy Music Finder wyświetlany jest komunikat ostrzegawczy.

- Istnieje już folder o tej samej nazwie.
- W trakcie odtwarzania stylu
- W trakcie odtwarzania lub nagrywania utworu lub sekwencji Multi Pad.

- 5** Włączyć przycisk [OTS LINK], aby umożliwić wykorzystywanie importowanych nagrań w ten sam sposób, jak działało to w pierwotnej bazie Music Finder.



- 6** Dotknąć nazwy nagrania w oknie Playlist i wczytać ustawienia znajdujące się w danych bazy Music Finder.

Wyszukiwanie nagrań

Ponieważ dane bazy Music Finder są zapisane w Registration Memory (Pamięć rejestracyjna), można wyszukiwać nagrania w oknie wyboru Registration Bank Selection lub w oknie Playlist. Słowo kluczowe i gatunek z bazy Music Finder są zapisywane jako tagi.

Zawartość rozdziału

Wprowadzanie ustawień mikrofonu (Mic Setting)	120
• Zapisywanie/wywoływanie ustawień mikrofonu	122
Edycja parametrów typów efektu Vocal Harmony (Vocal Harmony)	123
Edytowanie typów funkcji Synth Vocoder (Vocal Harmony)	127

Wprowadzanie ustawień mikrofonu (Mic Setting)

W tym rozdziale opisano ustawienia parametrów różnych efektów mających zastosowanie do dźwięku z mikrofonu. W celu wykonania utworu wokalnego należy ustawić funkcję mikrofonu na opcję „Vocal” i „Talk”, a na opcję „Talk”, na przykład, w celu wygłoszenia zapowiedzi między utworami.

Okno operacyjne można wywołać po wybraniu kolejno [MENU] → [Mic Setting].

UWAGA

Te ustawienia umożliwiają regulację funkcji EQ, Noise Gate i Compressor przy wybranej opcji „Vocal”. Aby dostosować ustawienia funkcji Pan i Reverb/Chorus dla wokalu, należy użyć ustawień Mixer (str. 135).

W przypadku wybrania opcji „Vocal”



W przypadku wybrania opcji „Talk”



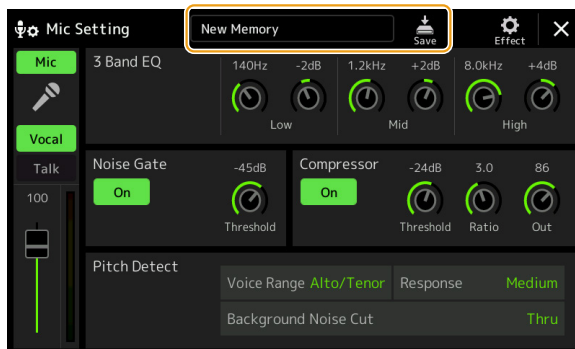
1	Mikrofon Wł./ Wył.	Włącza lub wyłącza dźwięk mikrofonu. Po ustawieniu tej funkcji na „On” (Wł.) dźwięk z mikrofonu będzie przesyłany do instrumentu. UWAGA Ustawienie wprowadzone w tym miejscu jest równoważne ustawieniu w oknie Vocal Harmony (str. 123).
2	Przełącznik Vocal/Talk	Funkcję tę należy ustawić na opcję „Vocal”, gdy planuje się śpiewać do mikrofonu podczas występu. Gdy chce się mówić normalnie lub wygłaszać zapowiedzi między utworami, należy ustawić tę opcję na „Talk”. Funkcja ta umożliwi natychmiastową zmianę ustawień mikrofonu w zależności od sytuacji. Ustawienie opcji „Talk” jest równoznaczne z naciśnięciem przycisku [TALK] na panelu.
3	Regulacja głośności	Umożliwia regulację głośności dźwięku wejściowego mikrofonu. Poziom wejściowy jest wyświetlany po prawej stronie. UWAGA Ustawienie wprowadzone w tym miejscu jest równoważne ustawieniu w oknie Vocal Harmony (str. 123).
4	3 Band EQ	Equalizer (EQ, korektor) jest procesorem rozdzielającym widmo częstotliwości na różnorodne pasma, które następnie mogą być dowolnie wzmocnione lub zredukowane, co pozwala dostosować ogólną odpowiedź częstotliwościową stosownie do potrzeb. Instrument jest wyposażony w funkcję trójpasemowego (Low – pasmo niskie, Mid – średnie i High – wysokie) cyfrowego korektora dla dźwięku z mikrofonu. Dla każdego z trzech pasm można regulować częstotliwość środkową (Hz) i poziom głośności (dB) za pomocą odpowiednich pokręteł na wyświetlaczu.


5	Noise Gate	Ten efekt powoduje wyciszenie sygnału wejściowego, gdy sygnał wejściowy z mikrofonu spadnie poniżej określonego poziomu. Umożliwia to skuteczne wyeliminowanie obcych dźwięków, jednocześnie pozwalając „wejść” żądanemu sygnałowi (wokalowi itp.).	
		On/Off	Włącza lub wyłącza funkcję Noise Gate (Bramka szumów).
		Threshold	Pozwala na regulowanie poziomu sygnału wejściowego, od którego sygnał ten będzie przepuszczany przez funkcję Noise Gate.
6	Compressor	Kompresor utrzymuje maksymalny poziom wyjściowy sygnału z mikrofonu poniżej określonej wartości. Efekt ten jest szczególnie użyteczny do wygładzania wokali, gdy te mają silnie zróżnicowaną dynamikę. Dokonywana jest efektywna „kompresja” sygnału, dzięki której partie ciche zostają wzmocnione, a partie głośnie – wyciszone.	
		On/Off	Włącza lub wyłącza funkcję Compressor (Kompresor).
		Threshold	Dostosowuje poziom wejściowy, powyżej którego stosuje się kompresję.
		Ratio	Reguluje współczynnik kompresji. Wyższe współczynniki skutkują bardziej skompresowanym dźwiękiem o zmniejszonym zakresie dynamiki.
		Out	Określa wyjściowy poziom sygnału po kompresji.
7	Pitch Detect (Wykrywanie wysokości dźwięku) – tylko gdy wybrano opcję „Vocal” (Wokal)	Umożliwia ustawienie sposobu wykrywania wysokości dźwięku mikrofonu podczas odtwarzania.	
		Voice Range	Tę opcję ustawia się w celu uzyskania najbardziej naturalnej harmonii wokalnej, w zależności od głosu użytkownika. <ul style="list-style-type: none"> • Bass: wzmacnia brzmienie głosu o skali niższej. To ustawienie jest także odpowiednie do bardziej ekstremalnych form ekspresji wokalnej, growlu i krzyku. • Alto/Tenor: wzmacnia brzmienie głosu o średniej skali. • Soprano: wzmacnia brzmienie głosu o skali wyższej. To ustawienie jest także odpowiednie do śpiewania przy mikrofonie. • All Range: wzmacnia wokal o szerokiej skali, od basu do sopranu.
		Response	Dostosowuje szybkość reakcji efektu Vocal Harmony lub szybkość generowania dźwięków harmonicznnych w odpowiedzi na głos użytkownika. UWAGA Parametr ten ma wpływ na brzmienie instrumentu, gdy jeden z parametrów „Lead Pitch Detect Speed” i „Harm Pitch Detect Speed” w funkcji Vocal Harmony (str. 126) lub oba te parametry są ustawione na opcję „as Mic Setting”. Przy innych ustawieniach skuteczne jest ustawienie Pitch Detect Response funkcji Vocal Harmony.
		Background Noise Cut	Umożliwia odfiltrowanie szumów, które mogłyby zakłócać wykrywanie wysokości dźwięku. Ustawienie „Thru” powoduje wyłączenie filtra szumów.
8	Talk Mixing (Ustawienia dotyczące mowy) – tylko gdy wybrano opcję „Talk” (Mowa)	Umożliwia ustawienie parametrów dotyczących mowy lub zapowiedzi między utworami podczas występu.	
		Pan	Określa pozycję panoramy stereofonicznej dźwięku z mikrofonu.
		Reverb	Określa głębokość efektu pogłosu mającego zastosowanie do dźwięku z mikrofonu.
		Chorus	Określa głębokość efektu Chorus (Chór) stosowanego wobec dźwięku z mikrofonu.
		Level Reduction	Określa stopień tłumienia stosowany wobec ogólnego poziomu natężenia dźwięków instrumentu (z wyjątkiem dźwięku z mikrofonu), co umożliwia skuteczne wyregulowanie równowagi między natężeniem głosu a ogólnym poziomem natężenia dźwięków instrumentu.


NOTYFIKACJA

Ustawienia w tym miejscu zostaną utracone, jeśli przed dokonaniem ich zapisu dojdzie do wyłączenia zasilania instrumentu.

Zapisywanie/wywoływanie ustawień mikrofonu



Wszystkie ustawienia mikrofonu można zapisać w postaci jednego pliku, dotykając przycisku  (Zapisz) w oknie Mic Setting (Ustawienia mikrofonu). W pamięci użytkownika urządzenia można zapisać do dziesięciu plików. Aby w przyszłości łatwiej było je przywołać, należy nadać im opisową nazwę odpowiadającą ustawieniom gry.

Aby wywołać ustawienia mikrofonu, dotknąć nazwy ustawienia po lewej stronie od przycisku  (Zapisz), a następnie wybrać odpowiedni plik.

UWAGA

Aby zapisać ustawienia mikrofonu na dysku flash USB, należy zapisać je jako plik User Effect. W tym celu w oknie wywoływanym po wybraniu kolejno [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → strona 2/2 należy dotknąć przycisku [Save] dla pliku „User Effect”, aby zapisać ustawienia (str. 166).

Edycja parametrów typów efektu Vocal Harmony (Vocal Harmony)

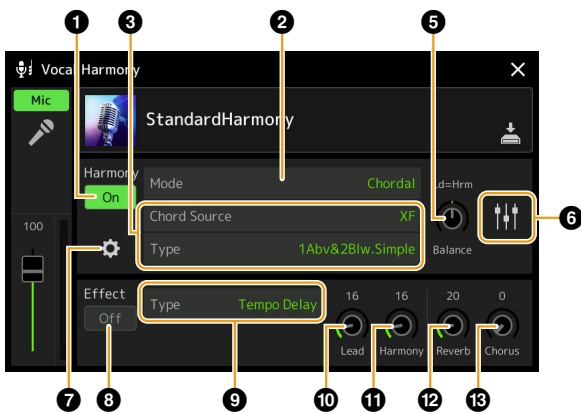
Edytując parametry wstępnie ustawionego typu efektu Vocal Harmony, można utworzyć własny typ tego efektu. Okno operacyjne można wywołać po wybraniu kolejno [MENU] → [Vocal Harmony].

- 1 Dotknąć nazwy Vocal Harmony, aby wyświetlić okno wyboru efektu Vocal Harmony.
- 2 Dotknąć przycisku [Vocal Harmony] (Harmonia wokalna), a następnie wybrać odpowiedni typ efektu Vocal Harmony.
- 3 W zależności od wybranego typu Vocal Harmony należy dokonać edycji odpowiednich ustawień.

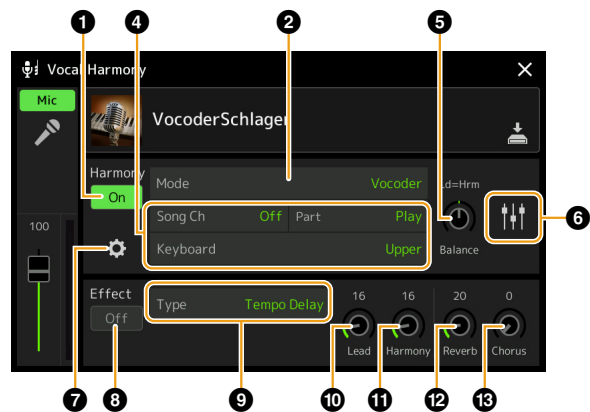
UWAGA

Przed ustawieniem parametrów funkcji Vocal Harmony w tym miejscu należy sprawdzić, czy mikrofon jest prawidłowo podłączony (patrz Podręcznik użytkownika) i czy ustawienia są prawidłowo wyregulowane (patrz Podręcznik operacji zaawansowanych, str. 120).

W przypadku ustawienia Mode 2 na opcję „Chordal”:



W przypadku ustawienia Mode 2 na opcję „Vocoder” lub „Vocoder-Mono”:



■ Harmony

Umożliwia edytowanie parametrów funkcji Vocal Harmony.

1	Harmony On/Off	Włącza lub wyłącza funkcję Vocal Harmony. Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [VOCAL HARMONY] na panelu.
2	Mode	Mimo że po wybraniu typu funkcji Vocal Harmony automatycznie ustawiany jest jeden z trzech poniższych trybów, istnieje możliwość jego zmiany.
	Chordal	Dźwięki harmoniczne są sterowane za pomocą następujących trzech typów akordów: akordy grane w sekcji akordów klawiatury (z włączonym akompaniamentem – [ACMP]), akordy grane w sekcji klawiatury dla lewej ręki (przy włączonej sekcji lewej ręki) oraz akordy zawarte w danych utworu służące do sterowania harmonią. (Funkcja niedostępna, jeśli utwór nie zawiera żadnych danych na temat akordów).
	Vocoder	Dźwięk z mikrofonu jest odtwarzany przez nuty grane na klawiaturze bądź nuty odtwarzanego utworu.
	Vocoder-Mono	Zasadniczo działa identycznie jak Vocoder. W tym trybie mogą być odtwarzane jedynie melodie lub linie melodyczne składające się z pojedynczych nut (z priorytetem ostatniej nuty).

3	(W przypadku ustawienia Mode (Tryb) na opcję „Chordal”)	
	Chord Source	<p>Określa, które dane lub zdarzenia utworu będą używane do wykrywania akordów.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Off: nie wykrywa żadnego akordu w danych utworu. • XF: zastosowane zostaną dane akordu zdefiniowane za pomocą XF. • 1–16: wykrywa akord z dźwięków określonego tutaj kanału MIDI. <p>UWAGA Funkcja Vocal Harmony może nie działać prawidłowo nawet po wybraniu tego ustawienia, ponieważ wybrany utwór może nie zawierać danych dotyczących akordów lub dane dotyczące dźwięków mogą nie wystarczać do wykrywania akordów.</p>
4	(W przypadku ustawienia Mode (Tryb) na opcję „Vocoder” lub „Vocoder-Mono”)	
	Type	<p>Określa, w jaki sposób dźwięki harmoniczne mają zastosowanie do dźwięku z mikrofonu po wybraniu jednego z typów akordów. Prawie wszystkie typy wykorzystują dźwięki harmoniczne na postawie akordu określonego przy użyciu sekcji klawiatury dla lewej ręki, sekcji akordów na klawiaturze lub danych dotyczących utworu, z wyjątkiem dwóch poniższych typów.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ScaleDiatonic: powoduje wygenerowanie dźwięków harmoniczných na podstawie Key Root i Key Type określonych w oknie Harmony Assign 7, co oznacza, że dźwięki harmoniczne nie zależą od akordu, ale odpowiadają skali diatonicznej tonacji bieżącego utworu. • Parallel: ta funkcja pozwala dodanie dźwięku do dźwięku prowadzącego (dźwięk z mikrofonu) z interwałem określonym w 6, niezależnie od akordu. <p>UWAGA „Abv” na liście typów akordów oznacza, że dźwięki harmoniczne są generowane powyżej dźwięku prowadzącego (dźwięk z mikrofonu), podczas gdy „Blw” oznacza, że dźwięki harmoniczne są generowane poniżej dźwięku prowadzącego.</p> <p>Więcej szczegółowych informacji na temat typów wokalnych można znaleźć w zeszycie Data List (Lista parametrów Vocal Harmony) dostępnym na stronie internetowej.</p>
5	Song Ch	Jeśli ten parametr jest ustawiony na wartość od 1 do 16, dane dotyczące dźwięków (odtwarzanych z utworu na tym instrumencie lub z podłączonego komputera) z danego kanału będą wykorzystywane do sterowania harmonią. Jeśli ten parametr jest ustawiony w pozycji „Off”, sterowanie harmonią za pomocą danych utworu jest wyłączone.
	Part	Po ustawieniu opcji „Mute” (Wyciszenie) kanał wybrany powyżej (do sterowania harmonią) jest wyciszony (wyłączony) podczas odtwarzania utworu, co umożliwia wyłączenie sterowania za pomocą określonych kanałów.
	Keyboard	<ul style="list-style-type: none"> • Off: komunikaty nutowe generowane za pomocą klawiatury nie mają wpływu na harmonię. • Upper: harmonią sterują dźwięki grane na prawo od punktu podziału (po lewej stronie). • Lower: harmonią sterują dźwięki grane na lewo od punktu podziału (po lewej stronie). <p>UWAGA W przypadku zastosowania ustawień dotyczących gry na klawiaturze i danych utworu ustawienia te są zestawiane w celu kontrolowania harmonii.</p>
6	Balance	Umożliwia ustawienie zrównoważenia między wokalem prowadzącym (dźwięk z mikrofonu) a dźwiękiem Vocal Harmony. Podniesienie wartości tego parametru zwiększa natężenie dźwięku Vocal Harmony, a zmniejsza natężenie dźwięku głosu prowadzącego. Jeśli parametr ten ustawiony jest na L<H63 (L: Lead Vocal – głos prowadzący, H: Vocal Harmony – głosy harmoniczne), odpowiada to całkowitemu wyciszeniu głosu prowadzącego. Z kolei wartości „L63>H” odpowiadają całkowitemu wyciszeniu głosów harmoniczných.

6	Regulacja zrównoważenia dźwięku prowadzącego i harmonicznego	<p>Następujące parametry można dostosować dla każdego dźwięku prowadzącego (dźwięku z mikrofonu) i harmonicznego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transpose: umożliwia zmianę wysokości dźwięku harmonicznego i prowadzącego. Zakres dla wszystkich dźwięków jest taki sam, jednak dźwięk prowadzący można regulować tylko w oktawach. <p>Gdy Chordal Type (Typ akordu) jest ustawiony na opcję „ScaleDiatonic”, parametr ten zmienia się na Degree (Stopień), umożliwiając zmianę wysokości dźwięku w stopniach od -3 oktaf (-22 stopnie w skali) – Unison (1 stopień w skali) – +3 oktaf (+22 stopnie w skali).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Detune: określa precyzyjne ustawienie wysokości każdego dźwięku harmonicznego w zakresie od -50 do +50 setnych. • Formant: określa ustawienie formantu danego dźwięku harmonicznego. Im wyższa wartość, tym bardziej „kobiecy” staje się brzmienie głosu harmonicznego. Im niższa wartość parametru, tym głos przybiera bardziej „męską” barwę. • Pan: określa ustawienie pozycji panoramy stereofonicznej danego dźwięku harmonicznego. Ustawienie każdego dźwięku harmonicznego w innej pozycji panoramy, na przykład z centralnym wokalem prowadzącym, zapewnia uzyskanie naturalnie brzmiącego i bogatego dźwięku stereo. • Volume: określa ustawienie głośności danego dźwięku harmonicznego. Służy do regulacji względnego zrównoważenia poziomu głośności między wokalem prowadzącym a dźwiękami harmonicznymi. <p>UWAGA Gdy tryb Pitch Correct Mode 7 jest ustawiony na OFF (Wył.), dla partii Lead (prowadzącej) nie ma możliwości korzystania z parametrów Transpose, Detune i Formant.</p> <p>UWAGA Wartości parametru Transpose dla dźwięków harmonicznycych są dostępne tylko wtedy, gdy Mode 2 jest ustawiony na opcję „Chordal”.</p>
7	Harmony Assign	<p>Pozwala ustawić sposób, w jaki dźwięki harmoniczne są przypisywane do dźwięku prowadzącego (dźwięk z mikrofonu) lub wybrzmiewają względem tego dźwięku. Więcej szczegółowych informacji można znaleźć w zeszycie Data List (Lista parametrów Vocal Harmony) dostępnym na stronie internetowej.</p> <p>W przypadku ustawienia trybu Harmonii (Harmonia) na opcję „Chordal”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Session Table: określa, w jaki sposób wybrzmiewać będą dźwięki harmoniczne lub jakiego rodzaju akordy będą używane do tworzenia dźwięków harmonicznycych w zależności od różnych stylów muzycznych. <p>UWAGA Ten parametr jest dostępny tylko wtedy, gdy typ akordu jest ustawiony na opcję inną niż „ScaleDiatonic” lub „Parallel”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Key Root, Key Type: ten parametr jest dostępny, gdy Chordal Type 3 (Typ akordu) jest ustawiony na opcję „ScaleDiatonic”. Dźwięki harmoniczne oparte na ustawieniach wprowadzonych w tym miejscu nie są uzależnione od akordu, lecz są zgodne ze skalą diatoniczną tonacji bieżącego utworu. <p>W przypadku ustawienia trybu Harmonii (Harmonia) na opcję „Vocoder” lub „Vocoder-Mono”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transpose Mode: określa stopień transpozycji partii harmonicznycych. Ustawienie opcji „0” powoduje wyłączenie transpozycji, natomiast ustawienie opcji „Auto” – transpozycję automatyczną.

7	Detail Setting	<ul style="list-style-type: none"> • Pitch Correct Mode: koryguje wysokość dźwięku prowadzącego (dźwięku mikrofonu). Ustawienie „Off” oznacza brak korekcji, a „Hard” zapewnia najdokładniejszą korekcję wysokości dźwięku. • Humanize: to ustawienie umożliwia uzyskanie bardziej naturalnego i mniej „elektronicznego” brzmienia dźwięków Vocal Harmony poprzez wprowadzenie niewielkich rozbieżności czasowych między dźwiękami prowadzącymi i harmonicznymi. • Off: bez efektu Humanize. • 1: efekt Humanize ma zastosowanie do funkcji Harmony, umożliwiając uzyskanie bardziej naturalnego brzmienia z autentycznie brzmiącym efektem poszerzenia skali głosu, sprawiającym wrażenie, że śpiewa więcej osób. • 2: efekt Humanize stosuje się wraz z funkcją Harmony w celu uzyskania bardziej wyrazistego brzmienia groove. Nawet szybsze fragmenty zachowują swoją rytmiczność. • 3: efekt Humanize stosuje się w połączeniu z funkcją Harmony, aby odwzorować sposób interakcji wokalisty prowadzącego i chóru, z wokalem prowadzącym wysuniętym do przodu i lekko luźniejszym taktowaniem. • Lead Pitch Detect Speed, Harm Pitch Detect Speed: określa szybkość wykrywania wysokości dźwięku prowadzącego i dźwięków harmonicznycy w odpowiedzi na sygnał z mikrofonu. „1” oznacza najwolniejszą reakcję, „4” – standardową, „15” – najszybszą, natomiast „as Mic Setting” nadaje priorytet prędkości określonej w opcji „Response” funkcji Pitch Detect dostępnej w oknie Mic Setting (str. 121). • Harmony Effect: określa typ efektu mającego zastosowanie do dźwięków harmonicznycy dodanych do dźwięku prowadzącego. • Harmony Stability: określa stopień stabilności, w jakim funkcja Harmony ma zastosowanie do dźwięku prowadzącego. Ustawienie tego parametru na opcję „Stable” zapewnia względnie stabilny dźwięk z niewielką dynamiką dźwięków harmonicznycy. Ustawienie tego parametru na opcję „Dynamic” powoduje dodanie harmonii ze stopniem dynamiki zależnym od dźwięku wejściowego. • Lead Vibrato Depth: określa głębokość vibrato dźwięku prowadzącego. • Harm Vibrato Depth: określa głębokość vibrato dźwięku harmonicznycy. • Vibrato Speed: określa prędkość vibrato zarówno dźwięków prowadzących, jak i harmonicznycy. • Vibrato Delay: określa opóźnienie vibrato zarówno dźwięków prowadzących, jak i harmonicznycy. <p>Więcej informacji na temat parametrów ustawień szczegółowych można znaleźć w zeszytce Data List (Lista parametrów Vocal Harmony) dostępnym na stronie internetowej.</p>
---	----------------	--

■ Effect (Efekt)

Umożliwia edytowanie parametrów związanych z efektami zastosowanymi do dźwięków Vocal Harmony.

8	Effect On/Off	Włącza lub wyłącza efekty stosowane do dźwięków Vocal Harmony.
9	Type	Służy do wyboru typu efektu dla dźwięków Vocal Harmony. Można również edytować szczegółowe parametry wybranego typu. Więcej szczegółowych informacji można znaleźć w zeszytce Data List (lista „Vocal Effect Type List” dla typów Vocal Harmony Effect i lista „Vocal Harmony Parameter List” dla parametrów Vocal Harmony Effect) dostępnym na stronie internetowej.
10	Lead	Umożliwia regulowanie efektu głębi na dźwięku prowadzącym.
11	Harmony	Umożliwia regulowanie efektu głębi dźwięków harmonicznycy.
12	Reverb	Reguluje głębokość opcji Reverb (Pogłos) mającej zastosowanie do dźwięków z mikrofonu. Ustawienie wprowadzone w tym miejscu jest równoważne ustawieniu dokonanemu w oknie Mixer (str. 135).
13	Chorus	Reguluje głębokość opcji Chorus (Chór) mającej zastosowanie do dźwięków z mikrofonu. Ustawienie wprowadzone w tym miejscu jest równoważne ustawieniu dokonanemu w oknie Mixer (str. 135).

4 Dotknąć przycisku (Zapisz) i zapisać edytowane ustawienia jako własny typ Vocal Harmony.

Łącznie można zapisać sześćdziesiąt typów (Vocal Harmony i Synth Vocoder). Aby w przyszłości łatwiej było je przywołać, należy nadać im opisową nazwę odpowiadającą ustawieniom.

NOTYFIKACJA

Ustawienia w tym miejscu zostaną utracone, jeśli przed dokonaniem ich zapisu dojdzie do wyłączenia zasilania instrumentu.

UWAGA

Aby zapisać ustawienia Vocal Harmony na dysku flash USB, należy zapisać je jako plik User Effect. W tym celu w oknie wywoływanym po wybraniu kolejno [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → strona 2/2 należy dotknąć przycisku [Save] dla pliku „User Effect”, aby zapisać ustawienia (str. 166).

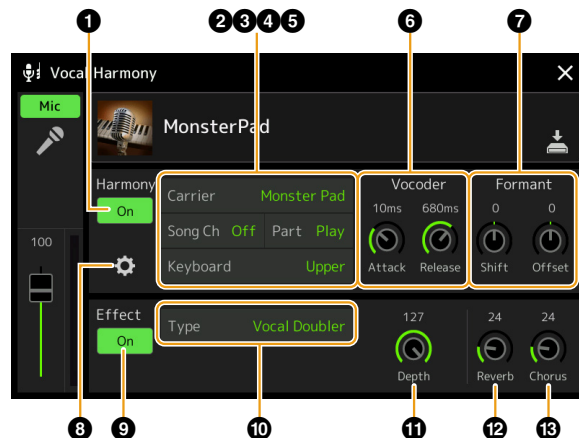
Edytowanie typów funkcji Synth Vocoder (Vocal Harmony)

Edytując parametry wstępnie ustawionego typu funkcji Synth Vocoder, można utworzyć własny typ tej funkcji. Okno operacyjne można wywołać po wybraniu kolejno [MENU] → [Vocal Harmony].

- 1 Dotknąć nazwy Vocal Harmony, aby wyświetlić okno wyboru efektu Vocal Harmony.
- 2 Dotknąć przycisku [Synth Vocoder], a następnie wybrać odpowiedni typ funkcji Synth Vocoder.
- 3 W zależności od wybranego typu Synth Vocoder należy dokonać edycji odpowiednich ustawień.

UWAGA

Przed ustawieniem parametrów funkcji Synth Vocoder w tym miejscu należy sprawdzić, czy mikrofon jest prawidłowo podłączony (patrz Podręcznik użytkownika) i czy ustawienia są prawidłowo wyregulowane (patrz Podręcznik operacji zaawansowanych, str. 120).



■ Harmony

Umożliwia edytowanie parametrów funkcji Synth Vocoder.

1	Harmony On/Off	Włącza lub wyłącza funkcję Synth Vocoder. Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [VOCAL HARMONY] na panelu.
2	Carrier	Umożliwia wybór dźwięku instrumentu, który będzie wykorzystywany jako źródło (nośnik) dla funkcji Synth Vocoder. (Nośnik służy jako podstawowy dźwięk, na który nakładany jest wokale).
3	Song Ch	Jeśli ten parametr jest ustawiony na wartość od 1 do 16, dane dotyczące dźwięków (odtwarzanych z utworu na tym instrumencie lub z podłączonego komputera) z danego kanału będą wykorzystywane do sterowania harmonią. Jeśli ten parametr jest ustawiony w pozycji „Off”, sterowanie harmonią za pomocą danych utworu jest wyłączone.
4	Part	Po ustawieniu opcji „Mute” (Wyciszenie) kanał wybrany powyżej (do sterowania harmonią) jest wyciszony (wyłączony) podczas odtwarzania utworu, co umożliwia wyłączenie sterowania za pomocą określonych kanałów.
5	Keyboard	<ul style="list-style-type: none"> • Off: komunikaty nutowe generowane za pomocą klawiatury nie mają wpływu na harmonię. • Upper: harmonią sterują dźwięki grane na prawo od punktu podziału (po lewej stronie). • Lower: harmonią sterują dźwięki grane na lewo od punktu podziału (po lewej stronie). <p>UWAGA W przypadku zastosowania ustawień dotyczących gry na klawiaturze i danych utworu ustawienia te są zestawiane w celu kontrolowania harmonii.</p>
6	Vocoder	<ul style="list-style-type: none"> • Attack: określa czas narastania dźwięku Synth Vocoder. Im wyższa wartość, tym wolniejsze narastanie dźwięku. • Release: określa czas wyciszania dźwięku Synth Vocoder. Im wyższa wartość, tym wolniejsze opadanie dźwięku.

7	Formant	<ul style="list-style-type: none"> • Shift: określa wartość (w BPF), o jaką zmieniana jest wartość częstotliwości odcięcia filtrów BPF (dla opcji Inst Input). Za pomocą tego parametru można zmienić brzmienie dźwięku z efektem Vocoder. • Offset: umożliwia precyzyjne dostosowanie częstotliwości odcięcia wszystkich filtrów BPF (dla opcji Inst Input). Za pomocą tego parametru można precyzyjnie dostosować brzmienie dźwięku z efektem Vocoder. 	
8	Detail Setting	Carrier	<ul style="list-style-type: none"> • Volume: określa poziom nośnika dla dźwięku Synth Vocoder. • Noise: określa poziom szumu przesyłanego do funkcji Synth Vocoder. Można to wykorzystać do podkreślenia dźwięków syczących i spółgłosek zwarto-wybuchowych oraz nadania im bardziej wyrazistych cech mowy. • Octave: określa ustawienie oktawy nośnika dla dźwięku Synth Vocoder.
		HPF (High Pass Filter)	<ul style="list-style-type: none"> • Freq (Frequency): określa częstotliwość odcięcia HPF dla dźwięku z mikrofonu. Ustawienie tej wartości na niską powoduje uzyskanie minimalnie przetworzonego dźwięku wejściowego, tj. zbliżonego do oryginału. Ustawienie wyższych wartości powoduje wzmocnienie dźwięków spółgłoskowych i dźwięków syczących o wyższej częstotliwości (dzięki czemu słowa są łatwiejsze do zrozumienia). • Level: określa poziom natężenia dźwięku z mikrofonu emitowanego przez filtr HPF.
		BPF1 – 10 (Band Pass Filter)	<p>Określa każde wzmocnienie wyjściowe filtra BPF 1–10 dla opcji Inst Input (gra na klawiaturze). BPF 1 odpowiada najniższemu formantowi, podczas gdy BPF 10 odpowiada najwyższemu formantowi.</p> <p>UWAGA W zależności od ustawień może dojść do wystąpienia sprzężenia zwrotnego (pisku) mikrofonu. Należy zachować ostrożność zwłaszcza podczas zwiększania wartości.</p>

■ Effect (Efekt)

Umożliwia edytowanie parametrów związanych z efektami zastosowanymi do dźwięków Synth Vocoder.

9	Effect On/Off	Włącza lub wyłącza efekty stosowane do dźwięków Synth Vocoder.
10	Type	Służy do wyboru typu efektu dla dźwięków Synth Vocoder. Można również edytować szczegółowe parametry wybranego typu. Więcej szczegółowych informacji można znaleźć w zeszycie Data List (lista „Vocal Effect Type List” dla typów Synth Vocoder Effect i lista „Vocal Harmony Parameter List” dla parametrów Synth Vocoder Effect) dostępnym na stronie internetowej.
11	Depth	Reguluje głębokość efektu mającego zastosowanie do całego dźwięku Synth Vocoder.
12	Reverb	Reguluje głębokość opcji Reverb (Pogłos) mającej zastosowanie do dźwięków z mikrofonu. Ustawienie wprowadzone w tym miejscu jest równoważne ustawieniu dokonanemu w oknie Mixer (str. 135).
13	Chorus	Reguluje głębokość opcji Chorus (Chór) mającej zastosowanie do dźwięków z mikrofonu. Ustawienie wprowadzone w tym miejscu jest równoważne ustawieniu dokonanemu w oknie Mixer (str. 135).

4 Dotknąć przycisku (Zapisz) i zapisać edytowane ustawienia jako własny typ Synth Vocoder.

Łącznie można zapisać sześćdziesiąt typów (Synth Vocoder i Vocal Harmony). Aby w przyszłości łatwiej było je przywołać, należy nadać im opisową nazwę odpowiadającą ustawieniom.

NOTYFIKACJA

Ustawienia w tym miejscu zostaną utracone, jeśli przed dokonaniem ich zapisu dojdzie do wyłączenia zasilania instrumentu.

UWAGA

Aby zapisać ustawienia Synth Vocoder na dysku flash USB, należy zapisać je jako plik User Effect. W tym celu w oknie wywoływanym po wybraniu kolejno [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → strona 2/2 należy dotknąć przycisku [Save] dla pliku „User Effect”, aby zapisać ustawienia (str. 166).

Zawartość rozdziału

Edycja parametrów filtra (Filter)	129
Edycja parametrów korektora (EQ)	130
Edycja parametrów efektu (Effect)	133
• Edycja i zapisywanie ustawień efektu	134
Edycja parametrów efektów (Chorus/Reverb)	135
• Edycja i zapisywanie ustawień Chorus/Reverb	135
Edycja ustawień panoramy stereofonicznej / głośności (Pan/Volume)	135
Edycja ustawień kompresora głównego (Compressor)	136
Schemat blokowy	137

Podręcznik użytkownika omawia podstawową procedurę korzystania z funkcji miksera. Niniejszy podręcznik operacji zaawansowanych zawiera bardziej szczegółowe informacje na temat każdego okna (lub funkcji) okna miksera wywoływanego po wybraniu kolejno [MENU] → [Mixer].

Zakładki wyboru partii od „Panel” do „Song” w górnej części wyświetlacza miksera umożliwiają dostosowanie dźwięku dla każdej odpowiedniej partii, podczas gdy „Master” umożliwia ogólne dostosowanie dźwięku dla całego instrumentu.

UWAGA

Po wybraniu utworu audio nie można ustawić parametrów związanych z partią utworu ani kanałami.

UWAGA

Pokręta i suwaki pojawiają się na wyświetlaczach ustawień tylko wtedy, gdy odpowiednie parametry są dostępne.

Aby zyskać wizualną orientację w przepływie sygnału i konfiguracji miksera, zapoznać się ze schematem blokowym na stronie str. 137.

Edycja parametrów filtra (Filter)

Ta funkcja modyfikuje charakterystykę tonalną (jasność itp.) dźwięku poprzez odcięcie wyjścia określonej części częstotliwości dźwięku. Funkcja ta nie jest dostępna po wybraniu opcji „Master” spośród zakładek w górnej części ekranu miksera.



Resonance	Umożliwia dostosowanie efektu Resonance (Rezonans) (str. 54) dla każdej partii. Można go użyć w połączeniu z parametrem „Cutoff”, aby nadać dźwiękowi dodatkowy charakter.
Cutoff	Określa jasność dźwięku dla każdej partii poprzez dostosowanie częstotliwości odcięcia. (str. 54).

Edycja parametrów korektora (EQ)

Korektor (zwany także „EQ”) to procesor dźwięku, który dzieli widmo częstotliwości na wiele pasm, które mogą być wzmacniane lub wycinane w zależności od potrzeb, aby dostosować ogólną charakterystykę częstotliwościową. Zakładki wyboru partii od „Panel” do „Song” w górnej części wyświetlacza miksera umożliwiają dostosowanie korektora dla każdej odpowiedniej partii, podczas gdy „Master” umożliwia ogólne dostosowanie korektora dla całego instrumentu.

■ Partia korektora (gdy wybrana jest jedna z zakładek „Panel” do „Song”)



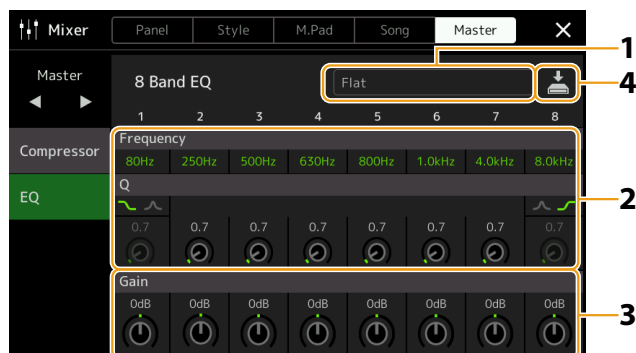
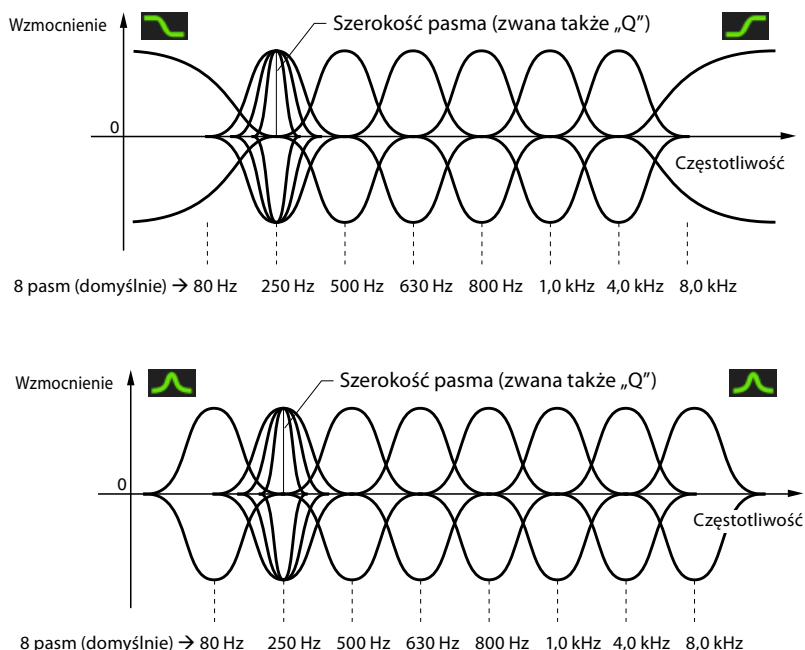
High	Zwiększa lub zmniejsza wysokie pasmo korektora dla każdej partii.
Low	Zwiększa lub zmniejsza niskie pasmo korektora dla każdej partii.

■ Master EQ (po wybraniu zakładki „Master”)

Instrument ten wyposażono w wysokiej jakości ośmiopasmowy cyfrowy korektor dźwięku. Dzięki tej funkcji na wyjściu instrumentu można zastosować końcowy efekt – kontrolę tonu. W oknie „Master” można wybrać jeden z dziewięciu wstępnie ustawionych typów korektora. Użytkownik może nawet tworzyć własne ustawienia korektora, dostosowując pasma częstotliwości i zapisując ustawienia w jednym z 30 typów User Master EQ.

UWAGA

Korektora Master EQ nie można zastosować do utworu audio, wejścia audio przez gniazda AUX IN ani dźwięku metronomu.



1 Wybrać żądany typ korektora do edycji.

- **Flat:** płaskie ustawienia korektora. Wzmocnienie każdej częstotliwości jest ustawione na 0 dB.
- **Mellow:** subtelne i łagodne ustawienia korektora, w których pasma wysokich częstotliwości są nieznacznie zredukowane.
- **Bright:** ustawienie korektora podnoszące poziom wysokich częstotliwości i wprowadzające „jaśniejszą” barwę dźwięku.
- **Loudness:** wyraźne ustawienia korektora, w których podkreślone są zarówno dźwięki o niskiej, jak i wysokiej częstotliwości. To dobry wybór dla muzyki w szybkim tempie.
- **Powerful:** ustawienie korektora „Powerful” to takie, w którym wszystkie dźwięki częstotliwości są podkreślone. Może to być wykorzystane do wzmocnienia muzyki podczas imprez itp.
- **HS7, HS8, STAGEPAS 600, STAGEPAS 1k mkII:** są to optymalne ustawienia korektora dla wyjścia do każdego produktu o tej samej nazwie.
- **User1-30:** własne ustawienia użytkownika dla korektora zapisane w kroku 4.

2 Dostosowanie Q (szerokości pasma) i częstotliwości środkowej każdego pasma.

Dostępny zakres częstotliwości jest inny dla każdego pasma. Im wyższa wartość Q, tym węższe pasmo przenoszenia. W przypadku skrajnego lewego i prawego pasma:

- można wybrać typ korektora (Peak/Dip, Shelving). Charakterystykę każdego typu opisano powyżej.
- Q można regulować tylko po wybraniu typu opcji Peak/Dip.

3 Dostosować poziom wzmocnienia, aby wzmocnić lub wyciąć dowolne z ośmiu pasm zależnie od potrzeb.

4 Dotknąć ikony  (Zapisz), aby zapisać ustawienia jako typ Master EQ użytkownika.

Można utworzyć i zapisać maksymalnie dwa typy ustawień korektora.

NOTYFIKACJA

Ustawienia zostaną utracone, jeśli przed dokonaniem ich zapisu dojdzie do wyłączenia zasilania instrumentu.

UWAGA

Aby zapisać ustawienia Master EQ na dysku flash USB, należy zapisać je jako plik User Effect. W tym celu w oknie wywoływanym po wybraniu kolejno [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → strona 2/2 należy dotknąć przycisku [Save] dla pliku „User Effect”, aby zapisać ustawienia (str. 166).

Edycja parametrów efektu (Effect)

Ten instrument oferuje następujące bloki efektów.

- **Efekt systemowy (Chorus, Reverb):** efekty te są stosowane do całego brzmienia tego instrumentu. Dla każdej partii można dostosować głębokość efektu systemowego. Można ustawić tę wartość w oknie „Chorus/Reverb”. (str. 135).
- **Insertion Effect 1–28:** efekty te są stosowane tylko do określonej partii. Dla każdego z tych efektów można wybrać typ efektu specjalnie dla żądanej partii (na przykład Distortion, który zostanie zastosowany tylko do partii gitarowej).
- **Variation Effect:** blok ten może być używany zarówno jako efekty systemowe, jak i opcje efektu Insertion, a użytkownik może przełączać się między nimi.

W tej sekcji opisano ustawienia związane z efektami Insertion i Variation w oknie tego efektu. To okno nie jest dostępne, gdy w górnej części ekranu miksera wybrana jest zakładka „Master”.



Efekt Insertion	<p>Umożliwia przypisanie żądanego typu efektu Insertion dla każdej partii poprzez dotknięcie obszaru nad każdym pokrętkiem. Stopień zastosowania każdego efektu można regulować za pomocą pokręteł. Jeśli użytkownik chce przypisać każdy z efektów Insertion do określonej partii i wybrać typ efektu, dotknąć przycisku [Assign Part Setting] w prawym górnym rogu tego obszaru i wprowadzić niezbędne ustawienia w oknie. Możliwe do przypisania partie dla każdego efektu Insertion są następujące:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Efekt Insertion 1–19: partie klawiatury, kanały utworów 1–16 • Efekt Insertion 20: mikrofon, kanały utworów 1–16 • Efekt Insertion 21–28: partie stylu (z wyjątkiem partii audio dla stylu audio)
Efekt Variation	<p>Dotknąć opcji [Insertion] lub [System], aby przełączyć połączenie efektu między efektem Insertion i efektem systemowym, a następnie dotknąć prawego końca tego wiersza, aby wybrać żądany typ efektu. Po wybraniu opcji „System” efekt ten jest stosowany do wszystkich partii utworu i stylu jako efekt systemowy. Po wybraniu opcji „Insertion” efekt ten jest stosowany tylko do określonej części utworu/stylu. Aby dostosować stopień, w jakim efekt jest stosowany, użyć pokrętła każdej partii.</p> <p>UWAGA Funkcja ta nie jest dostępna, gdy w górnej części ekranu miksera wybrana jest zakładka „Panel”.</p>

Edycja i zapisywanie ustawień efektu

Można edytować ustawienia efektów systemowych (Chorus, Reverb), efektów Insertion i efektu Variation. Zmiany można zapisać jako typ efektu użytkownika.

- 1 W oknie miksera dotknąć nazwy typu efektu, aby wywołać okno ustawień efektu.



- 2 Wybrać kategorię i typ efektu, a następnie dostosować wartość parametru za pomocą kontrolerów w oknie.
- 3 W razie potrzeby dotknąć przycisku [Detail], aby wywołać okno parametrów efektu i wprowadzić dodatkowe ustawienia.

Dostępne parametry różnią się w zależności od typu efektu.

UWAGA

Parametry wyszarzone nie mogą być edytowane.

- 4 Dotknąć ikony  (Zapisz), aby zapisać ustawienia jako typ efektu użytkownika.

Dla każdego bloku efektów Reverb, Chorus i Variation można zapisać maksymalnie trzy typy efektów, natomiast dla sekcji efektów Insertion można maksymalnie trzydzieści typów efektów.

NOTYFIKACJA

Ustawienia zostaną utracone, jeśli przed dokonaniem ich zapisu dojdzie do wyłączenia zasilania instrumentu.

UWAGA

Aby zapisać ustawienia efektu na dysku flash USB, należy zapisać je jako plik User Effect. W tym celu w oknie wywoływanym po wybraniu kolejno [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → strona 2/2 należy dotknąć przycisku [Save] dla pliku „User Effect”, aby zapisać ustawienia (str. 166).

Edycja parametrów efektów (Chorus/Reverb)

Chorus i Reverb to efekty systemowe, które są stosowane do wszystkich dźwięków wydawanych przez instrument. Nie są dostępne, gdy w górnej części ekranu miksera wybrana jest zakładka „Master”.



Chorus	Dotknąć nazwy typu Chorus w prawym górnym rogu tego wiersza, aby wybrać żądany typ Chorus. Po dokonaniu wyboru powrócić do okna miksera, a następnie użyć każdego pokrętki, aby dostosować głębokość efektu Chorus dla każdej części.
Reverb	Dotknąć nazwy typu Reverb w prawym górnym rogu tego wiersza, aby wybrać żądany typ Reverb. Po dokonaniu wyboru powrócić do okna miksera, a następnie użyć każdego pokrętki, aby dostosować głębokość efektu Reverb dla każdej części.

UWAGA

Aby uzyskać szczegółowe informacje na temat typów Chorus i Reverb, zapoznać się z zeszytem Data List (Effect Type List) (Lista danych (Lista typów efektów)) w witrynie internetowej.

Edycja i zapisywanie ustawień Chorus/Reverb

Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania okna „Effect” (str. 133).

Edycja ustawień panoramy stereofonicznej / głośności (Pan/Volume)

Dla każdej partii można dostosować panoramę (pozycję stereo dźwięku) i głośność. To okno nie jest dostępne, gdy w górnej części ekranu miksera wybrana jest zakładka „Master”.



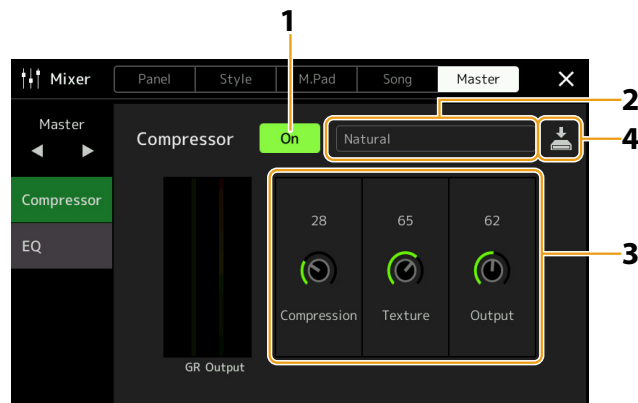
❶	Pan	Określa pozycję stereofoniczną każdej partii (kanału).
❷	Volume	Określa poziom każdej partii lub kanału, zapewniając precyzyjną kontrolę nad równowagą wszystkich partii.

Edycja ustawień kompresora głównego (Compressor)

Kompresor jest efektem używanym do limitowania i kompresowania dynamiki (ograniczania/zwiększania dynamiki) sygnału audio. W przypadku sygnałów o dużym zróżnicowaniu dynamiki, np. partii wokalnych lub gitarowych, kompresor „ścięśnia” zakres dynamiki, powodując, że cichsze fragmenty zyskują na głośności, a głośniejsze – łagodnieją. Jeśli kompresor jest używany w celu podniesienia ogólnego poziomu dynamiki, powoduje, że dźwięk staje się mocniejszy oraz bardziej zwarty i wyrazisty. Instrument ten wyposażono w kompresor główny (Master Compressor), który jest stosowany do całego brzmienia tego instrumentu. Chociaż dostępne są gotowe ustawienia kompresora głównego, można również tworzyć i zapisywać własne ustawienia tej funkcji, dostosowując odpowiednie parametry. Ten ekran jest dostępny tylko po wybraniu zakładki „Master” w górnej części okna miksera.

UWAGA

Funkcji kompresora głównego nie można zastosować do utworu audio, wejścia audio przez gniazda AUX IN ani dźwięku metronomu.



1 Ustawić Compressor na „On” (Wł.).

2 Wybrać typ funkcji Master Compressor, jaki ma być edytowany.

- **Natural:** naturalne ustawienia funkcji Compressor, w przypadku których efekt jest umiarkowanie wyraźny.
- **Rich:** bogate ustawienia funkcji Compressor, które pozwalają wydobyć charakterystykę instrumentu w sposób optymalny. Jest to dobre rozwiązanie do podkreślania instrumentów akustycznych, muzyki jazzowej itp.
- **Punchy:** mocno przesadzone ustawienia funkcji Compressor. Przydatne do podkreślania muzyki rockowej.
- **Electronic:** ustawienia funkcji Compressor, które pozwalają wydobyć w sposób optymalny charakterystykę elektronicznej muzyki tanecznej.
- **Loud:** wysoka wartość ustawień funkcji Compressor. Jest to dobre rozwiązanie w przypadku podkreślania energicznej muzyki, takiej jak rock czy gospel.
- **User1–5:** własne ustawienia użytkownika dla funkcji Compressor zapisane w kroku 4.

3 Edycja parametrów związanych z funkcją Master Compressor.

Compression	Parametry takie jak Threshold, Ratio i Soft Knee (które są dostępne w powszechnie używanych funkcjach Compressor) są zmieniane jednocześnie, umożliwiając umiarkowaną kompresję dźwięku.
Texture	Dodaje naturalne właściwości do efektu. Im większa wartość, tym lżejszy efekt. UWAGA Zmiany łatwiej można usłyszeć w połączeniu z opcjami „Compression” i „Output”.
Output	Określanie poziomu wyjściowego.

Wskaźnik „GR” ukazuje redukcję wzmacnienia (skompresowany poziom), podczas gdy „Output” pokazuje poziom wyjściowy zgodnie z dźwiękiem instrumentu w czasie rzeczywistym.

4 Dotknąć ikony (Zapisz), aby zapisać ustawienia jako typ Master Compressor użytkownika.

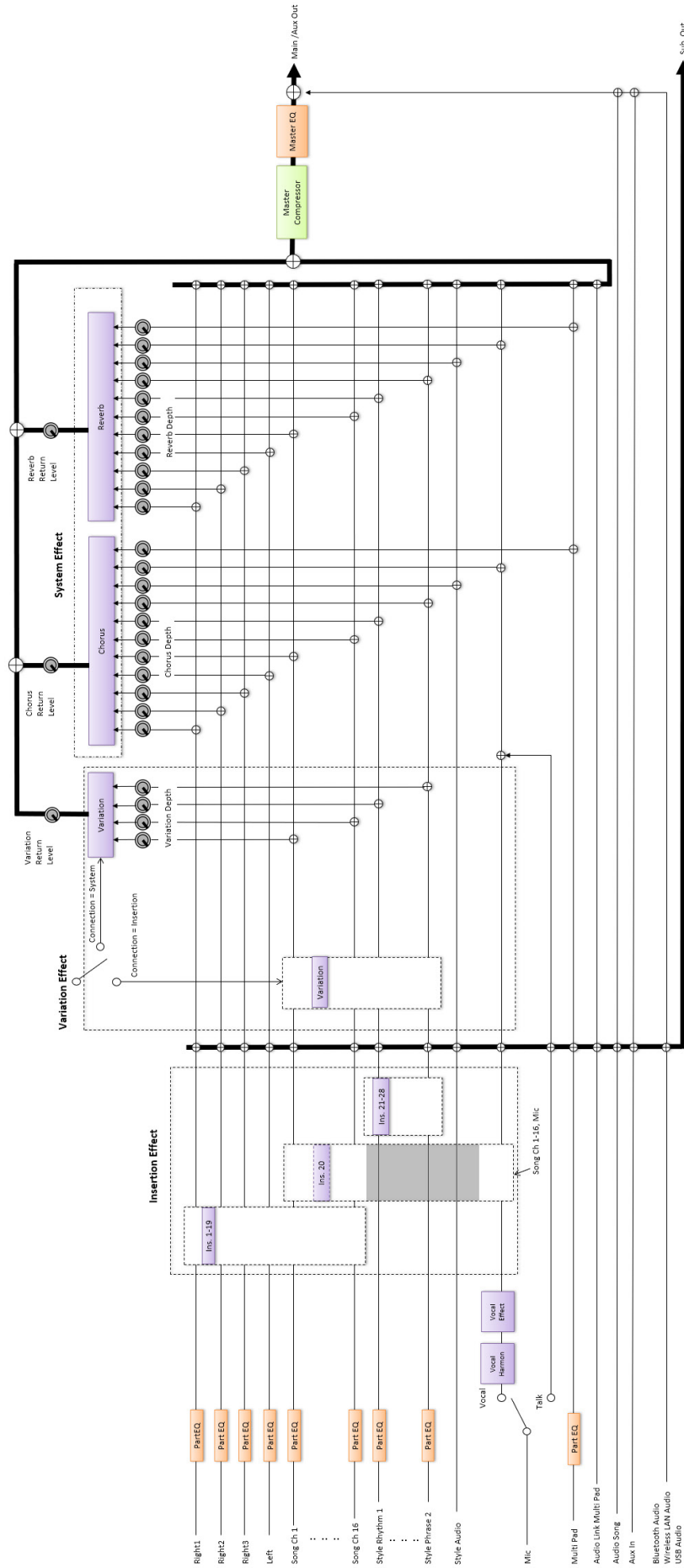
Można utworzyć i zapisać do pięciu typów Master Compressor.

NOTYFIKACJA

Ustawienia zostaną utracone, jeśli przed dokonaniem ich zapisu dojdzie do wyłączenia zasilania instrumentu.

UWAGA

Aby zapisać ustawienia Master Compressor na dysku flash USB, należy zapisać je jako plik User Effect. W tym celu w oknie wywołanym po wybraniu kolejno [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → strona 2/2 należy dotknąć przycisku [Save] dla pliku „User Effect”, aby zapisać ustawienia (str. 166).



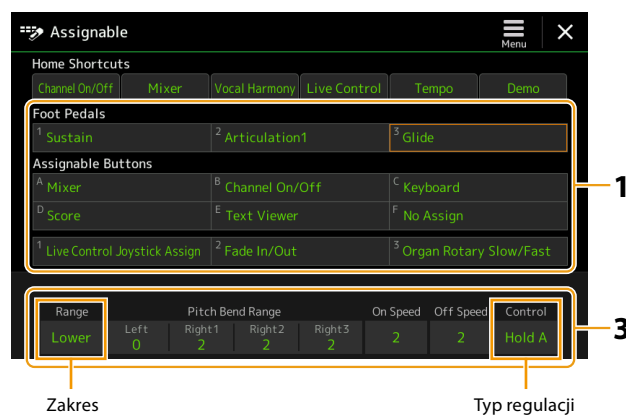
Zawartość rozdziału

Przypisywanie określonych funkcji do pedałów i przycisków panelu (możliwość przypisania).....	138
• Możliwe do przypisania funkcje.....	139
Edytowanie typów przypisania pokręteł, suwaków i joysticka funkcji Live Control (Live Control).....	145
• Możliwe do przypisania funkcje.....	146

Przypisywanie określonych funkcji do pedałów i przycisków panelu (możliwość przypisania)

Do pedałów podłączonych do gniazd ASSIGNABLE FOOT PEDAL oraz przycisków ASSIGNABLE [A–F] i [1–3] można przypisywać różne funkcje.

Okno operacyjne można wywołać po wybraniu kolejno [MENU] → [Assignable].



1 Dotknąć, aby wybrać żądany pedał lub przycisk.

Ponowne dotknięcie powoduje wywołanie listy funkcji.

UWAGA

Jak opisano w podręczniku użytkownika, skróty można również przypisać do przycisków ASSIGNABLE. W szczególności skróty następujących funkcji można przypisać tylko do przycisków ASSIGNABLE.

- Regist Bank Information (Informacje o banku rejestracyjnym)
- Regist Bank Edit (Edycja informacji o banku rejestracyjnym)
- Style Information (Informacje o stylach)
- Multi Pad Edit (Edycja Multi Pad)

2 Wybrać funkcję pedału lub przycisku.

Informacje na temat poszczególnych funkcji można znaleźć na stronach 139 – 144.

UWAGA

Do pedału można także przypisać inne funkcje – Voice Guide Controller (Funkcje kontrolera brzmienia) (str. 164), Punch In/Out of Song (Punkt wejścia/wyjścia utworu) (str. 83) i Registration Sequence (Sekwencja rejestracyjna) (str. 114). Po przypisaniu wielu funkcji do pedału obowiązuje następująca kolejność: Voice Guide Controller (Funkcje kontrolera brzmienia) → Punch In/Out of Song (Punkt wejścia/wyjścia utworu) → Registration Sequence (Sekwencja rejestracyjna) → Przypisywane tu funkcje


3 Dokonać niezbędnych ustawień wybranej funkcji widocznej w dolnej części okna.

Można wprowadzić szczegółowe ustawienia wybranej funkcji, takie jak partie, na które funkcja ma wpływ itp. Aby zmienić nazwę funkcji wyświetlaną w wyskakującym oknie, dotknąć przycisku [Rename] i wprowadzić żądaną nazwę. Można użyć maksymalnie 50 znaków.

4 W razie potrzeby ustawić biegunowość pedału, dotykając przycisku (Menu).

W zależności od pedału podłączonego do instrumentu może on działać w odwrotny sposób (tj. jego naciśnięcie nie daje żadnego efektu, ale zwolnienie już tak). W takim przypadku należy użyć tego ustawienia, aby odwrócić biegunowość.

Ukrywanie okna wyskakującego po naciśnięciu przycisków ASSIGNABLE (Przypisywane funkcje)

Po naciśnięciu jednego z przycisków ASSIGNABLE (Przypisywane funkcje) wyświetlane jest wyskakujące okno wyświetlające przypisany stan funkcji. Można także ustawić ukrywanie okna wyskakującego. Aby to zrobić, dotknąć przycisku  (Menu) na wyświetlaczu Assignable (Przypisywane funkcje), a następnie ustawić wartość parametru „Popup Window” (Okno wyskakujące) na Off (Wył.).

Możliwe do przypisania funkcje

Na poniższej liście „P” oznacza pedały, „A” oznacza przyciski ASSIGNABLE. Funkcje oznaczone znakiem „O” są dostępne dla odpowiadających im pedałów lub przycisków.

- W przypadku funkcji oznaczonych symbolem „*” używać wyłącznie kontrolera nożnego; przełącznik nożny nie zapewnia prawidłowego działania.
- W przypadku funkcji oznaczonych słowem „Range” (Zakres) można ustawić zakres sterowania spośród następujących.
 - Pełny: Min. – Środek – Maks.
 - Góra: Środek – Maks.
 - Dół: Środek – Min.
- W przypadku funkcji oznaczonych jako „Control Type” (Typ kontroli), tylko wtedy, gdy pedał został przypisany, można w razie potrzeby wybrać zachowanie pedału spośród poniższych. Niektóre funkcje charakteryzują się specyficznymi zachowaniami, które opisano oddzielnie.
 - Toggle: Włącza/wyłącza za każdym naciśnięciem.
 - Hold A: Włącza funkcję i utrzymuje ją w stanie aktywnym podczas przytrzymywania.
 - Hold B: Wyłącza funkcję i utrzymuje ją w stanie nieaktywnym podczas przytrzymywania.

UWAGA













Można wprowadzić szczegółowe ustawienia każdej funkcji w dolnej części okna Assignable, na przykład, na które partie będzie miała wpływ funkcja itp. (dostępne elementy różnią się w zależności od charakteru danej funkcji).

Funkcje			Przypisywanie	
Kategoria	Funkcja	Opis	P	A
Voice (Brzmienie)	Articulation 1–3	Gdy używane jest brzmienie Super Articulation z efektem odpowiadającym tej funkcji, można włączyć efekt za pomocą kontrolera, do którego przypisana jest ta funkcja.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Volume*	Umożliwia sterowanie głośnością za pomocą kontrolera nożnego.	<input type="radio"/>	-
	Sustain (Control Type)	Sterowanie przedłużaniem dźwięków. Po naciśnięciu i przytrzymaniu kontrolera, do którego przypisana jest ta funkcja, wszystkie nuty grane na klawiaturze mają dłuższy czas trwania. Zwolnienie pedału powoduje natychmiastowe zatrzymanie (stłumienie) wszystkich podtrzymywanych dźwięków.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Panel Sustain On/Off	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [SUSTAIN].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Sostenuto (Control Type)	Sterowanie efektem Sostenuto. Jeśli użytkownik zagra nutę lub akord na klawiaturze i naciśnie kontroler, do którego przypisana jest ta funkcja, przytrzymując nuty, granie nuty będzie trwać tak długo, jak długo kontroler będzie przytrzymywany. Ale kolejne dźwięki nie będą przedłużane. Umożliwia to na przykład podtrzymywanie akordu, podczas gdy inne nuty są grane staccato. UWAGA Funkcja ta nie ma wpływu na brzmienia Organ Flutes ani niektóre brzmienia Super Articulation.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Soft (Control Type)	Sterowanie efektem Soft. Naciśnięcie kontrolera, do którego przypisana jest ta funkcja, zmniejsza głośność i zmienia barwę odtwarzanych nut. Efekt ten jest dostępny tylko w przypadku niektórych odpowiednich brzmień.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Funkcje			Przypisywanie	
Kategoria	Funkcja	Opis	P	A
Voice	Glide (Range, Control Type)	Po naciśnięciu kontrolera, do którego przypisana jest ta funkcja, wysokość dźwięku zmienia się, a następnie powraca do zwykłego poziomu po zwolnieniu kontrolera. W dolnej części okna można wprowadzić następujące ustawienia. <ul style="list-style-type: none"> • Pitch Bend Range (Left, Right1/2/3): określa zakres podciągania wysokości dźwięku dla każdej partii klawiatury, na którą ma wpływ przesuwanie kontrolera. Zakres wynosi od „0” do „12”, a każdy krok odpowiada jednemu półtonowi. UWAGA Ustawienie zakresu Pitch Bend jest wspólne dla wszystkich kontrolerów związanych z Pitch Bend. <ul style="list-style-type: none"> • On Speed: określa dynamikę zmiany wysokości dźwięku przy naciśnięciu kontrolera. • Off Speed: określa dynamikę zmiany wysokości dźwięku przy zwolnieniu kontrolera. 	○	○
	Mono/Poly (Control Type)	Przełącza brzmienie z monofonicznego na polifoniczne. UWAGA Ta funkcja ma następujące specyficzne zachowania dla poniższych typów sterowania pedału nożnego. <ul style="list-style-type: none"> • Toggle: przełączanie między trybami Mono/Poly • Hold A: przytrzymanie włącza tryb Mono. • Hold B: przytrzymanie włącza tryb Poly. 	○	○
	Portamento (Control Type)	Efekt Portamento (płynne przemieszczanie się między nutami) można uzyskać za pomocą kontrolera, do którego przypisana jest ta funkcja. Efekt ten jest generowany, gdy dźwięki grane są w stylu legato, czyli dany dźwięk jest grany, gdy jeszcze jest przytrzymywany poprzedni dźwięk. Czas działania efektu Portamento może być również regulowany w oknie Voice Edit (str. 49). W dolnej części okna funkcję można włączać i wyłączać dla każdej partii klawiatury. UWAGA Ta funkcja wpływa tylko na niektóre brzmienia, zwłaszcza brzmienie syntezatora i niektóre brzmienia basu. Nie wpłynie to na żadne z brzmień Organ Flutes, Super Articulation 2 i tylko na niektóre brzmienia Super Articulation, nawet jeśli funkcja została przypisana do kontrolera.	○	○
	Portamento Time*	Sterowanie parametrem czasu efektu Portamento odbywa się za pomocą kontrolera nożnego. Informacje na temat funkcji Portamento Time, patrz str. 41.	○	-
	Vel. Sens. for Portamento Time* (Range)	Kontroluje czułość dynamiki opcji Portamento Time każdej partii klawiatury. Więcej informacji: str. 51.	○	-
	Pitch Bend* (Range, Control Type)	Funkcja ta pozwala podwyższać lub obniżać wysokość dźwięków za pomocą pedału. Efekt działania pedału może być ustalony niezależnie dla każdej z partii klawiatury. U dołu tego okna można wprowadzić następujące ustawienia. <ul style="list-style-type: none"> • Pitch Bend Range (Left, Right1/2/3): określa zakres podciągania wysokości dźwięku dla każdej partii klawiatury, na którą ma wpływ przesuwanie kontrolera. Zakres wynosi od „0” do „12”, a każdy krok odpowiada jednemu półtonowi. UWAGA Ustawienie zakresu Pitch Bend jest wspólne dla wszystkich kontrolerów związanych z Pitch Bend.	○	-
	Modulation (+), (-)*	Funkcja ta dodaje efekt Vibrato i inne efekty do dźwięków granych na klawiaturze.	○	-
	Modulation (+), (-) Alt (Control Type)	Jest to niewielka odmiana powyższej opcji Modulation, w której efekty (kształt fali) mogą być naprzemiennie włączane/wyłączane.	○	○
	Initial Touch On/Off (Control Type)	Włącza/wyłącza ustawienie Initial Touch każdej partii klawiatury w oknie klawiatury.	○	○

Funkcje			Przypisywanie	
Kategoria	Funkcja	Opis	P	A
Voice	Left Hold On/Off (Control Type)	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [LEFT HOLD].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Pedal Control (Wah)*	Funkcja ta dodaje efekt Wah-wah do dźwięków granych na klawiaturze. UWAGA Efekt można zastosować tylko do określonych brzmień.	<input type="radio"/>	-
	Organ Rotary Slow/Fast (Control Type)	Przełącza dynamikę opcji Rotary Speaker (str. 56) między „Slow” i „Fast”. UWAGA Ta funkcja ma następujące specyficzne zachowania dla poniższych typów sterowania pedału nożnego. • Toggle: przełącza opcje szybko/wolno • Hold A: szybko • Hold B: wolno	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Kbd Harmony/Arpeggio On/Off (Control Type)	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [HARMONY/ARPEGGIO] na panelu instrumentu.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Arpeggio Hold (Control Type)	Gdy ta funkcja jest włączona, gra techniką Arpeggio jest kontynuowana nawet po zwolnieniu klawiatury, a następnie zostaje przerwana po wyłączeniu tej funkcji. Sprawdzić, czy wybrano jeden z typów Arpeggio, a przycisk [HARMONY/ARPEGGIO] jest włączony.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Registration	Registration Memory	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku REGISTRATION MEMORY [MEMORY].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Registration Memory 1–10	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków REGISTRATION MEMORY [1]–[10].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Registration Sequence +/-	Powoduje przesuwanie do przodu / do tyłu wartości Registration Sequence. UWAGA Jeśli użytkownik chce używać pedału, ustawić opcję „Pedal Control” w oknie Registration Sequence (str. 114).	-	<input type="radio"/>
	Registration Bank +/-	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków REGIST BANK [+]/[-].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Registration Freeze On/Off	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [On]/[Off] (Wł./Wył.) w oknie Registration Freeze (str. 113).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Registration Sequence On/Off	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania [On]/[Off] (Wł./Wył.) w oknie Registration Sequence (str. 114).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Live Control	Live Control Knob Assign	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [KNOB ASSIGN] (przypisanie pokrętki).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Live Control Slider Assign	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [SLIDER ASSIGN] (przypisanie suwaka).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Live Control Joystick Assign	Przełącza kolejno typy przypisania joysticka (1–3). Szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć w podręczniku użytkownika.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Live Control Joystick Hold On/Off (Control Type)	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [JOYSTICK HOLD].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Live Control Reset Value	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania [Reset Value] w oknie Live Control (str. 145). Przywraca wartości wszystkich funkcji przypisywanych funkcji Live Control.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Chord Looper	Chord Looper On/Off	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku CHORD LOOPER [ON/OFF].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Chord Looper Rec/Stop	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku CHORD LOOPER [REC/STOP].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Funkcje			Przypisywanie	
Kategoria	Funkcja	Opis	P	A
Style	Style Start/Stop	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku STYLE CONTROL [START/STOP].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Synchro Start On/Off	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [SYNC START].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Synchro Stop On/Off	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [SYNC STOP].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Intro 1–3	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków INTRO [I]–[III].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Main A–D	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków MAIN VARIATION [A]–[D].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Fill Down	Funkcja ta umożliwia zagranie frazy przejściowej (fill-in), po której natychmiast jest odtwarzana sekcja Main przypisana do najbliższego przycisku po lewej stronie.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Fill Self	Funkcja ta umożliwia zagranie frazy przejściowej.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Fill Break	Funkcja ta umożliwia zagranie frazy przejściowej.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Fill Up	Funkcja ta umożliwia zagranie frazy przejściowej (fill-in), po której natychmiast jest odtwarzana sekcja Main przypisana do najbliższego przycisku po prawej stronie.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Ending 1–3	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków ENDING/rit. [I]–[III].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Acmp On/Off	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [ACMP].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	OTS Link On/Off	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [OTS LINK].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Auto Fill In On/Off	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [AUTO FILL IN].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Half Bar Fill In (Control Type)	Gdy funkcja ta jest włączona, zmiana sekcji stylu w pierwszym takcie bieżącej sekcji powoduje rozpoczęcie następnej sekcji od środka z automatycznym zagranieniem frazy przejściowej. UWAGA Funkcja ta nie działa po wybraniu stylu audio.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Fade In/Out	Włącza i wyłącza funkcję Fade In/Fade w celu grania stylów, utworów MIDI itp. U dołu tego okna można ustawić następujące parametry. • Fade In Time: określa czas potrzebny do wzmocnienia głośności stylu/utworu lub przejścia od poziomu minimalnego do maksymalnego (zakres od 0 do 20 sekund). • Fade Out Time: określa czas potrzebny do wyciszenia stylu/ utworu lub przejścia od poziomu maksymalnego do minimalnego (zakres od 0 do 20 sekund). • Fade Out Hold Time: określa czas utrzymywania poziomu głośności 0 po zastosowaniu wyciszenia (zakres od 0 do 5 sekund).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Fingered/Fingered On Bass	Pedał przełącza pomiędzy trybami „Fingered” i „Fingered On Bass” (str. 9).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bass Hold (Control Type)	Gdy funkcja ta jest włączona, podstawa basowa stylu zostanie zachowana, nawet jeśli akord zostanie zmieniony w trakcie odtwarzania stylu. UWAGA Jeśli tryb palcowania akordów jest ustawiony na „All Full Keyboard”, funkcja nie działa.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
One Touch Setting 1–4	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków ONE TOUCH SETTING [1]–[4].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
One Touch Setting +/-	Przywołuje następne/poprzednie ustawienie One Touch Setting.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Multi Pad	Multi Pad 1–4	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków MULTI PAD CONTROL [1]–[4].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Multi Pad Select	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku MULTI PAD CONTROL [SELECT, SYNC START].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Multi Pad Stop	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków MULTI PAD CONTROL [STOP].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

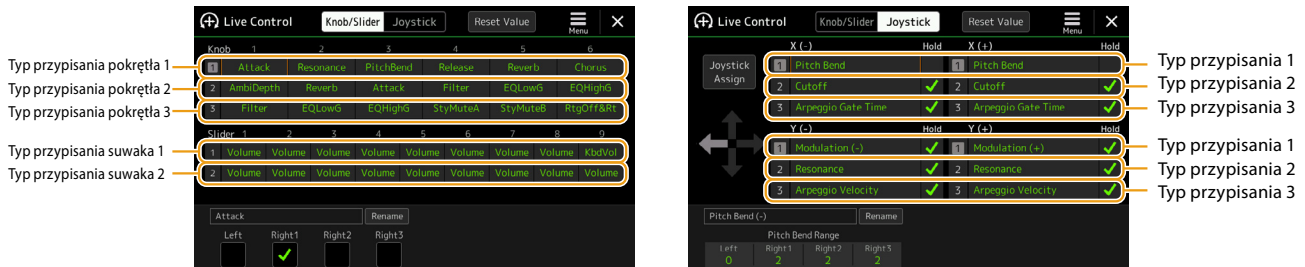
Funkcje			Przypisywanie	
Kategoria	Funkcja	Opis	P	A
Song	Song A Play/Pause	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku SONG A [PLAY/PAUSE].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song A Previous	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku SONG A [PREV].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song A Next	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku SONG A [NEXT].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song A Single Repeat On/Off	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku SONG A  (Powtórz) w oknie Song Playback trybu odtwarzania Dual.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song A Vocal Cancel On/Off	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku SONG A Audio  (Anuluj wokół) w oknie Song Playback trybu odtwarzania Dual.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song A Time Stretch* (Range)	Steruje ustawieniem opcji SONG A Audio  100% (Czas rozciągania) na ekranie odtwarzania utworu za pomocą sterownika nożnego.	<input type="radio"/>	-
	Song A Pitch Shift* (Range)	Steruje ustawieniem opcji SONG A Audio  (Zmiana wysokości dźwięku) na ekranie odtwarzania utworu za pomocą sterownika nożnego.	<input type="radio"/>	-
	Song A A-B Repeat	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku SONG A Audio  (Powtórz A-B) w oknie Song Playback trybu odtwarzania Dual.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song B Play/Pause	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku SONG B [PLAY/PAUSE].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song B Previous	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku SONG B [PREV].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song B Next	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku SONG B [NEXT].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song B Single Repeat On/Off	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku SONG B  (Powtórz) w oknie Song Playback trybu odtwarzania Dual.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song B Vocal Cancel On/Off	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku SONG B Audio  (Anuluj wokół) w oknie Song Playback trybu odtwarzania Dual.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song B Time Stretch* (Range)	Steruje ustawieniem opcji SONG B Audio  100% (Czas rozciągania) na ekranie odtwarzania utworu za pomocą sterownika nożnego.	<input type="radio"/>	-
	Song B Pitch Shift* (Range)	Steruje ustawieniem opcji SONG B Audio  (Zmiana wysokości dźwięku) na ekranie odtwarzania utworu za pomocą sterownika nożnego.	<input type="radio"/>	-
	Song B A-B Repeat	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku SONG B Audio  (Powtórz A-B) w oknie Song Playback trybu odtwarzania Dual.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song MIDI Synchro Start On/Off	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku  (Sync Start) w oknie Song Playback trybu odtwarzania Dual.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song MIDI Position Memorize On/Off	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku Song Position [M] w oknie Song Playback trybu odtwarzania Dual.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song MIDI Position Marker 1-4	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku Song Position [1]-[4] w oknie Song Playback trybu odtwarzania Dual.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song MIDI Position Loop On/Off	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku Song Position [Loop] w oknie Song Playback trybu odtwarzania Dual.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song List Shuffle On/Off	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku  (Shuffle) w oknie odtwarzania utworów w trybie listy utworów (str. 70).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Score Page +/-	W czasie gdy odtwarzanie utworu jest zatrzymane, możliwe jest podejście następnej/poprzedniej strony zapisu nutowego (tylko jednej).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Lyrics Page +/-	W czasie gdy odtwarzanie utworu jest zatrzymane, możliwe jest podejście następnej/poprzedniej strony słów utworu (tylko jednej).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Text Viewer Page +/-	Możliwe jest podejście następnej/poprzedniej strony tekstu (tylko jednej).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Funkcje			Przypisywanie	
Kategoria	Funkcja	Opis	P	A
Mic	Talk On/Off	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [TALK].	○	○
	VH Harmony On/Off (Control Type)	Włączanie i wyłączanie funkcji „Harmony” w oknie Vocal Harmony (str. 123)	○	○
	VH Effect On/Off (Control Type)	Włączanie i wyłączanie opcji „Effect” w oknie Vocal Harmony (str. 126).	○	○
Overall	Part On/Off	Włączanie/wyłączanie żądanych partii jednocześnie.	○	○
	Insertion Effect On/Off (Control Type)	Włączanie lub wyłączanie efektu Insertion (str. 133).	○	○
	Metronome On/Off	Włączanie lub wyłączanie metronomu.	○	○
	Tempo +/-	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków TEMPO [+]/[-].	○	○
	Reset/Tap Tempo	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków [TAP TEMPO].	○	○
	Master Tempo* (Range)	Umożliwia zmianę tempa wybranego aktualnie stylu lub utworu. Dostępne są różne zakresy tempa w zależności od wybranego stylu/ utworu. Funkcja działa tak samo, jak „Tempo (Master Tempo)” opcji Live Control (str. 145).	○	-
	Style Tempo Lock/Reset	Naciśnięcie kontrolera, do którego przypisana jest ta funkcja, powoduje zmianę ustawienia „Tempo” w oknie ustawień stylu z „Reset” na „Lock”. Ponowne naciśnięcie przywraca ustawienie „Reset”. Aby uzyskać szczegółowe informacje na temat funkcji Style Change Behavior „Tempo” (Zachowanie zmiany stylu „Tempo”), patrz str. 12.	○	○
	Style Tempo Hold/Reset	Naciśnięcie pedału lub przycisku powoduje zmianę ustawienia „Tempo” na w oknie ustawień stylu z „Reset” na „Hold”. Ponowne naciśnięcie przywraca ustawienie „Reset”. Aby uzyskać szczegółowe informacje na temat funkcji Style Change Behavior (Zachowanie zmiany stylu), patrz str. 12.	○	○
	Transpose +/-	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków TRANSPOSE [+]/[-].	○	○
	Upper Octave +/-	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków UPPER OCTAVE [+]/[-].	○	○
	Scale Tune Quick Setting	Pozwala na bezpośrednie dokonanie ustawienia Sub Scale (str. 43). Naciskając kontroler, do którego przypisana jest ta funkcja, naciśnięcie żądane przyciski, a następnie zwolnić kontroler. Spowoduje to włączenie Sub Scale z wprowadzonymi klawiszami ustawionymi na -50 centów. Aby zwolnić ustawienie Sub Scale, ponownie naciśnięcie kontroler, a następnie zwolnić go bez naciskania jakichkolwiek przycisków.	○	○
	Scale Tune Bypass On/Off	Funkcja analogiczna do opcji [Bypass] w oknie Scale Tune (str. 43). Tymczasowo wyłącza wszystkie ustawienia skalowania strojenia (Scale Tune). Pozwala to usłyszeć dźwięk do celów porównawczych.	○	○
	Percussion	Pedał gra instrument perkusyjny wybrany w dolnej części tego okna (lub w oknie wywoływanym przez dotknięcie opcji „Kit”, „Category” lub „Instrument”). W oknie Drum Kit Instrument Selection można też wybrać instrument za pomocą klawiatury. UWAGA Po wybraniu instrumentu perkusyjnego poprzez naciśnięcie klawisza na klawiaturze dynamika prędkość, z jaką naciskany jest klawisz, określa głośność perkusji.	○	-
	Voice Guide On/Off	Włącza i wyłącza funkcję Voice Guide (str. 164).	○	○
No Assign	Nie przypisano funkcji.	-	○	

Edytowanie typów przypisania pokręteł, suwaków i joysticka funkcji Live Control (Live Control)

Konfiguracje funkcji dla pokręteł lub suwaków funkcji Live Control (zwane „typami przypisania”) można dowolnie zmieniać, korzystając z różnych opcji.

Okno operacyjne można wywołać po wybraniu kolejno [MENU] → [Live Control].



1 Dotknąć [Knob/Slider] lub [Joystick] w oknie, aby wybrać żądany kontroler do skonfigurowania.

2 Dotknąć, aby wybrać żądane pokrętło, suwak lub osie joysticka.

Ponowne dotknięcie powoduje wywołanie listy funkcji.

3 Wybrać funkcję żądanego pokręteła, suwaka lub osi joysticka.

Informacje na temat poszczególnych funkcji można znaleźć na stronach 146–148.

UWAGA

Typu przypisania suwaka „Balance” nie można edytować; zawsze służy on do kontrolowania balansu głośności między partiami.

4 Dokonać niezbędnych ustawień wybranej funkcji widocznej w dolnej części okna.

Można wprowadzić szczegółowe ustawienia wybranej funkcji, takie jak partie, na które funkcja ma wpływ itp.


W przypadku joysticka znaczniki wyboru po prawej stronie każdego elementu określają, czy przycisk JOYSTICK HOLD będzie miał wpływ na odpowiednie elementy.

Aby zmienić nazwę funkcji wyświetlaną w widoku Live Control (okno podrzędne) lub w wyskakującym oknie Joystick, dotknąć przycisku [Rename] i wprowadzić żądaną nazwę. Można użyć maksymalnie dziewięciu znaków.

Wyświetlanie wyskakującego okna, gdy używany jest joystick

Domyślnie wyskakujące okno Joystick, które wyświetla stan parametru, jest wyświetlane tylko po naciśnięciu przycisku, do którego przypisano opcję „Live Control Joystick Assign”.

Można jednak ustawić wyskakujące okno tak, aby było wyświetlane również wtedy, gdy używany jest joystick.

W tym celu dotknąć  (Menu) w oknie Live Control, a następnie ustawić opcję „Joystick Pop-up” jako aktywną.

Przywraca wartości wszystkich funkcji przypisywanych funkcji Live Control

Dotknięcie opcji [Reset Value] w górnej części okna funkcji Live Control umożliwia zresetowanie wszystkich ustawień wartości funkcji, które można przypisać do pokręteł, suwaków i joysticka do domyślnych wartości fabrycznych.

UWAGA

W przypadku joysticka można zresetować wartość funkcji przypisanej do poszczególnych osi. W tym celu nacisnąć przycisk, do którego przypisano funkcję „Live Control Joystick Assign”, aby wywołać okno Joystick Pop-up, a następnie dotknąć przycisku [Reset] na wskaźniku żądanej funkcji.

Możliwe do przypisania funkcje

UWAGA

Można wprowadzić szczegółowe ustawienia każdej funkcji w dolnej części ekranu Live Control, na przykład, na które partie będzie miała wpływ funkcja itp. (elementy są zależne od charakteru danej funkcji).

Kategoria	Funkcja	Opis
Mixer	Volume	Kontroluje głośność wybranych partii lub kanałów.
	VolRatio (Volume Ratio)	Kontroluje głośność wybranych partii nie jako wartość bezwzględną, ale jako proporcję. Zakres to 0–100–200%.
	KbdVol (Keyboard Volume)	Służy do regulacji głośności wszystkich partii klawiatury. Umożliwia wygodne modyfikowanie głośności poszczególnych partii klawiatury w optymalnej równowadze z pozostałymi partiami (utwór MIDI, styl, sekwencje Multi Pad itd.).
	Balance	Służy do regulacji balansu głośności między partiami A i B. W wyskakującym oknie wywoływanym za pomocą opcji [Balance Setting] na dole okna można wybrać, które partie należą do A, a które do B.
	RatioBal (Ratio Balance)	Służy do regulacji balansu głośności między partiami A i B. W wyskakującym oknie wywoływanym za pomocą opcji [Balance Setting] na dole okna można wybrać, które partie należą do A, a które do B.
	Pan	Określa pozycję stereo (panoramę) dla wybranych partii.
	Reverb	Umożliwia regulację głębi pogłosu dla wybranych partii.
	Chorus	Umożliwia regulację głębi efektu Chorus dla wybranych partii.
	Rev&Cho (Reverb & Chorus)	Umożliwia regulację głębi pogłosu i efektu Chorus jednocześnie dla wybranych partii.
	InsEffect (Insertion Effect Depth)	Umożliwia regulację głębi efektu Insertion dla wybranych partii.
	EQHighG (EQ High Gain)	Uwypukla lub tłumi wysokie pasmo korektora brzmienia w wybranych partiach.
	EQLowG (EQ Low Gain)	Uwypukla lub tłumi niskie pasmo korektora brzmienia w wybranych partiach.
	Cutoff	Dostosowuje częstotliwość odcięcia filtra w wybranych partiach.
	Resonance	Dostosowuje rezonans filtra w wybranych partiach.
	Cut&Reso (Cutoff & Resonance)	Dostosowuje częstotliwość odcięcia i rezonans filtra w wybranych partiach.
Filter	Dostosowuje takie parametry, jak częstotliwość odcięcia i rezonans filtra w wybranych partiach. Jednak parametry nie zmieniają się jednolicie, a są specjalnie zaprogramowane do indywidualnej zmiany w celu uzyskania optymalnego dźwięku, co pozwala filtrować dźwięk i uzyskać jak najlepsze rezultaty muzyczne.	
Voice	Attack	Umożliwia regulację długości czasu osiągnięcia przez brzmienie wybranych partii maksymalnego poziomu głośności po naciśnięciu klawisza. UWAGA Niektóre brzmienia (np. Piano czy E. Piano) mogą nie reagować na to ustawienie.
	Decay	Umożliwia regulację czasu, po jakim wybrana partia osiągnie poziom podtrzymania po osiągnięciu maksymalnego poziomu.
	Release	Umożliwia regulację długości czasu wyciszania brzmienia wybranych partii po zwolnieniu klawisza.
	Atk&Dec (Attack & Decay)	Umożliwia regulację zarówno czasu narastania, jak i czasu opadania w wybranych partiach.
	Atk&Rel (Attack & Release)	Umożliwia regulację zarówno czasu narastania, jak i czasu zwalniania w wybranych partiach.

Kategoria	Funkcja	Opis
Voice	Mod(+), Mod (-) (Modulation (+), Modulation (-))	Funkcja ta dodaje efekt Vibrato i inne efekty do dźwięków granych na klawiaturze.
	Tuning	Określa wysokość dźwięku wybranych partii klawiatury.
	Octave	Określa w oktawach zakres zmian wysokości tonu dla wybranych partii klawiatury.
	PitchBend	Umożliwia podciąganie wysokości dźwięków w górę lub w dół za pomocą kontrolera, do którego przypisana jest ta funkcja. Efekt działania pedału może być ustalony niezależnie dla każdej z partii klawiatury. U dołu tego okna można wprowadzić następujące ustawienia. <ul style="list-style-type: none"> • Pitch Bend Range (Left, Right1–3): określa zakres podciągania wysokości dźwięku dla każdej partii klawiatury, na którą ma wpływ poruszanie kontrolerem. Zakres wynosi od „0” do „12”, a każdy krok odpowiada jednemu półtonowi. Ustawienie tej funkcji jest wspólne dla wszystkich powiązanych kontrolerów. <p>UWAGA W przypadku przypisania tej funkcji do wielu kontrolerów obowiązywać będzie wynik ostatniej operacji.</p>
	PBRange (Pitch Bend Range)	Określa wysokość dźwięku (str. 140) dla wybranych partii klawiatury.
	PortaTime (Portamento Time)	Określa wartość Portamento Time (str. 41) dla wybranych partii klawiatury.
	VelPTSens (Vel. Sens. for Portamento Time)	Kontroluje czułość dynamiki opcji Portamento Time każdej partii klawiatury. Więcej informacji: str. 51.
	FMDetune (FM Voice Detune)	Kontroluje wartością Detune dla brzmienia FM. Więcej informacji: str. 55.
	FMSpread (FM Voice Spread)	Kontroluje wartością Spread dla brzmienia FM. Więcej informacji: str. 55.
Harmony/ Arpeggio	HrmArpVol (Kbd Harmony/Arpeggio Volume)	Pozwala regulować głośność funkcji Keyboard Harmony lub Arpeggio.
	ArpVel (Arpeggio Velocity)	Umożliwia regulację szybkość każdej nuty Arpeggio. Wartość w widoku Live Control jest podana w procentach wartości domyślnej dla każdego typu Arpeggio.
	ArpGateT (Arpeggio Gate Time)	Umożliwia regulację długości każdej nuty Arpeggio. Wartość w widoku Live Control jest podana w procentach wartości domyślnej dla każdego typu Arpeggio.
	ArpUnitM (Arpeggio Unit Multiply)	Umożliwia regulację szybkości Arpeggio. Wartość w widoku Live Control jest podana w procentach wartości domyślnej dla każdego typu Arpeggio.
Style	AmbiDepth (Ambience Depth)	Kontroluje balans Wet/Dry części rytmicznych odtwarzanego stylu.
	DynCtrl (Dynamics Control)	Kontroluje dynamikę odtwarzania stylu. Zmienia to intensywność odtwarzania stylu, a nie tylko głośność.
	RtgRate (Style Retrigger Rate)	Umożliwia regulację długości wyzwania stylu. W widoku Live Control jest to oznaczone liczbami 1, 2, 4, 8, 16 lub 32 wskazującymi długość nut. Pierwsza partia bieżącego stylu jest powtarzana w określonej długości.
	RtgOnOff (Style Retrigger On/Off)	Włącza i wyłącza funkcję wyzwania stylu. Gdy opcja ta jest włączona, podczas odtwarzania akordu powtarzana jest określona długość pierwszej części bieżącego stylu. <p>UWAGA Funkcja Style Retrigger (Wyzwalanie stylu) jest stosowana tylko do głównej sekcji stylu.</p>
	RtgOff&Rt (Style Retrigger On/Off & Rate)	Umożliwia włączanie/wyłączanie funkcji Style Retrigger (Wyzwalanie stylu) i regulowanie czasu jej działania. Obrócenie pokrętelem do końca w lewo powoduje wyłączenie tej funkcji, a obracanie nim w prawo – włączenie jej i skracanie długości powtarzanego fragmentu.

Kategoria	Funkcja	Opis
Style	StyMuteA (Style Track Mute A)	Umożliwia włączanie/wyłączanie odtwarzania kanałów stylu. Obrócenie pokrętleń do końca w lewo (lub przesunięcie suwaka do samego dołu) powoduje włączenie tylko kanału Rhythm 2 i wyłączenie pozostałych. Obracanie pokrętleń w prawo (lub przesunięcie suwaka w prawo) od tego miejsca powoduje włączanie kanałów w następującej kolejności: Rhythm 1, Bass, Chord 1, Chord 2, Pad, Phrase 1 i Phrase 2. Gdy pokrętło znajdzie się w skrajnym prawym położeniu, będą włączone wszystkie kanały (lub gdy suwak dojdzie do samej góry).
	StyMuteB (Style Track Mute B)	Umożliwia włączanie/wyłączanie odtwarzania kanałów stylu. Obrócenie pokrętleń do końca w lewo (lub przesunięcie suwaka do samego dołu) powoduje włączenie tylko kanału Chord 1 i wyłączenie pozostałych. Obracanie pokrętleń w prawo (lub przesunięcie suwaka w prawo) od tego miejsca powoduje włączanie kanałów w następującej kolejności: Chord 2, Bass, Phrase 1 i Phrase 2, Rhythm 1, Rhythm 2. Gdy pokrętło znajdzie się w skrajnym prawym położeniu, będą włączone wszystkie kanały (lub gdy suwak dojdzie do samej góry).
Mic	VHBalance (VH Harmony Balance)	Ustawia balans między głosem prowadzącym a dźwiękiem harmonizującym. Aby uzyskać szczegółowe informacje, patrz Harmony „Balance” na stronie str. 125 .
	VHEffect (VH Effect To Lead)	Umożliwia regulowanie głębi efektu Vocal Harmony na dźwięku prowadzącym.
Overall	Tempo (Master Tempo)	Umożliwia zmianę tempa wybranego aktualnie stylu lub utworu. Dostępne są różne zakresy tempa w zależności od wybranego stylu/utworu.
	--- (No Assign)	Nie przypisano funkcji.

Zawartość rozdziału

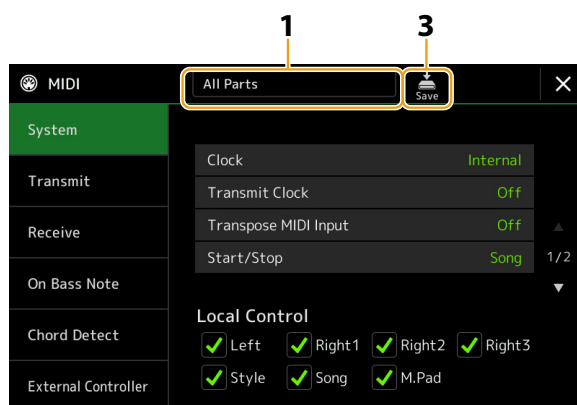
Podstawowa procedura ustawień MIDI	149
System – ustawienia systemowe MIDI.....	151
Transmit (Wysyłanie) – ustawienia kanałów transmisyjnych MIDI	152
Receive (Odbiór) – ustawienia kanałów odbiorczych MIDI	153
On Bass Note (Podstawa basowa) – ustawianie podstawy basowej do odtwarzania stylu przez MIDI.....	154
Chord Detect (Rozpoznawanie typu akordu) – ustawianie akordu do odtwarzania stylu przez MIDI.....	154
Kontroler zewnętrzny – ustawienia kontrolera MIDI	155
• Funkcje, które reagują na ciągle wartości wejściowe.....	156
• Funkcje, które reagują na wartości wejściowe On/Off (Włączanie/Wyłączanie)	157

Podstawowa procedura ustawień MIDI

W tym rozdziale opisano związane z MIDI ustawienia instrumentu. Instrument dysponuje zestawem dziesięciu zaprogramowanych szablonów, które umożliwiają szybkie i proste skonfigurowanie instrumentu tak, aby dostosować jego ustawienia do oprogramowania MIDI lub zewnętrznego urządzenia MIDI.

Możliwe jest edytowanie tych zaprogramowanych szablonów i ich zapisanie do pliku jako szablony własne. Można także zapisać, który szablon ma być używany do Registration Memory (Pamięć rejestracyjna), by wygodnie go przywoływać.

Okno operacyjne można wywołać po wybraniu kolejno [MENU] → [MIDI].



1 Dotknąć pola (na górze ekranu), a następnie wybrać wstępnie zaprogramowany szablon MIDI.

Jeśli oryginalny szablon MIDI został już utworzony i zapisany w pliku (jak w krokach 2 i 3 poniżej), można także wybrać ten szablon z zakładki User (Użytkownik).

Szczegółowe informacje dotyczące wstępnie zaprogramowanych szablonów MIDI: [str. 150](#).

2 W razie potrzeby edytować parametry MIDI na podstawie szablonu MIDI wybranego w kroku 1 w odpowiednim oknie ustawień.

Okno	Opis	Strony
System	Ustawianie parametrów systemowych MIDI.	151
Transmit	Ustawianie parametrów MIDI Transmission (Wysyłanie danych MIDI).	152
Receive	Ustawianie parametrów MIDI Reception (Odbiór danych MIDI).	153
On Bass Note	Wybór kanałów MIDI, z których dane MIDI pochodzące z zewnętrznego urządzenia MIDI będą wykorzystywane do wykrywania podstawy basowej odtwarzanego Stylu.	154
Chord Detect	Wybór kanałów MIDI, z których dane MIDI pochodzące z zewnętrznego urządzenia MIDI będą wykorzystywane do wykrywania typu akordu odtwarzanego Stylu.	154
External Controller	Wybór funkcji przypisanej do podłączonego kontrolera MIDI.	155

3 Po zakończeniu edycji w każdym oknie dotknąć przycisku (Zapisz), aby zapisać ustawienia MIDI jako własny szablon MIDI.

■ Wstępnie zaprogramowane szablony MIDI

All Parts	Przesyłane są wszystkie partie, w tym partie klawiatury (Right 1–3 oraz Left), z wyjątkiem partii utworu.
Keyboard & Style	Zasadniczo działa tak samo, jak „All Parts”, z wyjątkiem sposobu obsługi partii klawiatury. Partie prawej ręki są oznaczone jako „Upper” (Górna) zamiast oznaczeń Main i Layer, a partia lewej ręki – jako „Lower” (Dolna).
Master Keyboard1, 2	W takim ustawieniu instrument pełni funkcję głównej klawiatury („master”), czyli służy do grania i sterowania podłączonymi generatorami brzmień lub innymi urządzeniami (takimi jak sekwencer czy komputer). Master KBD1 przekazuje komunikaty AT (After Touch), zaś Master KBD2 ich nie przekazuje (str. 152).
Clock External A	Odtwarzanie lub nagrywanie (Song (Utwór), Styl itp.) jest zsynchronizowane z zewnętrznym zegarem MIDI przez port MIDI A zamiast z wewnętrznym zegarem instrumentu. Szablonu tego należy używać do sterowania tempem (synchronizacją) z podłączonego urządzenia MIDI.
MIDI Accordion 1–4	Akordeony MIDI umożliwiają wysyłanie danych MIDI i sterowanie podłączonym modułem brzmieniowym z klawiatury i przycisków basowych/akordowych akordeonu. Szablony te umożliwiają sterowanie wykonaniem z klawiatury oraz odtwarzaniem Stylu z akordeonu MIDI. Wybrać szablon odpowiadający danemu akordeonowi MIDI w zależności od różnych ustawień odbierania (1–4).
MIDI Pedal1	Moduły pedałów MIDI pozwalają sterować podłączonymi generatorami brzmienia za pomocą pedałów, co jest bardzo wygodne w przypadku grania pojedynczych dźwięków partii basowych. Ten szablon umożliwi granie oraz kontrolowanie prymy akordu odtwarzanego Stylu za pomocą modułu pedału MIDI.
MIDI Pedal2	Ten szablon pozwala grać za pomocą modułu pedału MIDI basowe partie odtwarzanego Stylu.
MIDI OFF	Nie są wysyłane ani odbierane żadne sygnały MIDI.

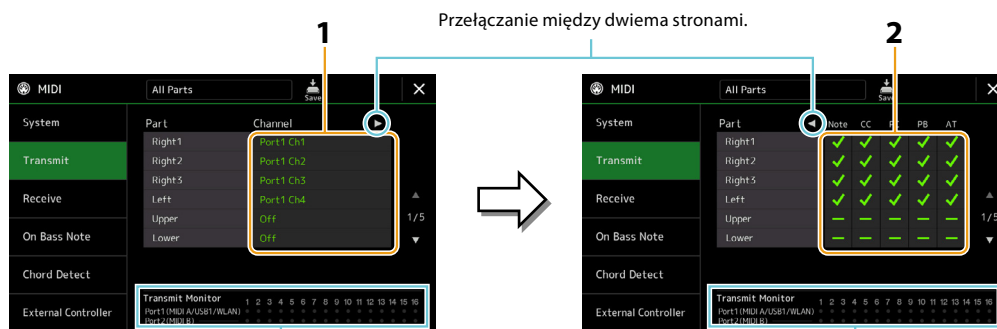
System – ustawienia systemowe MIDI

Te objaśnienia mają zastosowanie po wywołaniu okna „System” w kroku 2 (str. 150).

Clock	<p>Określa, czy instrument jest sterowany przez własny zegar wewnętrzny („Internal”), czy przez sygnał zegara MIDI („MIDI A”, „MIDI B”, „USB1”, „USB2” i „Wireless LAN”) pochodzący z urządzenia zewnętrznego. Standardowym ustawieniem zegara jest ustawienie „Internal” (Wewnętrzny), przy którym instrument używany jest samodzielnie lub jako klawiatura sterująca zewnętrznymi urządzeniami. Podczas pracy z instrumentem i zewnętrznym sekwencerem, komputerem MIDI lub innym urządzeniem MIDI może się okazać korzystne zsynchronizowanie instrumentu z tym urządzeniem – należy wtedy wybrać źródło sygnału zegara: „MIDI A”, „MIDI B”, „USB1”, „USB2” lub „Wireless LAN.” W takim przypadku należy się upewnić, że urządzenie zewnętrzne jest podłączone prawidłowo, czyli do złącza MIDI IN. Należy również sprawdzić, czy sygnał zegara MIDI jest odpowiednio przesyłany. Gdy instrument jest sterowany zewnętrznym urządzeniem („MIDI A”, „MIDI B”, „USB1”, „USB2” lub „Wireless LAN”), w oknie Tempo pojawia się wskazanie tempa jako „EXT.”</p> <p>UWAGA Jeśli ustawiony jest Clock (Zegar) inny niż „Internal” (Wewnętrzny), parametrami Style, Song (Utwór), Metronome i Tempo nie można sterować przy użyciu przycisków na tym instrumencie.</p> <p>UWAGA Opcja „Wireless LAN” jest wyświetlana tylko jeśli dostępna jest funkcja bezprzewodowej sieci LAN. Funkcja bezprzewodowej sieci LAN może nie być dostępna we wszystkich regionach.</p>	
Transmit Clock	<p>Parametr ten służy do włączania i wyłączania transmisji zegara MIDI (F8). Wartość „Off” oznacza, że nie są wysyłane impulsy zegara MIDI, jak również komunikaty START/STOP podczas odtwarzania stylów i utworów.</p>	
Transpose MIDI Input	<p>Parametr ten określa, czy ustawienia transpozycji instrumentu mają być stosowane do zdarzeń dźwięków odbieranych z urządzenia zewnętrznego za pośrednictwem MIDI.</p>	
Start/Stop	<p>Ustawienie tego parametru decyduje, czy przychodzące komunikaty FA (start) i FC (stop) mają wpływ na odtwarzanie zarówno utworu, jak i stylu.</p>	
Local Control	<p>Włącza i wyłącza funkcję Local Control (Sterowanie lokalne) w odniesieniu do każdej partii. Kiedy funkcja Local Control jest włączona („On”), klawiatura instrumentu kontroluje wbudowany moduł brzmieniowy, pozwalając na grę z wykorzystaniem wewnętrznych Voices (Brzmienia) za pomocą klawiatury. Po ustawieniu opcji Local na „Off” klawiatura i kontrolery są odłączone od modułu brzmieniowego instrumentu i naciskanie klawiszy ani korzystanie z kontrolerów nie powoduje generowania dźwięków. Pozwala to np. na wykorzystanie brzmień instrumentu do odtwarzania utworu z zewnętrznego sekwencera MIDI i użycie klawiatury do nagrywania nut przez zewnętrzny sekwencer lub do sterowania zewnętrznym modułem brzmieniowym.</p>	
System Exclusive Message	Transmit	<p>Parametr ten określa, czy komunikaty MIDI System Exclusive są z tego instrumentu wysyłane (On), czy nie (Off).</p>
	Receive	<p>Parametr ten określa, czy komunikaty MIDI System Exclusive są przez ten instrument rozpoznawane (On), czy nie (Off).</p>
Chord System Exclusive Message	Transmit	<p>Parametr ten określa, czy komunikaty MIDI Chord Exclusive (rozpoznawanie prymy i typu akordu) są z tego instrumentu wysyłane (On), czy nie (Off).</p>
	Receive	<p>Parametr ten określa, czy komunikaty MIDI Chord Exclusive (rozpoznawanie prymy i typu akordu) są przez ten instrument odbierane (On), czy nie (Off).</p>

Transmit (Wysyłanie) – ustawienia kanałów transmisyjnych MIDI

Te objaśnienia mają zastosowanie po wywołaniu okna „Transmit” w kroku 2 (str. 150). Parametr ten określa, który kanał MIDI jest wykorzystywany do każdej partii, gdy dane MIDI są przekazywane z instrumentu.



Gdy na kanałach zachodzi przesłanie danych, kropki odpowiadające każdemu z kanałów (1–16) migają krótko.

1 Dla każdej Partii wybrać MIDI Transmit Channel (Kanał wysyłania danych MIDI), przez który mają być przesyłane dane MIDI odpowiadającej partii.

Z wyjątkiem dwóch partii poniżej, konfiguracja partii jest taka sama, jak opisano w innych miejscach Podręcznika użytkownika.

- **Upper:** partia klawiatury grana na prawo od Split Point (Punkt podziału klawiatury) dla Voices (Brzmienia) (RIGHT 1, 2 i 3).
- **Lower:** partia klawiatury grana na lewo od Split Point (Punkt podziału klawiatury) dla Voices (Brzmienia). Na to ustawienie nie wpływa tryb (włączony lub wyłączony) przycisku [ACMP].

UWAGA

Jeśli do tego samego kanału transmisyjnego jest przypisanych kilka różnych partii, przesyłane komunikaty MIDI są scalane w jednym kanale, co może powodować nieoczekiwane szумы i zakłócenia w podłączonym urządzeniu MIDI.

UWAGA

Wstępnie ustawione utwory nie mogą być przesyłane nawet po wybraniu do transmisji odpowiednich kanałów utworu 1–16.

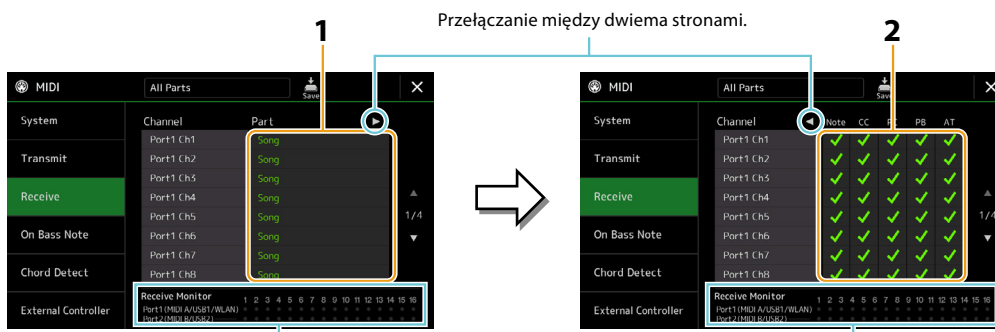
2 Dotknąć przycisku [▶], aby wywołać kolejną stronę, i wybrać komunikaty MIDI, które mają być wysyłane dla każdej Partii.

W oknie Transmit/Receive (Wysyłanie/Odbieranie) można wprowadzać ustawienia następujących komunikatów MIDI:

- **Note (Note events) (Zdarzenia dźwięków)**str. 96
- **CC (Control Change) (Zmiana sterowania)**str. 96
- **PC (Program Change) (Zmiana programu)**str. 96
- **PB (Pitch Bend) (Podciąganie tonu)**str. 96
- **AT (After Touch) (Po dotknięciu)**str. 96

Receive (Odbiór) – ustawienia kanałów odbiorczych MIDI

Te objaśnienia mają zastosowanie po wywołaniu okna „Receive” w kroku 2 (str. 150). Parametr ten określa, która partia jest używana do którego kanału MIDI, gdy dane MIDI są rozpoznawane przez instrument.



Gdy na kanałach zachodzi odbieranie danych, kropki odpowiadające każdemu z kanałów (1–16) migają krótko.

1 Dla każdego kanału (Channel) wybrać partię, do której mają być przesyłane dane MIDI z odpowiedniego kanału odbieranego z zewnętrznego urządzenia MIDI.

Przy podłączeniu przez USB instrument może obsługiwać dane MIDI z 32 kanałów (16 kanałów × 2 porty).

Z wyjątkiem dwóch partii poniżej, konfiguracja partii jest taka sama, jak opisano w innych miejscach Podręcznika użytkownika.

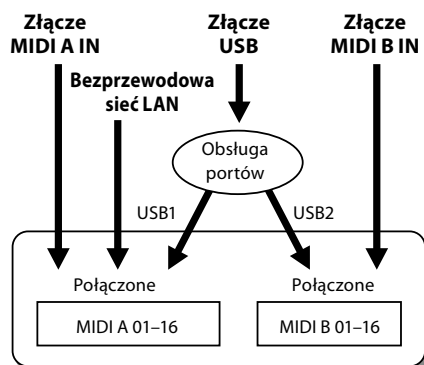
- **Keyboard:** odbierane komunikaty o dźwiękach sterują klawiaturą instrumentu.
- **Extra Part 1–5:** te pięć partii służy specjalnie do odbierania i odtwarzania danych MIDI. Partie te zwykle nie są używane przez sam instrument.

2 Dotknąć przycisku [▶], aby wywołać kolejną stronę, i wybrać komunikaty MIDI, które mają być odbierane dla każdego kanału.

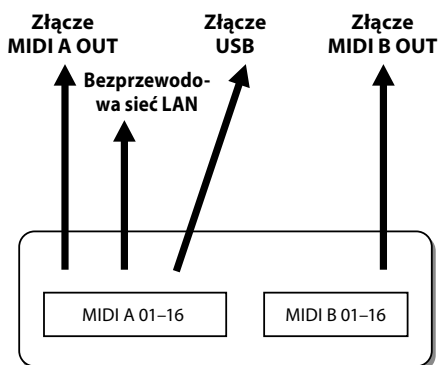
Odbieranie i wysyłanie danych MIDI za pośrednictwem złączy USB, Wireless LAN i MIDI

Złącza MIDI, Wireless LAN oraz [USB TO HOST] mogą być użyte do wysyłania i odbierania danych na 32 kanałach MIDI (16 kanałów × 2 porty). Relacje między tymi złączami ilustrują poniższe rysunki:

• Odbiór danych MIDI



• Wysyłanie danych MIDI

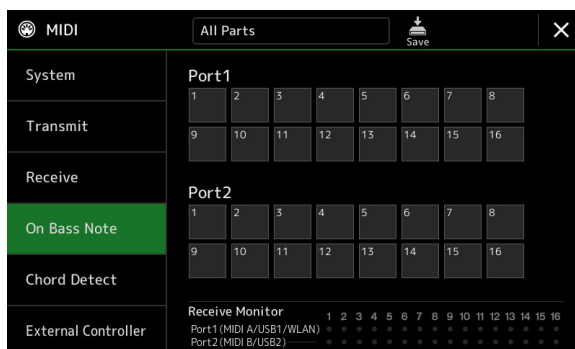


UWAGA

Funkcja bezprzewodowej sieci LAN może nie być dostępna we wszystkich regionach.

On Bass Note (Podstawa basowa) – ustawianie podstawy basowej do odtwarzania stylu przez MIDI

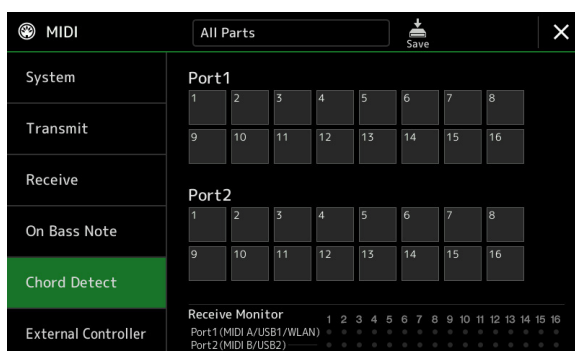
Te objaśnienia mają zastosowanie po wywołaniu okna „On Bass Note” w kroku 2 (str. 150). Ustawienia te umożliwiają określenie podstawy basowej dla odtwarzania stylu zgodnie z danymi przesyłanymi przez MIDI. Komunikaty włączania/wyłączania nuty otrzymywane przez kanały ustawione jako włączone są rozpoznawane jako basowe podstawy akordów w odtwarzanym stylu. Podstawa basowa będzie rozpoznawana niezależnie od ustawień [ACMP] i Split Point (Punkt podziału). Gdy jednocześnie kilka kanałów jest ustawionych jako włączone, podstawa basowa jest rozpoznawana na podstawie scalonych danych MIDI odbieranych za pośrednictwem tych kanałów.



Dotknąć odpowiedniego numeru kanału, by wprowadzić znacznik. Dotknąć ponownie w tym samym miejscu, by usunąć znacznik.

Chord Detect (Rozpoznawanie typu akordu) – ustawianie akordu do odtwarzania stylu przez MIDI

Te objaśnienia mają zastosowanie po wywołaniu okna „Chord Detect” w kroku 2 (str. 150). Ustawienia te umożliwiają określenie typu akordu dla odtwarzania stylu zgodnie z danymi przesyłanymi przez MIDI. Komunikaty włączania/wyłączania nuty otrzymywane przez kanały ustawione jako włączone są rozpoznawane jako nuty pozwalające rozpoznać akordy w odtwarzanym stylu. Akordy, które mają być rozpoznane, zależą od typu palcowania. Typy akordów będą rozpoznawane niezależnie od ustawień [ACMP] i punktu podziału. Gdy jednocześnie kilka kanałów jest ustawionych jako włączone, typ akordu jest rozpoznawany na podstawie scalonych danych MIDI odbieranych za pośrednictwem tych kanałów.

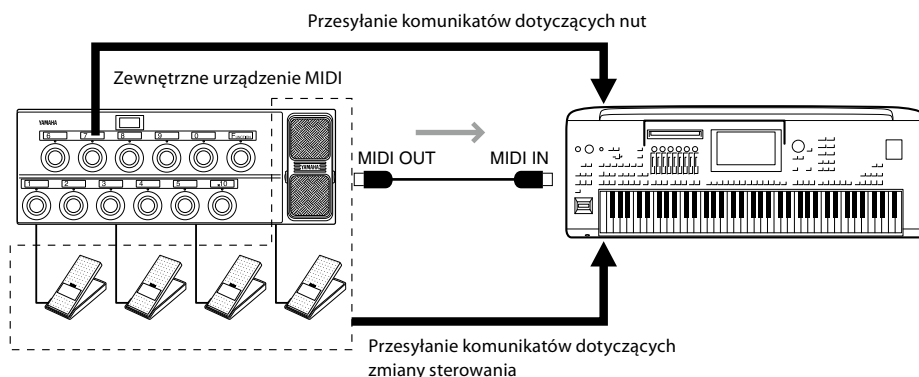


Dotknąć odpowiedniego numeru kanału, by wprowadzić znacznik. Dotknąć ponownie w tym samym miejscu, by usunąć znacznik.

Kontroler zewnętrzny – ustawienia kontrolera MIDI

Te objaśnienia mają zastosowanie po wywołaniu okna „External Controller” (Kontroler zewnętrzny) w kroku 2 (str. 150). Podłączenie odpowiedniego urządzenia zewnętrznego MIDI (takiego jak kontroler nożny MIDI, komputer, sekwencer czy klawiatura sterująca) do instrumentu Genos2 umożliwia wygodne sterowanie wieloma operacjami i funkcjami poprzez komunikaty MIDI (komunikaty zmiany sterowania i włączania/wyłączania nuty) z urządzenia – do zmiany ustawień i sterowania dźwiękiem w miejscach występów na żywo. Do każdego komunikatu można przypisać inne funkcje.

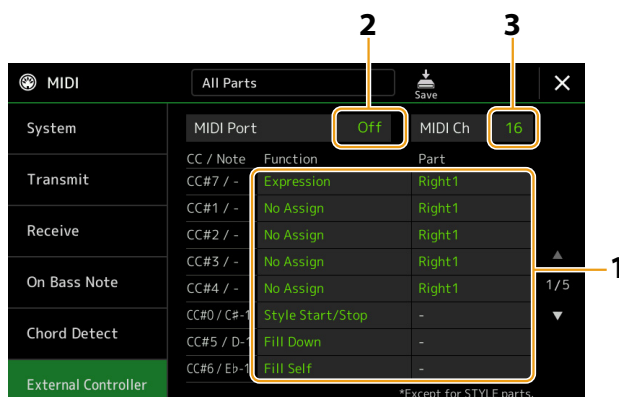
Należy dopilnować ustawienia odpowiedniego portu MIDI i kanału w tym oknie, aby możliwe było sterowanie zewnętrznym urządzeniem MIDI.



12

Ustawienia MIDI

1 Wybrać funkcję przypisaną do każdego numeru zmiany sterowania lub numeru nuty.



W tym oknie można dokonać dwóch rodzajów ustawień (poniżej):

• CC#7, 1, 2, 3, 4

Urządzenie MIDI wysyła komunikat zmiany sterowania do instrumentu Genos2, a Genos2 określa reakcję na ten numer zmiany sterowania (lub to, który parametr będzie zmieniony).

Należy także wybrać partię, do której zostanie zastosowana przypisana funkcja.

• Pozostałe elementy (np., CC#0/C#-1)

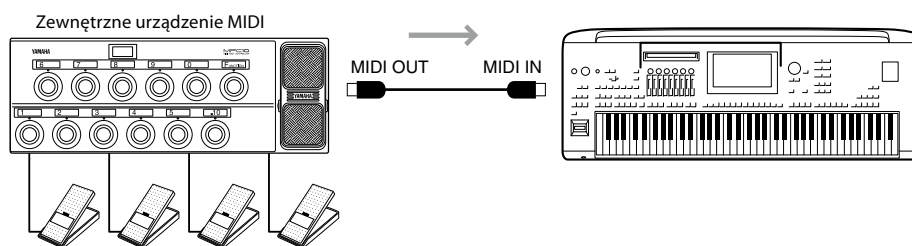
Urządzenie MIDI wysyła komunikat włączania/wyłączania nuty do instrumentu Genos2, a Genos2 określa reakcję na ten numer nuty (lub to, która funkcja będzie wykonana).

Tę samą funkcję można także wykonać poprzez wysłanie numeru zmiany sterowania odpowiadającego numerowi nuty wyświetlonego na ekranie. Na przykład numer zmiany sterowania 0 odpowiada numerowi nuty C#-1. Numery zmiany sterowania 0–63 uznawane są za wyłączone (Off), zaś 64–127 uważa się za włączone (On).

Funkcje, które można przypisać, opisano na str. 156–158.

2 Wybrać port MIDI, który ma być wykorzystywany do komunikacji z zewnętrznym urządzeniem MIDI.

- 3 Wybrać kanał MIDI, który ma być wykorzystywany do komunikacji z zewnętrznym urządzeniem MIDI.
- 4 Podłączyć kablem MIDI złącze MIDI OUT zewnętrznego urządzenia MIDI do złącza MIDI IN instrumentu Genos2 zgodnie z wyżej opisanym ustawieniem.



- 5 Ustawić odpowiednio zewnętrzne urządzenie MIDI.
- 6 Sprawdzić, czy używając zewnętrznego urządzenia MIDI da się odpowiednio sterować instrumentem Genos2 zgodnie z ustawieniami w kroku 4.

Należy pamiętać, że następujące dwa ustawienia w oknie External Controller (Kontroler zewnętrzny) służą do tego, by dane były zapisywane nie na zewnętrznym urządzeniu MIDI, ale na Genos2 jako szablon MIDI (str. 150).

- Pary numer nuty/przypisanie funkcji Genos2
- Pary numer zmiany sterowania/przypisanie zmiany parametru Genos2

Funkcje, które reagują na ciągłe wartości wejściowe

Funkcje te można stosować do wybranych partii klawiatury (Right 1–3, Left) lub partii stylu.

UWAGA

Funkcje oznaczone „*” nie działają dla partii stylu.

No Assign	Nie przypisano funkcji.
Modulation	Wysyłanie komunikatów dotyczących modulacji (CC#1).
Breath Controller*	Wysyłanie komunikatów dotyczących kontroli oddechu (CC#2).
Foot Controller*	Wysyłanie komunikatów kontrolera nożnego (CC#4).
Portamento Time*	Wysyłanie komunikatów dotyczących czasu efektu Portamento (CC#5).
Volume	Wysyłanie komunikatów dotyczących głośności (CC#7).
Pan	Wysyłanie komunikatów dotyczących funkcji panoramy stereofonicznej (CC#10).
Expression	Wysyłanie komunikatów dotyczących ekspresji (CC#11).
Sustain*	Wysyłanie komunikatów dotyczących funkcji przedłużania dźwięków (CC#64).
Portamento Switch*	Wysyłanie komunikatów dotyczących przełączania funkcji Portamento (CC#65).
Soft*	Wysyłanie komunikatów dotyczących funkcji Soft (CC#67).
Resonance	Wysyłanie komunikatów dotyczących rezonansu (CC#71).
Release Time	Wysyłanie komunikatów dotyczących czasu zwalniania (CC#72).
Attack Time	Wysyłanie komunikatów dotyczących czasu narastania (CC#73).
Cutoff	Wysyłanie komunikatów dotyczących odcięcia (CC#74).
Reverb Send	Wysyłanie komunikatów dotyczących sekcji pogłosowej (CC#91).
Chorus Send	Wysyłanie komunikatów dotyczących chóru (CC#93).

Funkcje, które reagują na wartości wejściowe On/Off (Włączanie/Wyłączanie)

No Assign	Nie przypisano funkcji.
Sustain	Wysyłanie komunikatów włączania/wyłączania dla partii klawiatury.
Sostenuto	Wysyłanie komunikatów włączania/wyłączania funkcji Sostenuto dla partii klawiatury.
Soft	Wysyłanie komunikatów włączania/wyłączania funkcji Soft dla partii klawiatury.
Portamento	Wysyłanie komunikatów włączania/wyłączania funkcji Portamento dla partii klawiatury.
Modulation (Alt) Right 1–3, Left	Zastosowanie efektów modulacji do partii, w których efekt (kształt fali) jest na przemian włączany/wyłączany komunikatem włączania/wyłączania.
Articulation 1/2/3 Right 1–3, Left	Zastosowanie efektu Super Articulation 1, 2 lub 3 do partii.
Effect Right 1–3, Left, Mic	Włączanie/wyłączanie Insertion Effect (Efekt wstawienia) zastosowanego do partii.
Kbd Harmony/Arpeggio On/Off	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [HARMONY/ARPEGGIO] na panelu instrumentu.
VH Harmony On/Off	Włączanie i wyłączanie funkcji „Harmony” (Harmonia) w oknie Vocal Harmony (Harmonia wokalna) (str. 123)
VH Effect On/Off	Włączanie i wyłączanie opcji „Effect” w oknie Vocal Harmony (str. 126).
Talk	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [TALK].
Score Page +, –	W czasie gdy odtwarzanie utworu jest zatrzymane, możliwe jest podejście do następnej/poprzedniej strony zapisu nutowego (tylko jednej).
Lyrics Page +, –	W czasie gdy odtwarzanie utworu jest zatrzymane, możliwe jest podejście do następnej/poprzedniej strony słów utworu (tylko jednej).
Text Viewer Page +, –	Przejdźcie do następnej/poprzedniej strony tekstu (tylko jednej).
Song A Play/Pause	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [▶/■] (PLAY/PAUSE) dla Song A.
Song B Play/Pause	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [▶/■] (PLAY/PAUSE) dla Song B.
Style Start/Stop	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku STYLE CONTROL [START/STOP].
Tap Tempo	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków [TAP TEMPO].
Synchro Start	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [SYNC START].
Synchro Stop	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [SYNC STOP].
Intro 1–3	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków INTRO [I]–[III].
Main A–D	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków MAIN VARIATION [A]–[D].
Fill Down	Funkcja ta umożliwia zagranie frazy przejściowej (fill-in), po której natychmiast jest odtwarzana sekcja Main przypisana do najbliższego przycisku po lewej stronie.
Fill Self	Funkcja ta umożliwia zagranie frazy przejściowej.
Fill Break	Funkcja ta umożliwia zagranie frazy przejściowej.
Fill Up	Funkcja ta umożliwia zagranie frazy przejściowej (fill-in), po której natychmiast jest odtwarzana sekcja Main przypisana do najbliższego przycisku po prawej stronie.
Ending 1–3	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków ENDING/rit. [I]–[III].
Fade In/Out	Włączanie i wyłączanie funkcji Fade In/ Fade Out stylu/utworu MIDI.
Fingered/Fingered On Bass	Przełącza pomiędzy trybami „Fingered” i „Fingered On Bass” (str. 9).
Bass Hold	Umożliwia utrzymanie podstawy basowej stylu, nawet jeśli akord zostanie zmieniony w trakcie odtwarzania stylu.
Percussion 1–3	Odtwarzanie instrumentu perkusyjnego.

Right 1–3, Left Part On/Off	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków PART ON/OFF.
One Touch Setting +, –	Wybór następnego lub poprzedniego numeru ustawienia One Touch Setting (Ustawianie jednym przyciskiem).
One Touch Setting 1–4	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków ONE TOUCH SETTING [1]–[4].
Regist Sequence +, –	Przełączanie Registration Sequence (Sekwencja rejestracyjna) do przodu lub do tyłu.
Regist 1–10	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków REGISTRATION MEMORY [1]–[10].
Transpose +, –	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków TRANSPOSE [+], [–].
Multi Pad 1–4, Stop	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków MULTI PAD CONTROL [1]–[4] i [STOP].
Song Control SP 1–4, Loop	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania opcji Song Position Markers [1]–[4] i [Loop] w oknie Song Player.

Zawartość rozdziału

Ustawienia Wireless LAN (Bezprzewodowa sieć LAN).....	159
• Infrastructure Mode (Tryb infrastruktury)	159
• Access Point Mode (Tryb punktu dostępu)	160
Ustawienia czasu.....	161

Ustawienia Wireless LAN (Bezprzewodowa sieć LAN)

W zależności od regionu funkcja bezprzewodowej sieci LAN jest dostępna, a okno ustawień można wywołać po wybraniu kolejno [MENU] → [Wireless LAN].

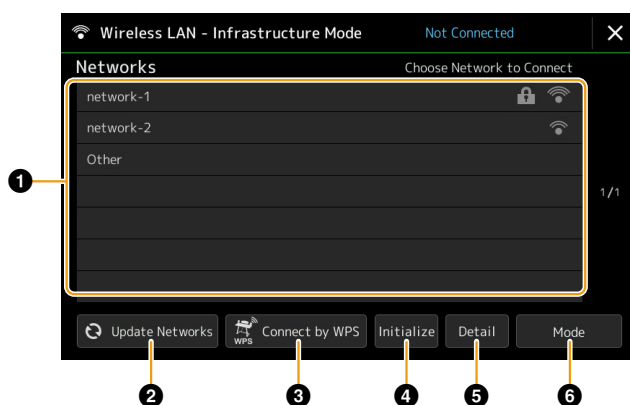
Po ustawieniu bezprzewodowej sieci LAN można przez nią połączyć Genos2 z urządzeniem przenośnym. Ogólne instrukcje obsługi zawiera „iPhone/iPad Connection Manual” (Instrukcja podłączania do urządzeń iPhone/iPad) dostępna w witrynie internetowej. W tym rozdziale omówiono operacje odnoszące się do instrumentu Genos2. Informacje na temat urządzeń przenośnych i aplikacji zgodnych z instrumentem można znaleźć na następującej stronie internetowej:

<https://www.yamaha.com/kbdapps/>

NOTYFIKACJA

Nie należy podłączać tego produktu bezpośrednio do publicznej sieci Wi-Fi ani publicznego dostawcy Internetu. Ten produkt należy podłączyć do Internetu tylko za pośrednictwem routera chronionego silnym hasłem. Aby uzyskać informacje na temat optymalnych praktyk w zakresie zabezpieczeń, należy skontaktować się z producentem routera.

Infrastructure Mode (Tryb infrastruktury)



1	Networks	<p>Łączenie z siecią z listy na ekranie: Wybrać odpowiednią sieć z listy Networks (Sieci) na ekranie. Jeśli sieć oznaczona jest ikoną kłódki (🔒), należy wprowadzić hasło i dotknąć przycisku [Connect]; jeśli brak symbolu kłódki, z siecią można się połączyć poprzez jej wybranie.</p> <p>Ustawienie ręczne: Dotknąć przycisku [Other] na końcu listy, by wywołać okno Manual Setup (Ustawienie ręczne), aby ustawić SSID, zabezpieczenia oraz hasło. Następnie dotknąć przycisku [Connect] na ekranie Manual Setup, aby połączyć się z siecią.</p>
----------	----------	--

2	Update Networks	Aktualizacja listy sieci w oknie.
3	Connect by WPS	Podłączanie instrumentu do sieci przy użyciu WPS. Po dotknięciu tej opcji, a następnie przycisku [Yes] w odpowiadającym jej oknie, naciśnięciu przycisk WPS odpowiedniego punktu dostępu sieci bezprzewodowej w ciągu dwóch minut. UWAGA Upewnić się, że wybrany punkt dostępu obsługuje WPS. Informacje o potwierdzaniu i zmianach w ustawieniach punktu dostępu znajdują się w podręczniku użytkownika punktu.
4	Initialize	Wywołanie domyślnej konfiguracji połączenia.
5	Detail	Ustawianie szczegółowych parametrów, takich jak statyczny adres IP. Po ustawieniu dotknąć przycisku [OK].
6	Mode	Przełączenie na tryb Access Point (Punkt dostępu).

Po nawiązaniu połączenia na górze ekranu wyświetlany jest status „Connected” (Połączony), a jedna z ikon pokazanych poniżej wskazuje siłę sygnału.

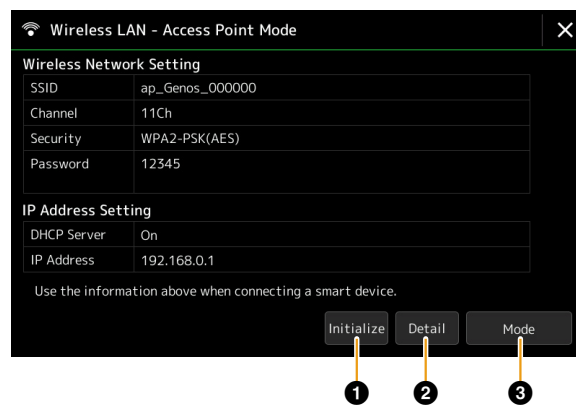


Gdy instrument Genos2 jest w trybie infrastruktury i sieć jest ustawiona, bezprzewodowa sieć LAN automatycznie łączy się ponownie tylko w następujących przypadkach.

- Przy włączaniu instrumentu
- Gdy widoczne jest okno Wireless LAN
- Gdy widoczne jest okno Time (Czas)

W razie utraty połączenia wywołać okno Wireless LAN, naciskając kolejno przyciski [MENU] → [Regist Sequence].

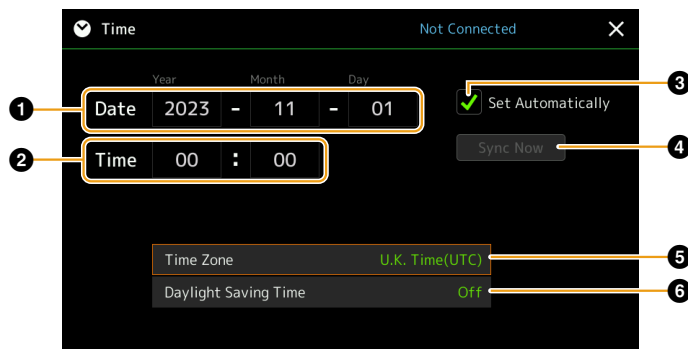
Access Point Mode (Tryb punktu dostępu)



1	Initialize	Wywołanie domyślnej konfiguracji połączenia.
2	Detail	Ustawianie szczegółowych parametrów. <ul style="list-style-type: none"> • Strona 1/3: Ustawianie SSID, zabezpieczeń, hasła i kanału. • Strona 2/3: Ustawianie adresu IP i innych powiązanych parametrów. • Strona 3/3: Wprowadzanie nazwy hosta lub wyświetlanie adresu MAC itp.
3	Mode	Przełączanie na tryb Infrastructure (Infrastruktura).

Ustawienia czasu

Datę i godzinę można ustawić w oknie wywoływanym po wybraniu kolejno: [MENU] → [Time]. Godzina jest wyświetlana w prawym górnym rogu okna Home.



❶	Date	Ustawianie daty.
❷	Time	Ustawianie godziny.
❸	Set Automatically	Jeśli opcja ta jest zaznaczona, data i godzina ustawiane są automatycznie po podłączeniu instrumentu do sieci. Opcja ta jest dostępna tylko jeśli dostępna jest funkcja bezprzewodowej sieci LAN, a tryb sieci LAN ustawiony jest na Infrastructure (str. 159).
❹	Sync Now	Niezwłoczne rozpoczęcie synchronizacji czasu. Opcja dostępna tylko jeśli urządzenie jest podłączone do sieci.
❺	Time Zone	Wybór strefy czasowej.
❻	Daylight Saving Time	Włączanie i wyłączenie czasu letniego.

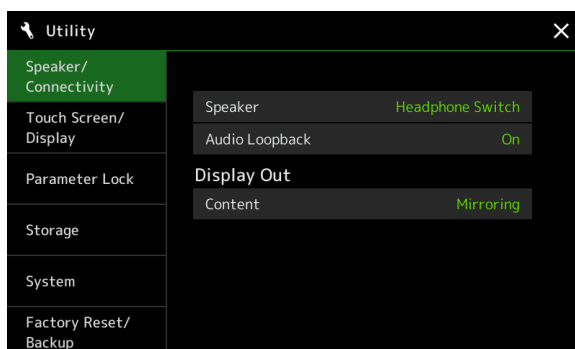
Gdy instrument Genos2 jest w trybie infrastruktury (włączonym w ustawieniach bezprzewodowej sieci LAN), status połączenia wyświetlany jest na górze ekranu, podobnie jak w oknie Wireless LAN.

Zawartość rozdziału

Głośnik/Komunikacja	162
Ekran dotykowy / Wyświetlacz	163
Parameter Lock (Blokada parametrów)	163
Pamięć – formatowanie dysku	163
System	164
Factory Reset/Backup (Przywracanie ustawień fabrycznych / Kopia zapasowa)	165
• Factory Reset – przywracanie ustawień fabrycznych	165
• Backup/Restore – zapisywanie i przywoływanie wszystkich danych i ustawień w jednym pliku	165
• Setup Files – zapisywanie i ładowanie	166

W tej części opisano ustawienia ogólne, które dotyczą całego instrumentu, oraz ustawienia szczegółowe wpływające na poszczególne funkcje. Znajdują się tu również informacje o funkcjach resetowania danych i obsłudze nośnika pamięci, takie jak formatowanie dysku.

Okno operacyjne można wywołać po wybraniu kolejno [MENU] → [Utility].



Głośnik/Komunikacja

Speaker	Określa sposób przesyłania dźwięku do podłączonych opcjonalnych głośników GNS-MS01. <ul style="list-style-type: none"> • Headphone Switch: Głośnik działa normalnie, jednak jest odcinany po włożeniu wtyku słuchawkowego do gniazda [PHONES]. • On: głośnik jest zawsze włączony. • Off: głośnik jest wyłączony. Dźwięk instrumentu można słyszeć wyłącznie przez słuchawki lub urządzenie zewnętrzne podłączone do gniazda AUX OUT.
Audio Loopback (Pętla zwrotna sygnału audio)	Określa, czy grany sygnał audio ze złącza [USB TO HOST] jest przesyłany z powrotem do komputera czy nie wraz z wykonaniem odtwarzanym na instrumencie. Aby dźwięk grany na instrumencie był przesyłany tylko do komputera, wybrać dla tego parametru ustawienie „Off” (Wyłączone).
Display Out	Content <ul style="list-style-type: none"> • Lyrics/Text: wysyłane są tylko słowa utworu lub pliki tekstowe (zależnie od tego, co było wybrane ostatnim razem), bez względu na to, jaki obraz jest w danej chwili wyświetlany na wyświetlaczu instrumentu. • Mirroring: wysyłany jest aktualny wyświetlacz instrumentu. <p>UWAGA Instrument może nie obsługiwać wszystkich dostępnych na rynku adapterów wyświetlacza USB. Lista zgodnych adapterów wyświetlacza USB znajduje się w następującej witrynie: https://download.yamaha.com/</p>

Ekran dotykowy / Wyświetlacz

Touch Screen	Sound	Określa, czy dotknięcie wyświetlacza spowoduje wybrzmienie dźwięku kliknięcia.
	Calibration	Do kalibracji wyświetlacza, gdy nie reaguje on prawidłowo na dotyk. (Zwykle nie trzeba wprowadzać tego ustawienia, ponieważ jest fabrycznie skalibrowane). Dotknąć tutaj, aby otworzyć okno kalibracji, a następnie dotykać kolejno środka znaków plus (+).
Brightness	Main Display	Dostosowuje jasność wyświetlania głównego wyświetlacza.
	Sub Display	Przełącza między ustawieniami jasności (dwa poziomy) oraz ustawieniami ujemnymi/dodatnimi wyświetlacza dodatkowego.
	Button Lamps	Reguluje jasność diod przycisków.
Display	Pop-up Display Time	Określa czas, jaki upływa przed zamknięciem wyskakujących okienek. Wyskakujące okna pojawiają się po naciśnięciu przycisków takich jak TEMPO, TRANSPOSE lub UPPER OCTAVE itp. Po wybraniu tutaj opcji „Hold” wyskakujące okienko będzie wyświetlane do momentu jego zamknięcia.
	Transition Effect	Włącza lub wyłącza efekt przejścia stosowany w przypadku zmiany sposobu wyświetlania.
File Selection	Time Stamp	Określa, czy sygnatura czasowa pliku jest wyświetlana w zakładce User (Użytkownik) w oknie File Selection (Wybór plików). UWAGA Czas można ustawić w oknie wywoływanym po wybraniu kolejno [MENU] → [Time]. Szczegółowe informacje: str. 161 .
	Dial Operation	Określa, czy plik jest wczytywany natychmiast po wybraniu go za pomocą pokrętła Dial. Poniżej znajdują się opcje. <ul style="list-style-type: none"> • Select: plik jest wczytywany z operacją zaznaczania. • Move Cursor Only: plik nie jest wczytywany, dopóki nie zostanie naciśnięty klawisz [ENTER]. Pojawia się kursor, aby wskazać bieżący wybór.

Parameter Lock (Blokada parametrów)

Ta funkcja służy do „blokowania” określonych parametrów (efektu, punktu podziału itp.), aby można było je wybierać wyłącznie za pomocą panelu sterowania – innymi słowy, zamiast zmieniać je za pomocą funkcji Registration Memory (Pamięć rejestracyjna), One Touch Setting (Ustawianie jednym przyciskiem), Playlist (Lista odtwarzania) lub Song (Utwór) i danych sekwencji. Aby zablokować żadaną grupę parametrów, dotknąć odpowiedniego pola i wprowadzić znacznik wyboru. Aby odblokować parametr, ponownie dotknąć danego pola.

UWAGA

Szczegółowe informacje dotyczące tego, które parametry należą do której grupy, można znaleźć w zeszycie Data List (Parameter Chart) (Lista danych (Tabela parametrów)) w witrynie internetowej.

Pamięć – formatowanie dysku

Ta opcja umożliwia przeprowadzenie formatowania lub sprawdzenie pojemności pamięci (wartość przybliżona) wewnętrznej pamięci użytkownika lub dysku flash USB podłączonego do złącza [USB TO DEVICE].

Aby sformatować wewnętrzną pamięć użytkownika lub podłączony dysk flash USB, dotknąć nazwę żadanego dysku, który ma zostać sformatowany na liście urządzeń, a następnie dotknąć przycisku [Format].

NOTYFIKACJA

Formatowanie powoduje usunięcie wszystkich danych zapisanych na nośniku. Należy upewnić się, że formatowana pamięć użytkownika lub dysk flash USB nie zawiera ważnych danych. Należy zachować ostrożność, zwłaszcza jeśli podłączono kilka dysków flash USB.

System

Version	Wskazuje wersję oprogramowania instrumentu. Firma Yamaha może od czasu do czasu aktualizować oprogramowanie instrumentu bez powiadamiania o wprowadzonych udoskonaleniach funkcji i obsługi. Aby w pełni korzystać z możliwości instrumentu, zaleca się uaktualnienie jego oprogramowania do najnowszej wersji. Najnowsze oprogramowanie układowe można pobrać z poniższej witryny internetowej: http://download.yamaha.com/
Hardware ID	Wskazuje identyfikator sprzętu instrumentu.
Licenses	Dotknij tutaj, aby wywołać informacje o licencji oprogramowania.
Copyright	Dotknięcie tej opcji powoduje wyświetlenie informacji o prawach autorskich.
Language	Określa język używany do wyświetlania komunikatów i opcji menu na ekranie. Dotknięcie tej opcji powoduje wyświetlenie listy języków i umożliwia wybór najodpowiedniejszego z nich.
Owner Name	Umożliwia wprowadzanie nazwy widocznej w oknie początkowym (wyświetlanym po włączeniu zasilania). Dotknięcie tej opcji powoduje wyświetlenie okna wprowadzania znaków i umożliwia wpisanie wybranej nazwy.
Auto Power Off	Pozwala określić czas, jaki musi upłynąć, zanim nastąpi automatyczne wyłączenie zasilania. Dotknięcie tej opcji powoduje wyświetlenie listy ustawień i umożliwia wybór odpowiednich. Aby wyłączyć funkcję automatycznego wyłączenia, wybrać tutaj ustawienie „Disabled” (Wyłączone).
Voice Guide	Określa, czy używana jest funkcja Voice Guide (Przewodnik głosu) (On/Off), jeśli dysk flash USB zawierający plik tej funkcji (audio) jest prawidłowo podłączony do instrumentu.
Voice Guide Controller	Przytrzymując ustawiony tutaj kontroler, a następnie naciskając przycisk panelu lub dotykając pozycji na wyświetlaczu, użytkownik usłyszy odpowiadającą nazwę funkcji (bez jej wywoływania).
Voice Guide Volume	Reguluje głośność przewodnika głosowego.

Aby korzystać z funkcji Voice Guide, należy pobrać plik Voice Guide (audio) z witryny internetowej firmy Yamaha i zapisać go na dysku flash USB, który następnie można podłączyć do instrumentu. Informacje na temat korzystania z funkcji Voice Guide można znaleźć w podręczniku dotyczącym funkcji Voice Guide (zwykły plik tekstowy).

Plik funkcji Voice Guide (audio) i podręcznik dotyczący tej funkcji są dostępne na stronie internetowej.

Przejdź pod następujący adres URL, wybrać swój kraj, następnie przejdź do strony „Documents and Data” (Dokumenty i dane), a następnie wyszukać według słowa kluczowego „Genos2”:

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

Factory Reset – przywracanie ustawień fabrycznych

Na stronie 1/2 zaznaczyć pola żądanych parametrów, a następnie dotknąć przycisku [Factory Reset], aby zainicjować ustawienia zaznaczonych parametrów.

System	Przywraca ustawienia fabryczne parametrom System Setup (Konfiguracja systemu). Szczegółowe informacje o tym, które parametry przynależą do System Setup, można znaleźć w zeszycie Data List („Parameter Chart”) (Lista danych (Tabela parametrów)).
Registration	Wyłącza wszystkie diody REGISTRATION MEMORY [1]–[10], wskazując, że nie wybrano Registration Memory Bank (Bank pamięci rejestracyjnej), mimo że wszystkie pliki banku są zachowane. Przy tym statusie można tworzyć konfiguracje Registration Memory na podstawie bieżących ustawień panelu.
User Effect	Przywraca ustawienia efektów użytkownika, w tym następujące dane, do oryginalnych ustawień fabrycznych. <ul style="list-style-type: none">• Typy User Effect (str. 134)• Typy User Master EQ (Ustawienia korekcji użytkownika: str. 131)• Typy User Master Compressor (Kompresor główny użytkownika: str. 136)• Typy User Vocal Harmony/Synth Vocoder (Harmonia wokalna / Synth Vocoder strony 123, 127)• Ustawienia mikrofonu użytkownika (str. 120)
Live Control	Przywraca wszystkie ustawienia na ekranie Live Control (Kontroler czasu rzeczywistego: str. 145) do oryginalnych ustawień fabrycznych.
Favorite	Usuwa wszystkie Style lub Voices (Brzmienie) z zakładki Favorite (Ulubione: str. 8) w oknie File Selection.

Backup/Restore – zapisywanie i przywoływanie wszystkich danych i ustawień w jednym pliku

Na stronie 2/2 na dysku flash USB można utworzyć plik o nazwie „Genos2.bup” z kopią zapasową wszystkich danych zapisanych w pamięci użytkownika (poza opcjami Protected Songs i Expansion Voices/Styles) i wszystkich ustawień instrumentu. Przed wywołaniem okna należy dokonać wszystkich żądanych ustawień na instrumencie.

Dotknięcie przycisku [Backup] powoduje zapisanie pliku kopii zapasowej w katalogu głównym dysku flash USB. Dotknięcie przycisku [Restore] powoduje wywołanie pliku kopii zapasowej, a wszystkie dane i ustawienia zostają zastąpione. Aby dołączyć pliki audio, zaznaczyć wcześniej opcję „Include Audio files”.

UWAGA

- Przed użyciem dysku flash USB zapoznać się z rozdziałem „Podłączanie urządzeń USB” w podręczniku użytkownika.
- Ze złącza [USB TO DEVICE] znajdującego się pod instrumentem nie można korzystać podczas tworzenia kopii zapasowych ani przywracania danych.

UWAGA

- Kopię zapasową plików znajdujących się w pamięci użytkownika, np. Voice, Song, Style i Registration Memory, można też w razie potrzeby sporządzić, kopiując poszczególne pliki do dysku flash USB w oknie File Selection.
- Jeśli całkowity rozmiar docelowych danych przeznaczonych do utworzenia kopii zapasowej przekracza 3,9 GB (nie wliczając plików audio), funkcja tworzenia kopii zapasowej nie jest dostępna. W takiej sytuacji kopię zapasową danych użytkownika należy utworzyć, kopiując pliki oddzielnie.

NOTYFIKACJA

Tworzenie kopii zapasowej/przywracanie danych może potrwać kilka minut. Podczas tworzenia i przywracania kopii zapasowej zasilanie instrumentu powinno pozostawać zawsze włączone. Jego wyłączenie w trakcie tych operacji mogłoby spowodować uszkodzenie lub utratę danych.

Setup Files – zapisywanie i ładowanie

W przypadku poniższych elementów można zapisać oryginalne ustawienia w pamięci użytkownika lub na dysku flash USB jako pojedynczy plik, aby móc go później wykorzystać. Aby zapisać plik konfiguracyjny na dysku flash USB, należy wcześniej podłączyć dysk flash USB do złącza [USB TO DEVICE].

UWAGA

Przed użyciem dysku flash USB zapoznać się z rozdziałem „Podłączanie urządzeń USB” w podręczniku użytkownika.

1 Dokonać żądanych ustawień w instrumencie, a następnie wywołać stronę 2/2 ekranu Factory Reset/Backup.

2 Dotknąć przycisku [Save] (Zapisz) żądanego elementu.

System	Parametry ustawiane głównie na różnych ekranach (np. „Utility”) są traktowane jako jeden plik System Setup (Konfiguracja systemu). Szczegółowe informacje dotyczące tego, które parametry należą do System Setup, można znaleźć w zeszycie Data List (Parameter Chart) (Lista danych (Tabela parametrów)) w witrynie internetowej.
User Effect	Ustawieniami efektów użytkownika, w tym następującymi danymi, można zarządzać w ramach jednego pliku. <ul style="list-style-type: none">• Typy User Effect (str. 134)• Typy User Master EQ (Ustawienia korekcji użytkownika: str. 131)• Typy User Master Compressor (Kompresor główny użytkownika: str. 136)• Typy User Vocal Harmony/Synth Vocoder (Harmonia wokalna / Synth Vocoder strony 123, 127)• Ustawienia mikrofonu użytkownika (str. 120)

3 Wybrać żądane miejsce docelowe, aby zapisać plik konfiguracyjny, a następnie dotknąć przycisku [Save Here] (Zapisz tutaj).

W razie potrzeby przypisać nazwę, a następnie dotknąć przycisku [OK], aby zapisać plik.

Aby wywołać plik konfiguracyjny:

Dotknąć przycisku [Load] (Wczytaj) żądanego elementu, a następnie wybrać żądany plik.

Można przywrócić zaprogramowany fabrycznie stan, wybierając plik konfiguracyjny w zakładce „Preset”.

Zawartość rozdziału

Instalacja danych Expansion Pack z dysku flash USB	167
Zapisywanie pliku Instrument Info (Informacje o instrumencie) na dysku flash USB	168

Zainstalowanie dodatków Expansion Packs pozwala na dodanie szeregu opcjonalnych brzmień i stylów do folderu „Expansion” w pamięci użytkownika. W tym rozdziale opisano operacje, które mogą być potrzebne, aby dodać nowe opcje do instrumentu.

Instalacja danych Expansion Pack z dysku flash USB

Plik zawierający zbiór dodatków Expansion Packs („***.ppi” lub „***.cpi”), które mają być zainstalowane na instrumencie, nazywa się „Pack Installation file” (Plik instalacyjny pakietu). Tylko jeden plik Pack Installation może być zainstalowany na instrumencie. Aby zainstalować większą liczbę dodatków Expansion Packs, należy je połączyć na komputerze przy użyciu oprogramowania „Yamaha Expansion Manager”. Szczegółowe informacje na temat używania oprogramowania można znaleźć w jego instrukcji obsługi.

NOTYFIKACJA

Po zakończeniu instalacji instrument wymaga zrestartowania. Przedtem należy zapisać wszelkie edytowane dane, inaczej zostaną one utracone.

UWAGA

- Jeśli dodatek Expansion Pack już istnieje, można zastąpić go nową wersją w kroku 4 poniżej. Nie trzeba wcześniej usuwać żadnych danych.
- Pliki Pack Quick Installation (Szybka instalacja pakietu) „***.pqi” lub „***.cqi” pozwalają na dodawanie danych tak szybko, jak na to pozwala opcja Voice Wave. Przed użyciem plików „***.pqi” or „***.cqi”, należy zapisać „***.ppi” lub „***.cpi” w instrumencie.

- 1 Podłączyć dysk flash USB z odpowiednim plikiem instalacyjnym pakietu („***.ppi”, „***.cpi”, „***.pqi” lub „***.cqi”) do gniazda [USB TO DEVICE].
- 2 Wywołać okno operacyjne, naciskając kolejno przyciski [MENU] → [Expansion].
- 3 Dotknąć przycisku [Pack Installation] (Instalacja pakietu), aby wywołać okno File Selection (Wybór pliku).
- 4 Wybrać odpowiedni plik Pack Installation.
- 5 Postępować zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.

Powoduje to zainstalowanie wybranego dodatku Pack w folderze „Expansion” w pamięci użytkownika.

UWAGA

Aby usunąć dane Expansion Pack z instrumentu, sformatować pamięć użytkownika (str. 163). Należy pamiętać, że spowoduje to także usunięcie wszystkich innych danych w pamięci użytkownika.

Song (Utwór), Styl lub Registration Memory (Pamięć rejestracyjna) zawierające Voices (Brzmienia) i Styles (Style) z dodatku Expansion Pack

Jeśli dany utwór, styl lub pamięć rejestracyjna zawierają dodatkowe brzmienia lub style z Expansion Pack, nie będą one brzmieć poprawnie lub nie będą mogły być wywołane, jeśli na instrumencie nie będą istnieć dane Expansion Pack. Zalecamy zanotowanie nazwy pakietu dodatków Expansion Pack podczas tworzenia danych (Song, Style lub Registration Memory) przy użyciu brzmień i stylów z dodatku, aby można było potem łatwo znaleźć i zainstalować dodatek Expansion Pack, gdy zajdzie taka potrzeba.

Zapisywanie pliku Instrument Info (Informacje o instrumencie) na dysku flash USB

Jeśli do zarządzania danymi dodatku wykorzystywane jest oprogramowanie „Yamaha Expansion Manager”, może być konieczne pobranie pliku Instrument Info z instrumentu zgodnie z opisem poniżej. Szczegółowe informacje na temat używania oprogramowania można znaleźć w jego instrukcji obsługi.

1 Podłączyć dysk flash USB do złącza [USB TO DEVICE].

UWAGA

Przed użyciem dysku flash USB zapoznać się z rozdziałem „Podłączanie urządzeń USB” w podręczniku użytkownika.

2 Wywołać okno operacyjne, naciskając kolejno przyciski [MENU] → [Expansion].

3 Dotknąć przycisku [Export Instrument Info] (Eksport informacji o instrumencie).

4 Postępować zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.

Powoduje to zapisanie pliku Instrument Info w katalogu głównym dysku flash USB. Zapisany plik nosi nazwę „Genos2_InstrumentInfo.n27”.

Zawartość rozdziału

Dostęp do pamięci użytkownika instrumentu Genos2 z komputera (USB Storage Mode) (Tryb pamięci USB)	169
Wybór wyjścia dla każdego dźwięku (Line Out)	170

Dostęp do pamięci użytkownika instrumentu Genos2 z komputera (USB Storage Mode) (Tryb pamięci USB)

Gdy instrument jest w trybie USB Storage Mode, można przenosić pliki Wave i Song między pamięcią użytkownika instrumentu Genos2 a komputerem. Gdy instrument NIE znajduje się w trybie USB Storage Mode, połączenie USB może służyć do sterowania komunikacją w ramach standardu MIDI. Interfejs USB nie obsługuje bezpośrednio sygnałów audio.

UWAGA

Trybu USB Storage Mode można używać w systemach Windows 10 (32/64 bit), 11 (64 bit) lub Mac OS 10.15/11/12/13.

NOTYFIKACJA

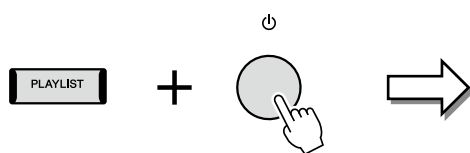
Przed włączeniem/wyłączeniem trybu USB Storage Mode należy wykonać następujące czynności.

- Zamknąć wszystkie aplikacje.
- Jeśli instrument NIE działa w trybie USB Storage Mode, należy upewnić się, że z instrumentu Genos2 nie są przesyłane żadne dane.
- Jeśli instrument działa w trybie USB Storage Mode, upewnić się, że nie trwają żadne operacje odczytu ani zapisu plików.
- Jeśli instrument działa w trybie USB Storage Mode, można bezpiecznie usunąć ikonę Genos2 z paska zadań systemu Windows.

1 Włączyć zasilanie komputera.

2 Aby włączyć tryb USB Storage Mode, włączyć zasilanie instrumentu Genos2, przytrzymując przycisk [PLAYLIST] (Lista odtwarzania).

Gdy urządzenie działa w trybie USB Storage Mode, dioda SIGNAL na panelu miga na zielono.



UWAGA

Nie można używać instrumentu działającego w trybie USB Storage Mode.

3 Teraz można zarządzać plikami i folderami w pamięci użytkownika instrumentu Genos2 przy pomocy komputera.

NOTYFIKACJA

- Nie zmieniać nazw, nie usuwać ani nie przenosić istniejących folderów podczas uzyskiwania dostępu do pamięci użytkownika w trybie USB Storage Mode.
- Nie należy podejmować prób dostępu do folderu AUDIOREC.ROOT, który zawiera nagrane przez użytkownika pliki audio. W przypadku uzyskania dostępu do tego folderu lub dokonania w nim zmian (przez przeniesienie folderu lub skopiowanie części znajdujących się w nim plików itp.) ważne dane mogą zostać skasowane lub uszkodzone.

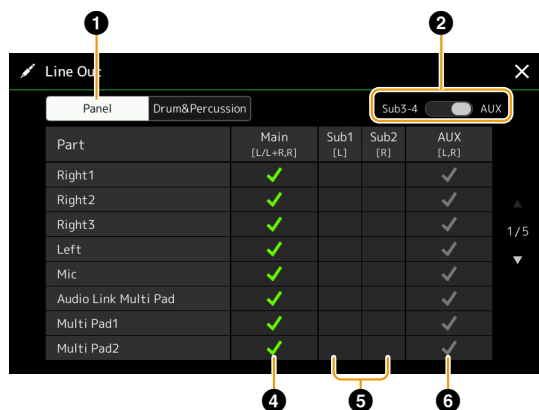
4 Aby wyjść z trybu USB Storage Mode, wyłączyć zasilanie instrumentu Genos2.

Wybór wyjścia dla każdego dźwięku (Line Out)

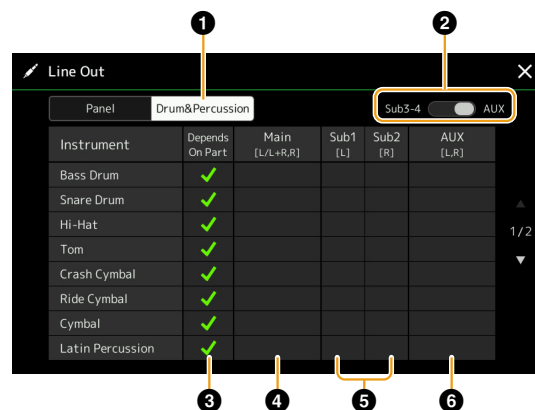
Poszczególne partie dźwięku bębnow/perkusji można przypisać do dowolnych gniazd LINE OUT tak, by mogły być niezależnie odtwarzane.

Okno operacyjne można wywołać po wybraniu kolejno [MENU] → [Line Out].

Strona Panel



Strona Drum&Percussion (Bębny i perkusja)



❶	Panel, Drum&Percussion	Przełączanie wyświetlonej strony: partie Panelu lub partie instrumentów Drum (Bęben) oraz Percussion (Perkusja).
❷	Sub3-4, AUX Out	Przełączanie wyświetlanego menu: Sub3-4 lub AUX Out. Opcja ta powoduje również odpowiednią zmianę funkcji gniazd LINE OUT SUB 3-4 lub gniazd AUX OUT.
❸	Depends on Part (tylko strona Drum&Percussion)	Po zaznaczeniu tej opcji wybrany instrument bębnowy będzie miał wyjście na gniazda ustawione na stronie Panelu.
❹	Main ([L/L+R, R])	Po zaznaczeniu tej opcji wybrana partia / instrumenty bębnowe będą miały wyjście na gniazda LINE OUT MAIN, gniazda PHONES oraz opcjonalny głośnik.
❺	Sub1-Sub4 ([L], [R])	Jeśli zaznaczona jest jedna z tych kolumn / gniazd, wybrana partia / instrumenty bębnowe będą miały wyjście tylko z wybranych gniazd SUB. UWAGA Do dźwięku wyjściowego z gniazd SUB mogą być stosowane tylko efekty Insertion Effect (Efekt wstawienia) oraz Vocal Harmony (Harmonia wokalna). System Effect (Efekt systemowy) (Chorus (Chór), Reverb (Pogłos) oraz gdy Variation Effect (Efekt wariacji) jest ustawiony na „System”) nie zostanie zastosowany.
❻	AUX Out ([L, R])	Opcja zaznaczona automatycznie po zaznaczeniu opcji „Main”. Wybrana partia / instrumenty bębnowe będą miały wyjście na gniazda AUX OUT.

Indeks

A			
Access Point Mode (Tryb punktu dostępu)	160		
AEM Technology (Technologia AEM).....	38		
After Touch (Po dotknięciu).....	40, 53		
Ambience Depth (Głębokość auty akustycznej)	33		
Ambient Drums	37		
Ambient SFX	37		
Arpeggio	41, 46		
Arpeggio Hold (Przytrzymanie arpeggio).....	41, 141		
Arpeggio Quantize (Kwantyzacja arpeggio).....	41		
Articulation (Wyrazistość).....	139		
Assembly (Montaż).....	26		
Assignable (Możliwe do przypisania)	138		
Attack (Narastanie dźwięku).....	54, 57, 146		
Audio Link Multi Pad (Multi Pad z funkcją Audio Link).....	66		
Audio Loopback (Pętla zwrotna sygnału audio).....	162		
Audio Multi Recording (Nagrywanie wielościeżkowe audio).....	100		
Audio Style (Styl audio).....	7		
Auto Accompaniment (Automatyczny akompaniament).....	75		
Auto Power Off (Automatyczne wyłączenie).....	164		
B			
Backup (Kopia zapasowa)	165		
Balance (Balans)	146		
Block Diagram (Schemat blokowy)	137		
Bounce (Audio Multi Recording) (Nagrywanie wielościeżkowe audio, tryb Bounce)	107		
C			
Channel Edit (Edycja kanału).....	26		
Channel Event (Zdarzenie dotyczące kanału).....	86		
Channel (Kanał).....	10, 76		
Chord Detect (Wykrywanie akordów).....	154		
Chord Fingering Type (Typ palcowania akordów)	9		
Chord Looper (Pętla akordów).....	14, 16, 17		
Chord Match (Dopasowanie akordów).....	65		
Chord Tutor (Nauczyciel akordów).....	7		
Chorus (Chór).....	135, 146		
Clock (Zegar)	151		
Compressor (Kompresor)	136		
Converting (Konwersja)	103		
Copy (Kopiowanie)	88		
Copyright (Prawa autorskie).....	164		
Cutoff (Odcięcie).....	54, 129, 146		
D			
Decay (Opadanie dźwięku)	54, 146		
Delete (Usuwanie).....	87		
Display (Wyświetlacz).....	163		
Drum Setup (Konfiguracja instrumentów perkusyjnych)	32		
Dynamics Control (Kontrola dynamiki).....	11		
Dynamics (Dynamika)	27		
E			
Efekt Insertion	55, 133, 144		
Effect (Efekt).....	62, 133, 135		
EG (Generator obwiedni).....	54		
Ensemble Voice (Brzmienie zespołowe).....	58		
Ensemble Voice Key Assignment Structure (Struktura przypisania klawiszy brzmienia Ensemble)	59		
Ensemble Voice Key Assign Status List (Lista statusów przypisań klawiszy brzmienia Ensemble)	59		
Ensemble Voice Key Assign Type List (Lista typów przypisań klawiszy brzmienia Ensemble)	60		
EQ.....	146		
EQ (Korektor).....	130		
Expansion Pack (Pakiet rozszerzeń)	167		
Export (Eksport).....	103		
External Controller (Kontroler zewnętrzny).....	155		
F			
Factory Reset (Przywracanie ustawień fabrycznych).....	165		
Fade In/Out.....	142		
Favorite (Ulubione).....	8		
Filter (Filtr).....	54, 129		
FM	38, 55		
Footage (Stopaż)	57		
Format (Formatowanie)	163		
Freeze (Blokada)	113		
Function List (Lista funkcji).....	4		
G			
Glide.....	140		
Groove.....	27		
Guide (Przewodnik).....	77		
H			
Half Bar Fill In	142		
Harmony (Harmonizacja)	46		
High Key (Najwyższa tonacja)	31		
Humanize.....	63		
I			
Import.....	103		
Infrastructure Mode (Tryb infrastruktury).....	159		
Initial Touch	40		
Instrument Info (Informacje o instrumencie).....	168		
K			
Key Assign Type (Typ przypisania klawisza)	58		
Keyboard Harmony (Harmonizacja klawiatury)	58		
Keyboard Setting (Ustawienie klawiatury)	40		
Korektor (EQ).....	130		
L			
Language (Język)	164		
Licenses (Licencje)	164		
Line Out (Wyjście liniowe).....	170		
Live Control	145		
Local Control (Sterowanie lokalne).....	151		
Lyrics (Słowa utworu).....	73		
M			
Main Scale (Skala główna).....	43, 44		
Master Compressor (Kompresor główny)	136		
Master EQ (Korektor brzmienia)	131		
Master Tune (Melodia wiodąca).....	42		
MEGAEnhancer	38		
MegaVoice	38		
Metronome (Metronom)	39		
Microphone (Mikrofon).....	120		
Mic Setting (Ustawienia mikrofonu)	120		
MIDI	149		
MIDI Multi Pad Recording (Nagrywanie sekwencji Multi Pad przez MIDI)	64		
MIDI Multi Recording (Nagrywanie wielościeżkowe utworu MIDI)	80		
MIDI Song Recording (Nagrywanie utworu MIDI).....	79		
MIDI Song (Utwór MIDI).....	69		
Mixer (Mikser)	129		
Mix (Miksowanie)	88		
Modulation (Modulacja)	53, 140, 147		
Mono;Poly.....	140		
Multi Pad	64		
Multi Pad Creator (Kreator sekwencji Multi Pad).....	64, 66		
Multi Track Audio File (Plik Multi Track Audio)	99, 104		
Music Finder.....	118		

N			
Network (Sieć)	159		
Normal (Audio Multi Recording) (Nagrywanie wielościeżkowe audio, tryb Normal)	107		
Normalize (Normalizowanie)	104		
Note Limit (Limit dźwięku)	31		
NTR (Note Transposition Rule) (Reguła transpozycji dźwięku)	29		
NTT (Note Transposition Table) (Tabela transpozycji dźwięku)	29		
O			
Octave (Oktawa)	41, 147		
On Bass Note (Podstawa basowa)	154		
One Touch Setting	142		
Organ Flutes (Piszczalki organów)	56		
OTS Link Timing (Czas działania płynnych ustawień OTS)	11		
Overdub (Audio Multi Recording) (Tryb nagrywania nakładkowego)	107, 109		
P			
Pack Installation File (Plik instalacyjny pakietu)	167		
Panel Setup (Konfiguracja panelu)	85		
Pan (Panorama stereofoniczna) ...	61, 135, 146		
Parameter Lock (Blokada parametrów)	163		
Part EQ (Korektor partii)	130		
Percussion (Perkusja)	144		
Phrase Mark Repeat (Wielokrotne odtwarzanie z użyciem znaczników fraz)	78		
Pitch Bend (Podciąganie wysokości dźwięku)	140, 147		
Pitch Bend Range (Zakres podciągania wysokości dźwięku)	147		
Pitch (Tonacja)	42		
Playback Setting – Song (Ustawienia odtwarzania – utwór)	77		
Playback Setting (Style) (Ustawienie odtwarzania (Styl))	11		
Playlist (Lista odtwarzania)	118		
Play Root/Chord (Odtwarzanie prymy źródłowej/akordu)	29		
Portamento	50, 140		
Portamento Time (Czas portamento)	41, 147		
Punch In Out (Audio Multi Recording) (Punkt wejścia/wyjścia)	107		
Punch In/Out (Punkt wejścia/wyjścia) (utwór MIDI)	83		
Punkty Start/End (Początek/Koniec)	105		
Q			
Quantize (Kwantyzacja)	27, 41, 87		
Quick Start (Szybki start)	78		
R			
Realtime Recording (Nagrywanie w trakcie gry) (Multi Pad)	64		
Realtime Recording (Nagrywanie w trakcie gry) (utwór MIDI)	81		
Realtime Recording (Style) (Nagrywanie w trakcie gry (Styl))	22		
Receive Channel (Kanał odbiorczy)	153		
Recording (Nagrywanie) (utwór MIDI)	79		
Registration Freeze (Blokada pamięci rejestracyjnej)	113		
Registration Memory (Pamięć rejestracyjna)	113		
Registration Sequence (Sekwencja rejestracyjna)	114		
Release (Zwalnianie)	146		
Release (Zwolnienie)	54		
Repeat Playback (Powtórz odtwarzanie) ...	70		
Re-recording (Ponowne nagrywanie)	83		
Resonance (Rezonans)	54, 129, 146		
Restore (Przywracanie)	165		
Reverb (Pogłos)	135, 146		
Revo Drums	37		
Revo SFX	37		
Rotary (Obrotowy)	56, 141		
RTR (Retrigger Rule) (Zasada zmian akordów)	31		
S			
S.Art2 Auto Articulation	41		
Scale Tune (Strojenie skali)	43		
Score (Partytura)	71		
Search (Wyszukiwanie)	116		
Section Change Timing (Czas zmiany sekcji)	12		
Setup File (Plik konfiguracyjny)	166		
SFF Edit (Edycja SFF)	28		
Soft (Miękki)	139		
Song List (Lista utworów)	69		
Song Position Marker (Znacznik pozycji w utworze)	98		
Song Recording (Nagrywanie utworów) ...	79		
Song Setting (Ustawienia utworu)	77		
Song (Utwór)	69		
Sostenuto	139		
Source Pattern (Schemat źródłowy)	20		
Source Root/Chord (Pryma źródłowa/akord)	29		
Speaker (Głośnik)	162		
Step Edit (Edycja „krok po kroku”) (utwór MIDI)	89		
Step Recording (Nagrywanie „krok po kroku”) (Multi Pad)	66		
Step Recording (Nagrywanie „krok po kroku”) (utwór MIDI)	89		
Step Recording (Style) (Nagrywanie „krok po kroku”) (Styl)	25		
Stop ACMP	11		
Storage (Pamięć)	163		
Style Creator (Kreator stylów)	20		
Style Retrigger (Ponowne wyzwalenie stylu)	147		
Style Setting (Ustawienia stylu)	11		
Style (Styl)	6		
Sub Scale	43, 45		
Sustain (Podtrzymanie)	139		
Synchro Stop Window (Okno wstrzymania synchronizacji)	12		
Synth Vocoder	127		
System	164		
System Effect (Efekt systemowy)	135		
System Exclusive Message (Specjalny komunikat systemowy)	151		
T			
Tag (Registration Memory) (Tag (pamięć rejestracyjna))	117		
Tap Tempo	39		
Tempo	13, 148		
Text (Tekst)	74		
Time (Czas)	161		
Touch Response (Dynamika klawiatury)	40		
Touch Screen (Ekran dotykowy)	163		
Touch Sensitivity (Czułość klawiatury)	49		
Transmit Channel (Kanał transmisji)	152		
Transpose (Transponowanie)	42, 88		
Tremolo	56		
Tuning (Dostrajanie)	41, 42, 62, 147		
U			
Undo, Redo (Cofnij, Ponów)	102		
USB Storage Mode (Tryb pamięci USB)	169		
Utility (Narzędzia)	162		
V			
Variation Effect (Efekt wariacji)	133		
Velocity Limit (Limit dynamiki)	49		
Velocity (Prędkość)	27		
Version (Wersja)	164		
Vibrato	54, 56		
Vocal Harmony (Głosy harmoniczne)	123		
Voice (Brzmienie)	34		
Voice Edit (Edycja brzmień)	48, 56, 58		
Voice Guide (Przewodnik głosowy)	164		
Voice Part Setup (Konfiguracja partii brzmienia)	35		
Voice Set Filter (Filtr zbioru brzmień)	41		
Voice Setting (Ustawienia brzmienia)	41		
Voice Set (Zbiór brzmień)	48		
Volume Balance (Audio Multi Recording) (Równowaga głośności)	105		
Volume (Głośność)	61, 135, 139, 146		
W			
Wireless LAN (Bezprzewodowa sieć LAN)	159		