

Genos

CYFROWA STACJA ROBOCZA

Podręcznik operacji zaawansowanych

Zawiera opis funkcji zaawansowanych instrumentu Genos, które nie zostały opisane w Podręczniku użytkownika. Przed przeczytaniem podręcznika operacji zaawansowanych należy zapoznać się z Podręcznikiem użytkownika.



Spis treści

Lista funkcji	4
1 Style	6
Typy stylów (charakterystyka)	7
Korzystanie z funkcji Chord Tutor	7
Rejestrowanie plików w zakładce Ulubione	8
Zmiana trybu palcowania akordów	9
Włączanie i wyłączanie poszczególnych kanałów stylu	10
Ustawienia związane z odtwarzaniem stylów	11
Regulacja tempa.....	12
Nagrywanie i odtwarzanie sekwencji akordów —Chord Looper	13
Nagrywanie sekwencji akordów po zatrzymaniu odtwarzania stylu (Chord Looper)	15
Zapisywanie i wywoływanie własnych sekwencji akordów (Chord Looper)	16
Tworzenie/Edycja stylów (Style Creator)	19
2 Brzmienia	33
Okno konfiguracji partii brzmienia.....	33
Ustawienia związane z oknem wyboru brzmienia	35
Typy brzmień (charakterystyka).....	36
Rejestrowanie plików w zakładce Ulubione	38
Ustawienia metronomu	38
Ustawienia związane z klawiaturą/joystickiem	39
Ustawienia związane z partią klawiatury (Voice Setting)	41
Zmiana tonacji w interwałach półtonowych	42
Precyzyjne dostrajanie całego instrumentu (Master Tune).....	43
Wybieranie lub tworzenie szablonu (Scale Tune)	43
Wprowadzanie szczegółowych ustawień efektów Harmony/Arpeggio.....	46
Edytowanie brzmień (Voice Edit).....	48
Edytowanie brzmień piszczałek organów (Voice Edit)	52
Edytowanie brzmień zespołowych (Voice Edit)	54
3 Sekwencje Multi Pad	60
Tworzenie sekwencji Multi Pad przez MIDI (Multi Pad Creator — Nagrywanie MIDI Multi Pad)	60
Tworzenie sekwencji Multi Pad za pomocą plików audio (Multi Pad Creator — Audio Link Multi Pad)	62
Edycja sekwencji Multi Pad	64
4 Odtwarzanie utworów	65
Tworzenie listy utworów do odtwarzania	65
Używanie trybu wielokrotnego odtwarzania.....	66
Edytowanie ustawień zapisu nutowego (Score)	67
Wyświetlanie słów utworu i ustawianie wyświetlacza	69
Wyświetlanie tekstu i ustawianie wyświetlacza.....	70
Korzystanie z funkcji automatycznego akompaniamentu podczas odtwarzania utworów MIDI	71
Włączanie i wyłączanie poszczególnych kanałów utworu MIDI	72
Ustawienia związane z odtwarzaniem utworu	73
5 Nagrywanie/edytowanie utworów w standardzie MIDI	75
Nagrywanie utworu w standardzie MIDI — omówienie.....	75
Nagrywanie każdego kanału z osobna (nagrywanie w trakcie).....	77
Ponowne nagrywanie określonego fragmentu utworu — Punkt wejścia/wyjścia (nagrywanie w trakcie)	79
Ustawienia panelu nagrywania dla utworu	81
Edytowanie zdarzeń kanałów w istniejących danych utworu	82
Nagrywanie „krok po kroku”/Edytowanie utworów (edycja krok po kroku)	85
6 Multinagrywanie audio	94
Nagrywanie wykonania przy użyciu funkcji multinagrywania audio	94
Konwertowanie pliku (Import/Export)	98
Edytowanie nagranych danych (wielościęzkowy plik audio)	99
Ponowne nagrywanie wielościęzkowego pliku audio	102
7 Pamięć rejestracyjna	108
Wyłączanie przywoływania ustawień określonych parametrów (ustawienie Registration Freeze).....	108
Wywoływanie numerów pamięci rejestracyjnej w sekwencji (funkcja Registration Sequence)	109
Szukanie pliku banku pamięci rejestracyjnej.....	111

8	Lista odtwarzania	113
	Importowanie nagrań Music Finder do listy odtwarzania.....	113
9	Mikrofon	115
	Wprowadzanie i zapisywanie ustawień mikrofonu (Mic Setting).....	115
	Edycja typu harmonii wokalne.....	118
	Edycja parametrów typów efektu Synth Vocoder (Vocal Harmony)	122
10	Mixer	124
	Edytowanie parametrów filtra (Filter).....	124
	Edycja parametrów korektora (EQ)	125
	Edytowanie parametrów efektów (Effect).....	127
	Edytowanie parametrów efektów (Chorus/Reverb).....	129
	Edytowanie ustawień Pan/Volume (Pan/Volume).....	129
	Edytowanie ustawień kompresora głównego (Compressor).....	130
	Schemat blokowy	132
11	Ustawienia funkcji kontrolera	133
	Przypisywanie funkcji do pedałów i przycisków na panelu (Assignable)	133
	Edytowanie typów przypisania pokręteł i suwaków Live Control	139
12	Ustawienia MIDI	142
	Procedura podstawowa konfiguracji ustawień MIDI	142
	System — Ustawienia systemowe MIDI.....	144
	Transmit — Ustalenie kanałów transmisyjnych MIDI	145
	Receive — Ustalenie kanałów odbiorczych MIDI.....	146
	On Bass Note — Ustawianie podstawy basowej akordów dla stylu akompaniamentu na podstawie komunikatów MIDI	147
	Chord Detect — Ustawianie akordu dla stylu akompaniamentu na podstawie komunikatów MIDI.....	147
	External Controller — Ustawienie kontrolera MIDI.....	148
13	Ustawienia sieciowe	152
	Ustawienia sieci bezprzewodowej	152
	Wprowadzanie ustawień zegara.....	154
14	Utility	155
	Speaker/Connectivity	155
	Touch Screen/Display (Ekran dotykowy/wyświetlacz)	156
	Parameter Lock	156
	Storage (Pamięć) — formatowanie napędu	156
	System.....	157
	Factory Reset/Backup.....	158
15	Operacje związane z dodatkiem Expansion Pack	160
	Instalowanie danych dodatku Expansion Pack z napędu Flash USB.....	160
	Zapisywanie pliku z informacjami o instrumencie w napędzie flash USB.....	161
16	Połączenia	162
	Dostęp do dysku twardego instrumentu Genos z komputera (Tryb pamięci USB)	162
	Wybieranie wyjścia każdego dźwięku (Line Out).....	163
	Indeks	164

Korzystanie z podręcznika w wersji PDF

- Aby szybko przechodzić do funkcji i tematów, które Cie interesują, klikaj żądane pozycje w indeksie Zakładki po lewej stronie okna głównego. (Jeśli nie widzisz indeksu, kliknij kartę Zakładki.)
- Kliknięcie numeru strony w tym podręczniku spowoduje przejście bezpośrednio na wybraną stronę.
- Wybierz opcję Znajdź lub Wyszukaj w menu Edycja aplikacji Adobe Reader i wpisz słowo kluczowe, aby znaleźć w dokumencie odpowiadające mu informacje. Nazwy i pozycje elementów menu mogą się różnić w zależności od używanej wersji programu Adobe Reader.

- Ilustracje i zrzuty ekranowe zamieszczone w tej instrukcji służą jedynie do celów instruktażowych i mogą się nieco różnić od tego, co widać na instrumencie. Wszystkie prezentowane w tym podręczniku przykłady ekranów są podane w języku angielskim.
- Zeszyt Data List, tabele danych i iPhone/iPad Connection Manual (Instrukcja podłączania do urządzeń iPhone/iPad) można pobrać z witryny internetowej Yamaha:
<http://download.yamaha.com/>
- Nazwy firm i produktów wymienione w tej instrukcji są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi odpowiednich firm.

Lista funkcji

W tej części objaśniono pokrótce, jakie czynności można wykonywać w oknach wyświetlanych po naciśnięciu przycisków na panelu lub dotknięciu poszczególnych ikon w oknie Menu.

Więcej informacji można znaleźć na stronie podanej poniżej lub w Podręczniku użytkownika. Znak „●” wskazuje, że funkcja została opisana w Podręczniku użytkownika.

Okna dostępne za pomocą przycisków na panelu

Wyświetlacz	Przycisk dostępu	Opis	Strony	Podręcznik użytkownika
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.	-	●
Wybór stylu	[STYLE]	Do wyboru plików stylów.	-	●
Konfiguracja partii brzmienia	[VOICE]	Służy do potwierdzania istniejących ustawień brzmień i konfigurowania ustawień odnoszących się do brzmienia, np. efektów.	33	-
Odtwarzanie utworu	[SONG]	Służy do sterowania odtwarzaniem utworów.	65	●
Lista odtwarzania	[PLAYLIST]	Wybieranie i edytowanie list odtwarzania oraz zarządzanie repertoire.	113	●
Nagrywanie utworu	[RECORDING]	Nagrywanie własnych wykonania.	76, 94	●
Wybór brzmienia	VOICE SELECT [LEFT]- [RIGHT 3]	Do przypisywania głosów do każdej partii klawiatury.	-	●
Wybór sekwencji MultiPad	MULTI PAD CONTROL [SELECT]	Wybór sekwencji MultiPad.	64	●
Wybór banku pamięci rejestracyjnej	REGISTRATION BANK [-] i [+]	Wybór banków pamięci rejestracyjnej.	109	●
Okno pamięci rejestracyjnej	[MEMORY]	Do rejestracji bieżących ustawień panelu.	-	●

Funkcje w oknie Menu

Menu	Opis	Strony	Podręcznik użytkownika
Mixer	Służy do modyfikacji parametrów każdej partii, takich jak głośność, balans czy korekcja brzmienia. Pozwala również na regulację ogólnego brzmienia, np. przy użyciu funkcji Kompresor główny i Główny korektor brzmienia.	124	●
Channel On/Off	Włączanie i wyłączanie poszczególnych kanałów stylu lub utworu MIDI.	10, 72	-
Line Out	Określa, które gniazdo jest używane jako wyjście dla każdej partii i każdego instrumentu perkusyjnego.	163	-
Score	Służy do wyświetlania zapisu nutowego bieżącego utworu MIDI.	67	●
Lyrics	Służy do wyświetlania słów bieżącego utworu.	69	●
Text Viewer	Służy do wyświetlania plików tekstowych utworzonych na komputerze.	70	-
Chord Looper	Do nagrywania sekwencji akordów i odtwarzania jej ponownie w pętli.	13, 15, 16	-
Mic Setting	Służy do wprowadzania ustawień dźwięku mikrofonu.	115	●
Vocal Harmony	Umożliwia dodawanie efektów harmonii wokalne do śpiewu. Można edytować parametry harmonii wokalne i zapisywać otrzymane ustawienia.	118, 122	●
Kbd Harmony/Arp	Umożliwia dodawanie efektu harmonii/arpeggio do dźwięków granych w prawej części klawiatury. Można ustawić parametry, takie jak rodzaj harmonii/arpeggio.	46	●
Split & Fingering	Umożliwia zmianę punktu podziału lub trybu palcowania akordów i obszaru rozpoznawania typu akordu.	9	●
Regist Sequence	Służy do ustalania kolejności, w jakiej przywoływane są ustawienia pamięci rejestracyjnej przy korzystaniu z pedału.	109	-

Menu	Opis	Strony	Podręcznik użytkownika
Regist Freeze	Umożliwia wybór elementów, które pozostaną niezmienione nawet po przywołaniu ustawień panelu z pamięci rejestracyjnej.	108	-
Tempo	Służy do regulacji tempa utworów MIDI, stylów i metronomu. W tym oknie można wprowadzać ustawienia analogicznie jak przy użyciu przycisków TEMPO [-]/[+] i [TAP TEMPO].	12	●
Metronome	Służy do wprowadzania ustawień metronomu i przycisku [TAP TEMPO].	38	●
Live Control	Określa funkcje przypisane do pokręteł i suwaków Live Control.	139	●
Assignable	Określa funkcje przypisane do pedałów, przycisków konfigurowalnych oraz skrótów w oknie Home.	133	●
Panel Lock	Służy do blokowania ustawień panelu. Po zablokowaniu ustawień panelu naciśnięcie znajdujących się na nim przycisków nie przynosi żadnego efektu.	-	●
Demo	Służy do wyświetlania okna Demo.	-	●
Voice Edit	Służy do edycji wstępnie zdefiniowanych brzmień w celu tworzenia własnych brzmień. Zawartość okna zmienia się w zależności od rodzaju wybranego brzmienia.	48, 52, 54	-
Style Creator	Służy do tworzenia stylów na podstawie wstępnie zdefiniowanych stylów lub przez nagrywanie kolejnych kanałów stylu.	19	-
Song Recording	Nagrywanie własnych wykonania. (Taka sama funkcja jak przycisku [RECORDING] na panelu).	75	●
M.Pad Creator	Służy do tworzenia sekwencji Multi Pad na podstawie wstępnie zdefiniowanych sekwencji Multi Pad lub przez nagrywanie nowych sekwencji.	60, 62	-
Voice Setting	Określa szczegółowe ustawienia partii klawiatury dotyczące wysokości dźwięku każdej partii, filtru zestawu brzmień oraz brzmienia Super Articulation.	41	-
Style Setting	Służy do wprowadzania ustawień związanych z odtwarzaniem stylów, takich jak np. czas działania płynnych zmian ustawień OTS, kontrolowanie dynamiki itp.	11	-
Song Setting	Służy do wprowadzania ustawień związanych z odtwarzaniem utworów, np. funkcja Guide, ustawienia kanałów itp.	73	-
Chord Tutor	Wskazuje, jak grać akordy, które odnoszą się do określonych nazw akordów.	7	-
Scale Tune	Precyzyjne dostrajanie wysokości brzmienia dla każdego klawisza osobno.	43	-
Master Tune	Precyzyjne dostrajanie całego instrumentu.	43	-
Transpose	Umożliwia zmianę tonacji całego brzmienia w interwałach półtonowych albo tylko dźwięku klawiatury lub utworu MIDI.	42	●
Keyboard/Joystick	Służy do konfiguracji dynamiki klawiatury oraz ustawień związanych z joystickiem.	39	-
MIDI	Służy do wprowadzania ustawień związanych ze standardem MIDI.	142	-
Utility	Służy do wprowadzania ustawień globalnych, zarządzania napędami flash USB, przywracania ustawień fabrycznych w urządzeniu lub tworzenia kopii zapasowych danych przechowywanych w instrumencie itp.	155	●
Wireless LAN*	Umożliwia wprowadzanie ustawień dotyczących łączenia instrumentu z urządzeniami przenośnymi, takimi jak iPad, za pośrednictwem funkcji sieci bezprzewodowej.	152	-
Time	Służy do wprowadzania ustawień czasu widocznego w oknie Home.	154	-
Expansion	Służy do instalowania dodatków Expansion Pack, umożliwiających dodawanie materiałów pobranych z witryny internetowej lub utworzonych samodzielnie za pomocą programu Yamaha Expansion Manager.	160	-

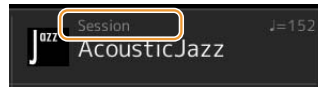
* Ta ikona jest wyświetlana tylko wtedy, gdy funkcja sieci bezprzewodowej jest dostępna.

Spis treści

Typy stylów (charakterystyka)	7
Korzystanie z funkcji Chord Tutor	7
Rejestrowanie plików w zakładce Ulubione	8
• Usuwanie plików z karty Ulubione.....	8
Zmiana trybu palcowania akordów	9
Włączanie i wyłączanie poszczególnych kanałów stylu	10
Ustawienia związane z odtwarzaniem stylów	11
• Setting	11
• Change Behavior.....	12
Regulacja tempa	12
Nagrywanie i odtwarzanie sekwencji akordów —Chord Looper	13
• Odtwarzanie sekwencji akordów w pętli podczas odtwarzania stylu	13
Nagrywanie sekwencji akordów po zatrzymaniu odtwarzania stylu (Chord Looper)	15
Zapisywanie i wywoływanie własnych sekwencji akordów (Chord Looper)	16
• Zapamiętywanie nagranych danych Pętli akordów	16
• Zapisywanie nagranych danych jako pliku banku	17
• Przywoływanie pliku Banku pętli akordów i odtwarzanie Stylu z Sekwencji akordów	17
• Edycja Baku pętli akordów (eksport, import, Clear).....	18
Tworzenie/Edycja stylów (Style Creator)	19
• Struktura danych stylu — schemat źródłowy	19
• Podstawowa procedura tworzenia stylu	20
• nagrywanie w trakcie gry.....	21
• Nagrywanie „krok po kroku”	24
• Assembly — przypisywanie schematu źródłowego do poszczególnych kanałów	25
• Channel Edit.....	25
• SFF Edit — wprowadzanie ustawień formatu pliku stylu	27
• Edytowanie partii rytmicznej stylu (Drum Setup)	31

Typy stylów (charakterystyka)

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



Session	Informacje na temat innych typów stylów można znaleźć w Podręczniku użytkownika w części „Charakterystyka stylów”.
Free Play	
DJ	
+Audio	<p>Style audio (+Audio) powstały dzięki złożeniu ze sobą nagrań muzyków sesyjnych, wykonujących utwory w różnych studiach nagraniowych na całym świecie. Pozwoliło to nadać brzmieniu bębnowi 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 Zakres tempa firmy Yamaha sprawia, że ścieżka audio nadąża za zmianami tempa, nie powodując przy tym zmiany stroju, tak aby wszystko było idealnie zsynchronizowane.</p> <p>Ten instrument umożliwia odtwarzanie stylów audio i sterowanie nimi, ale domyślnie dane nie są zapisane w instrumencie. Style audio lub dodatki Expansion Pack zawierające style audio mogą być dostępne w witrynie 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 mieć one pewne ograniczenia i różnić się w zakresie określonych funkcji.

1
Style

Korzystanie z funkcji Chord Tutor

Dzięki pojawieniu się tej funkcji zyskujesz podgląd, jakie nuty należy grać w przypadku poszczególnych akordów. Skorzystaj z tej funkcji, jeśli znasz nazwę akordu, ale nie wiesz, jak go zagrać.

Z funkcji tej można korzystać w oknie wyświetlanym po dotknięciu kolejno opcji [MENU] → [Chord Tutor].



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

Na wyświetlaczu pojawiają się nuty, które trzeba zagrać.


UWAGA

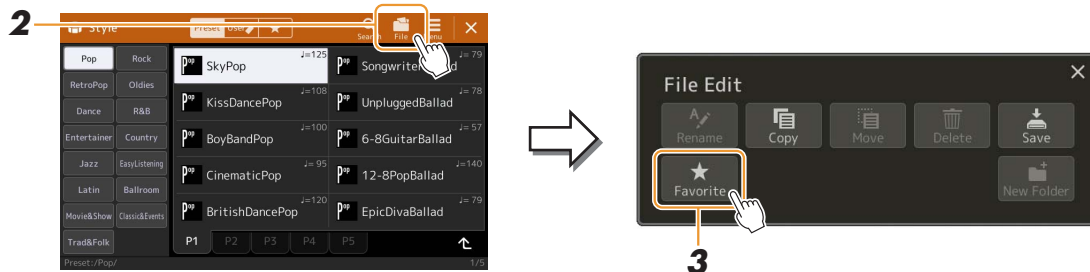
- Mimo że podaje ona sposób zagrania akordu tylko w przypadku trybu „Fingered”, jej wskazania przydają się, nawet jeśli wybrany jest inny tryb niż „Single Finger”.
- W przypadku niektórych akordów można pominąć część ich nut składowych.

Rejestrowanie plików w zakładce Ulubione

Można szybko wywoływać swoje ulubione lub najczęściej używane style i brzmienia, rejestrując je w zakładce Ulubione w oknie wyboru plików.

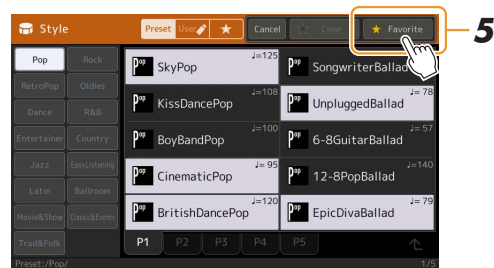
1 Wybierz żądaną kategorię na karcie Wstępnie zdefiniowane w oknie wyboru plików.

2 Dotknij opcji  (Plik), aby wyświetlić okno File Edit.



3 Dotknij ikony [Favorite], aby wywołać okno wyboru plików.

4 Wybierz pliki, które chcesz zapisać na karcie Ulubione.



5 Dotknij ikony [Favorite], aby zapisać pliki na karcie Ulubione.

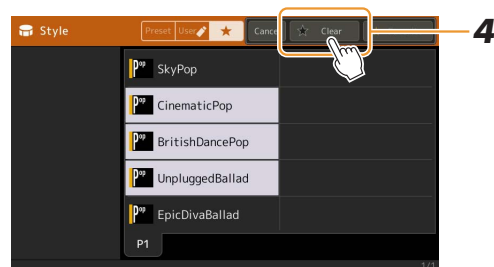
Wybrane pliki będą widoczne na karcie Ulubione.

Usuwanie plików z karty Ulubione

1 Na karcie Ulubione w oknie wyboru plików dotknij opcji  (Plik), aby wywołać okno File Edit.

2 Dotknij ikony [Favorite], aby wywołać okno wyboru plików.

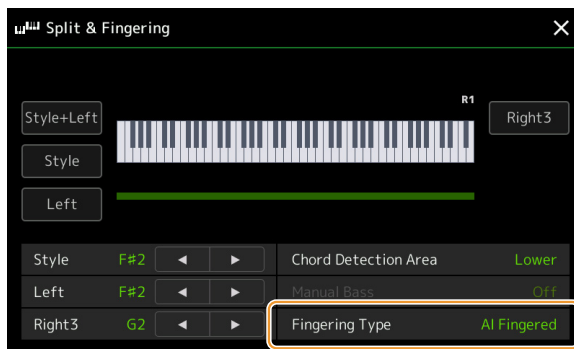
3 Wybierz pliki, które chcesz usunąć z karty Ulubione.







4 Dotknij ikony [Clear], aby usunąć pliki z karty Ulubione.

Zmiana trybu palcowania akordów

Tryb palcowania akordów określa sposób wyboru akordów dla odtwarzania stylu. Możesz wybrać odpowiedni tryb w oknie wywoływanym przez [MENU] → [Split & Fingering].



Single Finger	<p>Ten rodzaj palcowania jest trybem uproszczonym, gdyż pozwala generować pełny akompaniament za pomocą akordów durowych, septymowych, molowych i molowych septymowych przez uderzenie jednego, dwóch lub trzech klawiszy w strefie akordów.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Akord durowy Naciśnij tylko klawisz prymy.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Akord septymowy Naciśnij równocześnie 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 Naciśnij równocześnie klawisz prymy i czarny klawisz po jego lewej stronie.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Akord molowy z septymą małą Naciśnij równocześnie 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 umożliwi wskazywanie akordu poprzez granie składających się na niego nut w lewej części klawiatury, gdy włączony jest przycisk [ACMP] lub włączona jest partia LEFT. Informacje o tym, jakie nuty należy zagrać w przypadku poszczególnych akordów, można uzyskać w zeszyte Data List, tabele danych (Typy akordów rozpoznawane w trybie Fingered) dostępnym do pobrania w Yamaha Manual Library — Bibliotece podręczników marki Yamaha — lub za pomocą funkcji Chord Tutor, jak opisano w kolejnej części.
Fingered On Bass	Akceptuje taki sam sposób palcowania, jak w przypadku trybu Fingered, ale najniższa nuta zagrana w strefie akordów na klawiaturze pełni rolę podstawy akordu, umożliwiając granie dźwięków basowych akordów. (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 tak jak w trybie Fingered, nawet jeżeli dźwięki tego samego akordu są zagrane obiema rękami, na przykład wtedy, gdy dźwięk basu jest zagrany 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, tyle że akord zostanie prawidłowo rozpoznany nawet w przypadku zagrania mniej niż trzech składników akordu (w oparciu o poprzednio zagrany akord itp.).
AI Full Keyboard	Tryb ten działa podobnie jak Full Keyboard, z tym że do rozpoznania akordu (na podstawie uprzednio zgranego akordu itp.) wystarczą mniej niż trzy dźwięki. W trybie tym nie można grać akordów z dodaną noną, undecymą i terdecymą.

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+5”, „1+8” i Chord Cancel.

Włączanie i wyłączanie poszczególnych kanałów stylu

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

Style Channel

Każdy styl zawiera wymienione poniżej kanały.

- **Rhythm 1/2:** To są podstawowe partie stylu, zawierające schematy rytmiczne bębnow i perkusji.
- **Bass:** Partie basu składa się z różnych brzmień pasujących do stylu.
- **Chord 1/2:** Te partie zawierają rytmiczne podkłady akordowe złożone zwykle z brzmień fortepianu lub gitary.
- **Pad:** Ta partie jest stosowana do podtrzymywanych brzmień instrumentów strunowych, organów, chóru itp.
- **Phrase 1/2:** Te partie są stosowane do wstawek instrumentów dętych, akordów arpeggiowych i innych dodatków, dzięki którym akompaniament staje się bardziej interesujący.
- **Audio:** Jest to partie audio należąca do stylu audio.

Kanał stylu można włączać i wyłączać w oknie wywoływanym po wybraniu [MENU] → [Channel On/Off].



Jeśli chcesz odtwarzać tylko jeden określony kanał (odtwarzanie partii solowej), dotknij odpowiedniego kanału i przytrzymaj, aż dana nazwa zostanie podświetlona w kolorze fioletowym. Aby anulować ten tryb, dotknij po prostu ponownie (fioletowej) nazwy kanału.

UWAGA

Poszczególne kanały można też włączać i wyłączać w oknie Mixer.

Zmiana brzmienia na poszczególnych kanałach:

Dotknij ikony instrumentu pod żądanym kanałem kanału, aby wyświetlić okno Voice Selection, a następnie wybierz odpowiednie brzmienie.

UWAGA

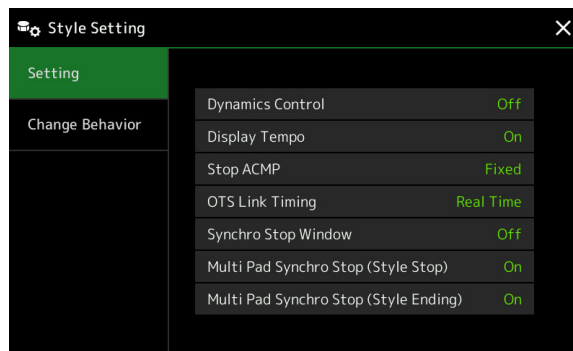
Nie można zmieniać brzmienia partii audio stylu audio.

UWAGA



Ustawienia można zapisać w pamięci rejestracyjnej. Szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć w Podręczniku użytkownika.

Ustawienia związane z odtwarzaniem stylów

Odtwarzanie stylu można ustawić na różne sposoby w oknie widocznym po wybraniu [MENU] → [Style Setting].



Setting

Dynamics Control	<p>Zakres zmiany głośności odtwarzanego stylu w zależności od siły nacisku na klawisze.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Off: Głośność jest utrzymywana na stałym poziomie, niezależnie od siły nacisku na klawisze. • Narrow: Wąski zakres zmiany głośności. • Medium: Średni zakres zmiany głośności. • Wide: Szeroki zakres zmiany głośności.
Display Tempo	<p>Włącza lub wyłącza oznaczenie tempa stylów wyświetlane w oknie Style Selection.</p>
Stop ACMP	<p>Włączenie przycisku [ACMP] i wyłączenie przycisku [SYNC START] pozwala grać akordy w strefie akordu na klawiaturze i słyszeć dźwięk akordów akompaniamentu, mimo że automatyczny akompaniament jest zatrzymany. W ustawieniu tym, zwanym zawieszeniem akompaniamentu, wszystkie typy palcowania akordów są rozpoznawane, a pryma i typ akordu są wyświetlane w oknie Home w obszarze stylu. Na tym ekranie można określić, czy akordy grane w strefie akordów będą słyszalne w trybie zatrzymania akompaniamentu czy nie.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Off: Akordy grane w strefie akordów będą wyciszane. • Style: Akord uderzony w sekcji akordów będzie słyszalny przez brzmienia kanałów padu i basu wybranego stylu. • Fixed: Akord uderzony w sekcji akordów będzie słyszalny przez brzmienia kanałów padu/basu, niezależnie od wybranego stylu. <p> UWAGA</p> <p>Jeśli wybrany styl zawiera brzmienia MegaVoice, instrument może generować nieoczekiwane dźwięki po wybraniu opcji „Style”.</p> <p> UWAGA</p> <p>Podczas nagrywania utworu akord rozpoznany za pomocą funkcji zatrzymania akompaniamentu można zarejestrować niezależnie od ustawienia w tym miejscu. Zwróć uwagę, że w konfiguracji „Style” nagrywane są zarówno słyszalne brzmienia, jak i dane akordów, natomiast w konfiguracji „Off” lub „Fixed”, nagrywane są tylko dane akordów.</p>
OTS Link Timing	<p>Dotyczy funkcji OTS Link. Jest to parametr związany z funkcją OTS Link, dzięki której zmiany ustawień One Touch Setting powodują automatyczną zmianę odmiany głównej stylu akompaniamentu, MAIN VARIATION [A]–[D]. (Przycisk [OTS LINK] musi być włączony).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Real Time: Ustawianie jednym przyciskiem jest przywoływane natychmiast, tj. w momencie naciśnięcia przycisku MAIN VARIATION. • Next Bar: Ustawianie jednym przyciskiem przywoływane na początku następnego taktu po naciśnięciu przycisku MAIN VARIATION.
Synchro Stop Window	<p>Parametr ten określa czas podtrzymania akordu, zanim funkcja Synchro Stop zostanie automatycznie anulowana. Gdy funkcja [SYNC STOP] jest włączona, a parametr ma wartość inną niż „Off”, wówczas zostanie ona automatycznie anulowana, jeżeli akord zostanie „przetrzymany” dłużej niż podana wartość parametru. Jest to wygodna metoda przywracania standardowego sterowania odtwarzaniem stylu, dzięki czemu styl akompaniamentu będzie odtwarzany nawet po zwolnieniu klawiszy. Innymi słowy, jeśli klawisze zostaną szybciej zwolnione przed ustawionym czasem, zadziała funkcja Synchro Stop.</p>

Multi Pad Synchro Stop (Style Stop)	Określa, czy wielokrotne odtwarzanie sekwencji Multi Pad zostaje przerwane wraz z zatrzymaniem odtwarzania stylu.
Multi Pad Synchro Stop (Style Ending)	Określa, czy wielokrotne odtwarzanie sekwencji Multi Pad zostaje przerwane po odtworzeniu sekwencji zakończenia stylu.

Change Behavior

Section Set	Funkcja ta umożliwi określenie domyślnej sekcji, która jest automatycznie uaktywniana podczas wybierania różnych stylów (gdy odtwarzanie stylu jest zatrzymane). Gdy zostanie wybrane ustawienie „Off”, a odtwarzanie stylu jest zatrzymane, wybrana sekcja zostanie utrzymana nawet po wybraniu innego stylu akompaniamentu. Gdy któraś z sekcji głównych, MAIN A–D, jest niezdefiniowana, automatycznie jest wybierana najbliższa sekcja. Na przykład brak zdefiniowanej sekcji MAIN D spowoduje wybranie sekcji MAIN C.
Tempo	Określa, czy tempo zmienia się, czy nie, gdy następuje zmiana stylu. <ul style="list-style-type: none"> • Lock: Niezależnie od stanu odtwarzania ustawienie tempa poprzedniego stylu jest utrzymywane. • Hold: Podczas odtwarzania stylu ustawienie tempa poprzedniego stylu jest utrzymywane. Po zatrzymaniu stylu tempo zmienia się na domyślne tempo wybranego stylu. • Reset: Niezależnie od statusu odtwarzania tempo zmienia się na tempo domyśle wybranego stylu.
Part On/Off	Decyduje, czy stan Style Channel On/Off zmienia się, czy nie, gdy następuje zmiana stylu. <ul style="list-style-type: none"> • Lock: Niezależnie od stanu odtwarzania status Channel on/off poprzedniego stylu jest utrzymywany. • Hold: Podczas odtwarzania stylu status Channel on/off poprzedniego stylu jest utrzymywany. Podczas zatrzymywania stylu wszystkie kanały wybranego stylu są włączone. • Reset: Podczas zatrzymywania stylu wszystkie kanały wybranego stylu są włączone.

Regulacja tempa

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



①	Wskazuje wartość tempa podczas odtwarzania metronomu, stylu i utworu MIDI. Tempo można zmienić za pomocą pokrętki Data, przycisków [DEC]/[INC] albo przycisków TEMPO [-]/[+]. W przypadku wybrania stylu audio (strona 7) górny limit tempa jest podawany pod bieżącą wartością tempa w następujący sposób: Audio: ** max. Jeśli tempo przekracza górny limit, partia audio jest wyciszana.
②	Pełni tę samą funkcję co przycisk [TAP TEMPO] na panelu.
③	Wskazuje wartość tempa bieżącego utworu MIDI. Utwór zostanie uruchomiony w tym tempie.
④	Wskazuje wartość tempa bieżącego stylu. Styl zostanie uruchomiony w tym tempie.

UWAGA

Wartość tempa utworu audio ustawia się za pomocą funkcji Time Stretch. Zajrzyj do Podręcznika użytkownika.

Nagrywanie i odtwarzanie sekwencji akordów —Chord Looper

Podczas odtwarzania stylu zwykle wybierasz akordy lewą ręką. Jednak dzięki wygodnej funkcji Chord Looper, możesz nagrać sekwencję akordów i odtworzyć go w pętli. Jeśli przykładowo rejestrujesz pochod akordów „C → F → G → C”, odtwarzanie stylu będzie automatycznie kontynuowane z akordami „C → F → G → C → C → F → G → C → ...”
Ponieważ akordy są odtwarzane w pętli, nie musisz więcej ręcznie powtarzać sekwencji akordów i możesz skoncentrować się na wykonywaniu utworu i innych czynnościach.

Odtwarzanie sekwencji akordów w pętli podczas odtwarzania stylu

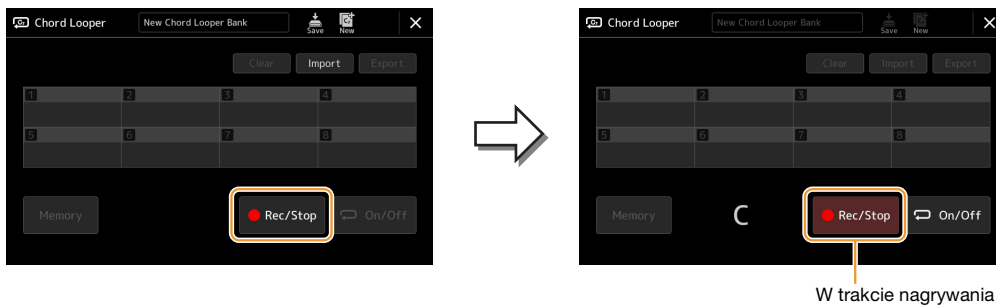
Można nagrać żadaną sekwencję akordów natychmiast i zapętlić ją.

1 Wybierz żądany styl.

W razie potrzeby dostosuj tempo (aby ułatwić nagrywanie).

2 Otwórz okno Chord Looper.

3 Podczas odtwarzania stylu dotknij przycisku [Rec/Stop] na wyświetlaczu.



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

UWAGA

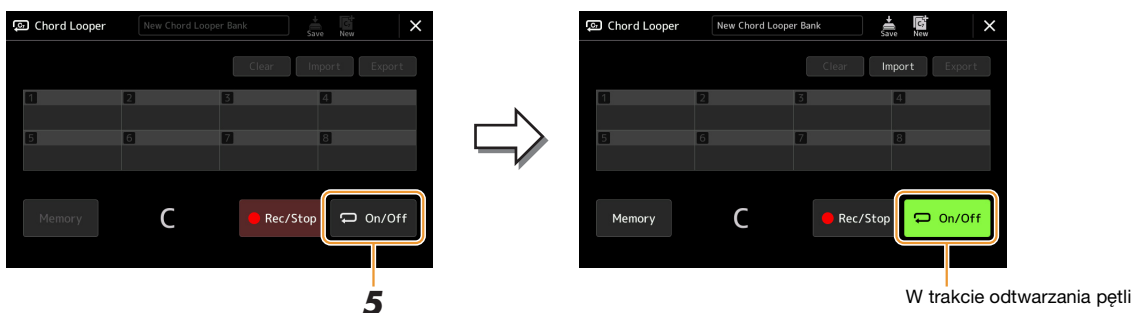
Po wciśnięciu przycisku [Rec/Stop] przycisk [ACMP] włącza się automatycznie.

4 Wprowadź akordy na klawiaturze w tempie odtwarzania stylu.



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

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



Nagrywanie zatrzymuje się, a [On/Off] miga i włączany jest tryb gotowości odtwarzania pętli. W kolejnym takcie stylu przycisk [On/Off] jest w pozycji włączony, a sekwencja akordów zapisana w kroku 2 zostanie odtworzony 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 Dotknij [On/Off], aby zatrzymać odtwarzanie pętli.

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

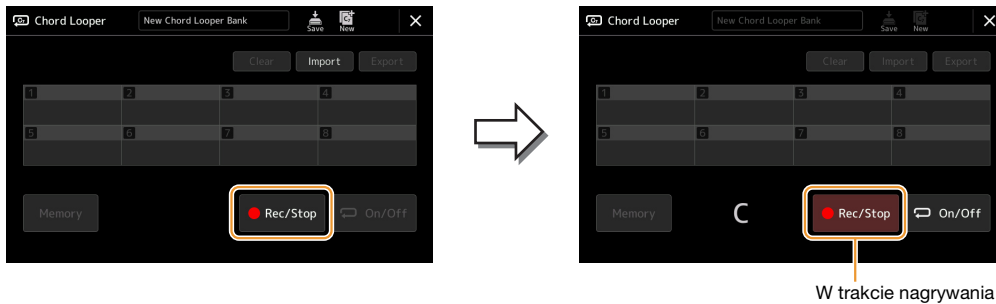
 **UWAGA**

- Przycisk [On/Off] w pozycji włączony 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)

Możesz 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** Podczas odtwarzanie stylu jest zatrzymane, dotknij 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 wciśnięciu przycisku [Rec/Stop] przycisk [ACMP] także włącza się automatycznie.

- 2** Wprowadź akordy na klawiaturze w tempie odtwarzania stylu.



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

- 3** Naciśnij 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 odtwarzania stylu będzie kontynuowane.

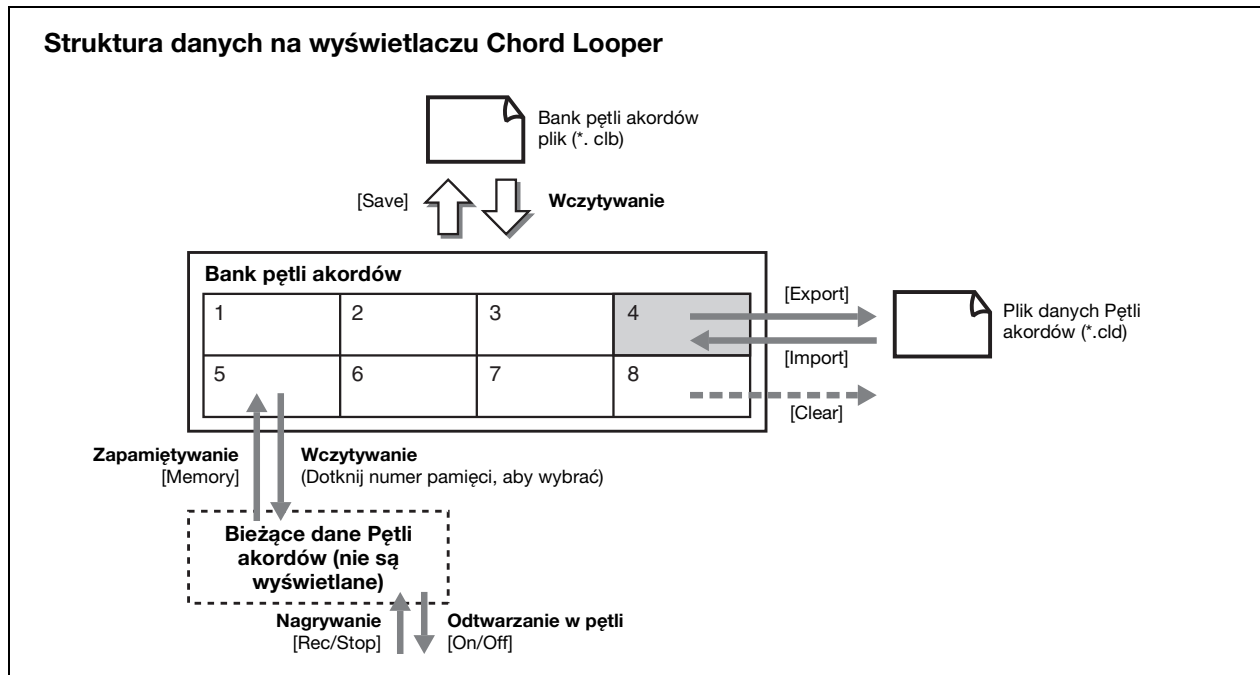
NOTYFIKACJA

Ostatnio nagrane dane sekwencji akordów są zachowywane, chyba że wyłączysz zasilanie lub wybierzesz numer pamięci funkcji Chord Looper, który zawiera dane. Jeśli chcesz zapisać dane, zobacz [strona 16](#).

Zapisywanie i wywoływanie własnych sekwencji akordów (Chord Looper)

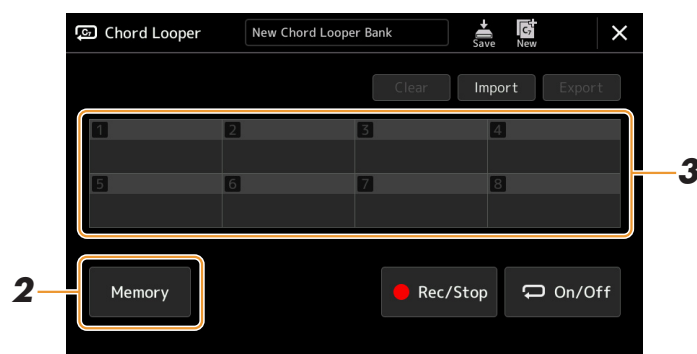
Na wyświetlaczu funkcji Chord Looper, można zapamiętać nagrane sekwencje akordów funkcji Pętli akordów w jednym z ośmiu elementów pamięci, umożliwiającymi łatwe odtwarzanie. Możesz zapisać wszystkie osiem zapamiętanych gniazd danych jako pojedynczy plik Banku pętli akordów (*.clb) lub wyeksportować pojedynczy element pamięci jako plik danych Pętli akordów (*.cld).

Okno operacyjne jest wywoływane za pomocą: [MENU] → [Chord Looper].



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

Zapamiętywanie nagranych danych Pętli akordów



1 Nagraj żądaną sekwencję akordów.

Szczegółowe informacje na temat nagrywania sekwencji akordów, patrz strony 13 i 15

2 Dotknij [Memory] na wyświetlaczu Pętli akordów.

Na ekranie pojawi się komunikat ze wskazówkami.

3 Dotknij żądanej liczby, aby zapisać w pamięci.

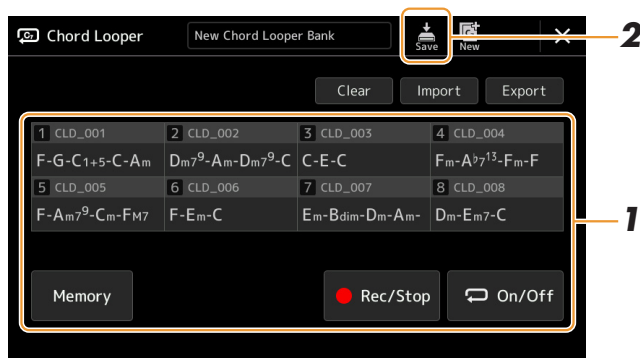
Dane są zapamiętywane, a zawartość zapamiętanych danych jest wyświetlana w odpowiednim obszarze.

NOTYFIKACJA

Jeśli wyłączysz zasilanie w tym momencie, pamięć zostanie wyczyszczona. Aby zapisać zapamiętane dane jako plik, zobacz strony 17 i 18.

Zapisywanie nagranych danych jako pliku banku

Osiem zapamiętanych sekwencji akordów można zapisać jako pojedynczy plik Banku pętli akordów (*. clb).



1 Nagraj żadaną sekwencję akordów, a następnie zapisz w pamięci pod numerem [1] – [8].

Aby nagrać sekwencję akordów, patrz strony 13 i 15.

Aby zapamiętać nagrane dane, patrz strona 16.

2 Dotknij opcji (Zapisz), aby zapisać dane w Pamięci pętli akordów [1] – [8] jako pojedynczy plik Banku.

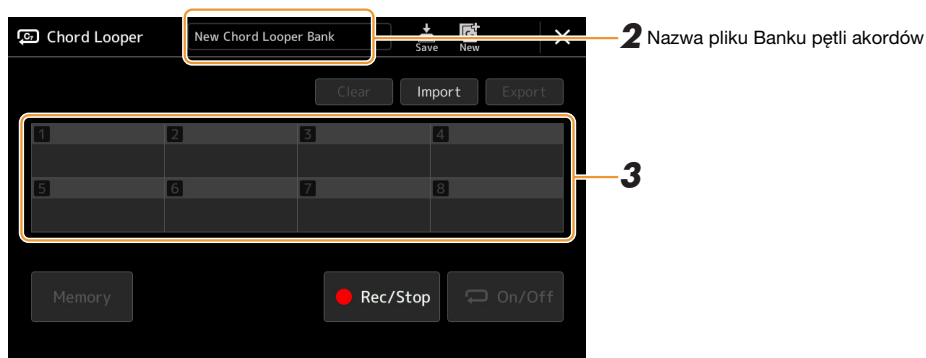
NOTYFIKACJA

Jeśli wybierzesz plik Banku pętli akordów przed zapisaniem edytowanych danych, dane zostaną utracone.

UWAGA

Każdy element Pamięci pętli akordów automatycznie otrzymuje nazwę, taka jak „CLD_001”, która może być zmieniona przez wyeksportowanie pliku i ponowne zaimportowanie (strona 18).

Przywoływanie pliku Banku pętli akordów i odtwarzanie Stylu z Sekwencji akordów



1 Wybierz styl.

2 Załaduj nazwę Banku pętli akordów, aby wywołać ekran wyboru Banku pętli akordów, a następnie wybierz żądany Bank.

3 Dotknij numer elementu pamięci Pętli akordów, którego chcesz użyć w pierwszej kolejności.

UWAGA

Dotknij [On/Off], aby włączyć tę opcję, jeśli chcesz rozpocząć automatyczne odtwarzanie Stylu od początku wykonania.

4 Rozpocznij odtwarzanie Stylu i graj razem z nim.

5 Włącz opcję [On/Off] tuż przed taktem, którym chcesz rozpocząć odtwarzanie pętli sekwencji akordów.

[On/Off] miga, aby wskazać, że odtwarzanie pętli jest w trybie gotowości. W kolejnym takcie Stylu przycisk [On/Off] jest w pozycji włączony, 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 gry można używać całej klawiatury.

6 W razie potrzeby zmień numer elementu pamięci Pętli akordów.

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

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

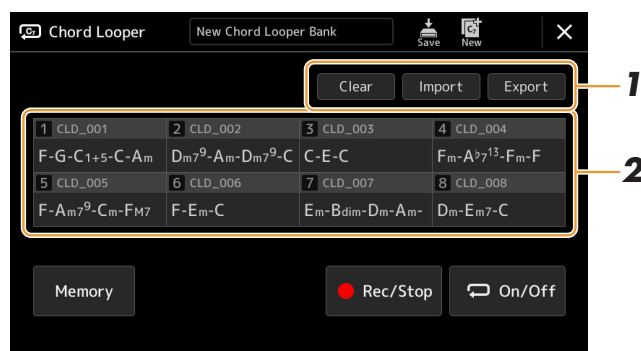
Odtwarzanie sekwencji akordów zostanie natychmiast zatrzymane, a Styl powróci do normalnego trybu odtwarzania.

Edycja Baku pętli akordów (eksport, import, Clear)

Każdy element pamięci Pętli akordów zawarty w Bank pamięci pętli akordów można edytować (wyczyszczone, importowane i eksportowane) jeden po drugim. Dane elementów pamięci są eksportowane/importowane jako plik danych Pętli akordów (*.cld).

UWAGA


Jeśli chcesz wyczyścić wszystkie dane pokazane na wyświetlaczu Pętli akordów, dotknij  (Nowy), aby utworzyć nowy Bank.



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

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

2 Kliknij żądany numer elementu pamięci, a następnie wykonaj akcję wybraną w kroku 1, jak poniżej.

Clear	Pojawi się komunikat potwierdzający. Dotknij [Yes], aby wykonać kasowanie.
Import	Wywołane zostanie okno Wyboru pliku. Dotknij żądanego pliku do zaimportowania, a następnie dotknij  lub naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić.
Export	Wywołane zostanie okno Wyboru pliku, aby wyeksportować. Dotknij przycisku [Export] na wyświetlaczu, wprowadź nazwę pliku, a następnie dotknij [OK]. Nazwa pliku jest wprowadzana automatycznie, ale można ją zmienić podczas zapisywania.

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

NOTYFIKACJA

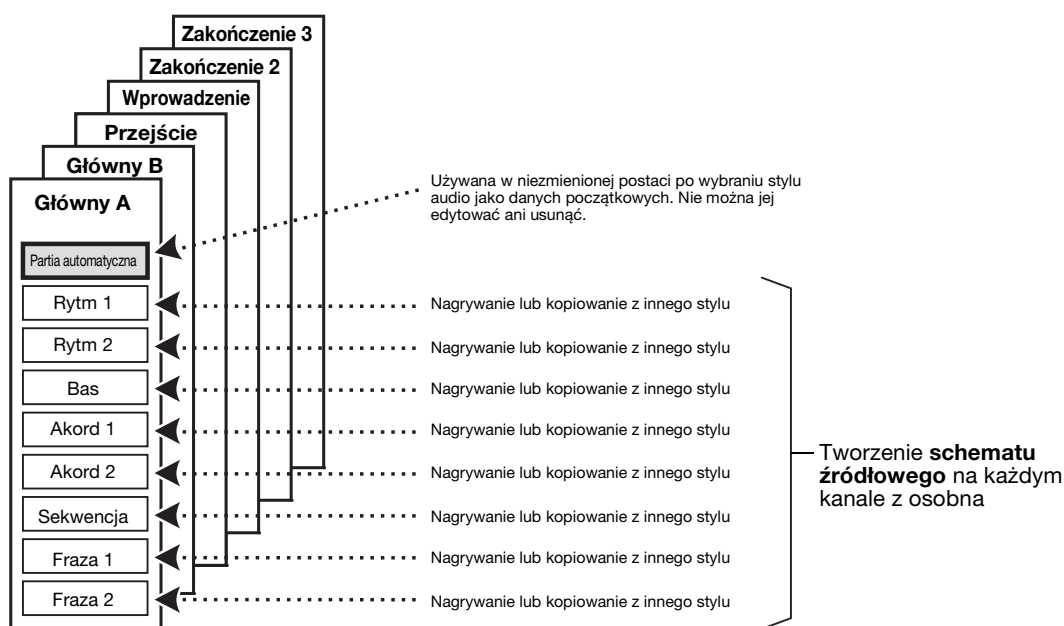
Jeśli wybierzesz plik Baku pętli akordów przed zapisaniem edytowanych danych, dane zostaną utracone.

Tworzenie/Edycja stylów (Style Creator)

Funkcja Style Creator umożliwia tworzenie własnych stylów poprzez nagrywanie wzorców rytmicznych za pomocą klawiatury i korzystanie z zarejestrowanych uprzednio danych stylów. Zasadniczo wystarczy wybrać wstępnie zdefiniowany styl, który jest najbliższy stylowi, jaki chcesz utworzyć, a następnie nagrać na każdym kanale w poszczególnych sekcjach wzorec rytmiczny, linię basu, podkład akordowy lub frazę (czyli „schemat źródłowy” w nomenklaturze kreatora stylów).

Struktura danych stylu – schemat źródłowy

Styl składa się z różnych sekcji (wstępu, głównej, zakończenia itd.), a każda z nich zawiera osiem osobnych kanałów, nazywanych „schematami źródłowymi”. Za pomocą funkcji Style Creator możesz utworzyć styl, nagrywając odpowiedni schemat źródłowy na każdym kanale z osobna lub importując dane wzorców z innych stylów.

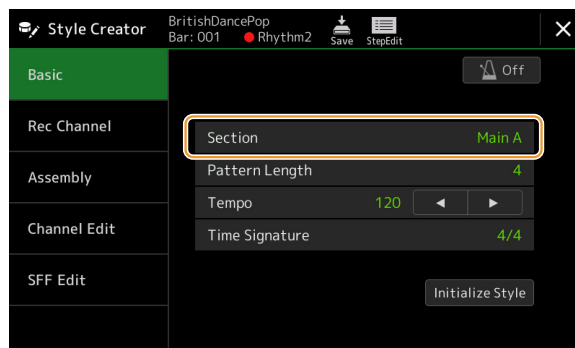


Ograniczenia partii audio:

- Jeśli wybierzesz jeden ze stylów audio jako dane początkowe, partia audio zostanie użyta bez zmian. Partii audio nie można usunąć, edytować ani utworzyć od podstaw.
- Utworzony styl zawierający partię audio może być używany tylko jako instrument obsługujący style audio i format SFF GE.
- Partii audio nie można skopiować z innego stylu lub sekcji w oknie „Assembly” (strona 25). Jeśli chcesz użyć określonej partii audio, wybierz odpowiadający jej styl audio przed wywołaniem okna Style Creator.

Podstawowa procedura tworzenia stylu

- 1** Wybierz styl, który ma być podstawą nowego stylu.
- 2** Otwórz okno Style Creator ([MENU] → [Style Creator]).
- 3** W oknie „Basic” wybierz odpowiednią sekcję.



W razie potrzeby zmień ustawienia następujących parametrów.

- Jeśli chcesz utworzyć styl całkowicie od podstaw, dotknij opcji [Initialize Style], aby usunąć bieżący styl.
- Jeśli chcesz zainicjować styl, ustaw „Pattern Length” (liczba taktów schematu źródłowego). Po wprowadzeniu wartości dotknij opcji [Execute], aby wprowadzić zmiany. Uwaga: jeśli jako dane początkowe wybrano styl audio, zmiana długości schematu usuwa odpowiadającą mu partię audio.
- Ustaw parametry ogólne, np. „Tempo” i „Time Signature”. Te ustawienia mają zastosowanie do wszystkich sekcji. Po wybraniu parametru ustawienia Time Signature dotknij opcji [Execute], aby wprowadzić zmiany.

4 Utwórz schemat źródłowy dla każdego kanału.

- **Nagrywanie w trakcie (strona 21)**
Umożliwia nagrywanie stylu podczas gry na klawiaturze.
- **Nagrywanie „krok po kroku” (strona 24)**
Umożliwia wprowadzanie pojedynczych nut.
- **Łączenie stylów (strona 25)**
Umożliwia kopiowanie różnych stylów z innych stylów fabrycznych lub utworzonych wcześniej.

5 Edytuj zapisane dane kanału.

- **Edycja kanału (strona 25)**
Umożliwia edytowanie danych MIDI nagranych kanałów.
- **Edycja SFF (strona 27)**
Umożliwia edytowanie parametrów związanych z SFF (formatem pliku stylu) nagranych kanałów oprócz kanałów podkładu rytmicznego.
- **Konfiguracja zestawu perkusyjnego (strona 31)**
Umożliwia edytowanie partii rytmicznej stylu, np. zmianę dźwięków poszczególnych instrumentów.

6 Jeśli potrzeba, powtórz kroki 3–5.

7 Dotknij ikony (Zapisz), aby zapisać utworzony styl.

NOTYFIKACJA

Utworzony styl zostanie utracony, jeśli zostanie wybrany inny styl zostanie wyłączone zasilanie instrumentu bez wykonania operacji zapisu.

nagrywanie w trakcie gry

Poniższe objaśnienia dotyczą kroku 4 opisanego w rozdziale „Procedura podstawowa”, strona 20. W oknie „Rec Channel” możesz utworzyć dane kanału za pomocą opcji nagrywania w trakcie.

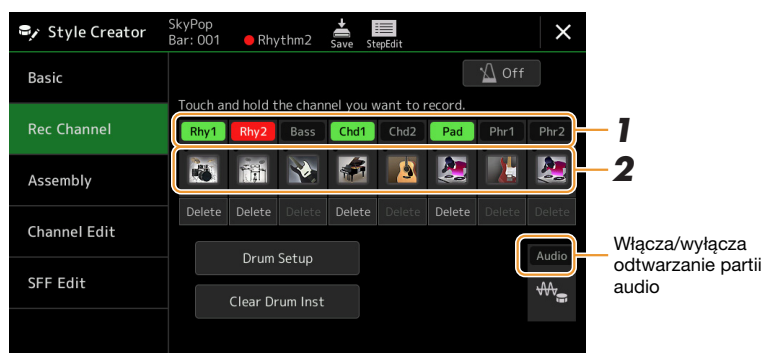
Charakterystyka nagrywania w trakcie w kreatorze stylów

• Nagrywanie w pętli

Taki sposób nagrywania stylu akompaniamentu polega na powtarzaniu kilkutaktowych schematów rytmicznych automatycznego akompaniamentu, które są nagrywane w „pętli” (powtarzających się cyklach). Na przykład jeśli rozpoczniesz nagrywanie od dwutaktowej sekcji głównej, te dwa takty zostaną nagrane raz za razem, czyli w pętli. Nagrane dźwięki będą odtwarzane od następnego powtórzenia (pętli), co pozwala nagrywać z jednoczesnym odsłuchiwaniem poprzednio nagranych partii.

• Nagrywanie nakładkowe

Nagrywanie nakładkowe polega na nagrywaniu na nowo kanałów, które mają już zapisane jakies dane, ale bez usuwania tych danych. W czasie nagrywania stylów dane nie są kasowane, chyba że zostaną użyte funkcje „Clear Drum Inst” (strona 22) „Delete” (strony 22, 23) i „Remove Event” (strona 26). Na przykład jeśli rozpoczniesz nagrywanie od dwutaktowej sekcji głównej, te dwa takty zostaną powtórzone wiele razy. Nagrane dźwięki zostaną powtórzone od następnego powtórzenia, co pozwala nagrać jeszcze nowy materiał do danej pętli przy jednoczesnym odsłuchiwaniu uprzednio nagranych partii. Jeśli do tworzenia nowego stylu akompaniamentu wykorzystujesz jeden ze stylów zapisanych w wewnętrznej pamięci instrumentu, funkcja nagrywania nakładkowego może zostać zastosowana tylko do kanałów podkładu rytmicznego. W przypadku wszystkich innych kanałów (oprócz kanałów rytmu) przed rozpoczęciem nagrywania należy usunąć oryginalne dane.



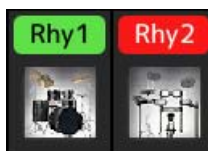
■ Nagrywanie kanałów podkładu rytmicznego 1–2

W przypadku wybrania stylu audio jako danych początkowych:

Odtwarzanie partii audio można włączyć lub wyłączyć, ale nie można jej edytować ani usunąć. Uwaga: schemat rytmu tej partii będzie używany w nowym stylu, który zostanie utworzony. Jeśli chcesz utworzyć frazę rytmiczną oprócz partii audio, wykonaj poniższe kroki.

1 W oknie „Rec Channel” dotknij odpowiedniego kanału i przytrzymaj go, aż zmieni kolor na czerwony.

Wybrany kanał staje się celem nagrywania niezależnie od tego, czy kanał zawiera już dane, czy nie. Jeśli nagrane dane są już dodane, należy nagrać dodatkowe nuty w wybranym kanale metodą nakładkową.



2 W razie konieczności wybierz brzmienie i poćwicz schemat rytmiczny przed nagraniem.

Dotknij ikony instrumentu (ilustracja), aby wyświetlić okno wyboru brzmienia, a następnie wybierz odpowiednie brzmienie, np. zestaw perkusyjny. Następnie zamknij okno wyboru brzmienia, by wrócić do kreatora stylów. Gdy masz już wybrane brzmienie, poćwicz schemat rytmiczny, który chcesz nagrać.

Brzmienia dostępne do nagrywania

Do nagrywania w kanale Rhythm 1 dostępne są wszystkie brzmienia oprócz piszczałek organów.
Do nagrywania w kanale Rhythm 2 dostępne są tylko zestawy perkusyjne/SFX.

UWAGA

Informacje o rozkładzie dźwięków zestawów perkusyjnego/SFX na klawiaturze można znaleźć na wykazach zestawów perkusyjnego i SFX w tabeli danych w witrynie.

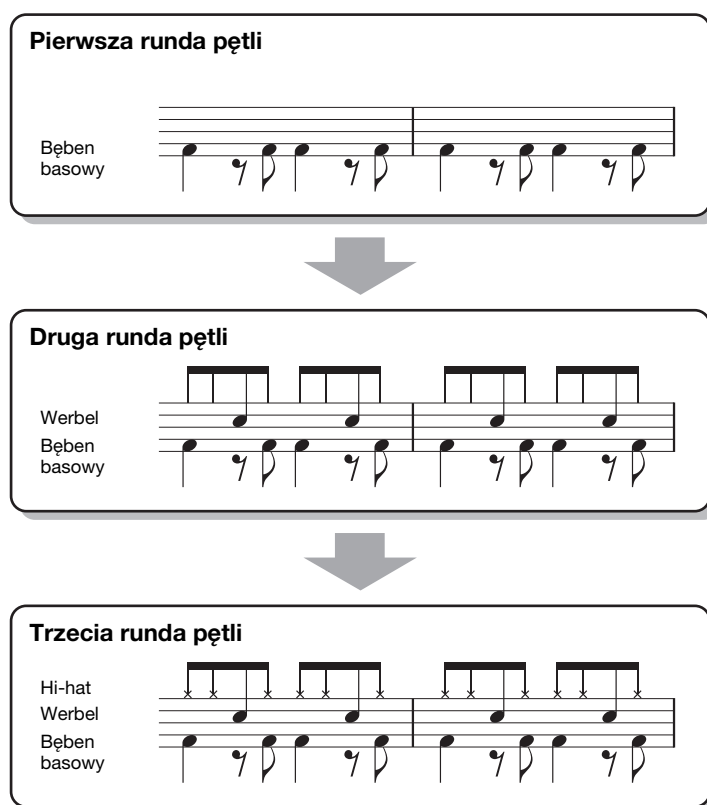
3 Aby zacząć nagrywanie, naciśnij przycisk **STYLE CONTROL [START/STOP]**.

Ponieważ odtwarzane są już dane nagrane wcześniej, poszczególne kanały można w razie potrzeby włączać i wyłączać, dotykając ich w oknie „Rec Channel”. Jeśli jako dane początkowe wybrano styl audio, można włączać/wyłączać partię audio, dotykając kanału [Audio].

W razie konieczności można usunąć kanał, dotykając opcji [Delete] pod wybranym kanałem.

4 Gdy odtwarzanie pętli wróci do początku pierwszego taktu, zacznij grać schemat rytmiczny, aby go nagrać.

Jeśli rytm jest trudny do zagrania w całości, możesz go podzielić na części, jak w tym przykładzie:



Pierwsza runda pętli

Bęben basowy

Druga runda pętli

Werbel
Bęben basowy

Trzecia runda pętli

Hi-hat
Werbel
Bęben basowy

Usuwanie źle nagranych nut

Jeśli popełnisz błąd podczas gry, możesz usuwać z nagrania poszczególne nuty. Dotknij opcji [Clear Drum Inst], aby otworzyć komunikat, a następnie naciśnij odpowiedni klawisz na klawiaturze. Po usunięciu wybranego instrumentu perkusyjnego dotknij opcji [Exit], aby zamknąć komunikat.

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

Jeśli chcesz dodać więcej nut, naciśnij przycisk [START/STOP] ponownie, aby kontynuować nagrywanie.

6 Aby wyjść z trybu nagrywania, dotknij i przez chwilę przytrzymaj kanał nagrywania (aż przycisk zmieni kolor).

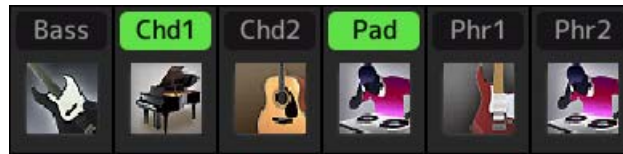
NOTYFIKACJA

Edytowany styl zostanie utracony, jeśli zostanie wybrany inny styl zostanie wyłączone zasilanie instrumentu bez wykonania operacji zapisu (krok 7, strona 20).

■ Nagrywanie partii basowej, akordowej 1–2, padu i frazy 1–2

1 W oknie „Rec Channel” dotknij odpowiedniego kanału i przytrzymaj go, aż zmieni kolor na czerwony.

Jeśli wybrany kanał zawiera dane, pojawi się pytanie, czy chcesz je usunąć z wybranego kanału. Wybierz [Yes], aby skasować dane. Wybrany kanał zostanie wtedy określony jako cel nagrywania. Uwaga: nakładkowo można nagrywać tylko dane z kanału rytmicznego stylu fabrycznego.



2 W razie konieczności wybierz brzmienie i przed nagraniem poćwicz linię basu, podkład akordowy lub frazę.

Dotknij ikony (ilustracja), aby wyświetlić okno wyboru brzmienia, a następnie wybierz odpowiednie brzmienie. Następnie zamknij okno wyboru brzmienia, by wrócić do kreatora stylów. Gdy masz już wybrane brzmienie, poćwicz frazę lub podkład akordowy, które chcesz nagrać.

Brzmienia dostępne do nagrywania

Do nagrywania dostępne są wszystkie brzmienia oprócz piszczałek organów i zestawu perkusyjnego/SFX.

- **Nagrywanie frazy w CM7, która będzie odtwarzała odpowiednie nuty jako zmieniające się akordy podczas występu**

Reguły podczas nagrywania tematu lub przejścia

Gdy używasz domyślnych ustawień początkowych, ustawienie Source Root/Chord ma wartość CM7. To znaczy, że należy nagrać schemat źródłowy, który będzie uruchamiany przez określenie CM7 w trakcie zwykłego wykonania. Nagraj linię basu, frazę lub podkład akordowy, które chcesz słyszeć po określeniu CM7. Zobacz poniższe reguły.

- Używaj tylko dźwięków tonacji CM7 podczas nagrywania kanałów basu i frazy (tzn. C, D, E, G, A i B).
- W przypadku kanałów akordów i padów należy używać tylko dźwięków akordowych (C, E, G oraz B).



C = dźwięk składowy akordu
C, R = dźwięk zalecany

Przestrzeganie tych reguł sprawi, że dźwięki odtwarzania stylu są odpowiednio konwertowane w zależności od zmian akordów w trakcie gry na klawiaturze.

Reguły podczas nagrywania intro i kadencji

W poniższych sekcjach założono, że akord nie zmienia się w trakcie odtwarzania. W związku z tym nie mają one zastosowania do powyższych sekcji tematu i przejść i możesz stosować progresję akordów podczas nagrywania. Trzeba jednak przestrzegać poniższych reguł, ponieważ domyślnie ustawienie Source Root/Chord ma wartość CM7.

- Podczas nagrywania intro upewnij się, że nagrana fraza prowadzi do tonacji C.
- Podczas nagrywania kadencji upewnij się, że nagrana fraza zaczyna od tonacji C lub odpowiednio za nią podąża.

- **Wybieranie parametru ustawienia Source Root/Chord**

Domyślnie ustawienie Source Root/Chord ma wartość CM7, ale można to ją zmienić na dowolną inną skalę, w której łatwo Ci się gra. Otwórz okno „SFF Edit” i wybierz odpowiednią prymę źródłową lub typ akordu. Należy jednak pamiętać, że po dokonaniu zmiany akordu źródłowego z domyślnego CM7 na inny zmianie ulegną również dźwięki akordowe i zalecane. Aby uzyskać szczegółowe informacje, patrz [strona 28](#).

3 Aby zacząć nagrywanie, naciśnij przycisk STYLE CONTROL [START/STOP].

Ponieważ odtwarzane są już dane nagrane wcześniej, poszczególne kanały można w razie potrzeby włączać i wyłączać, dotykając ich w oknie „Rec Channel”. Jeśli jako dane początkowe wybrano styl audio, można włączać/wyłączać partię audio, dotykając kanału [Audio].

W razie konieczności można usunąć kanał, dotykając opcji [Delete] pod wybranym kanałem.

4 Gdy odtwarzanie pętli wróci do początku pierwszego taktu, zacznij grać linię basu, podkład akordowy lub frazę, aby je nagrać.

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

Jeśli chcesz dodać więcej nut, naciśnij przycisk [START/STOP] ponownie, aby kontynuować nagrywanie.

• Aby usłyszeć dźwięk z kanałów, które zostały nagrane wcześniej z innym akordem źródłowym lub prymą źródłową:


- 1) Otwórz okno „SFF Edit”, a następnie ustaw „Target Ch” w górnej części okna na „Rhythm1” lub „Rhythm2.”
- 2) Naciśnij przycisk STYLE CONTROL [START/STOP], aby zacząć odtwarzanie.
- 3) Dotknij opcji [Play Root/Chord], aby otworzyć okno operacji.
- 4) W oknie wybierz odpowiednią prymę lub typ akordu dla ustawienia „Play Root/Chord”.
Ta operacja pozwala usłyszeć, jak schemat źródłowy jest odtwarzany poprzez zmiany akordów w trakcie gry na instrumencie.

6 Aby wyjść z trybu nagrywania, dotknij i przez chwilę przytrzymaj kanał nagrywania (aż przycisk zmieni kolor).

NOTYFIKACJA

Edytowany styl zostanie utracony, jeśli zostanie wybrany inny styl zostanie wyłączone zasilanie instrumentu bez wykonania operacji zapisu (krok 7, strona 20).

Nagrywanie „krok po kroku”

Poniższe objaśnienia dotyczą kroku 4 opisanego w rozdziale „Procedura podstawowa”, strona 20. W oknie nagrywania „krok po kroku”, które pojawia się po dotknięciu ikony  (edycja „krok po krok”) w górnej części okna, można nagrywać lub edytować pojedyncze nuty. Procedura nagrywania „krok po kroku” jest taka sama jak przy multinaagrywaniu utworów MIDI (strona 85), z wyjątkiem następujących różnic:

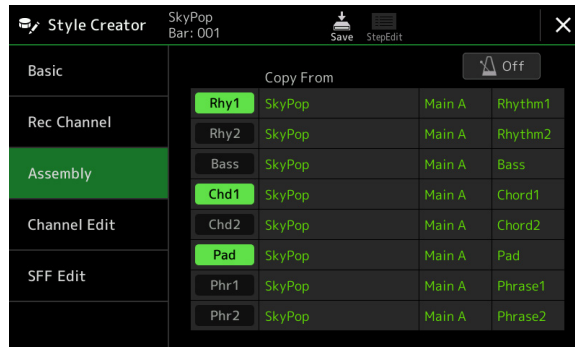
- W nagrywaniu utworów położenie znacznika końcowego „End” może być dowolnie zmieniane; w kreatorze stylów położenie to nie może zostać zmienione. Wynika to z tego, że długość stylu jest stała dla wszystkich kanałów zgodnie z konfiguracją w oknie „Basic” (strona 20). Na przykład jeśli utworzysz styl o długości czterech taktów, pozycja znacznika końcowego jest automatycznie ustalana na końcu czwartego taktu i nie może zostać zmieniona w oknie edycji stylu.
- W oknie edycji nagrywania utworów kanały nagrywania mogą być zmieniane, natomiast w kreatorze stylów nie. Kanał nagrywania wybiera się w oknie „Rec channel”.
- W kreatorze stylu nie można wprowadzać danych akordów, słów utworu ani danych systemowych. Można wprowadzać dane kanałów i edytować dane systemowe (usuwać, kopiować lub przenosić).

UWAGA

Jeśli wybierzesz jeden ze stylów audio jako dane początkowe, partia audio zostanie użyta bez zmian. Partii audio nie można usunąć, edytować ani utworzyć od podstaw.

Assembly – przypisywanie schematu źródłowego do poszczególnych kanałów

Poniższe objaśnienia dotyczą kroku 4 opisanego w rozdziale „Procedura podstawowa”, [strona 20](#). Okno „Assembly” pokazuje z którego stylu, sekcji i kanału skopiowano dane poszczególnych kanałów w bieżącej sekcji. Aby wybrać kanał, dotknij nazwy stylu, sekcji lub kanału.



UWAGA

- Partii audio nie można skopiować z innego stylu. Jeśli chcesz użyć określonej partii audio, wybierz odpowiadający jej styl audio przed wywołaniem okna Style Creator.
- Jeśli wybierzesz styl audio jako dane początkowe, partii audio nie można zastąpić innymi danymi.

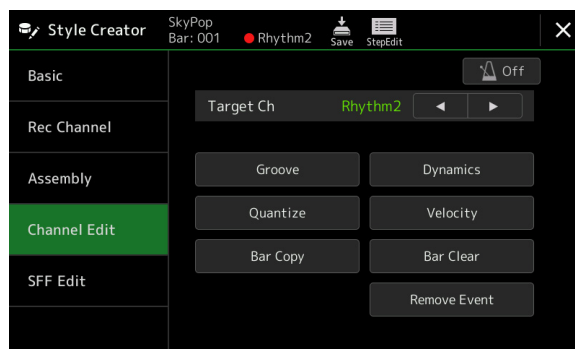
NOTYFIKACJA

Edytowany styl zostanie utracony, jeśli zostanie wybrany inny styl zostanie wyłączone zasilanie instrumentu bez wykonania operacji zapisu (krok 7, [strona 20](#)).

Channel Edit



Poniższe objaśnienia dotyczą kroku 5 opisanego w rozdziale „Procedura podstawowa”, [strona 20](#). Okno „Channel Edit” umożliwia edytowanie nagranych danych kanału. Wybierz kanał docelowy, a następnie edytuj odpowiednie parametry.

Po wprowadzeniu zmian dotknij opcji [Execute], aby zastosować je we wszystkich oknach konfiguracji. Po tej czynności parametry zmienione w trakcie edycji zostaną zaakceptowane, a przyciskowi zostanie przypisana funkcja [Undo], która umożliwia przywrócenie poprzednich ustawień, jeśli rezultat edycji parametrów nie jest zadowalający. Funkcja Undo zapamiętuje tylko jeden poziom, a zatem można cofnąć tylko ostatnio wykonaną czynność.



UWAGA

Jeśli wybierzesz jeden ze stylów audio jako dane początkowe, partia audio zostanie użyta bez zmian. Partii audio nie można usunąć, edytować ani utworzyć od podstaw.

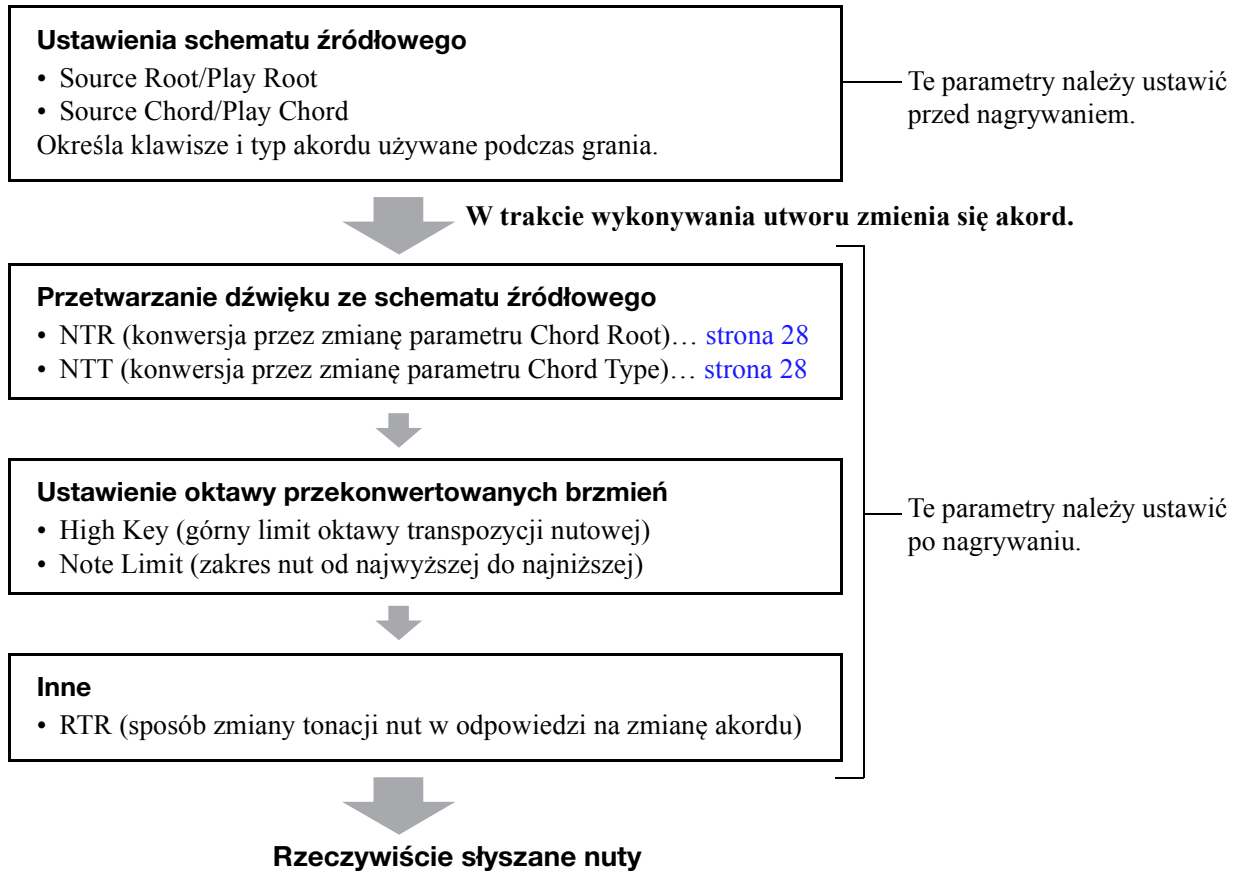
Target Ch	Wybiera kanał docelowy, z którego materiał będzie podlegał edycji. Wszystkie elementy za wyjątkiem opcji „Groove” zostaną zastosowane w wybranym tu kanale.	
Groove	Parametry tego menu pozwalają dodać do muzyki swingujący rytm lub zmienić nastrój rytmu przez drobne zmiany taktowania (zegara) stylu. Ustawienia Groove są stosowane do wszystkich kanałów wybranego stylu.	
	Original Beat	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	Konwerter rytmu umożliwia wybranie dowolnej wartości taktowania i zmianę ustawień wybranych w parametrze „Original Beat” powyżej. Na przykład jeśli parametr „Original Beat” jest ustawiony na wartość „8 Beat”, a „Beat Converter” na „12”, wszystkie ósemki w sekcji zostaną przestawione na taktowanie trioli ósemkowych. Wartości „16A” oraz „16B”, dostępne dla wartości „12 Beat” parametru Original Beat są odmianami podstawowego ustawienia miar szesnastkowych.
	Swing	Parametr ten umożliwia dodanie „swingującego” charakteru przez zmianę taktowania wartości rytmicznych w zależności od ustawień parametru „Original Beat”. Na przykład jeśli parametr Original Beat jest ustawiony na wartość „8 Beat”, to parametr Swing będzie 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, „E” zaś najbardziej wyraziste.
	Fine	Parametr ten pozwala wybierać spośród całej gamy schematów Groove, które mają zostać zastosowane do wskazanej sekcji. Ustawienia „Push” powodują przyspieszanie określonych miar, podczas gdy ustawienia „Heavy” odpowiadają opóźnieniu. 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 (na przykład, jeśli wartość metrum wynosi „3”, zostaną zmienione dźwięki drugi i trzeci). We wszystkich przypadkach wartość „A” odpowiada efektowi minimalnemu, „B” — umiarkowanemu, a „C” — maksymalnemu.
Dynamics	W tym menu zmienia się ustawienia dostosowania poziomu głośności do siły gry (lub akcentowania) niektórych dźwięków przy odtwarzaniu stylu. Ustawienia dynamiki są stosowane do wybranej partii (kanału) bądź do wszystkich partii (kanałów) wybranego stylu.	
	Accent Type	Określa typ zastosowanego akcentowania — które miary danej partii będą podkreślone.
	Strength	Parametr ten pozwala wybrać ustawienia nasycenia i siły akcentu w zastosowanym typie akcentowania. Siła akcentu wzrasta wraz z wartościami
	Expand/Compress	Parametr ten poszerza lub zawęża zakres wartości czułości na siłę gry. Wartości większe niż 100% powodują zwiększenie zakresu (efekt ekspandera), wartości mniejsze niż 100% — zmniejszenie zakresu (efekt kompresora).
	Boost/Cut	Są to wartości określające szybkość. Wartości większe niż 100% powodują zwiększenie dynamiki, wartości mniejsze niż 100% — zmniejszenie dynamiki.
	Apply To All Channels	Ustawienie tej opcji jako „On” spowoduje stosowanie ustawień z tego okna we wszystkich kanałach bieżącej sekcji. Ustawienie tej opcji jako „Off” spowoduje stosowanie ustawień z tego okna w kanale określonym w menu „Target Ch” okna „Channel Edit”.
Quantize	Działa podobnie jak funkcja MIDI Multi Recording (strona 83), tyle że są dostępne dwa dodatkowe parametry.  Ósemki ze swingiem  Szesnastki ze swingiem	
Velocity	Zwiększa lub zmniejsza wartości dynamiki w wybranym kanale, w zależności od wartości procentowych.	
Bar Copy	Ta funkcja pozwala kopiować dane z jednego lub kilku taktów do innego miejsca w określonym kanale.	
	Source Top	Parametr Source określa pierwszy (Top) i ostatni (Last) takt fragmentu, który ma zostać skopiowany.
	Source Last	
Destination	Określa pierwszy takt miejsca, gdzie skopiowany fragment ma być wklejony.	
Bar Clear	Ta funkcja pozwala usuwać dane ze wskazanych taktów wybranego kanału.	
Remove Event	Ta funkcja pozwala usuwać określone zdarzenie z wybranego kanału.	

NOTYFIKACJA

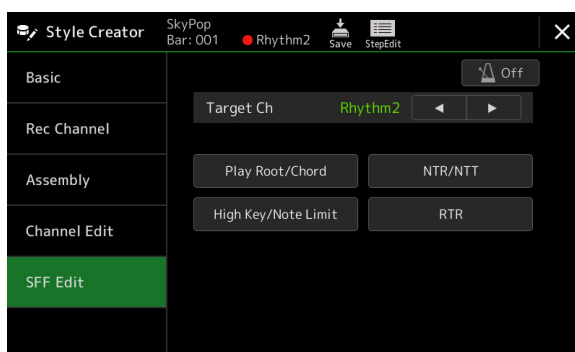
Edytowany styl zostanie utracony, jeśli zostanie wybrany inny styl zostanie wyłączone zasilanie instrumentu bez wykonania operacji zapisu (krok 7, strona 20).

SFF Edit – wprowadzanie ustawień formatu pliku stylu

Poniższe objaśnienia dotyczą kroku 5 opisanego w rozdziale „Procedura podstawowa”, [strona 20](#). Style File Format (SFF) łączy w jednym formacie całą technologię firmy Yamaha związaną z odtwarzaniem stylu. Ustawienie parametrów związanych z SFF określa sposób konwersji oryginalnych brzmień na docelowe na podstawie akordu wybranego w obszarze akordu na klawiaturze. Procedura konwersji została pokazana poniżej.

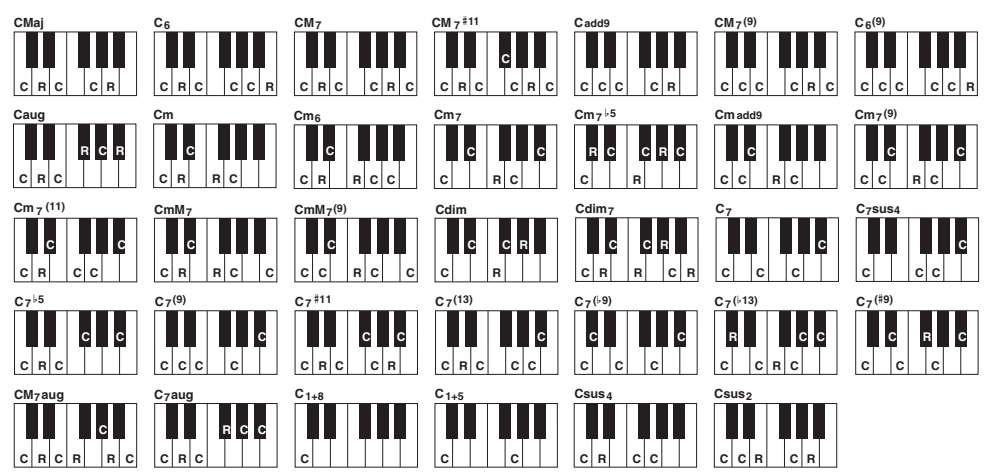
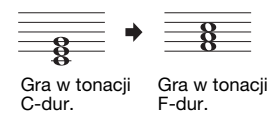
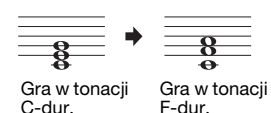
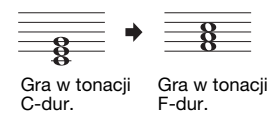
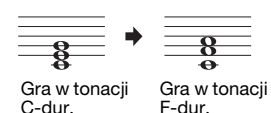
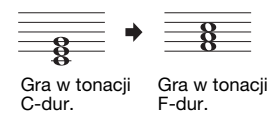
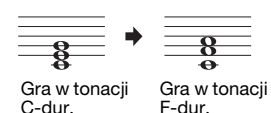


Powyższy parametr można ustawić w oknie „SFF Edit”.





UWAGA

Jeśli wybierzesz jeden ze stylów audio jako dane początkowe, partia audio zostanie użyta bez zmian. Partii audio nie można usunąć, edytować ani utworzyć od podstaw.

Target Ch	Wybiera kanał docelowy, z którego materiał będzie podlegał edycji.										
Source Root/ Chord (Play Root/ Chord)	<p>Ustawienia tych parametrów określają domyślną wysokość tonacji dla schematu źródłowego, czyli tonację zastosowaną w trakcie nagrywania schematu w kanale innym niż kanał podkładu rytmicznego. Jeśli ustawisz w tym miejscu wartość „Fm7”, w sekcji akordów klawiatury będą odtwarzane oryginalnie nagrane brzmienia (schemat źródłowy). Ustawieniem domyślnym jest „CM7” (pryma źródłowa = C i akord źródłowy = M7). W zależności od wybranego tutaj typu akordu dostępne nuty (nuty skali i nuty akordów) będą się różnić. Po włączeniu opcji „Initialize Style” na ekranie „Basic” zostanie wybrane automatyczne ustawienie CM7.</p> <p>Dostępne nuty przy primie źródłowej C:</p>  <p>C = Dźwięki składowe akordu C, R = Dźwięki zalecane</p> <p>WAŻNE Pamiętaj o ustawieniu tych parametrów przed nagrywaniem. Jeśli zmienisz te ustawienia po zakończeniu nagrywania, nie będzie można przekonwertować nagranych schematów źródłowych na odpowiednie dźwięki za pomocą zmiany akordu podczas grania na klawiaturze.</p> <p>UWAGA Kiedy parametry wybranej opcji „Target Ch” są ustawione jako NTR: ustalona podstawa, typ NTT: obejście lub transpozycja dźwięków basowych: Off, parametry dostępne tutaj zostaną zmienione odpowiednio na „Play Root” i „Play Chord”. W takim przypadku możliwa jest zmiana akordów w celu usłyszenia rezultatów w poszczególnych kanałach.</p> <p>UWAGA Te ustawienia nie są stosowane w przypadku ustawienia NTR jako „Guitar”.</p>										
NTR/NTT (Reguła transpozycji nutowej/Tabela transpozycji nutowej)	<p>Ta grupa parametrów określa sposób, w jaki będą transponowane dźwięki schematu źródłowego po zmianie akordu podczas gry na klawiaturze.</p> <table border="1" data-bbox="351 1344 1452 1792"> <tr> <td data-bbox="351 1344 478 1411">NTR</td> <td data-bbox="478 1344 1452 1411">Wybiera Regułę transpozycji nutowej, która określa sposób transponowania nut w schemacie źródłowym zgodnie ze zmianą primy akordu.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="351 1411 478 1568">Root Trans</td> <td data-bbox="478 1411 1452 1568"> Przy transpozycji primy utrzymane są interwały między dźwiękami. Na przykład dźwięki C3, E3 i G3 w tonacji C są zmieniane na dźwięki F3, A3 i C4 przy transpozycji primy na F. Ustawienia te stosuje się dla kanałów zawierających partie melodyczne.  Gra w tonacji C-dur. → Gra w tonacji F-dur. </td> </tr> <tr> <td data-bbox="351 1568 478 1724">Root Fixed</td> <td data-bbox="478 1568 1452 1724"> Przy tym ustawieniu dźwięki pozostają bardzo blisko poprzedniej tonacji. Na przykład dźwięki C3, E3 i G3 w tonacji C zmienione są na dźwięki C3, F3 i A3 przy transpozycji na F. Ustawienia te stosuje się dla kanałów zawierających partie akordów.  Gra w tonacji C-dur. → Gra w tonacji F-dur. </td> </tr> <tr> <td data-bbox="351 1724 478 1792">Guitar</td> <td data-bbox="478 1724 1452 1792">Służy wyłącznie do transponowania akompaniamentu gitarowego. Dźwięki są transponowane w taki sposób, aby odpowiadały akordom granym naturalnie na gitarze.</td> </tr> </table> <p>NTT Type</p> <p>Wybiera Tabelę transpozycji nutowej, która określa sposób transponowania nut w schemacie źródłowym zgodnie ze zmianą typu akordu.</p> <p>● Gdy wartość NTR jest ustawiona jako „Root Trans” lub „Root Fixed”:</p> <table border="1" data-bbox="351 1904 1452 2016"> <tr> <td data-bbox="351 1904 478 2016">Bypass</td> <td data-bbox="478 1904 1452 2016">Przy ustawieniu parametru NTR na wartość ROOT FIXED zastosowanie tabeli transpozycji nie powoduje żadnych przemian dźwięków. Przy ustawieniu parametru NTR na wartość Root trans używana tabela konwertuje dźwięki, zachowując różnice wysokości między dźwiękami.</td> </tr> </table>	NTR	Wybiera Regułę transpozycji nutowej, która określa sposób transponowania nut w schemacie źródłowym zgodnie ze zmianą primy akordu.	Root Trans	Przy transpozycji primy utrzymane są interwały między dźwiękami. Na przykład dźwięki C3, E3 i G3 w tonacji C są zmieniane na dźwięki F3, A3 i C4 przy transpozycji primy na F. Ustawienia te stosuje się dla kanałów zawierających partie melodyczne.  Gra w tonacji C-dur. → Gra w tonacji F-dur.	Root Fixed	Przy tym ustawieniu dźwięki pozostają bardzo blisko poprzedniej tonacji. Na przykład dźwięki C3, E3 i G3 w tonacji C zmienione są na dźwięki C3, F3 i A3 przy transpozycji na F. Ustawienia te stosuje się dla kanałów zawierających partie akordów.  Gra w tonacji C-dur. → Gra w tonacji F-dur.	Guitar	Służy wyłącznie do transponowania akompaniamentu gitarowego. Dźwięki są transponowane w taki sposób, aby odpowiadały akordom granym naturalnie na gitarze.	Bypass	Przy ustawieniu parametru NTR na wartość ROOT FIXED zastosowanie tabeli transpozycji nie powoduje żadnych przemian dźwięków. Przy ustawieniu parametru NTR na wartość Root trans używana tabela konwertuje dźwięki, zachowując różnice wysokości między dźwiękami.
NTR	Wybiera Regułę transpozycji nutowej, która określa sposób transponowania nut w schemacie źródłowym zgodnie ze zmianą primy akordu.										
Root Trans	Przy transpozycji primy utrzymane są interwały między dźwiękami. Na przykład dźwięki C3, E3 i G3 w tonacji C są zmieniane na dźwięki F3, A3 i C4 przy transpozycji primy na F. Ustawienia te stosuje się dla kanałów zawierających partie melodyczne.  Gra w tonacji C-dur. → Gra w tonacji F-dur.										
Root Fixed	Przy tym ustawieniu dźwięki pozostają bardzo blisko poprzedniej tonacji. Na przykład dźwięki C3, E3 i G3 w tonacji C zmienione są na dźwięki C3, F3 i A3 przy transpozycji na F. Ustawienia te stosuje się dla kanałów zawierających partie akordów.  Gra w tonacji C-dur. → Gra w tonacji F-dur.										
Guitar	Służy wyłącznie do transponowania akompaniamentu gitarowego. Dźwięki są transponowane w taki sposób, aby odpowiadały akordom granym naturalnie na gitarze.										
Bypass	Przy ustawieniu parametru NTR na wartość ROOT FIXED zastosowanie tabeli transpozycji nie powoduje żadnych przemian dźwięków. Przy ustawieniu parametru NTR na wartość Root trans używana tabela konwertuje dźwięki, zachowując różnice wysokości między dźwiękami.										

NTR/NTT (Reguła transpozycji nutowej/Tabela transpozycji nutowej)	NTT Type	Melody	Parametr ten nadaje się do transpozycji linii melodycznych. Przeznaczona dla kanałów melodycznych, takich jak „Phrase 1” i „Phrase 2”.
		Chord	Parametr ten nadaje się do transpozycji partii akordowych. Jest przeznaczony dla kanałów akordowych, takich jak „Chord 1” i „Chord 2”, szczególnie jeżeli zawierają partie akordowe gitary lub fortepianu.
		Melodic Minor	Przy zmianie akordu z durowego na molowy parametr ten obniża interwał tercjowy w gamie o pół tonu. Przy zmianie akordu z molowego na durowy parametr ten podwyższa molowy interwał tercjowy o pół tonu. Pozostałe dźwięki nie zmieniają się. Parametr ten stosuje się do kanałów sekcji, które reagują tylko na akordy durowe i molowe, czyli do wstępów (Intro) i zakończeń (Ending).
		Melodic Minor 5th	Parametr ten działa jak transpozycja Melodic Minor opisana powyżej, ale dodatkowo podwyższenie lub obniżenie akordu wpływa na przemianę kwinty schematu źródłowego.
		Harmonic Minor	Przy zmianie akordu z durowego na molowy parametr ten obniża interwał tercjowy i sekstowy w gamie o pół tonu. Przy zmianie akordu z molowego na durowy parametr ten podwyższa molowy interwał tercjowy oraz zmniejszony interwał sekstowy o pół tonu. Pozostałe dźwięki nie zmieniają się. Parametr ten stosuje się do kanałów sekcji, które reagują tylko na akordy durowe i molowe, czyli do wstępów (Intro) i zakończeń (Ending).
		Harmonic Minor 5th	Parametr ten działa jak transpozycja Harmonic Minor opisana powyżej, ale dodatkowo podwyższenie lub obniżenie akordu wpływa na przemianę kwinty schematu źródłowego.
		Natural Minor	Przy zmianie akordu z durowego na molowy parametr ten obniża tercję, sekstę i septymę w gamie o pół tonu. Przy zmianie akordu z molowego na durowy parametr ten podwyższa małą tercję, zmniejszoną sekstę oraz zmniejszoną septymę o pół tonu. Pozostałe dźwięki nie zmieniają się. Parametr ten stosuje się do kanałów sekcji, które reagują tylko na akordy durowe i molowe, czyli do wstępów (Intro) i zakończeń (Ending).
		Natural Minor 5th	Parametr ten działa jak transpozycja Natural Minor opisana powyżej, ale dodatkowo podwyższenie lub obniżenie akordu wpływa na przemianę kwinty schematu źródłowego.
		Dorian	Przy zmianie akordu z durowego na molowy parametr ten obniża interwał tercjowy i sekstowy w gamie o pół tonu. Przy zmianie akordu z molowego na durowy parametr ten podwyższa molowy interwał tercjowy oraz zmniejszony interwał septymowy o pół tonu. Pozostałe dźwięki nie zmieniają się. Parametr ten stosuje się do kanałów sekcji, które reagują tylko na akordy durowe i molowe, czyli do wstępów (Intro) i zakończeń (Ending).
		Dorian 5th	Parametr ten działa jak transpozycja Dorian opisana powyżej, ale dodatkowo podwyższenie lub obniżenie akordu wpływa na przemianę kwinty schematu źródłowego.
	● Gdy wartość NTR jest ustawiona jako „Guitar”:		
	All Purpose	Tabela uwzględni dźwięki szarpane i arpeggio.	
	Stroke	Parametr nadaje się do szarpanych dźwięków gitary. Niektóre dźwięki mogą sprawiać wrażenie wyciszonych. Jest to normalne zjawisko w przypadku grania akordów szarpanych na gitarze.	
	Arpeggio	Nadaje się do dźwięków arpeggio na gitarze i daje efekt pięknych czteronutowych brzmień arpeggio.	
NTT Bass	Dla kanałów, w których ta funkcja jest ustawiona na „On”, będą odtwarzane podstawy basowe akordów, gdy instrument rozpozna akord w przewrocie basowym. Gdy opcja NTR jest ustawiona jako „Guitar”, a ten parametr jest ustawiony na „On”, tylko nuta przypisana do basu będzie odtwarzana w podstawie basowej akordów.		
<p>Ustawienia NTR/NTT dla kanałów podkładu rytmicznego Ze względu na to, że kanał podkładu rytmicznego nie powinien być zmieniany na skutek zmiany akordu, pamiętaj o ustawieniu następujących opcji.</p> <ul style="list-style-type: none"> • NTR = Root Fixed • NTT = Bypass • NTT Bass = Off <p>W przypadku zastosowania powyższych ustawień parametry „Source Root” i „Source Chord” zostaną zamienione odpowiednio na „Play Root” i „Play Chord”.</p>			

High Key/Note Limit	Dostosowuje oktawy brzmień przekonwertowanych przez NTT i NTR.	
	High Key	<p>Określa najwyższy dźwięk (limit górnej oktawy) dla przetransponowanego dźwięku podstawowego. Jeśli dźwięk po transpozycji miałby być wyższy, zostanie obniżony o oktawę. Parametr jest dostępny tylko w przypadku ustawienia wartości „Root Trans” dla parametru NTR (strona 28).</p> <p>Przykład: najwyższy dźwięk to F.</p> <p>Zmiany prymy → CM C#M . . . FM F#M . . .</p> <p>Grane nuty → C3-E3-G3 C#3-E#3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3</p> 
Note Limit Low	<p>Określa zakres dźwięków (od najniższego do najwyższego) dla głosów zarejestrowanych w kanałach stylu. Dzięki odpowiedniemu ustawieniu można zapewnić realistycznie brzmienie instrumentów akompaniujących, ponieważ nie będą wykraczały poza swój zakres dźwięków (np. wysokie dźwięki kontrabasów albo niskie fletu piccolo).</p> <p>Przykład: najniższy dźwięk to C3, a najwyższy – D4.</p> <p>Zmiany prymy → CM C#M . . . FM . . .</p> <p>Grane nuty → E3-G3-C4 E#3-G#3-C#4 F3-A3-C4</p> 	
Note Limit High		
RTR (Retrigger Rule)	Ten parametr określa sposób wybrzmiewania i zmiany wysokości dźwięków podczas zmiany akordu.	
	Stop	Dźwięki przestają wybrzmiewać.
	Pitch Shift	Dźwięk zostanie płynnie dostrojony (bez zagrania nowej nuty) do wysokości odpowiadającej zagraniemu akordowi.
	Pitch Shift to Root	Wysokość dźwięku zmieni się bez ponownego narastania, dostosowując się do prymy nowego akordu. Ale oktawa nowego dźwięku pozostaje taka sama.
	Retrigger	Dźwięk jest ponownie wyzwalany z nowym narastaniem o wysokości dostosowanej do następnego akordu.
	Retrigger To Root	Dźwięk jest ponownie wyzwalany z nowym narastaniem o wysokości dostosowanej do prymy następnego akordu. Ale oktawa nowego dźwięku pozostaje taka sama.

NOTYFIKACJA

Edytowany styl zostanie utracony, jeśli zostanie wybrany inny styl zostanie wyłączone zasilanie instrumentu bez wykonania operacji zapisu (krok 7, [strona 20](#)).

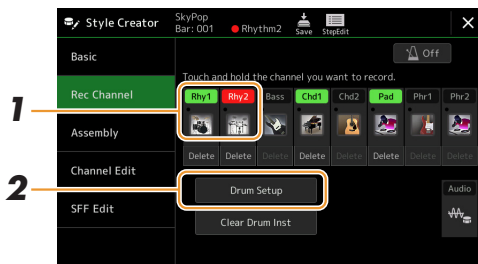
Edytowanie partii rytmicznej stylu (Drum Setup)

Poniższe objaśnienia dotyczą kroku 5 opisanego w rozdziale „Procedura podstawowa”, strona 20. Partie rytmiczne fabrycznych stylów zawierają wstępnie zdefiniowany zestaw perkusyjny, a każdy dźwięk bębnowy jest przydzielony do innej nuty. Przydatne może się okazać zmodyfikowanie przydziału brzmień do nut lub wprowadzenie bardziej szczegółowych ustawień, np. balansu głośności, efektów itd. Korzystając z dostępnej w Kreatorze stylów funkcji Drum Setup, można edytować partię rytmiczną danego stylu i zapisywać ją jako własny styl.

- 1** W oknie „Rec Channel” dotknij odpowiedniego kanału podkładu rytmicznego i przytrzymaj go, aż zmieni kolor na czerwony.

UWAGA

Jeśli do każdej sekcji wybranego kanału są przypisane inne dźwięki perkusji, są ustawione dla bieżącej sekcji w celu korzystania z funkcji „Drum Setup”.



- 2** Dotknij opcji [Drum Setup], aby wyświetlić okno „Drum Setup”.
- 3** W razie potrzeby naciśnij przycisk STYLE CONTROL [START/STOP], aby rozpocząć odtwarzanie partii rytmu.

Odtwarzane dźwięki są widoczne na wyświetlaczu klawiatury i można wybrać nuty do edytowania.

- 4** Wybierz nutę, którą chcesz edytować, dotykając wyświetlacza.

UWAGA

Możesz także wybrać nuty, naciskając je na klawiaturze.

- 5** Wybierz żądane: Kit, Category i Instrument (w tej kolejności).

- 6** Dopasuj te ustawienia, jeśli to konieczne.

Level	Służy do regulacji poziomu głośności.
Pan	Służy do określania położenia stereo.
Pitch	Służy do precyzyjnego strojenia tonacji w centach. UWAGA W terminologii muzycznej „cent” to 1/100 półtonu. (Sto centów jest równe jednemu półtonowi).
Cutoff	Parametr odpowiedzialny za częstotliwość odcięcia filtra lub rzeczywistą szerokość pasma rezonansu. Wyższe wartości parametru dają czystsze dźwięki.
Resonance	Określa uwydatnienie częstotliwości odcięcia (rezonans), której wartości precyzuje parametr częstotliwości odcięcia filtra. Wyższe wartości powodują silniejszy 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.

Alt Group	Wybór grupy alternatywnej. Instrumenty z jednej grupy nie mogą wybrzmiewać jednocześnie. Granie na instrumencie z numerowanej grupy spowoduje natychmiastowe wstrzymanie dźwięku innego instrumentu z grupy o tym samym numerze. Jeśli ta opcja jest ustawiona jako 0, instrumenty z jednej grupy mogą wybrzmiewać jednocześnie.
Reverb	Ustawianie głębi pogłosu.
Chorus	Dostosowywanie głębi efektu chóru.
Variation	Regulacja głębokości efektu wariacji (DSP1). Gdy parametr „Connection” jest ustawiony jako „Insertion” w oknie konsoli miksowania i ten kanał podkładu rytmicznego jest wybrany jako przydzielona partia, parametr ten będzie dawał następujące efekty. <ul style="list-style-type: none"> • Opcja „Variation Send” ustawiona jako 0: Nie są stosowane żadne efekty (Insertion Off). • Opcja „Variation Send” ustawiona jako 1–127: Są stosowane efekty (Insertion On).
Rcv Note Off	Określa, czy komunikaty note-off są wyświetlane czy nie.
Key Assign	Określa tryb Key Assign. Ten parametr działa tylko wtedy, gdy parametr XG „SAME NOTE NUMBER KEY ON ASSIGN” (zobacz zeszyt Data List, tabele danych w witrynie internetowej) jest ustawiony jako „INST”. <ul style="list-style-type: none"> • Single: Każde pomyślne zagranie tego samego dźwięku powoduje wycięcie i wyciszenie poprzedniego. • Multi: Każdy dźwięk będzie wybrzmiewał do pełnej frazy, nawet jeśli zostanie pomyślnie zgrany wiele razy.

7 Aby zamknąć okno „Drum Setup”, naciśnij przycisk [EXIT].

NOTYFIKACJA

Edytowany styl zostanie utracony, jeśli zostanie wybrany inny styl zostanie wyłączone zasilanie instrumentu bez wykonania operacji zapisu (krok 7, strona 20).















Spis treści

Okno konfiguracji partii brzmienia	33
Ustawienia związane z oknem wyboru brzmienia	35
Typy brzmień (charakterystyka).....	36
Rejestrowanie plików w zakładce Ulubione.....	38
Ustawienia metronomu	38
• Metronome	38
• Tap Tempo.....	38
Ustawienia związane z klawiaturą/joystickem	39
• Ustawianie dynamiki klawiatury	39
• Wprowadzanie ustawień joysticka	40
Ustawienia związane z partią klawiatury (Voice Setting).....	41
• Tune	41
• Voice Set Filter.....	41
• S.Art2/Arpeggio.....	41
Zmiana tonacji w interwałach półtonowych	42
Precyzyjne dostrajanie całego instrumentu (Master Tune).....	43
Wybieranie lub tworzenie szablonu (Scale Tune).....	43
• Wybieranie lub tworzenie Temperacji z Typów predefiniowanych (Main Scale).....	44
• Tymczasowe tworzenie i używanie temperacji (Skala podrzędna)	45
Wprowadzanie szczegółowych ustawień efektów Harmony/Arpeggio.....	46
Edytowanie brzmień (Voice Edit)	48
• Edytowalne parametry w oknie Voice Edit.....	49
Edytowanie brzmień piszczałek organów (Voice Edit)	52
Edytowanie brzmień zespołowych (Voice Edit).....	54
• Edytowalne parametry w oknie Ensemble Voice Edit	54

Okno konfiguracji partii brzmienia

Okno konfiguracji partii brzmienia otwiera się za pomocą przycisku [VOICE]. Można w nim zobaczyć aktualne ustawienia poszczególnych partii klawiatury (lub partii zespołu dla brzmień zespołowych) i pozwala zmieniać ważne ustawienia brzmień, w tym EQ i efekty.




①	Brzmienie	<p>Oznacza aktualne brzmienie oraz wskazuje, czy dana partia jest włączona czy wyłączona. Dotknięcie nazwy brzmienia powoduje wywołanie okna wyboru brzmień dla poszczególnych partii. Dotknięcie ikony partii włącza lub wyłącza partię.</p> <p>Po wybraniu brzmienia piszczałek organów można otworzyć okno Voice Edit (strona 52) danej partii, dotykając ikony  (brzmienia organowe) pokazanej tutaj.</p> <p>Po wybraniu brzmienia Super Articulation (S.Art/S.Art2), Revo Drums lub Revo SFX pojawiają się następujące ikony pokazujące, kiedy efekty są dostępne i jak ich używać.</p> <p> : Naciśnij przycisk [ART. 1].</p> <p> : Naciśnij przycisk [ART. 2].</p> <p> : Naciśnij przycisk [ART. 3].</p> <p> : Przesuń joystick w górę.</p> <p> : Dociśnij klawisz po zagranie nuty.</p> <p> : Przesuń joystick poziomo, aby manipulować wysokością dźwięku. Jeśli naciśniętych jest wiele klawiszy, funkcja Pitch Bend działa tylko w odniesieniu do jednej nuty.</p> <p> : Naciskaj dowolny klawisz wielokrotnie, aby przełączać się między dźwiękami (kształtami fal).</p> <p> : Graj legato.</p> <p> : Trzymając wciśnięty klawisz, naciśnij inny i zwolnij go, aby zagrać tryle.</p> <p> : Legato plus tryl jednocześnie. Zobacz powyżej.</p> <p> : Naciśnij klawisz mocno.</p> <p> : Naciśnij klawisz mocno, przesuwając joystick w górę.</p> <p> : Naciśnij klawisz mocno, trzymając wciśnięty przycisk [ART.1].</p>
②	Mono/Poly	Określa, czy brzmienie jest monofoniczne, czy polifoniczne.
	Octave	Określa przestrojenie w oktavach, do dwóch oktaw w górę lub w dół.
	EQ	Pokazuje parametry EQ ustawiane w oknie miksera (strona 125). Dotknięcie tej opcji otwiera okno miksera.
	Pan	Służy do regulowania pozycji stereo (panoramy) lub głośności poszczególnych partii.
	Volume	Te ustawienia odpowiadają opcjom w oknie miksera (strona 129).
③	Efekt Insertion	Pokazuje wybrany typ efektu Insertion i czy efekt jest włączony czy wyłączony. Dotknięcie opcji „On” lub „Off” włącza i wyłącza efekty Insertion. Dotknięcie w innym obszarze tego okna wywołuje okno ustawień efektów Insertion (strona 128) dla odpowiedniej partii.
④	Głębina efektu (Ins/Cho/Rev)	Pokazuje głębokość efektów Insertion, Chorus i pogłosu partii, które można regulować w oknie miksera (strony 127 , 129). Dotknięcie tej opcji otwiera stronę efektu okna miksera.

Aby zapisać konfigurację partii brzmienia:

Jeśli chcesz zapisać ustawienia na ekranie konfiguracji partii brzmienia, użyj pamięci rejestracyjnej. Naciśnij przycisk [MEMORY] w sekcji REGISTRATION MEMORY, a następnie zaznacz „Voice” i naciśnij jeden z przycisków REGISTRATION MEMORY [1]–[10], aby zarejestrować ustawienia brzmienia.

Ustawienia związane z oknem wyboru brzmienia

W wyskakującym okienku otwieranym przez dotknięcie  (Menu) w oknie wyboru brzmienia można wybrać następujące ustawienia.

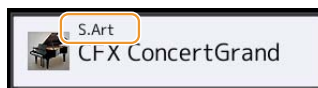
Category	Określa, jak jest otwierana strona kategorii brzmienia, gdy wybrana jest jakaś kategoria brzmienia. <ul style="list-style-type: none">• Open & Select: Otwiera stronę z poprzednio wybranym brzmieniem w automatycznie wybranej kategorii brzmienia.• Open Only: Otwiera stronę z aktualnie wybranym brzmieniem.
Voice Number	Parametr ten określa, czy w oknie wyboru brzmienia jest wyświetlany bank oraz numer brzmienia. Funkcja ta przydaje się do sprawdzania, jakie wartości wyboru banku MSB/LSB oraz który numer zmiany programu należy określić przy wyborze brzmienia na zewnętrznym urządzeniu MIDI.  UWAGA Numery wyświetlane tutaj zaczynają się od „1”. Rzeczywiste numery Program Change MIDI są mniejsze o jeden, ponieważ system numeracji zaczyna się od „0”.

UWAGA

Menu [Voice Edit], [Mixer] i [Voice Setting] są takie same, jak te wyświetlane w oknie menu otwieranym za pomocą przycisku [MENU].

Typy brzmień (charakterystyka)

Cechy definiujące konkretny typ brzmienia i jego zalety wykonawcze są opisane poniżej. Typy poszczególnych brzmień można znaleźć w sekcji „Lista brzmień” w zeszyście Data List, tabele danych w witrynie internetowej. W lewym górnym rogu nazwy brzmienia na ekranie wyboru brzmień widoczne są tylko typy brzmień oznaczone symbolem „*”.




S.Art (Super Articulation)*	<p>Te brzmienia zapewniają wiele zalet w postaci dużej łatwości grania oraz sterowania ekspresją w czasie rzeczywistym.</p> <p>Na przykład w brzmieniu saksofonu, jeśli zagra się C, a następnie D na sposób legato, będzie słyszalna płynna zmiana dźwięku, tak jakby saksofonista grał na jednym oddechu.</p> <p>Podobnie w przypadku brzmienia gitary koncertowej: jeśli zagrasz nutę C, a następnie stanowczym legato przejdziesz do nuty E, wysokość dźwięku zmieni się z C na E w technice „slide”.</p> <p>W zależności od sposobu wydobycia dźwięku różne inne efekty są słyszalne: np drżenie lub odgłos oddechu dla brzmień trąbki czy odgłosy palców dla brzmień gitarowych.</p>
S.Art2 (Super Articulation2)*	<p>W przypadku niektórych brzmień instrumentów dętych i strunowych używana jest specjalna technologia o nazwie AEM (strona 37), w ramach której wykorzystywane są szczegółowe próbki specjalnych technik ekspresji używanych na tych instrumentach — do zmiany wysokości dźwięków lub płynnej zmiany wysokości dźwięków, do „łączenia” różnych nut lub do dodawania odcieni ekspresji na końcu nuty itd. Artykulacje te można dodawać poprzez granie legato lub bez legato bądź przeskakiwanie między nutami o oktawę lub stosując większe odstępy.</p> <p>Na przykład podczas używania brzmienia klarnetu, jeśli przytrzyma się dźwięk C i wcisnie B powyżej, będzie słyszane glissando aż do B. Niektóre efekty „wylączania dźwięku” są także generowane automatycznie, gdy podtrzymuje się dźwięk przez pewien czas. Każde brzmienie S.Art2 ma własne domyślne ustawienie vibrato, więc gdy wybiera się brzmienie S.Art2, jest stosowane właściwe vibrato niezależnie od położenia joysticka. Efekt vibrato można dostosować, przesuując joystick w pionie.</p> <p>Szczegółowe informacje o tym, jak dodawać efekty artykulacji, można znaleźć na liście „S. Arts Voice Effect Assignment List” w zeszyście Data List w witrynie internetowej.</p>
Live	Jest to grupa brzmień instrumentów akustycznych, których próbki zostały pobrane w stereo, aby powstawały realistycznie i bogato brzmiące dźwięki, nastrojowe i pełne ekspresji.
Cool	Te brzmienia korzystają z zaawansowanej technologii programowania do uwydatnienia dynamicznej struktury i bogatych możliwości instrumentów elektrycznych.
Sweet	Brzmienia instrumentów akustycznych tej grupy również wykorzystują zaawansowaną technologię firmy Yamaha, dzięki czemu grane dźwięki brzmią głęboko i naturalnie.
Drums	Brzmienia różnych instrumentów perkusyjnych są przypisane do poszczególnych klawiszy, co pozwala wydobywać różne dźwięki podczas gry na instrumencie.
SFX	Brzmienia różnych efektów specjalnych są przypisane do poszczególnych klawiszy, co pozwala wydobywać różne dźwięki podczas gry na instrumencie.
Live Drums	Są to wysokiej jakości dźwięki perkusyjne, które w pełni wykorzystują próbkowanie stereo i próbkowanie dynamiczne.
Live SFX	Są to różne dźwięki efektów specjalnych i instrumentów perkusyjnych w wysokiej jakości, które w pełni wykorzystują próbkowanie stereo i próbkowanie dynamiczne.
Revo Drums*	Te brzmienia pozwalają uzyskać naturalny dźwięk prawdziwych bębnow, bo każde naciśnięcie klawisza generuje różne próbki (kształty fal) dźwięku instrumentu.
Revo SFX*	Te brzmienia pozwalają uzyskać naturalny dźwięk prawdziwych instrumentów perkusyjnych, bo każde naciśnięcie klawisza generuje różne próbki (kształty fal) dźwięku.
Organ Flutes*	Te realistyczne brzmienia organowe umożliwiają regulowanie stopaży i tworzenie własnych oryginalnych brzmień organów. Zobacz strona 52 , aby uzyskać szczegółowe informacje.

MegaVoice*

Te brzmienia pozwalają regulować czułość na szybkość uderzenia w klawisze. Każda zmiana szybkości i dynamiki gry (mierzącej siłę gry) daje zupełnie inny dźwięk. Na przykład gitarowe brzmienie MegaVoice zawiera próbki dźwięków różnych technik gry. Aby uzyskać podobne efekty wykonawcze na „klasycznym” instrumencie elektronicznym czy syntezatorze, trzeba utworzyć wielowarstwową kombinację brzmień i równolegle korzystać z wielu programów. Dzięki technologii brzmień MegaVoices realistyczna partia gitary może być odtworzona przy użyciu zaledwie jednego brzmienia i określonych wartości parametru szybkości i dynamiki. Mając na względzie złożoność tego typu programów brzmieniowych i konieczność niezwykle precyzyjnej kontroli prędkości i dynamiki gry, łatwiej zrozumieć, dlaczego nie nadają się one do gry „na żywo”. Są jednak niezwykle przydatne w programowaniu sekwencji MIDI, zwłaszcza gdy chce się uniknąć stosowania kilku brzmień do partii jednego instrumentu.

 **UWAGA**

Aby znaleźć i otworzyć folder „MegaVoice”, dotknij ikony  (w górę) w prawym dolnym rogu okna wyboru brzmienia (gdy wybrany jest ustawienie wstępnie zdefiniowane), a następnie wybierz stronę 2.

 **UWAGA**


- Brzmienia S.Art, S.Art2 i MegaVoice nie są w żaden sposób zgodne z innymi modelami instrumentu. Dlatego wszelkie utwory lub style utworzone na ten instrument z użyciem tych brzmień będą odtwarzane nieprawidłowo przez inne instrumenty, które nie dysponują tymi typami brzmień.
- Brzmienia S.Art, S.Art2 i MegaVoice są różnie odtwarzane w zależności od zakresu klawiatury, dynamiki gry, siły uderzenia itp. Jeśli przy włączonym przycisku [HARMONY/ARPEGGIO] będziesz zmieniać ustawienie transpozycji lub parametry edycji brzmień, mogą pojawiać się nieoczekiwane lub niepożądane dźwięki.

 **UWAGA**

Charakterystyki brzmień S.Art2 (domyślne ustawienie vibrato i efekty artykulacji stosowane za pomocą przycisków [ART]) działają podczas gry w czasie rzeczywistym. Jednak efekty te mogą nie zostać w pełni oddane podczas odtwarzania utworu MIDI zapisanego z użyciem brzmień S.Art2.

Listę brzmień wstępnie zdefiniowanych w instrumencie można znaleźć w sekcji „Lista brzmień” w zeszytce Data List w witrynie internetowej.

 **UWAGA**

Aby znaleźć i otworzyć folder „Legacy”, dotknij  (w górę) w prawym dolnym rogu okna wyboru brzmienia (gdy wybrane jest ustawienie zdefiniowane fabrycznie), a następnie wybierz stronę 2. Ten folder zawiera brzmienia z wcześniejszych modeli instrumentów klawiszowych Yamaha (np. serii Tyros), zapewniają zgodność danych z innymi modelami.

Konwertowanie brzmień utworów MIDI na MegaVoice (MEGAEnhancer)

MEGAEnhancer to oprogramowanie, które konwertuje dane utworu XG/GM (standardowy plik MIDI) na dane utworu specjalnie wzbogacone, by mogły być odtwarzane przy użyciu instrumentu lub generatora brzmień zawierających brzmienia MegaVoice. Dzięki zastosowaniu zaawansowanych brzmień MegaVoice, program MEGAEnhancer automatycznie tworzy konwencjonalne pliki utworów z partiami gitary, basu i innymi, które brzmią dużo bardziej realistycznie. Oprogramowanie MEGAEnhancer można pobrać z witryny internetowej firmy Yamaha. <http://download.yamaha.com/>

Technologia AEM

Podczas gry na fortepianie naciśnięcie klawisza C generuje sprecyzowany i stosunkowo stały dźwięk C. Jednak grając na instrumencie dętym, przy pojedynczym palcowaniu można uzyskać rozmaite dźwięki, zależnie od siły zadęcia, długości nuty, dodawania tryli lub efektów zmiany stroju oraz innych technik wykonawczych. Także gdy gra się dwa dźwięki w sposób ciągły, np. C i D, te dwa dźwięki zostaną płynnie połączone i nie będą brzmieć niezależnie, tak jak na fortepianie.

AEM (Articulation Element Modeling) jest technologią symulowania tej charakterystyki instrumentów. Podczas gry w czasie rzeczywistym są wybierane po kolei najodpowiedniejsze próbki spośród wielu próbek danych. Są one płynnie łączone i generowane, tak jak następowałyby w przypadku prawdziwego instrumentu akustycznego.

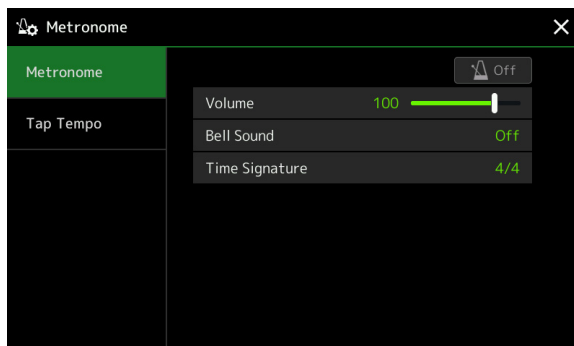
Ta technologia płynnego łączenia różnych próbek umożliwia stosowanie realistycznego vibrato. Zwykle w instrumentach elektronicznych vibrato jest stosowane w wyniku okresowego przesuwania stroju. Technologia AEM zapewnia większe możliwości dzięki analizie i rozłożeniu próbkowanych fal dźwiękowych vibrato i płynnemu połączeniu rozłożonych danych w czasie rzeczywistym podczas gry. Jeśli przesuniesz joystick pionowo (Y: Modulation), gdy grasz za pomocą brzmienia S.Art2 (przy użyciu technologii AEM), możesz również kontrolować głębokość efektu vibrato, zachowując przy tym realistyczną jakość.

Rejestrowanie plików w zakładce Ulubione

Procedura rejestrowania ulubionych brzmień wstępnie zdefiniowanych w zakładce Ulubione wygląda tak samo jak w przypadku stylów. Odpowiednie instrukcje można znaleźć na [strona 8](#).

Ustawienia metronomu

Można zmieniać ustawienia metronomu i wybijania tempa za pomocą [MENU] → [Metronome].



Metronome

On/Off	Służy do włączania i wyłączania metronomu.
Volume	Określa głośność dźwięku metronomu.
Bell Sound	Określa, czy pierwsza miara ma być akcentowana dźwiękiem dzwonka.
Time Signature	Określa metrum dźwięku metronomu.

Tap Tempo

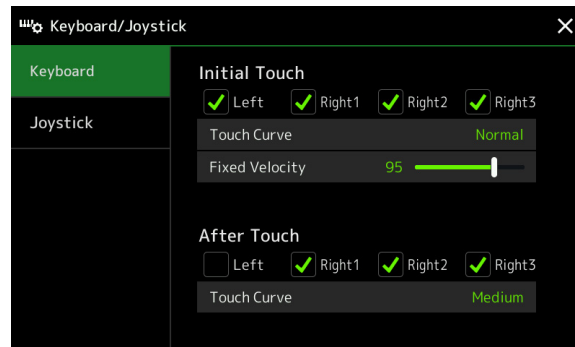
Volume	Służy do regulacji głośności dźwięku przycisku [TAP TEMPO].
Sound	Pozwala przypisać do przycisku [TAP TEMPO] dźwięk wybranego instrumentu perkusyjnego.
Style Section Reset	Określa, czy „przywrócić” pozycję odtwarzania w sekcji styl po stuknięciu przycisku [TAP TEMPO] podczas odtwarzania stylu.

Ustawienia związane z klawiaturą/joystickem

Ustawianie dynamiki klawiatury

Dynamika klawiatury określa, jak brzmia odgrywane dźwięki w zależności od siły uderzenia w klawisze. Wybrane ustawienia dynamiki klawiatury będą uwzględniane dla wszystkich brzmień.

Można zmieniać ustawienia za pomocą [MENU] → [Keyboard/Joystick] → [Keyboard].



UWAGA

Niektóre brzmienia są celowo pozbawione rozpoznawania dynamiki klawiatury, aby jak najwierniej naśladowały charakter prawdziwych instrumentów (np. tradycyjnych organów, w których nie występuje dynamika klawiatury).

Initial Touch

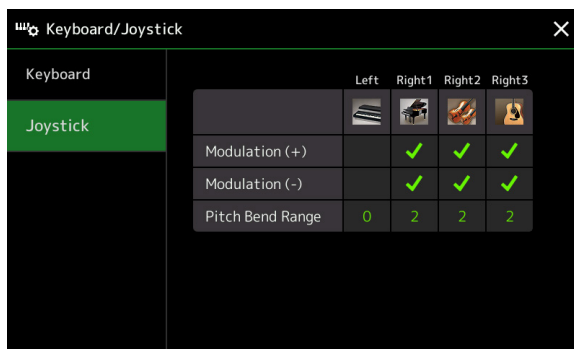
Touch Curve	Umożliwia wybór rodzaju dynamiki klawiatury. Upewnij się, że są zaznaczone pola wyboru odpowiednich partii klawiatury. <ul style="list-style-type: none">• Normal: jest to standardowe ustawienie dynamiki klawiatury.• Easy 1: łatwe granie głośnym lub cichym dźwiękiem w zależności od siły uderzenia.• Easy 2: głośniejsze dźwięki (niż Easy 1) przy umiarkowanej sile grania; łatwe do kontrolowania. To ustawienie jest najlepsze początkujących.• Soft 1: ustawienie to pozwala grać głośne dźwięki przy umiarkowanej sile nacisku. Trudniej jest wydobywać ciche dźwięki.• Soft 2: przy tym ustawieniu dużą głośność uzyskuje się nawet podczas delikatnej gry. Ustawienie to jest najlepsze dla osób grających z małą siłą uderzenia.• Hard 1: ustawienie to wymaga dosyć silnego uderzenia w klawisze w celu uzyskania efektu maksymalnej głośności.• Hard 2: ustawienie to wymaga uderzenia w klawisze z dużą siłą, aby wydobywać dźwięki o maksymalnym poziomie głośności. Jest ono najlepsze dla osób używających dużej siły nacisku do gry.
Fixed Velocity	Określana jest wielkość „stałej” siły uderzenia, gdy dynamika klawiatury jest wyłączona. Głośność partii klawiatury, które nie zostały zaznaczone, jest stała niezależnie od siły uderzenia w klawisze.

After Touch

Touch Curve	Umożliwia wybór rodzaju reakcji na docisk. Upewnij się, że są zaznaczone pola wyboru odpowiednich partii klawiatury. <ul style="list-style-type: none">• Soft: Maksymalny efekt jest osiągnięty już przy bardzo niewielkiej sile docisku.• Medium: Standardowe ustawienie docisku.• Hard: Aby uzyskać efekt zmiany, klawisze trzeba dociskać stosunkowo mocno.
-------------	---

Wprowadzanie ustawień joysticka

Można wybrać, czy efekty kontrolowane joystickiem będą stosowane niezależnie dla każdej partii klawiatury czy nie: [MENU] → [Keyboard/Joystick] → [Joystick].



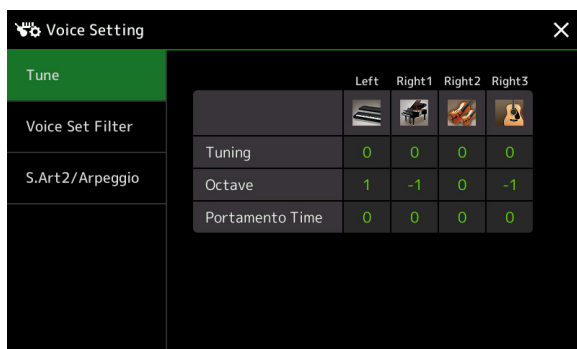
Modulation (+), (-)	Określa partie klawiatury, do których mają zastosowanie efekty modulacji podczas poruszania joystickiem w pionie. Odpowiednie partie należy zaznaczyć.
Pitch Bend Range	Określa zakres funkcji Pitch Bend dla każdej partii klawiatury, stosowanej przez poruszanie joystickiem w poziomie. Wartości od „0” do „12” odpowiadają zakresowi w półtonach.

Ustawienia związane z partią klawiatury (Voice Setting)

W tej sekcji opisano ustawienia partii klawiatury i inne ustawienia związane z brzmieniem, które można ustawić w oknie otwieranym za pomocą [MENU] → [Voice Setting].



To okno można też wyświetlić z [Menu] w oknie Voice Selection.



Tune

Służy do określania tonacji powiązanych parametrów dla poszczególnych partii klawiatury.

Tuning	Określa wysokość tonu dla każdej partii klawiatury.
Octave	Określa przestrojenie w oktawach, do dwóch oktaw w górę lub w dół.
Portamento Time	Funkcja Portamento pozwala tworzyć płynne zmiany wysokości między dwoma dźwiękami zagranymi kolejno na klawiaturze. Parametr Portamento Time określa czas trwania takiego efektu. Większe wartości powodują wydłużanie czasu trwania efektu. Zastosowanie wartości „0” skutkuje wyłączeniem efektu. Ten parametr jest dostępny dla partii klawiatury z ustawieniem „Mono” (strona 49).

Voice Set Filter

Każde brzmienie jest powiązane z domyślnym ustawieniem parametru zestawu brzmień, które jest równoważne z ustawieniami w oknie edycji brzmień (strona 48) (oprócz brzmień piszczałek organów). Chociaż zazwyczaj ustawienia te są automatycznie przywoływane po wyborze brzmienia, można również wyłączyć tę funkcję. Na przykład jeśli chcesz zmienić brzmienie, zachowując ten sam efekt harmonii, usuń zaznaczenie opcji „Keyboard Harmony/Arpeggio”.

S.Art2/Arpeggio

S.Art2 Auto Articulation

Określa, czy artykulacja jest dodawana do brzmień S.Art2 automatycznie w poniższych konfiguracjach:

- **Head:** po naciśnięciu pierwszego klawisza.
- **Joint:** po naciśnięciu lub zwolnieniu klawisza, gdy naciśnięte są inne klawisze.
- **Tail:** po naciśnięciu ostatniego klawisza.



Te efekty mają zastosowanie do brzmień S.Art2 nie tylko podczas gry na klawiaturze, ale również w utworach i stylach.

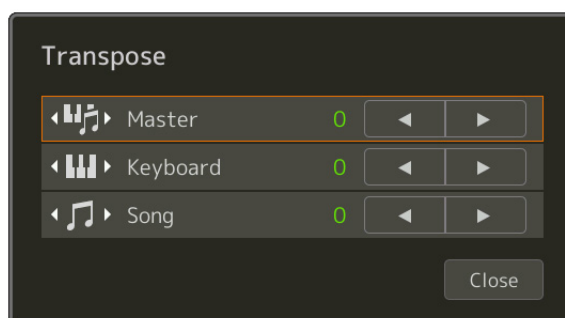
Arpeggio

Quantize	Określa taktowanie funkcji Arpeggio Quantize. Odtwarzanie efekty arpeggia jest synchronizowane z odtwarzaniem utworu lub stylu, co zapewnia korygowanie wszelkich drobnych niedociągnięć w warstwie rytmicznej wykonania.
Hold	Włącza i wyłącza funkcję Arpeggio Hold. Gdy ta funkcja jest włączona („On”), naciśnięcie przycisku [HARMONY/ARPEGGIO] powoduje odtwarzanie efektu arpeggia także po zwolnieniu klawisza dźwięku. Aby przerwać odtwarzanie, naciśnij ponownie przycisk [HARMONY/ARPEGGIO].

Zmiana tonacji w interwałach półtonowych

Można transponować ogólną tonację instrumentu (dźwięk klawiatury, odtwarzanie stylów, odtwarzanie utworów MIDI itp.) w krokach półtonowych.

Okno operacyjne można otworzyć, wybierając kolejno opcje [MENU] → [Transpose].



Master	Zmiana tonacji obejmuje całość brzmienia z wyjątkiem utworów audio i wejściowego sygnału dźwiękowego z gniazda mikrofonowego i AUX IN.
Keyboard	Transpozycja dotyczy rejestru klawiatury, w tym prymy wyzwalającej odtwarzanie stylu.
Song	Transpozycja dotyczy odtwarzanego utworu MIDI.

UWAGA

Tonację można również transponować za pomocą przycisków TRANSPOSE [-]/[+].

UWAGA

Do regulowania tonacji utworu audio służy funkcja Pitch Shift. Zapoznaj się z Podręcznikiem użytkownika.

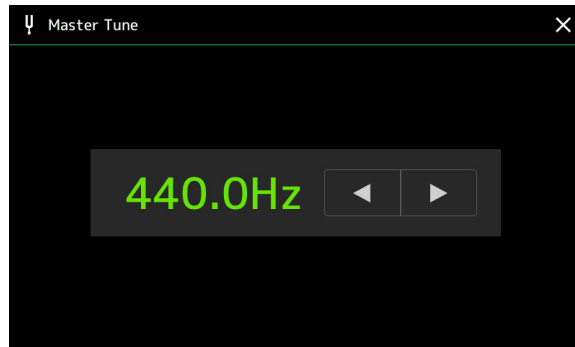
UWAGA

Transpozycja nie ma zastosowania do brzmień zestawów perkusyjnych i SFX.

Precyzyjne dostrajanie całego instrumentu (Master Tune)

Dzięki tej funkcji możesz dokładnie określić strój całego instrumentu w odstępach do 0,2 Hz. Ta wygodna funkcja pozwala również dostroić Genos do innych instrumentów lub do muzyki z płyt CD. Pamiętaj, że funkcja Tune nie ma wpływu na zestawy perkusyjne ani brzmienia SFX i utwory audio.

Okno operacyjne można otworzyć, wybierając kolejno opcje [MENU] → [Master Tune].



Aby przywrócić domyślną wartość początkową (440 Hz), należy dotknąć i przez moment przytrzymać wartość ustawienia.

Wybieranie lub tworzenie szablonu (Scale Tune)

Można zmienić temperament instrumentu, aby dopasować muzykę, którą chcesz grać. Operację można przywołać za pośrednictwem [MENU] → [Scale Tune].

Istnieją dwa sposoby zmiany temperamentu; Main Scale i Sub Scale.

- **Main Scale:**

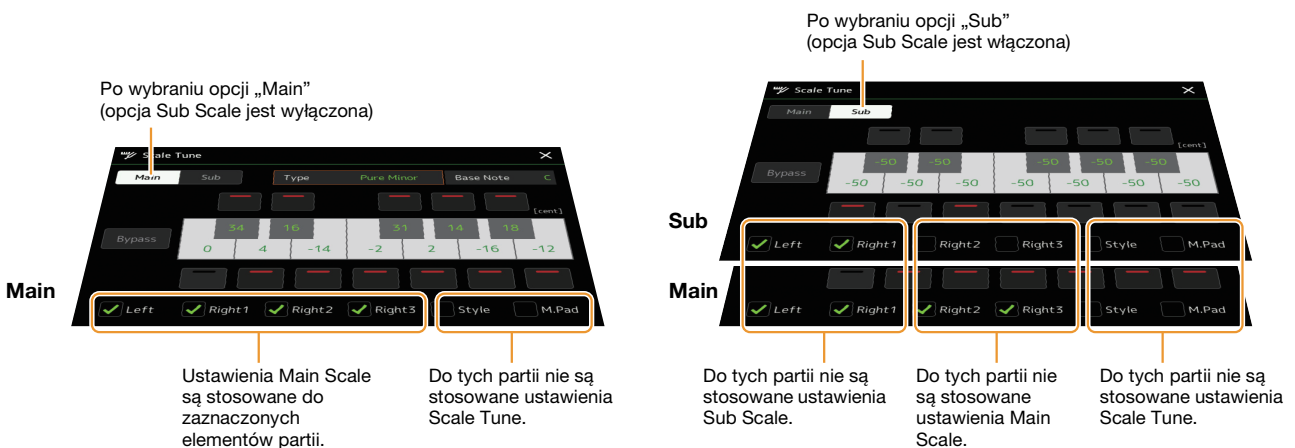
Ustawia podstawową skalę instrumentu. Można wybrać dostępny typ skali lub dostosować go ręcznie. Ustawienie można zapisać i wywołać za pomocą funkcji Pamięć rejestracyjna.

- **Sub Scale:**

Tymczasowo zmienia skalę tylko wtedy, gdy opcja Sub Scale jest włączona (np. wybrana na wyświetlaczu 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.

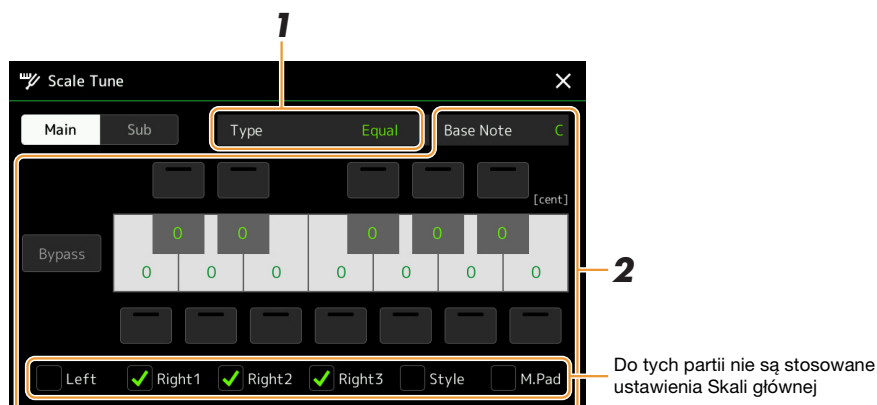
Można wyłączyć/włączyć Sub Scale poprzez dotknięcie opcji „Main/Sub” na wyświetlaczu lub za pomocą funkcji „Szybkie ustawienia strojenia skali”, która może zostać przypisana do przycisków lub pedałów (strona 138).

To, jakie ustawienia są przypisywane do każdej części zależy od pól wyboru na wyświetlaczu, patrz przykłady poniżej.



Wybieranie lub tworzenie Temperacji z Typów predefiniowanych (Main Scale)

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



1 Wybierz odpowiedni Typ skali (temperacji).

Type	<ul style="list-style-type: none"> • Equal: W tej skali każda oktawa dzieli się na 12 równych półtonów. Jest to obecnie najpowszechniej stosowany typ stroju w muzyce. • Pure Major, Pure Minor: Ten strój dokładnie zachowuje stosunki matematyczne pomiędzy interwałami, zwłaszcza w akordach triady harmonicznej (prymy, tercji i kwinty). Najlepiej to słyszeć w harmonice wokalne, np. śpiewie chórów lub a cappella. • Pythagorean: Skala zaprojektowana przez znanego greckiego filozofa składa się z serii kwint „czystych” w obrębie jednej oktawy. Interwał tercji jest w tym systemie „niestabilny”, ale kwarty i kwinty brzmią doskonale. • Mean-Tone: Skala średniotonowa utworzona przez modyfikację skali pitagorejskiej i „poprawę brzmienia” tercji wielkiej. Była szczególnie popularna w okresie od XVI do XVIII wieku. Tego stroju używał między innymi Haendel. • Werckmeister, Kirnberger: Jest to strój złożony, łączący systemy Werckmeistera i Kimbergera, będące udoskonaleniami stroju średniotonowego i pitagorejskiego. Główną cechą tego stroju jest wyjątkowy charakter każdej tonacji. Strój ten był powszechnie stosowany w czasach Bacha i Beethovena, a obecnie jest stosowany do wykonywania utworów z poprzednich epok na klawesynie. • Arabic1, Arabic2: Strój/stroje charakterystyczne dla muzyki Bliskiego Wschodu.
------	---

2 Odpowiednio zmień ustawienia następujących parametrów.

Base Note	Określa dźwięk podstawowy w każdej skali. Gdy dźwięk podstawowy się zmienia, strój klawiatury jest transponowany, ale zachowują się oryginalne relacje stroju między dźwiękami.
Tune	Dotknij żądanego klawisza na schemacie klawiatury, który chcesz dostoić za pomocą centów. Pola w górnej i dolnej części każdego klucza określają, czy ustawienie strojenia jest stosowane do notatki. Można włączyć/wyłączyć, dotykając go, gdy wartość jest inna niż 0. Po zmianie tego parametru po prawej stronie ustawienia „Type” w kroku 1 pojawia się oznaczenie „(Edited)”. UWAGA W terminologii muzycznej „cent” to 1/100 półtonu. (Sto setnych jest równe jednemu półtonowi).
Bypass	Tymczasowo wyłącza wszystkie ustawienia Strojenia skali. Pozwala to usłyszeć dźwięk do celów porównawczych.
Parts	Zaznacz partię, której dotyczy ustawienie Skala Główna.

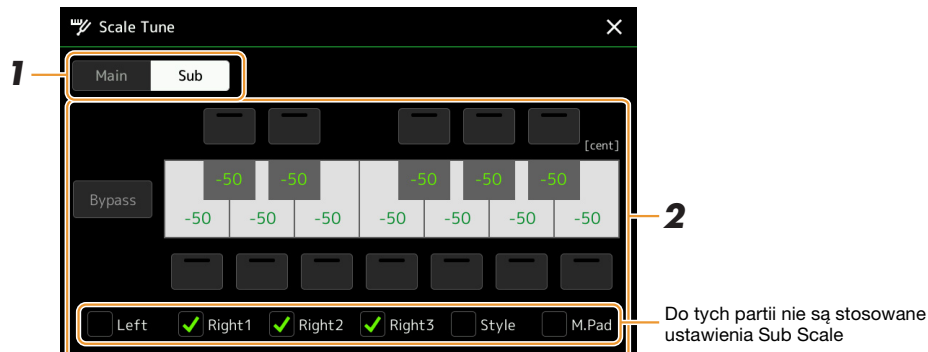
Aby zapisać ustawienia Scale Tune (Main Scale):

Jeśli chcesz zapisać ustawienia Scale Tune (Main Scale), użyj Pamięci rejestracyjnej. Naciśnij przycisk [MEMORY] w sekcji REGISTRATION MEMORY, a następnie zaznacz „Scale Tune” i naciśnij jeden z przycisków REGISTRATION MEMORY [1]–[10], aby zarejestrować ustawienia strojenia skali.

Tymczasowe tworzenie i używanie temperacji (Skala podrzędna)

Można tymczasowo zmienić skalę przy użyciu ustawienia Skala podrzędna. To ustawienie, podczas edycji, ma pierwszeństwo przed ustawieniem Skala główna. Ustawienie działa tylko wtedy, gdy opcja Skala podrzędna jest włączona (np. opcja „Sub” została wybrana na wyświetlaczu Strojenie skali).

1 Na wyświetlaczu Strojenie skali Dotknij [Sub], aby wybrać ustawienie skali podrzędnej.



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 wyświetlacza Sub Scale, ale zaznaczone na wyświetlaczu Main Scale.

2 Zmienia następujące ustawienia.

Tune	Dotykając pól u góry i u dołu schematu klawiatury możesz łatwo obniżyć wysokość wybranej nuty o 50 centów. Włączanie/wyłączanie pól 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	Zaznacz partię, której dotyczy ustawienie Sub Scale

Jeśli wrócisz do ekranu głównego w tym momencie, ustawienie Skala podrzędna pozostanie włączone.

3 W celu zakończenia regulacji ustawień Scale Tune, dotknij opcji [Main] na wyświetlaczu Scale Tune.

Ustawienie Strojenie skali jest wyłączone, a wszystkie ustawienia Strojenia skali są resetowane do wartości domyślnych.

UWAGA

Ustawienie Skala podrzędna jest również wyłączone i resetowane do ustawień domyślnych, gdy zasilanie urządzenia jest wyłączone.

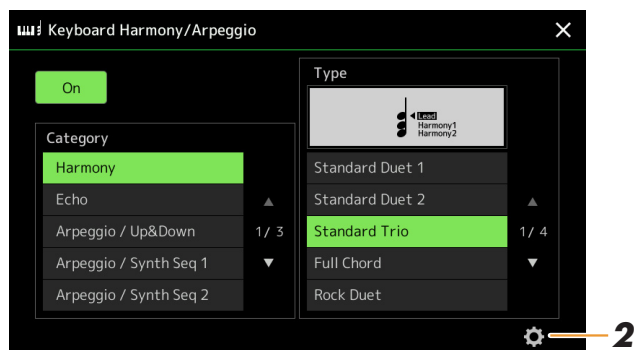
UWAGA

Można wyłączyć/włączyć Skalę podrzędną i szybko dokonać ustawień Strojenia skali za pomocą funkcji „Szybkie ustawienia strojenia skali” „Szybkie ustawienia strojenia skali”, która może zostać przypisana do przycisków lub pedałów. Aby uzyskać więcej informacji, patrz [strona 138](#).

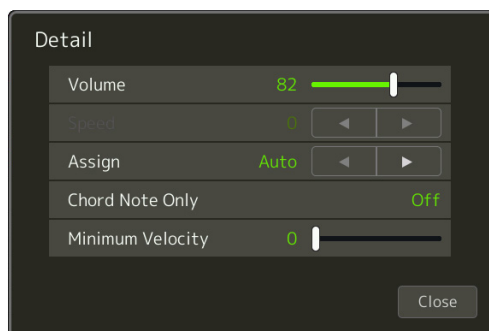
Wprowadzanie szczegółowych ustawień efektów Harmony/Arpeggio

Funkcje Harmony i Arpeggio na klawiatury można regulować na różne sposoby, w tym ich poziom głośności. Okno operacyjne można otworzyć, wybierając kolejno opcje [MENU] → [Kbd Harmony/Arp].

1 Wybierz odpowiedni typ i kategorię Harmony/Arpeggio.




2 Dotknij ikony (Ustawienie), aby otworzyć szczegółowe okno ustawień.




3 Wprowadź odpowiednie ustawienia funkcji Harmony/Arpeggio.

Następnie, po wybraniu jednego z typów Arpeggio, można ustawić tylko parametry oznaczone na liście poniżej symbolem „*”. Żaden z parametrów na liście poniżej nie jest dostępny, gdy wybrana w kategorii Harmony wybrany jest typ „Multi Assign”.

Volume*	Określa poziom głośności dźwięków harmonizujących/arpeggia generowanych przez funkcję Harmony/Arpeggio.  UWAGA W przypadku niektórych brzmień (np. organowych), gdzie ustawienie „Touch Sensitivity Depth” ma na ekranie edycji brzmienia wartość 0 (strona 49), głośność nie zmienia się.
Speed	Ten parametr jest dostępny tylko wtedy, gdy wybrana jest kategoria „Echo” (Echo, Tremolo lub Trill). Określa szybkość efektów Echo, Tremolo i Trill.

 **NASTĘPNA STRONA**

Assign*	<p>Określa partię klawiatury, do której jest przypisany efekt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auto: ten parametr stosuje efekt do partii (Right 1–3), dla której włączona jest opcja PART ON/OFF. Jeśli wybrana jest kategoria Harmony/Echo, priorytety tych partii mają następującą kolejność: Right 1, Right 2, Right 3 (gdy wszystkie partie są włączone). • Multi: ten parametr jest dostępny, gdy wybrana jest kategoria Harmony/Echo. Gdy włączonych jest wiele partii, nuta zagrana na klawiaturze trafia do partii Right 1, a dźwięki harmonii (efektu) są dzielone między partię Right 1 i inne partie. Gdy włączona jest tylko jedna partia, nuta zagrana na klawiaturze oraz efekt trafiają do tej partii. • Right 1, Right 2, Right 3: ten parametr stosuje efekt do wybranej partii (Right 1, Right 2 lub Right 3). <p> UWAGA</p> <p>Jeśli wybrana jest kategoria „Harmony”, partia klawiatury z ustawieniami Mono, Legato i Płynne przechodzenia (strona 49) dla brzmienia jest uznawana za wyłączoną. Na przykład, gdy partia Right 1 ma ustawienie Legato (Mono), a partia Right 2 ma ustawienie Poly i obie partie są włączone, przycisk [HARMONY/ARPEGGIO] stosuje efekt Harmony tylko do partii Right 2.</p>
Chord Note Only	<p>Ten parametr jest dostępny tylko gdy wybrana jest kategoria „Harmony”. Po włączeniu tego parametru (ustawieniu go na wartość „On”) efekt harmonii jest stosowany tylko do dźwięku (granego w strefie prawej ręki) należącego jednocześnie do akordu granego w strefie akordów na klawiaturze.</p>
Minimum Velocity	<p>Określa najniższą wartość dynamiki gry, z którą wybrzmiewają dźwięki z kategorii Harmony, Echo, Tremolo lub Trill. Umożliwia to bardziej kreatywne jego wykorzystanie, np. do tworzenia harmonizujących akcentów. Efekt harmonii jest stosowany, gdy klawisz zostanie uderzony z siłą większą od ustawionej wartości.</p>

 **UWAGA**

Ustawienie funkcji Arpeggio Quantize i Arpeggio Hold można wprowadzić na ekranie otwieranym przez [MENU] → [Voice Setting] → [S.Art2/Arpeggio] (strona 41).

Edytowanie brzmień (Voice Edit)

Funkcja Voice Edit pozwala tworzyć własne brzmienia przez edytowanie parametrów brzmień już istniejących. Po utworzeniu brzmienia, możesz je zapisać w pliku pamięci wewnętrznej (pamięć masowa User) lub na urządzeniach zewnętrznych.

W tej sekcji omówiono edytowanie brzmień innych niż piszczałki organów i brzmienia zespołowego, ponieważ te edytuje się inaczej. Aby uzyskać instrukcje edytowania brzmień organowych, zobacz [strona 52](#). Aby uzyskać instrukcje edytowania brzmień zespołowych, patrz [strona 54](#).

1 Wybierz żądane brzmienie, inne niż brzmienie organowe/zespołu.

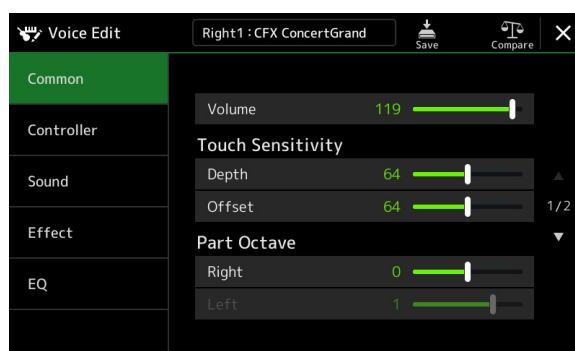
2 Na ekranie Voice Selection wybierz (Menu), a następnie [Voice Edit], aby otworzyć okno Voice Edit.


UWAGA

Okno zapisu nutowego można także wyświetlić, wybierając [MENU] → [Voice Edit].

3 Wybierz docelowy parametr i edytuj wartość.

Informacje na temat edytowalnych parametrów można znaleźć na stronach [49–51](#).



Dotykając kolejno  (Compare), można porównać dźwięk edytowanego brzmienia z brzmieniem wyjściowym (przed edycją).

4 Aby zapisać edytowane brzmienie, dotknij ikony (Zapisz).

NOTYFIKACJA

Ustawienia ulegną utracie, jeśli zostanie wybrane inne brzmienie lub nastąpi wyłączenie zasilania instrumentu bez dokonania zapisu.

UWAGA

Aby edytować inne brzmienie, dotknij jego nazwy u góry okna Voice Edit, aby wybrać partię klawiatury. Możesz też nacisnąć jeden z przycisków VOICE SELECT, aby wybrać partię, do której jest przypisane żądane brzmienie, zatwierdzić nazwę brzmienia na górze okna Voice Edit, wprowadzić zmiany i wykonać operację zapisania danych.


Wyłączanie automatycznego wyboru zestawów brzmień (efektów itp.)

Każde brzmienie jest powiązane z domyślnym ustawieniem parametru zestawu brzmień, które jest równoważne z ustawieniami w oknie edycji. Chociaż zazwyczaj ustawienia te są automatycznie przywoływane po wyborze brzmienia, można również wyłączyć tę funkcję, wybierając odpowiednie ustawienia w oknie „Voice Set Filter”. Więcej informacji, patrz [strona 41](#).

Edytowalne parametry w oknie Voice Edit

Common

Volume	Parametr odpowiedzialny za poziom głośności edytowanego brzmienia.	
Touch Sensitivity	Depth	<p>Parametr określający wrażliwość brzmienia na prędkość i dynamikę gry oraz sposób zmiany głośności w zależności od siły uderzenia w klawisze.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%;"> <p>Głębokość czułości klawiatury Zmienia krzywą prędkości i dynamiki gry zależnie od parametru Velocity Depth (z przesunięciem ustawionym na 64) Rzeczywista prędkość i dynamika generatora brzmień</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>Przesunięcie czułości klawiatury Zmienia krzywą prędkości i dynamiki gry według ustawienia Velocity Rzeczywista prędkość i dynamika generatora brzmień</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Depth: Parametr określający wrażliwość brzmienia na prędkość i dynamikę gry oraz poziom zmian brzmienia w zależności od siły uderzenia (dynamiki). • Offset: Określa wielkość dopasowania odbieranej prędkości i dynamiki w zależności od efektu rzeczywistej dynamiki.
	Offset	
Part Octave	Right	Zmienia ustawienia tonacji edytowanego brzmienia w górę i w dół w oktawach. Gdy edytowane brzmienie jest przypisane do jednej z partii Right 1–3, dostępny jest parametr Right 1/Right 2/Right 3; a gdy jest edytowana partia Left, dostępny jest również parametr Left.
	Left	
Mono	Mono/Poly	<p>Określa, czy edytowane brzmienie jest monofoniczne, czy polifoniczne.</p> <p>UWAGA</p> <p>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"> • Podczas używania brzmienia monofonicznego do dowolnej partii Right 1–3: <ul style="list-style-type: none"> - Najwyższa nuta; gdy brzmienie polifoniczne jest wybrane dla innych włączonych partii Right 1–3. - Ostatnia nuta; gdy brzmienie polifoniczne jest wybrane dla wszystkich innych włączonych partii Right 1–3. • Podczas używania brzmienia monofonicznego dla partii lewej ręki: <ul style="list-style-type: none"> - Ostatnia nuta (nie ma wpływu na status innych partii)
	Mono Type	<p>Określa zachowanie dźwięków opadających, np. gitary w trybie legato, gdy dla edytowanego zestawu brzmień wybrano ustawienie „Mono”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normal: Następną nuta rozbrzmiewa po zatrzymaniu poprzedniej nuty. • Legato: Brzmienie wcześniej zagranej nuty pozostaje i przechodzi tylko na wysokość dźwięku następnej nuty. • Crossfade: Dźwięk płynnie przechodzi z poprzednio odtwarzanej nuty do następnej. <p>UWAGA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ten parametr jest niedostępny dla brzmień Super Articulation ani instrumentów perkusyjnych i zestawu efektów (SFX); jeśli wybrane są te brzmienia instrument zachowuje się tak jak w ustawieniu „Normal”. • W ustawieniu Legato i Crossfade instrument zachowuje się inaczej niż w ustawieniu Normal, co zależy od ustawień panelu.
	Portamento Time	<p>Określa czas portamento (zmiany wysokości tonu), gdy brzmienie edytowane powyżej jest ustawione na „Mono”.</p> <p>UWAGA</p> <p>Funkcja Portamento pozwala tworzyć płynne zmiany wysokości między dwoma dźwiękami zagranyymi kolejno na klawiaturze.</p>

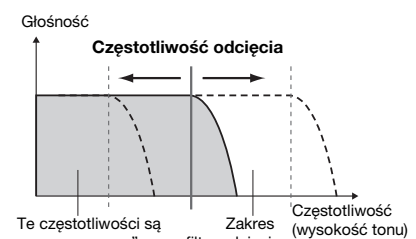
Mono	Portamento Time Type	<p>Pozwala określać w jaki sposób rzeczywisty czas zmiany wysokości dźwięku jest wyznaczany na podstawie wartości Portamento Time.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stała częstotliwość: ustawia częstotliwość zmiany wysokości dźwięku na 0: maks. 127: min. rzeczywisty czas zmiany wysokości dźwięku zależy od interwału pomiędzy dwiema nutami. • Stały czas: ustawia rzeczywisty czas trwania zmiany wysokości dźwięku na 0: min., 127: maks., rzeczywista częstotliwość zmiany wysokości dźwięku zależy od interwału pomiędzy dwiema nutami. <p>UWAGA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Podstawowa zasada parametru Portamento Time pozostaje niezmienna nawet po zmianie ustawień.. Gdy wartość parametru Portamento Time jest mniejsza, rzeczywisty czas jest krótszy; gdy wartość jest większa, rzeczywisty czas jest dłuższy. • Im wyższa wartość parametru Portamento Time, tym wyraźniejszy będzie efekt ustawienia.
Panel Sustain	Określa poziom przedłużania dźwięku stosowany do edytowanego brzmienia, gdy jest włączony przycisk [SUSTAIN] na panelu.	
Kbd Harmony/Arpeggio	Ta funkcja jest taka sama jak w oknie wyświetlanym za pomocą opcji [MENU] → [Kbd Harmony/Arp]; różni się jedynie położeniem ikony  (Ustawienie). Zobacz podręcznik użytkownika i „Wprowadzanie szczegółowych ustawień efektów Harmony/Arpeggio”, strona 46.	

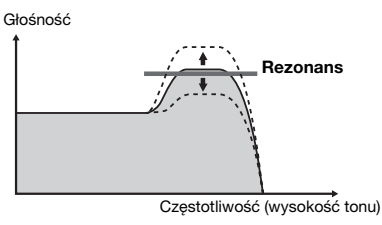
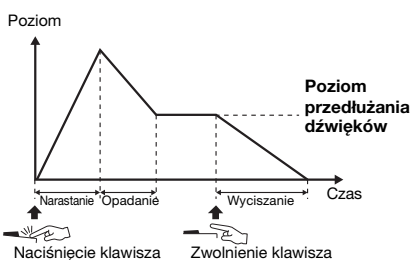
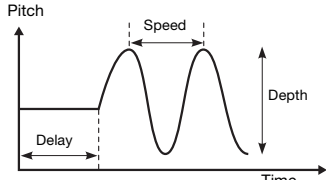
Controller

Modulation (+), Modulation (-)	Joystick umożliwia modulację parametrów przedstawionych poniżej oraz wysokości dźwięku (efekt vibrato). Wartości następujących parametrów określają stopień ich modulowania za pomocą joysticka.
Filter	Określa wielkość modulacji za pomocą pedału częstotliwości odcięcia filtru. Aby uzyskać więcej informacji o filtrze, patrz poniżej.
Amplitude	Określa stopień modulowania za pomocą joysticka amplitudy (poziomu głośności).
LFO Pitch	Określa wielkość modulacji za pomocą joysticka wysokości dźwięku lub efektu vibrato.
LFO Filter	Określa stopień modulowania za pomocą joysticka modulacji filtru lub efektu wah-wah.
LFO Amplitude	Określa stopień modulowania za pomocą joysticka amplitudy lub efektu tremolo.
After Touch	Dane Aftertouch mogą być wykorzystane do modulowania poniższych parametrów. Tutaj można ustalić stopień tej modulacji za pomocą danych Aftertouch każdego z poniższych parametrów.
Filter	Określa wielkość modulacji za pomocą danych Aftertouch częstotliwości odcięcia filtra (filter cutoff frequency).
Amplitude	Określa wielkość modulacji amplitudy (głośności) za pomocą danych Aftertouch.
LFO Pitch	Określa wielkość modulacji wysokości dźwięku (efekt vibrato) za pomocą danych Aftertouch.
LFO Filter	Określa wielkość modulacji filtra (efekt wah-wah) za pomocą danych Aftertouch.
LFO Amplitude	Określa wielkość modulacji amplitudy (efekt tremolo) za pomocą danych Aftertouch.


Sound

Filter	<p>Filtr jest urządzeniem zmieniającym barwę lub brzmienie dźwięku przez zablokowanie lub przepuszczenie poszczególnych zakresów częstotliwości. Poniższe parametry wpływają na ogólną barwę brzmienia przez wzmocnienie lub osłabienie określonego zakresu częstotliwości. Filtr może służyć nie tylko do „wyostrzenia” lub „zmiękczenia” brzmienia, lecz i do tworzenia czysto elektronicznych syntezatorowych efektów.</p>
Cutoff	<p>Parametr odpowiedzialny za częstotliwość odcięcia filtru lub rzeczywistą szerokość pasma rezonansu (patrz rysunek). Wyższe wartości parametru dają czystsze dźwięki.</p>



Filter	Resonance	Określa uwydatnienie częstotliwości odcięcia (rezonans), której wartości precyzuje parametr Cutoff (patrz schemat). Wyższe wartości powodują silniejszy efekt.	
EG		Obwiednia amplitudy decyduje o zmianach poziomu głośności dźwięku w czasie jego trwania. Pozwala to na odtworzenie wielu niuansów brzmieniowych naturalnych instrumentów akustycznych — takich jak szybkie narastanie i opadanie dźwięków perkusyjnych czy długi czas wybrzmiewania przytrzymanego dźwięku fortepianu.	
	Attack	Decyduje o czasie narastania amplitudy do maksymalnego poziomu po uderzeniu klawisza. Im niższa wartość parametru, tym szybsze narastanie dźwięku.	
	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 zupełnego wyciszenia. Im niższa wartość parametru, tym szybsze opadanie dźwięku.	
Vibrato		Efekt dający drżący, wibrujący dźwięk, generowany przez regularne modulowanie tonu brzmienia.	
	Depth	Określa stopień nasycenia efektu Vibrato. Większe wartości oznaczają wyższy stopień nasycenia efektu.	
	Speed	Określa szybkość 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.	

Effect

Insertion Effect	On/Off	Włącza i wyłącza efekty Insertion.
	Type	Wybiera typ efektu Insertion. Wybierz kategorię, a następnie typ. Możesz dostosować szczegółowe parametry, dotykając ikony  (Ustawienie) i zapisując zmiany. Więcej informacji, patrz „Edytowanie i zapisywanie ustawień efektów” (strona 128).
	Depth	Reguluje głębokość efektu Insertion.
Reverb Depth	Reguluje głębokość pogłosu.	
Chorus Depth	Reguluje głębokość efektu Chorus.	

EQ

Określa częstotliwość i wzmocnienie pasm EQ. Więcej informacji na temat EQ, patrz [strona 125](#).

Edytowanie brzmień piszczałek organów (Voice Edit)

Brzmienia piszczałek organów można edytować za pomocą dźwigni stopaży, dodawania dźwięku narastającego, stosowania efektów i korektora itd.

Dostępne są trzy rodzaje organów. Każdy ma własne okno, w którym bardzo udanie przedstawiono wygląd prawdziwego instrumentu. Każdy rodzaj organów oferuje realistyczne, intuicyjne sterowanie brzmieniem za pomocą specjalnych dźwigni, rękojeści i włączników do regulacji stopaży — pozwala to kształtować dźwięk w sposób bardzo przypominający grę na prawdziwym instrumencie.



1 Wybierz odpowiednie brzmienie piszczałek organów.

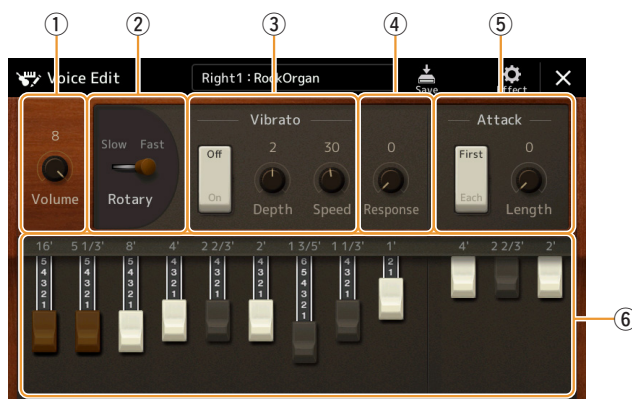
Spśród podkategorii wybierz [Organ], a następnie wybierz odpowiednie brzmienie piszczałek organów.

2 Na ekranie Voice Selection wybierz (Menu), a następnie [Voice Edit], aby otworzyć okno Voice Edit.

UWAGA

Okno Voice Edit dla brzmień piszczałek organów można również otworzyć, dotykając ikony piszczałek organów z prawej strony pod nazwą brzmienia piszczałki organów w oknie Home lub Voice Part Setup. Można je także wyświetlić, wybierając [MENU] → [Voice Edit].

3 Wybierz docelowy parametr i edytuj wartość.



UWAGA

Po wyświetleniu okna Voice Edit dla brzmienia piszczałek organów suwaki „Assign Types for the Live Control” automatycznie się zmieniają, umożliwiając sterowanie stopażem.

Parametry oznaczone „*” są dostępne tylko dla typów Vintage i Home. Typy wybranego brzmienia piszczałek organów można rozróżnić w oknie Voice Edit, jak opisano powyżej.

①	Volume	Określa ogólny poziom głośności brzmień organowych.
②	Rotary/Tremolo*	Przełącza ustawienie prędkości Rotary Speaker między wartościami „Slow” i „Fast.” Ten parametr jest dostępny tylko po zastosowaniu efektu (strona 51) ze słowem „Rotary” w nazwie.
③	Vibrato*	Umożliwia włączanie/wyłączanie funkcji Vibrato regulowanie jej głębi i czasu.
④	Response	Wpływa na długość narastania i wyciszenia dźwięku (strona 51), zwiększając i zmniejszając czas reakcji na początkowe narastanie i wyciszenie. Oparty jest na wskaźnikach stopaży. Im wyższa wartość parametru, tym wolniejsze tempo narastania i wyciszenia.

⑤	Attack	Pozwala wybrać tryb pierwszego lub każdego dźwięku i regulować długość dźwięku narastania. W trybie pierwszego dźwięku („First”) efekt narastania (dźwięk perkusyjny) jest dodawany tylko do pierwszego zagrane i przytrzymanego dźwięku, do następnych dźwięków zaś już nie jest dodawany. W trybie każdego dźwięku („Each”) efekt narastania jest dodawany do wszystkich dźwięków. Długość dźwięku narastania pozwala wydłużyć i skrócić fazy opadania zaraz po początkowym narastaniu. Im dłuższa wartość, tym dłuższy czas pierwotnego opadania.
⑥	Footage	Określa podstawowy dźwięk piszczałek organów.

4 W razie potrzeby dotknij ikony (Efekt), po czym ustaw parametry efektów i korektora brzmienia.

Parametry są takie same jak w oknach Effect i EQ opisanych w poprzednim rozdziale „Edytowanie brzmień (Voice Edit)” (strona 51).

5 Dotknij ikony (Zapisz), aby zapisać utworzone brzmienie piszczałek organów.

NOTYFIKACJA

Ustawienia ulegną utracie, jeśli zostanie wybrane inne brzmienie lub nastąpi wyłączenie zasilania instrumentu bez dokonania zapisu.

UWAGA

Aby edytować inne brzmienie, dotknij jego nazwy u góry okna Voice Edit, aby wybrać partię klawiatury. Możesz też nacisnąć jeden z przycisków VOICE SELECT, aby wybrać partię, do której jest przypisane żądane brzmienie, zatwierdzić nazwę brzmienia na górze okna Voice Edit, wprowadzić zmiany i wykonać operację zapisania danych.

Edytowanie brzmień zespołowych (Voice Edit)

Instrument oferuje ustawienia fabryczne, ale można również tworzyć własne brzmienia zespołowe, edytując różne parametry opisane w tym rozdziale. Pozwalają one określić, które nuty są grane przez którą partię, które brzmienie wstępnie zdefiniowane jest używane z poszczególnymi partiami, kiedy są generowane dźwięki i jak jest generowana obwiednia wysokości dźwięku. Za pomocą tych ustawień można stworzyć wysoce realistyczne brzmienie zespołowe, zupełnie tak jakby żywi artyści zagrali na prawdziwych instrumentach.

1 Wybierz odpowiednie brzmienie zespołowe.

Spośród podkategorii wybierz [Ensemble], a następnie wybierz odpowiednie brzmienie zespołowe.

2 Na ekranie Voice Selection wybierz (Menu), a następnie [Voice Edit], aby otworzyć okno Voice Edit.

UWAGA

Okno Voice Edit dla brzmień zespołowych można również otworzyć, dotykając ikony z prawej strony nad nazwą brzmienia w oknie Home lub przez [MENU] → [Voice Edit].

3 Wybierz docelowy parametr i edytuj wartość.

Informacje na temat edytowalnych parametrów można znaleźć na stronach 54–59.

4 Aby zapisać edytowane brzmienie, dotknij ikony (Zapisz).

NOTYFIKACJA

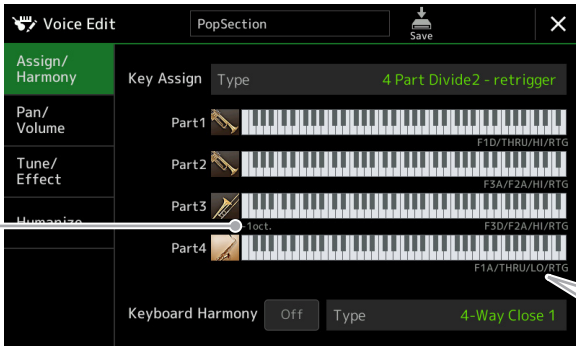
Ustawienia ulegną utracie, jeśli zostanie wybrane inne brzmienie lub nastąpi wyłączenie zasilania instrumentu bez dokonania zapisu.

UWAGA

Aby edytować następne brzmienie, możesz nacisnąć jeden z przycisków VOICE SELECT, aby wybrać brzmienie zespołowe, a następnie wrócić do okna Voice Edit, wprowadzić zmiany i wykonać operację zapisania danych.

Edytowalne parametry w oknie Ensemble Voice Edit

Assign/Harmony



Pomarańczowy: aktywne klawisze
Szary: ignorowane klawisze

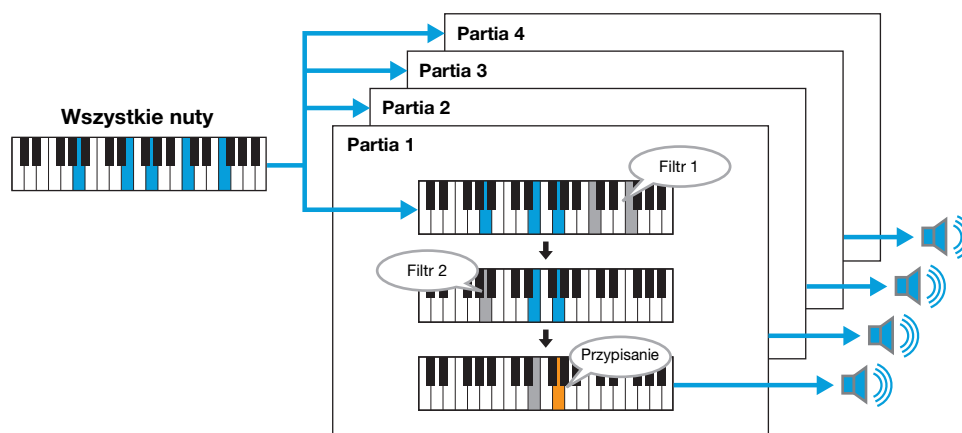
Stan przypisania klawiszy (strona 55)

Filter 1 Tonacja ponownego wyzwolenia
Filter 2 Przypisanie

Key Assign Type	Określa tryb przypisania klawiszy. Ten parametr jest zwykle stosowany w wszystkich partiach brzmienia. Więcej informacji, patrz Lista typów przypisań klawiszy do brzmień zespołowych (strona 56).	
Keyboard Harmony	On/Off	Włączanie/wyłączanie harmonii klawiatury.
	Type	Działa tak samo jak ekranie otwieranym za pomocą opcji [MENU] → [Kbd Harmony/Arp]. Zobacz „Korzystanie z harmonii klawiatury” w podręczniku użytkownika. Dostępne są tylko te typy harmonii, które da się z powodzeniem zastosować do brzmień zespołowych.

Struktura przypisania klawiszy do brzmień zespołowych

Każda partia monitoruje wszystkie zagrane nuty i generuje je zgodnie z ustawieniami użytkownika. Więcej informacji o tych ustawieniach, patrz Lista stanów przypisań klawiszy do brzmień zespołowych poniżej. Dla wygody można otworzyć ustawienia wszystkich partii jednocześnie. Aktualne ustawienie każdej partii (stan przypisania klawiszy) jest widoczne na dole własnej ilustracji klawiatury (zobacz wyżej) na ekranie.

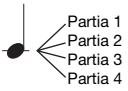
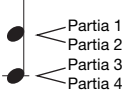
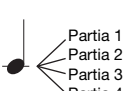
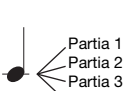
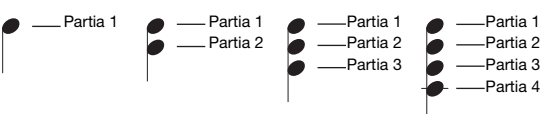
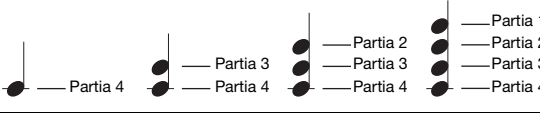


■ Lista stanów przypisań klawiszy do brzmień zespołowych (tylko sugestie)

Parametr	Wartość na ekranie	Pełna nazwa	Opis	
Filtr 1/Filtr 2	F*D	First * in Descending	Spośród zagranych nut wybieranych jest * najwyższych nut („*” oznacza liczbę nut) i wysyłanych do następnego etapu.	* = 2
	A*D	After *-th in Descending	*-ta najwyższa nuta i wyższe nuty nie są słyszane, ale wszystkie niższe nuty są wybierane spośród zagranych nut i wysyłane do następnego etapu.	* = 2
	F*A	First * in Ascending	Spośród zagranych nut wybieranych jest * najniższych nut wysyłanych do następnego etapu.	* = 2
	A*A	After *-th in Ascending	*-ta najniższa nuta i niższe nuty nie są słyszane, ale wszystkie wyższe nuty są wybierane spośród zagranych nut i wysyłane do następnego etapu.	* = 2
	THRU	Through	Wszystkie zagrane nuty są wysyłane do następnego etapu.	
Przypisanie	HI	Highest	Wybierana jest najwyższa nuta spośród nut pozostałych po zastosowaniu Filtra 2.	
	LO	Lowest	Wybierana jest najniższa nuta spośród nut pozostałych po zastosowaniu Filtra 2.	
	EA	Earliest	Wybierana jest pierwsza zagrana nuta spośród nut pozostałych po zastosowaniu Filtra 2.	
	LA	Latest	Wybierana jest ostatnia zagrana nuta spośród nut pozostałych po zastosowaniu Filtra 2.	
Ponowne wyzwolenie po puszczeniu klawisza	RTG	Retrigger	Przypisanie klawiszy jest aktualizowane za każdym razem, gdy część klawiszy zostanie zwolniona (i zostaną zagrane nuty spełniające wszystkie odpowiednie warunki).	
	(Niewyświetlane)	-	Po zwolnieniu klawiszy skojarzone z nimi brzmienia ustają i nie są ponownie przypisywane. Gdy jednak grasz legato, nuty będą ponownie wyzwolane niezależnie od tego, czy funkcja ponownego wyzwolenia po puszczeniu klawisza jest włączona, czy nie (Yes lub No na następnej liście).	

* Oznacza liczbę całkowitą większą lub równą 1.

■ Lista typów przypisań klawiszy do brzmień zespołowych

Key Assign Type	Opis	Ponowne wyzwolenie po puszczeniu klawisza (*3)
Unison1 - latest	To ustawienie skutkuje całkowitym unisono. Naciśnięcie jednego klawisza powoduje wygenerowanie tej samej nuty przez wszystkie cztery partie. W przypadku naciśnięcia wielu klawiszy unisono stosuje się do ostatniego klawisza. 	Tak
Unison2 - highest and lowest	To ustawienie skutkuje unisono lub dwoma dźwiękami harmonizującymi. Po naciśnięciu klawisza wszystkie cztery partie zagrają tę samą nutę, ale w przypadku naciśnięcia co najmniej dwóch klawiszy, partie zostaną podzielone na najwyższe i najniższe. 	Tak
4 Part Divide1 - retrigger	To ustawienie dobrze nadaje się do zamkniętych akordów. Naciśnięcie jednego klawisza powoduje wygenerowanie dźwięku przez wszystkie cztery partie. W przypadku naciśnięcia co najmniej dwóch klawiszy, partie zostaną podzielone pomiędzy różne nuty akordu. 	Tak
4 Part Divide1		Nie
4 Part Divide2 - retrigger	To ustawienie dobrze nadaje się do otwartych akordów. Naciśnięcie jednego klawisza powoduje wygenerowanie dźwięku przez wszystkie cztery partie. W przypadku naciśnięcia co najmniej dwóch klawiszy, partie zostaną podzielone pomiędzy różne nuty akordu. 	Tak
4 Part Divide2		Nie
4 Part Incremental1 - retrigger	Im większa liczba naciśniętych klawiszy, tym większa liczba partii generujących dźwięki, przy czym priorytet mają partie wyższe. Na przykład Partia 1 jest grana dla jednego klawisza, Partia 1 i Partia 2 są grane dla dwóch klawiszy itd. 	Tak
4 Part Incremental1		Nie
4 Part Incremental2 - retrigger	Im większa liczba naciśniętych klawiszy, tym większa liczba partii generujących dźwięki, przy czym priorytet mają partie niższe. Na przykład Partia 4 jest grana dla jednego klawisza, Partia 4 i Partia 3 są grane dla dwóch klawiszy itd. 	Tak
4 Part Incremental2		Nie
3 Part Divide1 - retrigger	To ustawienie tworzy zespół trzech nut akordu zamkniętego. (*1)	Tak
3 Part Divide1		Nie
3 Part Divide2 - retrigger	To ustawienie tworzy zespół trzech nut akordu otwartego. (*1)	Tak
3 Part Divide2		Nie

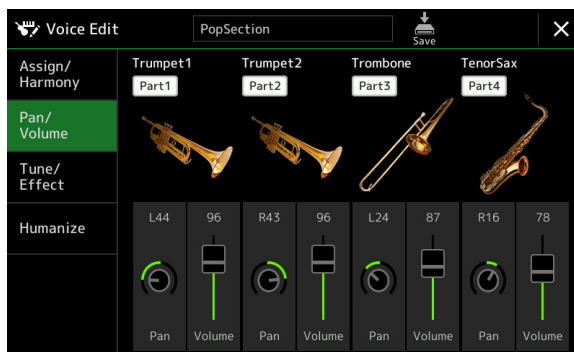
3 Part Incremental1 - retrigger	Zespół trzech nut z priorytetem wyższych partii. Na przykład Partie 1 i 4 są grane dla jednego klawisza, Partie 1 i 4 oraz Partie 2 są grane dla dwóch klawiszy itd. (*1)	Tak
3 Part Incremental1		Nie
3 Part Incremental2 - retrigger	Zespół trzech nut z priorytetem niższych partii. Na przykład Partie 3 jest grana dla jednego klawisza, Partie 3 i Partie 2 są grane dla dwóch klawiszy itd. (*1)	Tak
3 Part Incremental2		Nie
2 Part Divide1 - retrigger	To ustawienie tworzy zespół dwóch nut akordu zamkniętego. (*2)	Tak
2 Part Divide1		Nie
2 Part Incremental1 - retrigger	Zespół dwóch nut z priorytetem wyższych partii. Na przykład Partie 1 i 3 są grane dla jednego klawisza, Partie 1 i 2 oraz Partie 2 i 4 są grane dla dwóch klawiszy. (*2)	Tak
2 Part Incremental1		Nie
2 Part Incremental2 - retrigger	Zespół dwóch nut z priorytetem niższych partii. Na przykład Partie 2 i 4 są grane dla jednego klawisza, Partie 1 i 2 oraz Partie 2 i 4 są grane dla dwóch klawiszy. (*2)	Tak
2 Part Incremental2		Nie

*1: W zespołach trzygłosowych Partie 4 porusza tak samo jak Partie 1.

*2: W zespołach dwugłosowych Partie 3 porusza tak samo jak Partie 1; Partie 4 porusza się tak samo jak Partie 2.

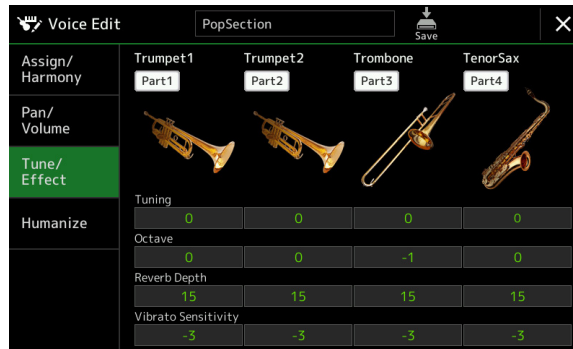
*3: W przypadku typów zespołów, które obsługują ponowne wyzwolenie po puszczeniu klawisza, gdy partia przestanie grać po puszczeniu klawisza, zostanie ona ponownie przypisana na podstawie klawiszy, które są nadal naciśnięte, i zagra odpowiednią nutę.

Pan/Volume



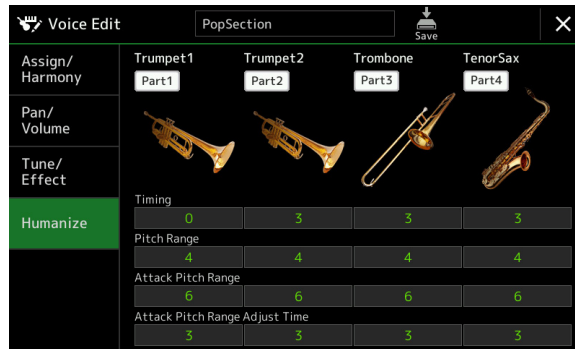
Part On/Off	Służy do włączania i wyłączania poszczególnych partii zespołu. Ustawienia Partii 1–4 odpowiadają przyciskom PART ON/OFF [LEFT], [RIGHT 1-3].
Brzmienie	Funkcja ta pozwala ponownie wybrać brzmienia dla każdej partii zespołu. UWAGA Można wybrać tylko zalecane brzmienia odpowiednie dla zespołu.
Pan	Określa pozycję stereo (panoramę) dla wybranej partii.
Volume (głośność)	Określa poziom głośności każdej partii, co pozwala sterować zrównoważeniem między partiami. Te parametry odpowiadają parametrom Left i Right 1–3 na karcie Pan/Volume w oknie Mixer (strona 129).

Tune/Effect

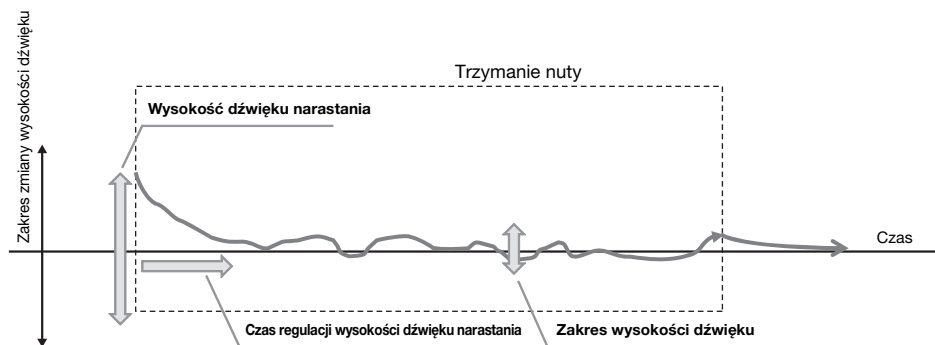


Part On/Off	Służy do włączania i wyłączania poszczególnych partii zespołu. Ustawienia Partii 1–4 odpowiadają przyciskom PART ON/OFF [LEFT], [RIGHT 1-3].
Brzmienie	Funkcja ta pozwala ponownie wybrać brzmienia dla każdej partii zespołu. <div style="border-left: 1px solid black; padding-left: 5px; margin-left: 15px;"> <p> UWAGA</p> <p>Można wybrać tylko zalecane brzmienia odpowiednie dla zespołu.</p> </div>
Tuning	Określa wysokość tonu dla każdej partii zespołu w centach. <div style="border-left: 1px solid black; padding-left: 5px; margin-left: 15px;"> <p> UWAGA</p> <p>W terminologii muzycznej „cent” to 1/100 półtonu. (Sto centów jest równe jednemu półtonowi).</p> </div>
Octave	Określa przestrojenie w oktawach, do dwóch oktaw w górę lub w dół. Wybrana wartość jest dodawana do ustawienia dokonanego za pomocą przycisków OCTAVE [-]/[+].
Reverb Depth	Reguluje głębię pogłosu.
Vibrato Sensitivity	Określa stopień nasycenia efektu Vibrato. Większe wartości oznaczają wyższy stopień nasycenia efektu.

Humanize



Part On/Off	Służy do włączania i wyłączania poszczególnych partii zespołu. Ustawienia Partii 1–4 odpowiadają przyciskom PART ON/OFF [LEFT], [RIGHT 1-3].
Brzmienie	Funkcja ta pozwala ponownie wybrać brzmienia dla każdej partii zespołu. UWAGA Można wybrać tylko zalecane brzmienia odpowiednie dla zespołu.
Timing	Określa opóźnienie między naciśnięciem klawisza i wygenerowaniem dźwięku dla poszczególnych partii.
Pitch Range	Określa zakres wibracji generowanego dźwięku. Im wyższa wartość, tym większy zakres wysokości dźwięku.
Attack Pitch Range	Określa rzeczywistą obwiednię wysokości dźwięku bezpośrednio po jego wygenerowaniu. Im wyższa wartość, tym większy zakres wysokości dźwięku.
Attack Pitch Adjust Time	Określa czas między wygenerowaniem dźwięku, a momentem, w którym obwiednia osiąga prawidłową wartość.



Spis treści

Tworzenie sekwencji Multi Pad przez MIDI (Multi Pad Creator — Nagrywanie MIDI Multi Pad)	60
• Multi Pad — nagrywanie w trakcie przez MIDI	60
• Multi Pad — nagrywanie „krok po kroku” przez MIDI	62
Tworzenie sekwencji Multi Pad za pomocą plików audio (Multi Pad Creator — Audio Link Multi Pad)	62
• Odtwarzanie sekwencji Multi Pad z funkcją Audio Link	63
Edycja sekwencji Multi Pad	64

Tworzenie sekwencji Multi Pad przez MIDI (Multi Pad Creator — Nagrywanie MIDI Multi Pad)

Ta funkcja umożliwia tworzenie oryginalnych sekwencji Multi Pad, a także edytowanie istniejących sekwencji Multi Pad w celu tworzenia własnych. Podobnie jak w przypadku nagrywania utworu w standardzie MIDI, funkcja nagrywania sekwencji Multi Pad (MIDI) pozwala nagrywać w trakcie i „krok po kroku”. Jednak w przypadku funkcji nagrywania sekwencji Multi Pad (MIDI) każda sekwencja Multi Pad składa się tylko z jednego kanału i wygodne funkcje, takie jak Punch In/Out są niedostępne.

Multi Pad — nagrywanie w trakcie przez MIDI

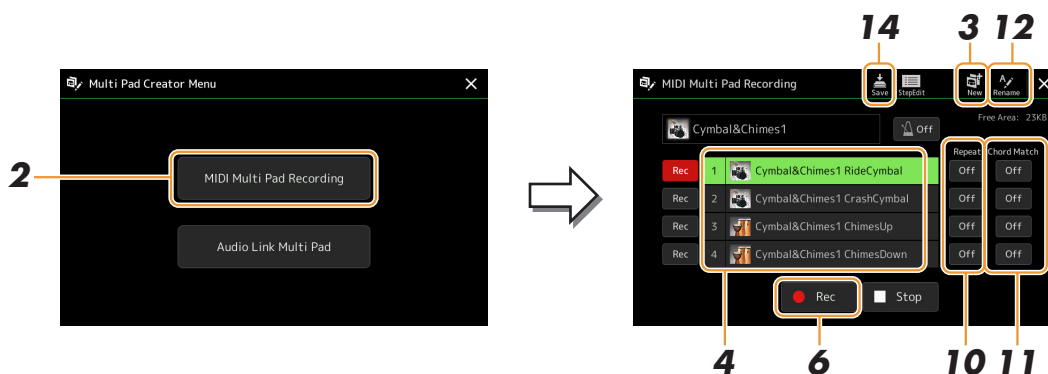
Przed rozpoczęciem operacji warto pamiętać o następujących kwestiach:

- Ponieważ jako fraza sekwencji Multi Pad zostanie nagrana tylko partia Right 1, należy wcześniej wybrać odpowiednie brzmienie dla partii Right 1.
- Brzmienia Super Articulation oraz brzmienia piszczałek organów nie mogą być używane do nagrywania sekwencji Multi Pad. Jeśli jeden z tych głosów jest ustawiony dla partii Right 1, w trakcie nagrywania zostanie on zastąpiony brzmieniem fortepianu.
- Ponieważ nagrywanie można zrealizować przy akompaniamencie stylu, warto wybrać odpowiedni styl z wyprzedzeniem. Należy przy tym pamiętać, że styl nie jest nagrywany.

1 Jeśli chcesz utworzyć nową sekwencję Multi Pad w istniejącym banku, wybierz odpowiedni bank sekwencji Multi Pad za pomocą przycisku MULTI PAD CONTROL [SELECT].

Jeśli chcesz utworzyć nową sekwencję Multi Pad w pustym nowym banku, ta konfiguracja jest niepotrzebna.

2 Otwórz okno operacji, dotykając kolejno opcji [MENU] → [M.Pad Creator] → [MIDI Multi Pad Recording].



3 Jeśli chcesz utworzyć nową sekwencję Multi Pad w pustym nowym banku, dotknij ikony  (Nowy).


4 Dotknij, aby wybrać konkretną sekwencję Multi Pad do nagrania.

5 W razie konieczności wybierz żądane brzmienie za pomocą przycisku VOICE SELECT [RIGHT 1].

Po wybraniu brzmienia naciśnij przycisk [EXIT], aby wrócić do poprzedniego okna.

6 Dotknij  (Nagraj), aby przejść do stanu gotowości do nagrywania dla sekwencji Multi Pad wybranej w kroku 4.

UWAGA

Aby anulować nagrywanie, dotknij ponownie  (Nagraj), zanim przejdziesz do kroku 7.

7 Zaczynij grać, aby rozpocząć nagrywanie.

Aby upewnić się, że nagranie będzie zsynchronizowane z tempem, dotknij opcji [Metronome], aby włączyć metronom.

Jeśli chcesz wstawić ciszę przed frazą, naciśnij STYLE CONTROL [START/STOP], aby jednocześnie uruchomić nagrywanie i odtwarzanie ścieżki rytmicznej (bieżącego stylu). Pamiętaj, że podkład rytmiczny bieżącego stylu odtwarzany w trakcie nagrywania jest słyszalny, ale nie jest rejestrowany.

Zalecany nuty do frazy dostosowanej do akordu

Jeśli chcesz utworzyć frazę dostosowaną do akordu, użyj nut C, D, E, G, A i B (czyli po prostu graj frazę w tonacji C-dur). Dzięki temu fraza będzie harmonicznie spójna i dostosowana do każdego akordu zagrane go na klawiaturze w sekcji lewej ręki.



C = dźwięk składowy akordu
C, R = dźwięk zalecany

8 Zatrzymaj nagrywanie.

Naciśnij przycisk MULTI PAD CONTROL [STOP] lub przycisk STYLE CONTROL [START/STOP], aby zatrzymać nagrywanie po zakończeniu grania frazy.

9 Odsłuchaj nowo nagraną sekwencję, naciskając odpowiedni przycisk MULTI PAD CONTROL [1]–[4]. Aby ponownie nagrać daną sekwencję, ponownie wykonaj kroki 6–8.

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

Jeśli dla określonej sekwencji Pad jest włączony parametr Repeat, odtwarzanie tej sekwencji Pad będzie kontynuowane, dopóki nie zostanie naciśnięty przycisk MULTI PAD CONTROL [STOP]. Jeśli w trakcie odtwarzania utworu lub stylu zostaną naciśnięte sekwencje Multi Pad, dla których włączono funkcję powtarzania, rozpocznie się odtwarzanie, a sekwencja będzie powtarzana w synchronizacji z rytmem.


Jeśli ten parametr jest wyłączony, odtwarzanie zostanie zakończone po jednorazowym odtworzeniu sekwencji.

11 Dotknij 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 partii LEFT klawiatury (jeśli włączono funkcję [LEFT] i wyłączono funkcję [ACMP]).

12 Dotknij opcji  (Zmień nazwę) i wprowadź nazwy poszczególnych sekwencji Multi Pad.


13 Jeśli chcesz zarejestrować inne sekwencje Multi Pad, powtórz kroki 4–12.

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

NOTYFIKACJA

Edytowane dane sekwencji Multi Pad zostaną utracone, jeśli przed ich zapisaniem wybierano inny bank sekwencji Multi Pad lub wyłączono zasilanie instrumentu.

Multi Pad – nagrywanie „krok po kroku” przez MIDI

Nagrywanie „krok po kroku” można wykonać na stronie Step Edit. Po wybraniu sekwencji Multi Pad w kroku 4, [strona 61](#), dotknij  (edycja krok po kroku), aby otworzyć stronę Step Edit.

Na stronie Step Edit znajduje się lista zdarzeń umożliwiająca nagrywanie pojedynczych dźwięków z dokładnym określeniem ich długości. Procedura nagrywania „krok po kroku” jest taka sama jak przy nagrywaniu utworów MIDI ([strona 85](#)), z wyjątkiem następujących różnic:

- W kreatorze sekwencji Multi Pad można wprowadzać jedynie zdarzenia kanałowe i komunikaty o System Exclusive. Nie są dostępne zdarzenia Chord ani Lyrics. Do przełączania się między dwoma typami list zdarzeń służy opcja [Ch]/[SysEx].

Tworzenie sekwencji Multi Pad za pomocą plików audio (Multi Pad Creator — Audio Link Multi Pad)

Nową sekwencję Multi Pad można przygotować, tworząc połączenia między plikami audio (w formacie WAV: próbkowanie 44,1 kHz, rozdzielczość 16-bitowa) znajdującymi się w pamięci masowej User i w pamięci flash USB a poszczególnymi padami 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 masowej User lub w napędzie flash USB.

UWAGA

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

- 1 Aby użyć plików audio (WAV) z napędu flash USB, należy podłączyć do złącza [USB TO DEVICE] pamięć zawierającą odpowiednie dane.**

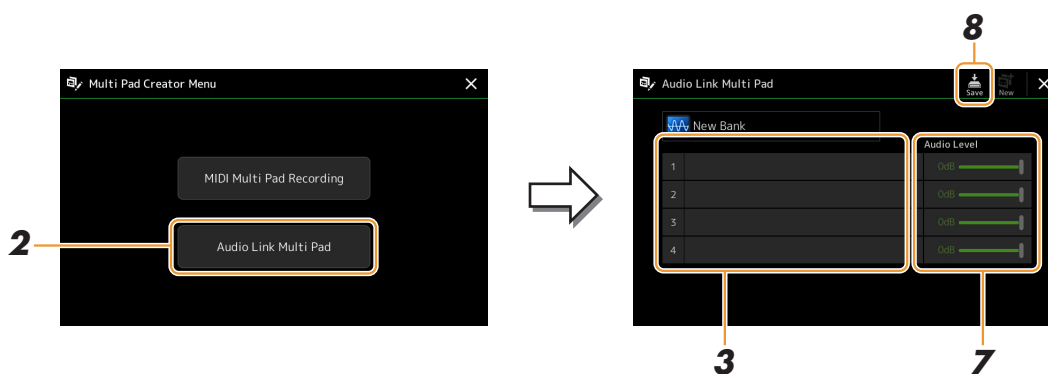
UWAGA

Przed użyciem napędu flash USB należy zapoznać się z częścią „Podłączanie urządzeń USB” w podręczniku użytkownika.

- 2 Otwórz okno operacji, dotykając kolejno opcji [MENU] → [M.Pad Creator] → [Audio Link Multi Pad].**

UWAGA

To okno można też wyświetlić z [Menu] w oknie Multi Pad Selection.



UWAGA


Jeśli sekwencja Multi Pad z funkcją Audio Link została wybrana przez otwarcie okna Audio Link Multi Pad, pojawiają się łącza utworzone dla danej sekwencji. Aby utworzyć nową sekwencję, dotknij [New]. W przeciwnym razie w ten sposób można tylko ponownie wskazać łącze w wybranej już sekwencji.

- 3 Dotknij, aby wybrać odpowiednią sekwencję.**

Pojawi się okno Audio File Selection.

4 Wybierz żądany plik audio.

Potwierdzenie informacji o wybranym pliku audio

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

5 Naciśnij przycisk [EXIT], aby wrócić do okna Audio Link Multi Pad.

6 Jeśli chcesz połączyć inne pliki audio z pozostałymi sekwencjami, powtórz czynności podane powyżej w punktach 3–5.

7 W razie potrzeby można regulować głośność poszczególnych plików audio za pomocą suwaka Audio Level.

Naciskając odpowiednie przyciski MULTI PAD CONTROL [1]–[4], można regulować głośność w trakcie odtwarzania frazy sekwencji Multi Pad.

8 Dotknij opcji (Zapisz), aby zapisać sekwencję Multi Pad, a następnie zapisz dane sekwencji Multi Pad z funkcją Audio Link jako bank zawierający zestaw czterech sekwencji.

NOTYFIKACJA

Ustawienia zostaną utracone, jeśli przed ich zapisaniem wybrano inną sekwencję Multi Pad z funkcją Audio Link lub wyłączono zasilanie instrumentu.

9 Naciśnij przycisk MULTI PAD CONTROL [SELECT], aby sprawdzić nową sekwencję Multi Pad z funkcją Audio Link w oknie Multi Pad Bank Selection.

Nowo utworzona sekwencja Multi Pad z funkcją Audio Link jest oznaczona nad nazwą pliku symbolem „Audio Link”.

Jeśli chcesz zmienić ustawienie łącza:

Wybierz odpowiednią sekwencję Multi Pad z funkcją Audio Link, a następnie wykonaj czynności opisane w punktach 2–9.

Odtwarzanie sekwencji Multi Pad z funkcją Audio Link

Sekwencję Multi Pad, do której przypisany jest plik audio, można zagrać, wybierając ją w napędzie User lub flash USB w oknie Multi Pad Bank Selection. Mimo że można grać, wykonując czynności te same co zapisane w sekwencji Multi Pad, które nie są powiązane z plikami audio, należy pamiętać o następujących kwestiach:

- Należy się upewnić, że jest podłączony napęd flash USB, który zawiera odpowiednie pliki audio.
- Funkcja odtwarzania z automatycznym powtarzaniem jest niedostępna.
- Nie można użyć funkcji Chord Match.

UWAGA

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

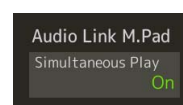
Włączanie/wyłączanie jednoczesnego odtwarzania wielu sekwencji Multi Pad z funkcją Audio Link

Korzystając z poniższego parametru, można określić, czy instrument może odtwarzać jednocześnie wiele sekwencji Multi Pad z funkcją Audio Link:

MULTI PAD CONTROL [SELECT] → [Menu]

Audio Link M.Pad “Simultaneous Play”

- **On (Wł.):** sekwencje Multiple Pad mogą być odtwarzane jednocześnie. W przypadku rozpoczęcia odtwarzania innej sekwencji, odtwarzana aktualnie sekwencja nie zostanie zatrzymana.
- **Off (Wyl.):** można odtwarzać tylko jedną sekwencję naraz, więc w przypadku rozpoczęcia odtwarzania innej sekwencji, odtwarzana aktualnie sekwencja zostanie zatrzymana. (Działanie jest identyczne jak w przypadku oprogramowania układowego w wersji 1.10 lub starszej).



Edycja sekwencji Multi Pad

Można zarządzać bankiem utworzonych sekwencji Multi Pad (zmieniać nazwy, kopiować, wklejać i usuwać), a także poszczególnymi sekwencjami zapisanymi w tym banku. Instrukcje zarządzania plikiem banku sekwencji Multi Pad, patrz „Operacje podstawowe” w podręczniku użytkownika. W tej sekcji omówiono zarządzanie poszczególnymi sekwencjami Multi Pad.

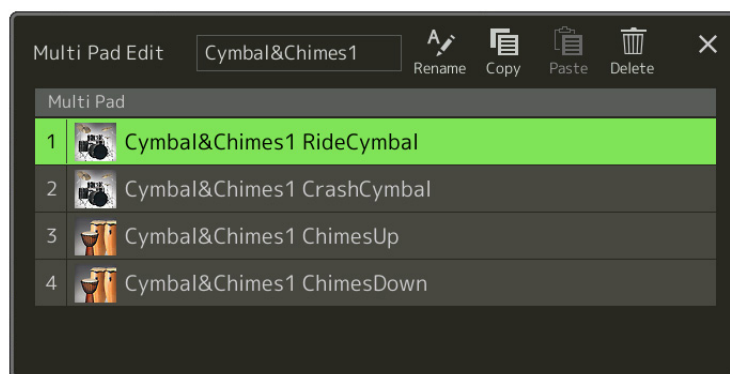
1 Wybierz bank sekwencji Multi Pad zawierający sekwencję, którą chcesz edytować.

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

UWAGA

Jeśli wprowadzisz zmiany w banku wstępnie zdefiniowanych sekwencji Multi Pad, zapisz je w pamięci masowej User jako Bank użytkownika.

2 W oknie Multi Pad Bank Selection dotknij (Menu), a następnie [Multi Pad Edit], aby otworzyć okno Multi Pad Edit.




3 Wybierz sekwencję Multi Pad do edycji.

4 Edytuj wybraną sekwencję.

Rename	Pozwala zmienić nazwy poszczególnych sekwencji Multi Pad.
Copy	Kopiuje wybraną sekwencję Multi Pad (zobacz poniżej).
Paste	Wkleja i kopiuje sekwencję Multi Pad.
Delete	Usuwa wybraną sekwencję Multi Pad.

Kopiowanie sekwencji Multi Pad

- 1 Wybierz sekwencję Multi Pad do skopiowania w kroku 4 powyżej.
- 2 Dotknij opcji [Copy].
Wybrana sekwencja Multi Pad jest kopiowana do schowka.
- 3 Wybierz miejsce docelowe.
Jeśli chcesz skopiować wybraną sekwencję do innego banku, wybierz go w oknie Multi Pad Bank Selection, otwórz okno Multi Pad Edit za pomocą  (Menu), a następnie wybierz miejsce docelowe.
- 4 Dotknij opcji [Paste], aby wykonać operację kopiowania.

UWAGA

Sekwencje MIDI i audio nie mogą istnieć w tym samym banku.

5 Zapisz aktualny bank zawierający edytowane sekwencje Multi Pads.

Naciśnij przycisk [EXIT], aby otworzyć okno potwierdzenia, dotknij [Save], aby otworzyć pamięć masową User, a następnie dotknij opcji [Save here], aby przeprowadzić operację zapisu danych. Szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć w Podręczniku użytkownika w rozdziale „Operacje podstawowe”.

Spis treści

Tworzenie listy utworów do odtwarzania	65
Używanie trybu wielokrotnego odtwarzania.....	66
Edytowanie ustawień zapisu nutowego (Score).....	67
• Ustawienia odtwarzania	67
• Ustawienia widoku.....	68
• Ustawienia szczegółowe	68
Wyświetlanie słów utworu i ustawianie wyświetlacza	69
Wyświetlanie tekstu i ustawianie wyświetlacza.....	70
Korzystanie z funkcji automatycznego akompaniamentu podczas odtwarzania utworów MIDI	71
Włączanie i wyłączanie poszczególnych kanałów utworu MIDI.....	72
Ustawienia związane z odtwarzaniem utworu	73
• Guide — Ćwiczenia instrumentalno-wokalne z użyciem funkcji prowadzenia	73
• Part Ch (Kanał partii)	74
• Lyrics	74
• Play	74

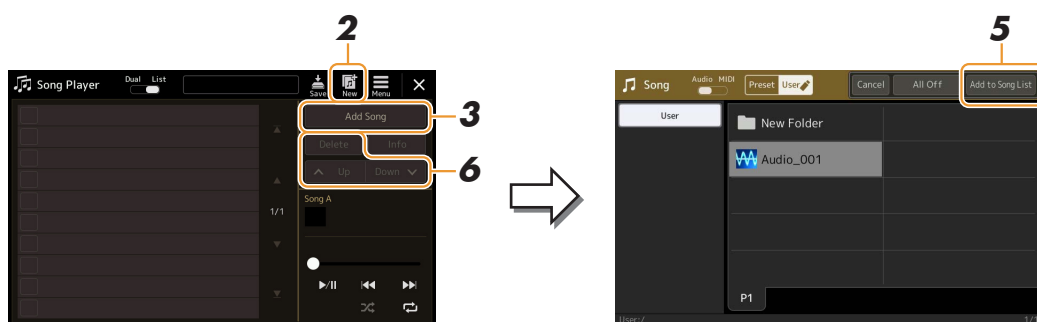
Tworzenie listy utworów do odtwarzania

Dodając ulubione utwory do listy, możesz ustawić ciągle odtwarzanie żądanych utworów w dowolnej kolejności.

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

Upewnij się, że został zaznaczony tryb listy utworów.

2 Dotknij opcji (Nowy), aby utworzyć nową Listę utworów.



3 Dotknij opcji [Add Song], aby wyświetlić okno wyboru utworów.

4 Dotknij tytułów żądanych utworów, aby dodać je do listy.

Jeśli chcesz dodać do listy wszystkie utwory z wybranego folderu, dotknij opcji [Select All].

5 Dotknij opcji [Add to Song List], aby dodać pozycję do listy.

Wybrane utwory będą widoczne w oknie odtwarzacza utworów.

6 W razie potrzeby edytuj Listę utworów.

- **Delete:** Umożliwia usunięcie wybranego utworu z listy.
- **Up:** Przesuwa wybrany utwór w górę na liście.
- **Down:** Przesuwa wybrany utwór w dół na liście.

7 Dotknij opcji (Zapisz), aby zapisać Listę utworów.

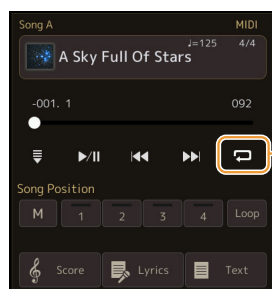
NOTYFIKACJA

Utworzona lista utworów zostanie utracona, jeśli przed ich zapisaniem wybierzesz inną listę utworów lub wyłączysz instrument.

Używanie trybu wielokrotnego odtwarzania

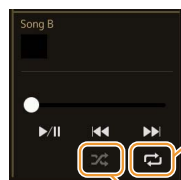
W oknie odtwarzania utworu widocznym po naciśnięciu przycisku [SONG] możesz wybrać sposób powtarzania bieżącego utworu.

Tryb odtwarzania Dual







Włączenie i wyłączenie trybu powtarzania jednego utworu. Włączenie tego trybu powoduje wielokrotne odtwarzanie wybranego utworu.

Tryb listy utworów



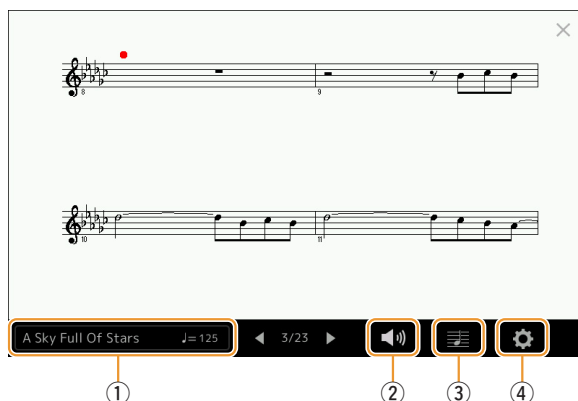
Dotknięcie tej opcji włącza tryb powtarzania.

-  **(Off):** Tryb powtarzania jest wyłączony. Wszystkie utwory z wybranej listy są odtwarzane raz, a odtwarzanie jest automatycznie zatrzymywane po zakończeniu ostatniego utworu na liście.
-  **(All Repeat):** Wszystkie utwory z wybranej listy są odtwarzane wielokrotnie.
-  **(Single Repeat):** Tylko wybrany utwór jest odtwarzany wielokrotnie.

Włączenie opcji  **(Shuffle)** przetasowuje kolejność utworów na wybranej Liście utworów. Wyłączenie powoduje zresetowanie do początkowej kolejności.

Edytowanie ustawień zapisu nutowego (Score)

Wybierz utwór MIDI w trybie odtwarzania Dual w oknie odtwarzacza, a następnie dotknij opcji [Score], aby wyświetlić zapis nutowy bieżącego utworu MIDI. Zapis nutowy można dowolnie zmieniać, aby go dostosować do swoich preferencji.




①	Podaje nazwę bieżącego utworu. Wartość tempa jest widoczna po prawej stronie. Jeśli chcesz zmienić utwór, dotknij jego nazwy, aby wyświetlić okno wybierania utworu.
②	Wyświetla parametry utworu MIDI związane z odtwarzaniem. Szczegółowe informacje znajdują się w części „Konfiguracja odtwarzania” (strona 67).
③	Umożliwia ustawienie parametrów wyświetlania zapisu nutowego, w tym wielkości nut, pokazywania akordów itd. Szczegółowe informacje znajdują się w części „Ustawienia widoku” (strona 68).
④	Wyświetla bardziej szczegółowe parametry zapisu nutowego. Zobacz „Ustawienia szczegółowe” (strona 68).

UWAGA


Okno zapisu nutowego można także wyświetlić, wybierając [MENU] → [Score].



Ustawienia odtwarzania

W oknie widocznym po naciśnięciu przycisku  (Ustawienia odtwarzania) możesz ustawić parametry odtwarzania bieżącego utworu MIDI.


Extra	Włącza i wyłącza odtwarzanie wszystkich kanałów, za wyjątkiem tych, które zostały przypisane partiom lewej i prawej ręki, jak opisano poniżej.
Left	Włącza i wyłącza odtwarzanie partii lewej ręki, do której można przypisać wybrany kanał w oknie ustawień utworu (strona 74).
Right	Włącza i wyłącza odtwarzanie partii prawej ręki, do której można przypisać wybrany kanał w oknie ustawień utworu (strona 74).
Guide	Włącza i wyłącza funkcję Guide. Szczegółowe informacje na ten temat zawiera strona 73.

Ustawienia widoku

W oknie widocznym po naciśnięciu przycisku  (Ustawienia widoku) możesz ustawić parametry widoku zapisu nutowego.

Size	Zmienia wielkość zapisu nutowego.
Left	Włącza/wyłącza nuty grane lewą ręką. Jeśli pojawi się znak „-” i ten parametr będzie niedostępny, przejdź do okna „Ustawienia szczegółowe” (strona 68), a następnie ustaw Left Ch na dowolny kanał poza „Auto”. Albo w oknie widocznym po wybraniu opcji [MENU] → [Song Setting] → [Part Ch] ustaw dla lewej ręki dowolny kanał z wyjątkiem „Off” (strona 74).  UWAGA Parametry RIGHT i LEFT nie mogą być ustawione na „OFF” w tym samym momencie.
Right	Włącza/wyłącza nuty grane prawą ręką.  UWAGA Parametry RIGHT i LEFT (powyżej) nie mogą być ustawione na „OFF” w tym samym momencie.
Chord	Włącza/wyłącza wyświetlanie akordów. Jeśli bieżący utwór nie zawiera informacji o akordach, dane akordów nie będą wyświetlane, nawet jeśli wybierzesz tę opcję.
Lyrics	Włącza/wyłącza wyświetlanie słów utworu. Jeśli bieżący utwór nie zawiera słów, słowa nie będą wyświetlane, nawet jeśli wybierzesz tę opcję. Jeśli utwór zawiera pedalizację, dotknięcie tej opcji spowoduje przełączenie między opcjami „Lyrics” i „Pedal”. Gdy opcja „Pedal” jest zaznaczona, zdarzenia pedału będą pokazywane na wyświetlaczu zamiast słów.
Note	Włącza/wyłącza nazwy klawiszy. Zaznaczenie tej opcji powoduje, że po lewej stronie każdej nuty jest widoczna jej nazwa. Jeśli utwór zawiera palcowanie, dotknięcie tej opcji spowoduje przełączenie między opcjami „Note” i „Fingering”. Gdy opcja „Fingering” jest zaznaczona, zdarzenia palcowania będą pokazywane na wyświetlaczu zamiast nazw nut.
Color	Gdy ta opcja jest zaznaczona, nuty na wyświetlaczu mają określone kolory (C: czerwony, D: żółty, E: zielony, F: pomarańczowy, G: niebieski, A: fioletowy, B: szary).

Ustawienia szczegółowe

W oknie widocznym po naciśnięciu przycisku  (Ustawienia szczegółowe) możesz ustawić bardziej szczegółowe parametry.

Right Ch	Umożliwia określanie, który kanał MIDI w danych utworu jest używany dla partii lewej, a który dla prawej ręki. Ustawienia tej funkcji wracają do standardowych „Auto” po wybraniu innego utworu. <ul style="list-style-type: none">• Auto: Kanały MIDI w danych utworu MIDI są automatycznie przypisywane partiom lewej i prawej ręki — ustawienie dla partii kanału, który został wybrany w menu Part Ch (strona 74) w oknie ustawień utworu.• 1–16: Służy do przypisywania danych kanałów MIDI (od 1 do 16) partiom lewej i prawej ręki.• Off (tylko kanał lewej ręki): Bez przypisania kanału. Wyłączenie wyświetlania nut dla lewej ręki.
Left Ch	
Key Signature	Umożliwia wprowadzenie oznaczenia tonacji w środku utworu MIDI, w miejscu zatrzymania. To ustawienie przydaje się w przypadku utworów nagranych ze zmianą tonacji; zmiany tonacji są prawidłowo odzwierciedlone w zapisie nutowym.
Quantize	Parametr odpowiedzialny za rozdzielczość notacji, pozwalający poprawić czytelność wyświetlanych nut, aby pasowały do wybranej wartości. Przy doborze wartości parametru należy wybrać najmniejszą wartość występującą w utworze.
Note Name	Spośród trzech następujących wartości wybierz rodzaj oznaczenia nut występującego w zapisie po lewej stronie nuty. Jest on dostępny tylko po zaznaczeniu parametru NOTE w ustawieniach widoku. <ul style="list-style-type: none">• A, B, C: Nazwy nut są wyświetlane w postaci liter (C, D, E, F, G, A, B).• Fixed Do: Oznaczenie nut solmizacją (solfeggio), inne dla każdego języka.• Movable Do: Oznaczenie nut solmizacją (solfeggio) według skali interwałów, zgodne z oznaczeniami klawiszy. Pryma akordu 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 ustawianie wyświetlacza

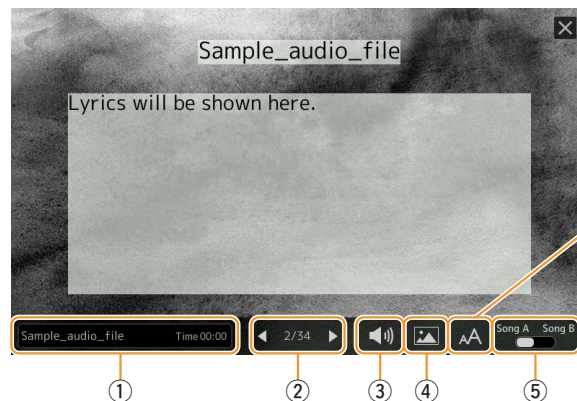
Słowa mogą być wyświetlane także w przypadku utworów audio, o ile dany utwór zawiera zgodne dane słów.

1 Wybierz utwór w trybie odtwarzania Dual w oknie odtwarzacza utworu.

2 Dotknij opcji [Lyrics], aby wyświetlić okno słów utworu.

Jeśli w danych utworu znajdują się zgodne słowa, będą one widoczne na wyświetlaczu. Po rozpoczęciu odtwarzania utworu kolor słów się zmienia, wskazując bieżące miejsce w utworze.

3 Dopasuj ustawienia, jeśli to konieczne.



UWAGA

Okno słów utworu można także wyświetlić, wybierając [MENU] → [Lyrics].

UWAGA

Jeżeli wyświetlany tekst jest „nieczytelny” można spróbować zmienić ustawienia języka słów utworu na ekranie widocznym po wybraniu opcji [MENU] → [Song Setting] → [Lyrics].

W przypadku utworów audio opcja ta umożliwia wybór rodzaju czcionki: „Medium” (Średnia) lub „Proportional Medium” (Średnia proporcjonalna).

①	Podaje nazwę bieżącego utworu. Jeśli chcesz zmienić utwór, dotknij jego nazwy, aby wyświetlić okno wybierania utworu. W przypadku utworów MIDI po prawej stronie jest widoczny numer bieżącego taktu. W przypadku utworów Audio po prawej stronie jest widoczny upływający czas.
②	Wskazuje bieżącą stronę i całą stronę. Jeśli chcesz zobaczyć cały tekst utworu, dotknij [◀] lub [▶] po zatrzymaniu utworu. UWAGA W zależności od utworu nie można zmieniać stron za pomocą dotknięcia [◀]/[▶].
③	<ul style="list-style-type: none"> • Utwór MIDI: Wyświetla parametry utworu MIDI związane z odtwarzaniem. Szczegółowe informacje znajdują się w części „Konfiguracja odtwarzania” (strona 67). • Utwór audio: Umożliwia włączenie/wyłączenie funkcji wyłączenia wokalu. Szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć w Podręczniku użytkownika.
④	Pozwala na zmianę tła wyświetlanego tekstu w oknie słów utworu i na wyświetlaczu tekstowym. Można wybrać różne obrazy wstępnie zdefiniowane lub oryginalny plik (bitmapę o wymiarach maksymalnie 800 x 480 pikseli) w napędzie USB flash. Plik z obrazem można skopiować z napędu USB flash do wewnętrznej pamięci użytkownika. UWAGA Ustawienia konfigurowane w tym miejscu mają zastosowanie do wyświetlacza tekstowego.
⑤	Umożliwia przełączanie okna słów utworu między utworami A i B.

Priorytet danych słów utworu w utworze audio (plik MP3)

W przypadku wyświetlania danych słów utworu audio (plik MP3) widoczny jest tylko jeden typ danych (zgodnie z hierarchią priorytetów przedstawioną poniżej):

- 1) Plik CDG (*.cdg) o takiej samej nazwie pliku MP3 w tym samym folderze.
- 2) Słowa utworu w pliku MP3 z tagiem LYRICSBEGIN.
- 3) Słowa utworu w pliku MP3 z tagiem SLT/SYLT.
- 4) Słowa utworu w pliku MP3 z tagiem ULT/USLT.
- 5) Plik tekstowy (*.txt) o takiej samej nazwie pliku MP3 w tym samym folderze.

Wyświetlanie tekstu i ustawianie wyświetlacza

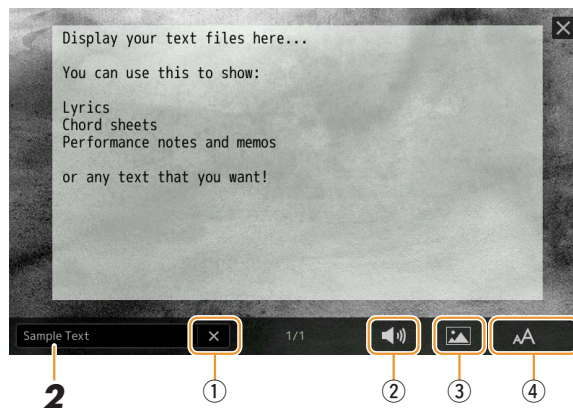
Można wyświetlać na ekranie instrumentu pliki tekstowe (TXT) utworzone za pomocą komputera. Funkcja ta może mieć różne przydatne zastosowania, np. wyświetlanie słów utworu, nazw akordów lub notatek.

- 1** W trybie odtwarzania Dual na ekranie odtwarzania utworu dotknij opcji [Text], aby wywołać wyświetlacz tekstu.

UWAGA

Okno tekstu można także wyświetlić, wybierając [MENU] → [Text Viewer].

- 2** Dotknij lewego dolnego rogu ekranu, aby wyświetlić okno wyboru plików tekstowych.



W oknie wyboru plików możesz wybrać plik tekstowy z napędu flash USB lub dane tekstowe skopiowane do wewnętrznej pamięci instrumentu.


- 3** Wybierz odpowiedni plik tekstowy, a następnie zamknij okno wyboru plików, aby wyświetlić tekst na ekranie.

Jeśli tekst zajmuje wiele stron, możesz go przewijać, dotykając opcji [◀] lub [▶], widocznych po prawej i lewej stronie.

UWAGA

- Wiersze odstępu nie są automatycznie wstawiane w instrumencie. Jeżeli wyświetlane zdanie jest niekompletne z powodu ograniczenia miejsca, wprowadź wiersze odstępu ręcznie na komputerze, używając edytora tekstu lub podobnego oprogramowania.
- Informacje dotyczące wyboru pliku tekstowego mogą być zapisywane w pamięci rejestracyjnej. Szczegółowe informacje na ten temat można znaleźć w Podręczniku użytkownika.

- 4** Dopasuj ustawienia, jeśli to konieczne.

①	Umożliwia usunięcie tekstu z wyświetlacza. Ta operacja nie usuwa pliku tekstowego z pamięci; czyści tylko wyświetlacz.
②	Wyświetla parametry utworu MIDI związane z odtwarzaniem. Szczegółowe informacje znajdują się w części „Konfiguracja odtwarzania” (strona 67).
③	Pozwala na zmianę tła wyświetlanego tekstu w oknie słów utworu i na wyświetlaczu tekstowym. Można wybrać różne obrazy wstępnie zdefiniowane lub oryginalny plik (bitmapę o wymiarach maksymalnie 800 x 480 pikseli) w napędzie USB flash. Plik z obrazem można skopiować z napędu USB flash do wewnętrznej pamięci użytkownika.  UWAGA Ustawienia skonfigurowane w tym miejscu mają zastosowanie do wyświetlacza słów utworu.
④	Umożliwia zmianę typu i rozmiaru czcionki. „Small”, „Medium” lub „Large” sprawiają, że każdy znak ma tę samą szerokość. Ta opcja służy do wyświetlania słów utworów z nazwami akordów podanymi na górze itd. „Proportional Small”, „Proportional Medium” i „Proportional Large” służą do wyświetlania słów utworów bez nazw akordów i objaśnień.

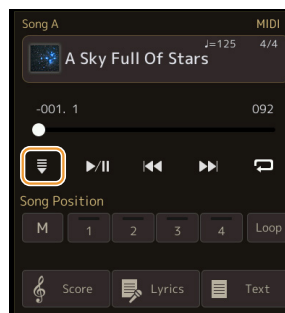
UWAGA

Jeżeli wyświetlany tekst jest nieczytelny, można spróbować zmienić ustawienia języka systemu na ekranie widocznym po wybraniu opcji [MENU] → [Utility] → [System].

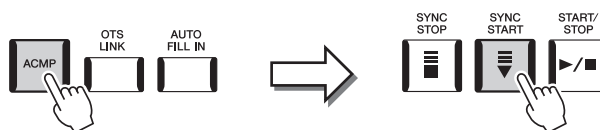
Korzystanie z funkcji automatycznego akompaniamentu podczas odtwarzania utworów MIDI

Gdy w tym samym czasie są odtwarzane utwór MIDI i Styl, kanały od 9 do 16 w danych utworu są zastępowane danymi kanałów Style Channel, co umożliwia samodzielne wykonywanie partii akompaniamentu do utworu. Spróbuj zagrać akordy akompaniamentu w trakcie odtwarzania utworu tak, jak to opisano w poniższych instrukcjach.

- 1** Wybierz styl.
- 2** Wybierz utwór MIDI.
- 3** W trybie odtwarzania Dual na ekranie odtwarzania utworu dotknij opcji  (Synchro Start), aby włączyć zsynchronizowany start utworu.



- 4** Naciśnij przycisk [ACMP], aby włączyć funkcję akompaniamentu automatycznego, a następnie naciśnij przycisk STYLE CONTROL [SYNC START] w celu włączenia zsynchronizowanego startu akompaniamentu.



- 5** Naciśnij przycisk STYLE CONTROL [START/STOP] lub graj akordy w strefie akordów.

Rozpocznie się odtwarzanie utworu i stylu. Podczas grania akordów włączenie opcji „Chord” na ekranie zapisu nutowego ([strona 68](#)) umożliwi wyświetlenie informacji o akordach.

Po zakończeniu utworu zatrzymuje się również odtwarzanie stylu.

UWAGA

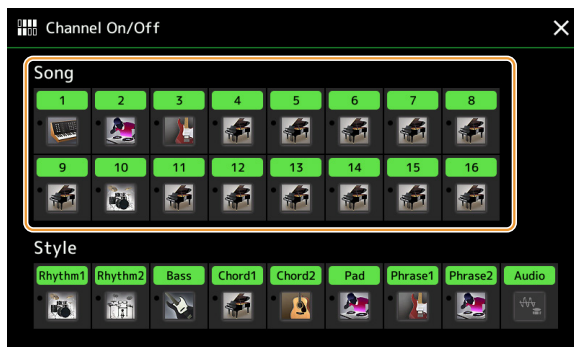
Gdy w tym samym czasie są odtwarzane utwór i styl, automatycznie są stosowane wartości tempa ustawione dla utworu.

UWAGA

Podczas odtwarzania utworu nie można używać funkcji wyzwalania stylów ([strona 141](#)).

Włączanie i wyłączanie poszczególnych kanałów utworu MIDI

Każdy utwór MIDI składa się z 16 osobnych kanałów. Odtwarzanie może zostać włączone lub wyłączone dla każdego z tych kanałów niezależnie. Aby to zrobić, przejdź do [MENU] → [Channel On/Off].



Jeśli chcesz odtwarzać tylko jeden określony kanał (odtwarzanie partii solowej), dotknij odpowiedniego kanału i przytrzymaj, aż dana nazwa zostanie podświetlona w kolorze fioletowym. Aby anulować ten tryb, dotknij po prostu ponownie (fioletowej) nazwy kanału.

UWAGA

Zwykle poszczególne partie są rejestrowane 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 stylów

UWAGA

Poszczególne kanały można też włączać i wyłączać w oknie Mixer.

Zmiana brzmienia na poszczególnych kanałach:

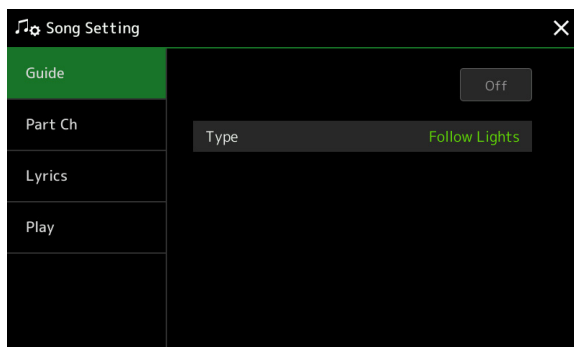
Dotknij ikony instrumentu pod żądanym kanałem kanału, aby wyświetlić okno Voice Selection, a następnie wybierz odpowiednie brzmienie.

Ustawienia związane z odtwarzaniem utworu

Odtwarzanie utworu można ustawić na różne sposoby w oknie widocznym po wybraniu [MENU] → [Song Setting].

UWAGA

To okno można też wyświetlić z [Menu] w oknie odtwarzania utworu lub wyboru utworu.



Guide – Ćwiczenia instrumentalno-wokalne z użyciem funkcji prowadzenia

Za pomocą funkcji Guide instrument pokazuje taktowanie do grania nut widocznych na wyświetlaczu, co znacznie ułatwia naukę. Ponadto, kiedy do instrumentu jest podłączony mikrofon i użytkownik śpiewa w trakcie odtwarzania utworu MIDI, instrument automatycznie dostosowuje rytm odtwarzanego utworu MIDI do wokalu.

- 1** Wybierz utwór MIDI i wyświetl okno zapisu nutowego (strona 67).
- 2** Ustaw funkcję Guide w oknie widocznym po wybraniu [MENU] → [Song Setting] → [Guide].

On/Off	Włącz tę opcję, aby korzystać z funkcji Guide. Funkcję tę można także włączyć/wyłączyć w oknie konfiguracji odtwarzania na wyświetlaczu zapisu nutowego (strona 67).
Type	Umożliwia wybranie typu funkcji Guide. Menu 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 utworu jest kontynuowane. Tryb Follow Lights został opracowany do instrumentów z serii Yamaha Clavinova. Funkcja ta jest używana do ćwiczeń, gdy wbudowane lampki na klawiaturze instrumentu wskazują dźwięki, które należy zagrać. Mimo że instrument Genos 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 dowolnych klawiszy w odpowiednim rytmie. Odtwarzanie utworu jest wstrzymywane do momentu, w którym uderzysz dowolny klawisz. Wystarczy uderzyć dowolny klawisz do rytmu, a utwór jest odtwarzany dalej.• Your Tempo: Działa tak samo jak Follow Lights, tyle że odtwarzanie utworu jest dopasowane do tempa gry użytkownika. 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 nie śpiewasz, odtwarzanie utworu jest wstrzymywane. Uderzenie dowolnego klawisza powoduje dalsze odtwarzanie utworu (uderzenie klawiszy nie powoduje wybrzmiewania żadnych dźwięków).

3 W razie potrzeby możesz wrócić do ekranu zapisu nutowego, naciskając wielokrotnie przycisk [EXIT].

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

Ćwicz grę na instrumencie lub śpiewanie, korzystając z typu funkcji Guide wybranego w kroku 2.

5 Gra na klawiaturze z jednoczesnym odtwarzaniem utworu.



Ustawienia funkcji Guide można zapisać jako część danych utworu (strona 81). Gdy następnym razem wybierzesz zapisany utwór, zostaną także zastosowane 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 opcja ta jest włączona („On”).

Lyrics

Language	<p>Służy do wskazania języka wyświetlanych słów utworów.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auto: Jeśli w danych utworu został określony język, słowa utworu będą wyświetlane zgodnie z przypisaną wersją językową. Jeśli w danych utworu nie został określony język, słowa utworu będą wyświetlane według parametru „International” opisanego poniżej. • International: Słowa utworu wyświetlane są przy użyciu alfabetu łacińskiego. • Japanese: Słowa utworu wyświetlane są przy użyciu japońskich zestawów znaków.
----------	--

Play

Phrase Mark Repeat	Znaczniki fraz to wstępnie zaprogramowane fragmenty utworów, które określają konkretną lokalizację w utworze. Gdy funkcja ta jest włączona („On”), sekcja odpowiadająca określonemu numerowi znacznika frazy będzie odtwarzana raz za razem. Ten parametr jest dostępny tylko wtedy, gdy wybrany jest utwór MIDI zawierający ustawienia znacznika frazy.
Quick Start	W niektórych utworach MIDI dostępnych komercyjnie określone parametry związane z odtwarzaniem utworów (np. brzmienia, poziomy głośności itp.) są wpisane w pierwszym takcie, przed jakimkolwiek dźwiękami. Gdy funkcja Quick Start jest włączona (ustawiona na wartość „On”), instrument jak najszybciej odczytuje dane początkowe, nie dotyczące nut i dźwięków, a następnie przy pierwszym dźwięku zwalnia, aby rozpocząć odtwarzanie utworu w odpowiednim tempie. Funkcja ta umożliwia zatem szybkie rozpoczęcie odtwarzania utworu dzięki bardzo krótkiej przerwie na odczytanie danych.
Song Previous Type	<p>Określa zachowanie podczas naciskania przycisków SONG [◀◀] (PREV).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Previous Song: Gdy pozycja odtwarzania znajduje się w pobliżu górnej części utworu, zostanie ona przeniesiona do poprzedniego utworu w tym samym folderze. W innych przypadkach przenosi pozycję odtwarzania do góry utworu. • Song Top Only: Wraca tylko pozycję odtwarzania do góry 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: Jednokrotne naciśnięcie przycisku [NEXT] [▶▶] błyskawicznie ustawia pozycję odtwarzania w kolejnym takcie bez dźwięku. Przytrzymanie przycisku [NEXT] [▶▶] pozwala ciągle przewijać do przodu. • Scrub: Naciśnięcie i przytrzymanie przycisku [NEXT] [▶▶] szybko odtwarza z dźwiękiem utwór MIDI.
Style Synchro Stop	Określa, czy odtwarzanie stylu zostaje przerwane wraz z zatrzymaniem odtwarzania utworu MIDI.
Multi Pad Synchro Stop	Określa, czy wielokrotne odtwarzanie sekwencji Multi Pad zostaje przerwane wraz z zatrzymaniem odtwarzania utworu MIDI.

Spis treści

Nagrywanie utworu w standardzie MIDI — omówienie	75
Nagrywanie każdego kanału z osobna (nagrywanie w trakcie).....	77
Ponowne nagrywanie określonego fragmentu utworu — Punkt wejścia/ wyjścia (nagrywanie w trakcie)	79
Ustawienia panelu nagrywania dla utworu	81
Edytowanie zdarzeń kanałów w istniejących danych utworu	82
• Szczegóły funkcji	83
Nagrywanie „krok po kroku”/Edytowanie utworów (edycja krok po kroku)	85
• Procedura podstawowa nagrywania/edycji „krok po kroku”	85
• Nagrywanie melodii za pomocą funkcji nagrywania „krok po kroku”	86
• Nagrywanie zdarzeń zmiany akordów/sekcji przy użyciu funkcji nagrywania „krok po kroku”	89
• Edycja konkretnych zdarzeń MIDI zarejestrowanych danych	91
• Edytowanie znaczników pozycji utworu.....	93

Nagrywanie utworu w standardzie MIDI — omówienie

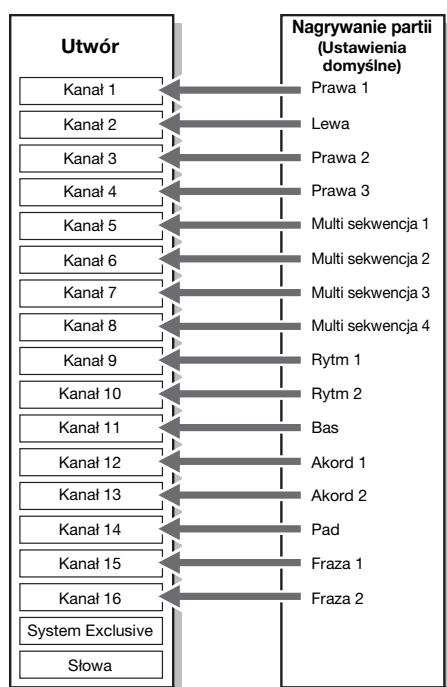
W Podręczniku użytkownika znajduje się instrukcja tworzenia oryginalnego utworu MIDI poprzez nagranie własnego wykonania na klawiaturze bez określania kanałów (tzw. Szybkie nagrywanie). W tym Podręczniku operacji zaawansowanych znajdują się informacje, jak utworzyć oryginalny utwór poprzez nagranie własnej gry na klawiaturze w określonym kanale lub przez wprowadzanie kolejnych nut (tzw. Multinagrywanie). Radzimy też, jak udoskonalić nagrany utwór, edytując jego parametry.

■ Nagrywanie w trakcie i nagrywanie „krok po kroku”

Podczas tworzenia utworu MIDI są dostępne te dwie metody nagrywania. Nagrywanie w trakcie polega na tym, że instrument rejestruje dane wykonania w trakcie gry. Nagrywanie „krok po kroku” pozwala skomponować utwór stopniowo, po fragmencie.

■ Struktura danych utworu MIDI

Każdy utwór MIDI składa się z 16 kanałów MIDI. Można utworzyć dane utworu MIDI, nagrywając własne wykonanie w określonym kanale lub kanałach w czasie rzeczywistym, albo „krok po kroku”.



Gra na klawiaturze

● Nagrywanie w trakcie:

Domyślnie gra na klawiaturze będzie nagrywana w kanałach MIDI 1–4. Jeśli podczas nagrywania używasz brzmienia zespołowego, wykonania partii 1, 2, 3 i 4 będą nagrywane odpowiednio w kanałach 2, 1, 3 i 4.

● Nagrywanie „krok po kroku”

Bez określania partii klawiatury można wprowadzać melodie lub nuty do zapisu nutowego w wybranym kanale.

Odtwarzanie MultiPad

● Nagrywanie w trakcie:

Odtwarzanie MultiPad jest domyślnie nagrywane na kanałach MIDI 5–8.

● Nagrywanie „krok po kroku”

Zdarzeń odtwarzania Multi Pad nie można wprowadzić metodą „krok po kroku”.

Odtwarzanie stylu

● Nagrywanie w trakcie:

Partie stylu są domyślnie nagrywane na kanałach MIDI 9–16.

● Nagrywanie „krok po kroku”

Po wprowadzeniu zdarzeń zmiany akordu/zmiany sekcji dotknij opcji [Expand], aby zarejestrować dane nut w kanałach MIDI 9–16.

UWAGA

W utworach MIDI nie można rejestrować danych audio, np. kanałów podkładu rytmicznego utworzonych na podstawie danych dźwiękowych sekwencji MultiPad z funkcją Audio Link ani utworów audio.

■ Struktura okna multinagrywania MIDI

Okno multinagrywania MIDI pełni funkcję portalu i można je otworzyć za pomocą opcji [RECORDING] → MIDI [Multi Recording].



①	Save	Służy do zapisania edytowanego utworu.
②	Step Edit	Służy do tworzenia lub edytowania utworu metodą „krok po kroku”. Aby uzyskać więcej informacji, patrz strona 85 .
③	Setup	Do wybierania ustawień panelu nagrywanych na początku utworu. Aby uzyskać więcej informacji, patrz strona 81 .
④	New	Umożliwia wyświetlenie szablonu pustego utworu.
⑤	Menu	Umożliwia wyświetlenie okna miksera lub ustawienie głośności odtwarzania aktualnie nagrywanego utworu w celu regulacji głośności podczas nagrywania na innych kanałach.
⑥	Nazwa utworu	Podaje nazwę bieżącego utworu. Dotknięcie tej opcji powoduje wyświetlenie okna wyboru utworu w celu wybrania utworu MIDI.
⑦	Bar. Beat	Wskazuje numer bieżącego taktu i rytm.
⑧	Tryb nagrywania	Tryb nagrywania (strona 79), który można ustawić w oknie widocznym po dotknięciu tej opcji.
⑨	Metronom	Służy do włączania i wyłączania metronomu.
⑩	Kanały	Służy do wybierania kanałów do edycji.
⑪	Sterowanie utworami	Do sterowania odtwarzaniem lub nagrywaniem utworu.
⑫	Funkcje	Do edytowania zdarzeń kanałów. Aby uzyskać więcej informacji, patrz strona 82 .

UWAGA

Okno multinagrywania MIDI można też wyświetlić, wybierając [MENU] → [Song Recording] → MIDI [Multi Recording].

UWAGA

Włączenie Trybu nagrywania utrzymuje wybór utworu MIDI w oknie Odtwarzanie utworu i umożliwia wybór utworu MIDI.

UWAGA

W przypadku dogrywania nakładek do istniejących już danych nie można korzystać z funkcji wyzwalania stylów ([strona 141](#)).

Nagrywanie każdego kanału z osobna (nagrywanie w trakcie)

W przypadku nagrywania utworów MIDI można zarejestrować utwór składający się z 16 kanałów, nagrywając je po kolei. Przy nagrywaniu utworu fortepianowego można np. zarejestrować partię prawej ręki na kanale 1, a następnie partię lewej ręki na kanale 2. Pozwala to następnie złożyć cały utwór z osobno zarejestrowanych fragmentów, które trudno byłoby zagrać na żywo. Aby nagrać wykonanie z towarzyszeniem np. odtwarzanego stylu, należy zarejestrować odtwarzany styl na kanałach 9–16, a następnie nagrać melodie na kanale 1, mając podsłuch nagranych już styl. W ten sposób można przygotować cały utwór, który w przeciwnym razie byłby trudny lub wręcz niemożliwy do samodzielnego zagrania na żywo.

1 Otwórz okno multinagrywania MIDI za pomocą opcji [RECORDING] → MIDI [Multi Recording].

Automatycznie utworzony zostanie szablon pustego utworu, a w oknie multinagrywania pojawi się dla niego tytuł „NewSong”.



2 Aby ponownie nagrać istniejący utwór, wybierz go, dotykając jego nazwy, a następnie naciśnij przycisk [EXIT], by powrócić do ekranu multinagrywania.

Jeśli chcesz nagrywać od nowa, pominię tę czynność.

3 Dotknij ikony kanału docelowego, aby wyświetlić okno ustawiania partii, a następnie wybierz partię do nagrania.

Dotknięcie opcji [OK] automatycznie włącza [Rec] w kanale docelowym i wstrzymuje nagrywanie.

NOTYFIKACJA

Wcześniej nagrane dane zostaną zastąpione, jeśli ustawisz [Rec] jako „On” dla kanałów, w których są nagrane dane.

UWAGA

Aby anulować nagrywanie, przed przejściem do punktu 4 dotknij [●] (Rec) na ekranie, a następnie naciśnij przycisk [EXIT] w celu wyłączenia trybu nagrywania.



Jeśli chcesz włączyć/wyłączyć inne kanały podczas nagrywania, dotknij numeru żądanego kanału.

4 Zaczynij grać, aby rozpocząć nagrywanie.

Nagrywanie można również rozpocząć, dotykając opcji [●] (Rec) lub [▶/II] (Play/Pause).

Podczas nagrywania w utworze, który ma już nagrane dane można włączyć/wyłączyć nagrane kanały, dotykając ich numerów.



5 Po zakończeniu gry dotknij przycisku [■] (Stop), aby przerwać nagrywanie.

6 Aby odsłuchać nagrane wykonanie, dotknij [▶/II] (Odtwarzanie/Pauza).

7 Nagraj wykonanie na kolejnym kanale, powtarzając czynności podane w punktach 3–6.

8 Dotknij opcji (Zapisz), aby zapisać nagrane wykonanie.

NOTYFIKACJA

Nagrane utwór zostanie utracony, jeśli przed jego zapisaniem wybrano inny utwór lub wyłączono zasilanie instrumentu.

Ponowne nagrywanie określonego fragmentu utworu — Punkt wejścia/wyjścia (nagrywanie w trakcie)

Dzięki funkcji nagrywania Punkt wejścia/wyjścia można ponownie nagrać tylko wybrany fragment już nagranych utworów MIDI. Metoda ta pozwala na wgranie nowych danych od punktu wejścia do punktu wyjścia. Dźwięki przed punktem wejścia i za punktem wyjścia nie są nagrywane ponownie, ale są odtwarzane, aby poprowadzić użytkownika do wybranego fragmentu.

- 1 W oknie multinagrywania MIDI wybierz utwór do ponownego nagrania, a następnie naciśnij przycisk [EXIT], aby wrócić do okna multinagrywania.




- 2 Dotknij opcji [Start/Stop], aby wyświetlić okno operacji.

- 3 Ustaw parametry, takie jak początek/koniec nagrywania i punkty wejścia/wyjścia.

UWAGA


Tych parametrów nie można ustawiać podczas nagrywania.

Rec Start	<p>Wskazuje sposób rozpoczęcia nagrywania.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normal: Nagrywanie przez nadpisanie rozpoczyna się w momencie rozpoczęcia odtwarzania utworu przez wybranie [▶/] (Odtwarzanie/Pauza) w oknie multinagrywania MIDI lub podczas gry na klawiaturze w trybie lub rozpoczęcia gry na klawiaturze w trybie gotowości do synchronizacji. • First Key On: Utwór jest odtwarzany do momentu, w którym zaczniesz grać na klawiaturze. Nagrywanie przez nadpisanie rozpoczyna się z uderzeniem pierwszego klawisza. • Punch In At: Utwór jest odtwarzany normalnie od początku taktu, a potem od tego punktu zaczyna się nadpisywanie.
Rec Stop	<p>Określa sposób zakończenia nagrywania i obsługi danych po zakończeniu nagrywania.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Replace All: Powoduje skasowanie wszystkich danych począwszy od miejsca, w którym zatrzymano nagrywanie. • Punch Out: Punkt, w którym nagrywanie jest zatrzymywane, jest określany jako punkt końcowy. Takie ustawienie pozwala zachować wszystkie dane zapisane za punktem końcowym, w którym jest zatrzymywane ponowne wgranie fragmentu. • Punch Out At: Nagrywanie przez nadpisanie jest kontynuowane do początku taktu określonego tutaj, po czym kontynuowane jest odtwarzanie utworu w zwykły sposób. Takie ustawienie pozwala zachować wszystkie dane zapisane za punktem końcowym, w którym jest zatrzymywane ponowne wgranie fragmentu.
Pedal Punch In/Out	<p>Jeżeli ta pozycja zostanie ustawiona jako „On”, możesz użyć pedału 2 do kontrolowania punktów wejścia i wyjścia. Gdy utwór jest odtwarzany, naciśnięcie i przytrzymanie pedału 2 natychmiast włącza nagrywanie od punktu wejścia, a po zwolnieniu pedału nagrywanie jest zatrzymywane. Pedał 2 może być naciskany i zwalniany w trakcie odtwarzania utworu wielokrotnie. Uwaga: bieżące przypisanie funkcji do środkowego pedału jest anulowane po ustawieniu funkcji Pedal Punch In/Out jako „On”.</p> <p> UWAGA</p> <p>Działanie funkcji Punch In/Out pedału można odwrócić w zależności od tego, który pedał podłączono do urządzenia. W razie potrzeby zmień biegunowość pedału, aby zmienić jego działanie (strona 133).</p>

4 W oknie nagrywania w standardzie MIDI dotknij opcji [Rec] odpowiadającej żądanemu kanałowi, aby włączyć ponowne nagrywanie.

5 Dotknij opcji [▶/II] (Odtwarzanie/Pauza), aby rozpocząć nagrywanie.

W punkcie wejścia określonym w kroku 3 zacznij grać na klawiaturze, aby rozpocząć nagrywanie. W punkcie wyjścia określonym w kroku 3 przestań grać na klawiaturze.

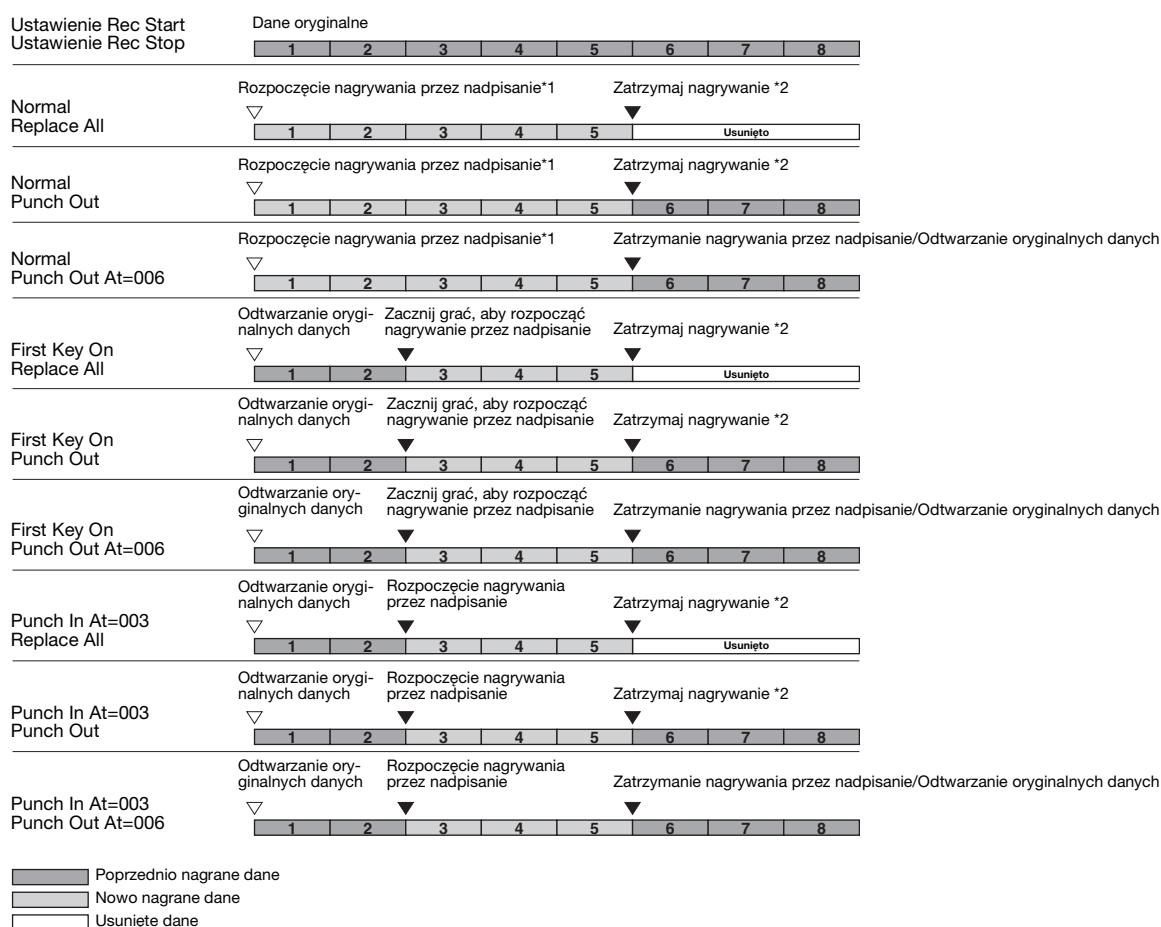
6 Dotknij opcji  (Zapisz), aby zapisać nagrane wykonanie.

NOTYFIKACJA

Nagrane dane utworu zostaną utracone po wybraniu innego utworu lub po wyłączeniu instrumentu, jeśli uprzednio nie zostaną zapisane.

■ Przykłady wgrzywania z różnymi ustawieniami punktu początkowego i końcowego

Instrument umożliwia korzystanie z funkcji Punch In/Out na kilka sposobów. Poniższy rysunek przedstawia sytuacje, w których ponownie jest nagrywany 8-taktowy fragment.




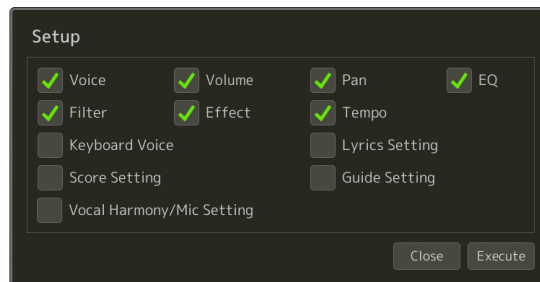
Ustawienia panelu nagrywania dla utworu


Bieżące ustawienia w oknie miksera i inne ustawienia panelu mogą zostać zapisane na samym początku danych utworu jako dane konfiguracyjne. Zapisane w ten sposób dane są automatycznie przywoływane podczas uruchamiania utworu.

- 1** W oknie multinagrywania MIDI wybierz utwór do nagrania danych konfiguracyjnych, a następnie naciśnij przycisk [EXIT], aby wrócić do okna multinagrywania.



- 2** Dotknij [■] (Stop), aby przesunąć pozycję utworu do początku.
- 3** Dotknij opcji  (Konfiguracja), aby wyświetlić okno konfiguracji.
- 4** Zaznacz elementy funkcji odtwarzania i funkcje, które mają być automatycznie wywoływane wraz z wybranym utworem.



- 5** Dotknij opcji [Execute], aby nagrać dane, a następnie dotknij [Close].
- 6** Dotknij opcji  (Zapisz), aby wykonać operację zapisywania.

NOTYFIKACJA

Dane edytowanego utworu zostaną utracone po wybraniu innego utworu lub po wyłączeniu instrumentu, jeśli uprzednio nie zostaną zapisane.

Edytowanie zdarzeń kanałów w istniejących danych utworu

Funkcje widoczne w prawym dolnym rogu multina grywania MIDI umożliwiają poprawianie lub konwertowanie określonej części istniejących danych utworu.

- 1** W oknie multina grywania MIDI wybierz utwór do edycji, a następnie naciśnij przycisk [EXIT], aby wrócić do okna multina grywania.



- 2** Dotknij wybranej funkcji i edytuj parametry.

Aby wyjść z okna edycji bieżącej funkcji i przejść do kolejnej, naciśnij ponownie bieżącą funkcję. Aby uzyskać szczegółowe informacje o funkcjach i dostępnych ustawieniach, zobacz [strona 83](#).

- 3** Dotknij opcji [Execute] bieżącej funkcji, aby otworzyć menu edycji.

Po tej czynności parametry zmienione w trakcie edycji zostaną zaakceptowane, a przyciskowi zostanie przypisana funkcja [Undo], która umożliwia przywrócenie poprzednich ustawień, jeśli rezultat edycji parametrów nie jest zadowalający. Funkcja Undo zapamiętuje tylko jeden poziom, a zatem można cofnąć tylko ostatnio wykonaną czynność.

- 4** Dotknij opcji  (Zapisz), aby wykonać operację zapisywania.

NOTYFIKACJA

Dane edytowanego utworu zostaną utracone po wybraniu innego utworu lub po wyłączeniu instrumentu, jeśli uprzednio nie zostaną zapisane.

Szczegóły funkcji

Quantize

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



Dotknij ikony [Select] pod ikoną kanału, który ma zostać poddany kwantyzacji, a następnie edytuj parametry.

<p>Size</p>	<p>Parametr ten określa wielkość kwantyzacji (rozdzielczość). W celu uzyskania jak najlepszego efektu należy wybierać najkrótsze wartości nut w danym kanale. Jeśli zatem najkrótsze dźwięki to ósemki, do kwantyzacji powinno się wybrać wartość ósemki, aby do tej wartości zostały wyrównane pozostałe nuty.</p> <p>Wartość ćwierćnuty → Efekt kwantyzacji do ósemki</p> <p>Ustawienia:</p> <p> ćwierćnuta ósemka szesnastka trzydziestkadwójka szesnastka+ triola ósemkowa* ćwierćnuta triola ósemka triola triola szesnastkowa ósemka+ triola ósemkowa* szesnastka+ triola szesnastkowa* </p> <p>Trzy ustawienia, 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>
<p>Strength</p>	<p>Pozwala określać, w jakim stopniu nuty zostaną wyrównane. Ustawienie 100% powoduje perfekcyjne wyrównanie rytmiczne. Wartość poniżej 100% powoduje przybliżenie dźwięków do wybranej wartości kwantyzacji, zgodnie z określonym procentem. Zastosowanie wartości poniżej 100% daje bardziej naturalny charakter nagrania.</p> <p>Wartość ćwierćnuty</p> <p>Dane oryginalne (zakładając 4/4)</p> <p>Kwantyzacja siła = 100</p> <p>Kwantyzacja siła = 50</p>

Delete

Możliwe jest usunięcie danych z określonego kanału utworu. Dotknij opcji [Delete] i włącz ją dla żadanego kanału, z którego dane chcesz usunąć, a następnie dotknij opcji [Execute] w celu usunięcia danych.

Mix

Funkcja umożliwia zmiksowanie danych pochodzących z dwóch kanałów i umieszczenie rezultatu na innym kanale. Dotknij jednej z ikon menu poniżej, a następnie dotknij ikony instrumentu lub pola pod żądanym kanałem.

Source 1	Określa kanał MIDI do zmiksowania (1-16). Wszystkie zdarzenia MIDI zostaną skopiowane do kanału docelowego.
Source 2	Określa kanał MIDI do zmiksowania (1-16). Do kanału docelowego zostaną skopiowane tylko dane nutowe kanału określonego tutaj.
Destination	Umożliwia określenie kanału na którym umieszczone zostaną rezultaty miksowania.

Copy

Ta funkcja umożliwia kopiowanie danych z jednego kanału do drugiego. Dotknij jednej z ikon menu poniżej, a następnie dotknij ikony instrumentu lub pola pod żądanym kanałem.

Source	Umożliwia wybór kanału MIDI (1-16) do skopiowania. Wszystkie zdarzenia MIDI zostaną skopiowane do kanału docelowego.
Destination	Umożliwia określenie kanału na którym umieszczone zostaną rezultaty kopiowania danych.

Transpose

Funkcja ta pozwala transponować nagrane dane poszczególnych kanałów w krokach co pół tonu w górę i w dół w maksymalnym zakresie dwóch oktaw. Dotknij pola pod ikoną kanału, który ma zostać poddany transpozycji, a następnie edytuj wartość. Aby przetransponować wszystkie kanały jednocześnie, skorzystaj z menu poniżej.

All +	Zwiększa wartość transpozycji wszystkich kanałów o 1.
All -	Zmniejsza wartość transpozycji wszystkich kanałów o 1.

UWAGA

Pamiętaj, aby nie transponować kanałów 9 i 10, ponieważ z reguły są do nich przypisane zestawy perkusyjne. Jeśli przetransponujesz kanały zestawów perkusyjnych, zmieni się przypisanie instrumentów do poszczególnych klawiszy.

UWAGA

Jeśli chcesz słuchać efektów edycji w jej trakcie, odtwórz zmiany przed dotknięciem opcji [Execute]. Dotknięcie opcji [Execute] spowoduje przetransponowanie wysokości dźwięku i zresetowanie wartości do 0, co umożliwi dalszą transpozycję, jeśli jest taka konieczność.

Nagrywanie „krok po kroku”/Edytowanie utworów (edycja krok po kroku)

W tej części znajdują się informacje, jak utworzyć nowy utwór lub edytować istniejący przy użyciu funkcji edycji „krok po kroku”.

Procedura podstawowa nagrywania/edycji „krok po kroku”

W tej sekcji została przedstawiona procedura podstawowa nagrywania „krok po kroku”.

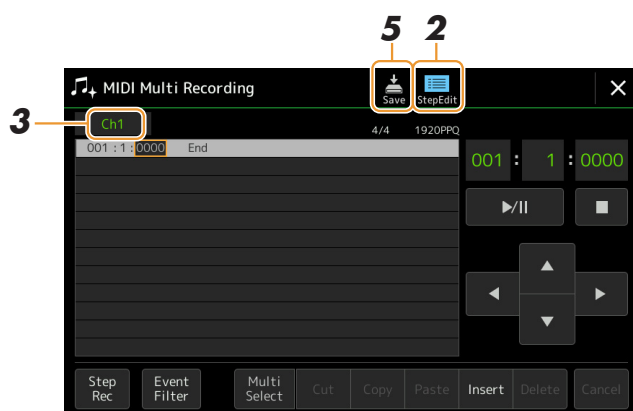
1 Otwórz okno multinagrywania MIDI za pomocą opcji [RECORDING] → MIDI [Multi Recording].

Zostanie automatycznie włączony szablon pustego utworu do nagrywania, a nazwa utworu w oknie multinagrywania zostanie ustawiona jako „NewSong”. Aby ponownie nagrać istniejący utwór, wybierz go, dotykając jego nazwy.

2 Dotknij opcji (Edycja „krok po kroku”) u góry tego okna, aby włączyć okno edycji „krok po kroku”.

UWAGA

Aby ponownie włączyć okno multinagrywania MIDI, dotknij opcji [StepEdit] na ekranie edycji „krok po kroku”.



3 Dotknij opcji [Ch1] u góry tego okna, aby wybrać kanał docelowy nagrywania.

- Jeśli chcesz nagrać wykonanie na klawiaturze, wybierz jeden z kanałów „Ch1–Ch8”. Jeśli nie chcesz używać odtwarzania stylu, możesz wybrać kanały „Ch9–Ch16”.
- Aby edytować dane System Exclusive, wybierz opcję „SysEx”.
- Aby edytować słowa utworu, wybierz opcję „Lyrics”.
- Aby nagrać odtwarzanie stylu (zdarzenia zmiany akordu i sekcji), wybierz opcję „Chord”.

4 W zależności od opcji wybranych w kroku 3, nagraj „krok po kroku” lub edytuj dane.

- **W przypadku wybrania jednego z kanałów „Ch1–Ch16”:**

Instrukcje edycji nagranych danych znajdują się tutaj ([strona 91](#)).

Aby uzyskać instrukcje wprowadzania melodii za pomocą funkcji nagrywania „krok po kroku”, dotknij opcji [Step Rec] w lewym dolnym rogu ekranu, a następnie zobacz tutaj ([strona 86](#)).

- **W przypadku wybrania opcji „SysEx”:**

Edytuj już nagrane dane, korzystając z instrukcji zamieszczonych tutaj ([strona 91](#)). Nagrywanie „krok po kroku” nie będzie dostępne.

- **W przypadku wybrania opcji „Lyrics”:**

Edytuj już nagrane dane, korzystając z instrukcji zamieszczonych tutaj ([strona 91](#)). Nagrywanie „krok po kroku” nie będzie dostępne.

- **W przypadku wybrania opcji „Chord”:**

Instrukcje edycji nagranych danych znajdują się tutaj ([strona 91](#)).

Aby uzyskać instrukcje wprowadzania zdarzeń zmiany akordu/sekcji dla odtwarzania stylu za pomocą funkcji nagrywania „krok po kroku”, dotknij opcji [Step Rec], a następnie zobacz tutaj ([strona 89](#)).

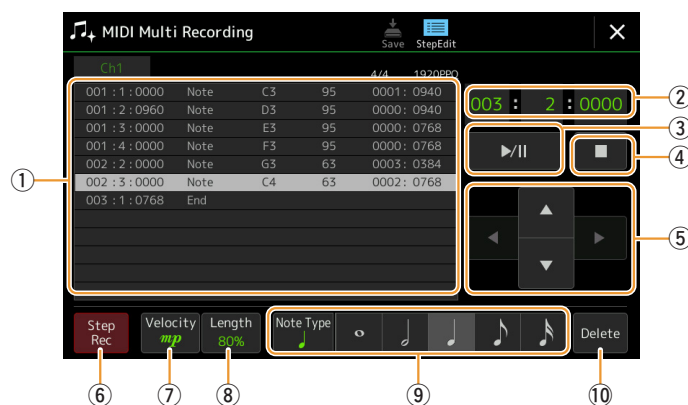
5 Dotknij opcji (Zapisz), aby zapisać utworzony utwór.

NOTYFIKACJA

Dane utworzonego utworu zostaną utracone po wybraniu innego utworu lub po wyłączeniu instrumentu, jeśli uprzednio nie zostaną zapisane.

Nagrywanie melodii za pomocą funkcji nagrywania „krok po kroku”

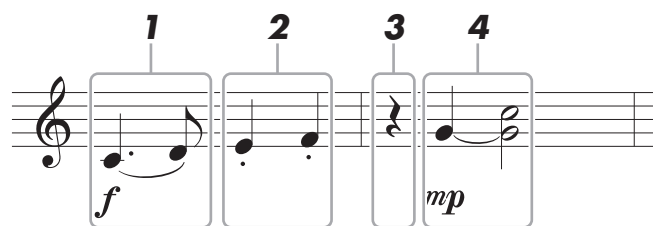
Poniższe instrukcje mają zastosowanie w przypadku wybrania w kroku 4 opcji „Ch1”–„Ch16”, (strona 85). Po włączeniu opcji [Step Rec] w lewym dolnym rogu ekranu możesz kolejno wprowadzać nuty za pomocą poniższych funkcji sterowania.



Nazwy funkcji sterowania

①	Lista zdarzeń	Zawiera zdarzenia, takie jak wprowadzone nuty i wybór brzmienia. Aby uzyskać szczegółowe informacje, patrz strona 91 .
②	Pozycja utworu (Numer: Takt: Zegar)	Podaje nazwę pozycji bieżącego utworu. Zdarzenia, takie jak wprowadzone nuty i wybór brzmienia są nagrywane w miejscu wskazanym tutaj. Możesz zmienić bieżącą pozycję (Numer: Takt: Zegar*) za pomocą pokrętki Data. * Zegar: najmniejsza jednostka pozycji utworu i długości nuty. Ćwierćnuta składa się z 1920 zegarów.
③	▶/ (Odtwarzanie/ Pauza)	Odtwarza lub wstrzymuje bieżący utwór.
④	■ (Stop)	Zatrzymuje bieżący utwór i wraca do jego początku.
⑤	Kursor	Umożliwia zmianę pozycji kursora.
⑥	Step Rec	Włączenie tej opcji powoduje wyświetlenie okna nagrywania „krok po kroku”, a jej wyłączenie skutkuje uruchomieniem opcji edycji „krok po kroku”.
⑦	Velocity	Tutaj określana jest dynamika uderzeń (głośność) wprowadzanych nut. Parametr Velocity może przyjmować wartości z zakresu od 1 do 127. Im wyższa wartość parametru, tym głośniejsze są grane dźwięki. <ul style="list-style-type: none"> • Kbd.Vel: Rzeczywista dynamika • fff : 127 • ff : 111 • f : 95 • mf : 79 • mp : 63 • p : 47 • pp : 31 • ppp: 15
⑧	Length	Zmienia ustawienia czasu zamknięcia (długości) wprowadzanego dźwięku. Tenuto : ██████████ 99% Normal : ██████████ 80% Staccato : ██████████ 40% Staccatissimo : ██████████ 20% Manual: umożliwia dowolne ustawienie czasu zamknięcia. Dotknij opcji „Manual” i zamknij okno, dotykając pozycji „OK”, a następnie ustaw dowolnie czas zamknięcia, korzystając z pokrętki Data.
⑨	Note Type, zapis nutowy	Wielokrotne dotknięcie opcji [Note Type] spowoduje zmianę typu oznaczeń nutowych po prawej stronie w następującej kolejności: zwykła nuta, nuta z kropką (wydłużona) i triola. Spośród trzech następujących wartości wybierz jedną, następnie wybierz (włącz) jedno oznaczenie nutowe, z którym zgrana jest następna nuta. Po ponownym dotknięciu wybranego oznaczenia nutowego (które jest włączone), reszta zostanie zgrana z odpowiednią długością.
⑩	Delete	Usuwa zaznaczone dane.

Przykład nagrywania „krok po kroku” – melodie



* Liczby pokazane na ilustracji odpowiadają numerom kroków, które należy wykonać.

UWAGA

Ta ilustracja jest służy wyłącznie jako przykład. Zapis nutowy (wywoływany po wybraniu opcji [MENU] → [Score]) jest tworzony na podstawie zapisanych danych MIDI, a zatem może różnić się od przedstawionych tutaj. Symbole niebędące nutami nie będą widoczne na ekranie zapisu nutowego, nawet jeśli zostały wprowadzone.

Ta część zawiera instrukcje wprowadzania melodii w powyższym zapisie nutowym przy użyciu funkcji nagrywania „krok po kroku”. Przed rozpoczęciem warto pamiętać o następujących kwestiach:

- Aby wprowadzić nutę z łukiem w kroku 4, należy wykonać czynność bez zwolnienia klawisza. Kontynuuj wykonywanie czynności, czytając uważnie instrukcje.
- Przed wprowadzeniem nut zgodnie z poniższymi instrukcjami wybierz odpowiednie brzmienie, naciskając przycisk [VOICE] w celu wywołania okna wyboru brzmienia. Nawet brzmienie jeśli zostało już wybrane, musisz je wybrać ponownie, aby wprowadzić jego numer na listę zdarzeń. Pamiętaj, że w przypadku funkcji nagrywania „krok po kroku” można wprowadzać tylko zdarzenia wyboru nut i brzmienia.

UWAGA

Przycisk [VOICE] działa inaczej na ekranie edycji „krok po kroku”; nie służy on tutaj do wywołania okna konfiguracji partii brzmienia.

1 Wprowadź pierwszą i drugą nutę z łukiem legatowym.

1-1 Dotknij opcji [Velocity], aby wybrać „*f*”.

1-2 Dotknij opcji [Velocity], aby wybrać „99% (Tenuto)”.

1-3 Dotknij opcji [Note Type] raz lub dwa razy, aby wywołać opcję nut z kropkami.

1-4 Dotknij ćwierćnuty z kropką (♩.), aby ją włączyć.

1-5 Naciśnij przycisk C3.

Po wykonaniu powyższych operacji została wprowadzona pierwsza nuta. Następnie wprowadź drugą nutę.

1-6 Dotknij opcji [Note Type] raz lub dwa razy, aby wywołać normalne nuty.

1-7 Dotknij ósemki (♪), aby ją włączyć.

1-8 Naciśnij przycisk D3.

Zostały wprowadzone nuty pierwsza i druga z łukiem legatowym.

2 Wprowadź kolejne nuty metodą staccato.

2-1 Dotknij opcji [Velocity], aby wybrać „40% (Staccato)”.

2-2 Dotknij ćwierćnuty (♩), aby ją włączyć.

2-3 Naciśnij kolejno klawisze E3 i F3.

Pierwszy takt jest gotowy.

3 Wprowadź pauzę o długości ćwierćnuty.

Dotknij raz ćwierćnuty (♩), która została włączona, aby wprowadzić pauzę o długości ćwierćnuty.

Zachowaj ostrożność, aby nie wprowadzić wiele razy tej samej (włączonej) nuty. W przeciwnym razie zostanie wielokrotnie wprowadzona pauza. Pauzy nie figurują jako pauzy na liście zdarzeń, ale można sprawdzić, czy zostały wstawione do utworu, włączając pozycję utworu.

4 Wprowadź kolejne nuty i ligaturę.

4-1 Dotknij opcji [Velocity], aby wybrać „*mp*”.

4-2 Dotknij opcji [Velocity], aby wybrać „80% (Normal)”.

4-3 Przytrzymując klawisz G3, dotknij ćwierćnuty (♩).

Nie zwalniaj klawisza G3 od razu. Przytrzymaj go na czas wykonywania następnych czynności.

4-4 Trzymając klawisz G3, naciśnij klawisz C4.

Nie zwalniaj klawiszy G3 i C4 od razu. Trzymaj nuty, wykonując kolejny krok.

4-5 Przytrzymując klawisze G3 i C4, dotknij półnuty (♪).

Po dotknięciu półnuty (♪) zwolnij klawisze.

Drugi takt jest gotowy.

5 Dotknij opcji [■] (Stop), aby wrócić do początku utworu, a następnie posłuchaj nowego nagrania, dotykając opcji [▶/II] (Odtwarzanie/wstrzymywanie).

Nagrywanie zdarzeń zmiany akordów/sekcji przy użyciu funkcji nagrywania „krok po kroku”

Poniższe instrukcje mają zastosowanie w przypadku wybrania w kroku 4 opcji „Chord”, (strona 85). Po włączeniu opcji [Step Rec] w lewym dolnym rogu ekranu możesz kolejno wprowadzać zdarzenia zmiany akordu/sekcji dla odtwarzania stylu.



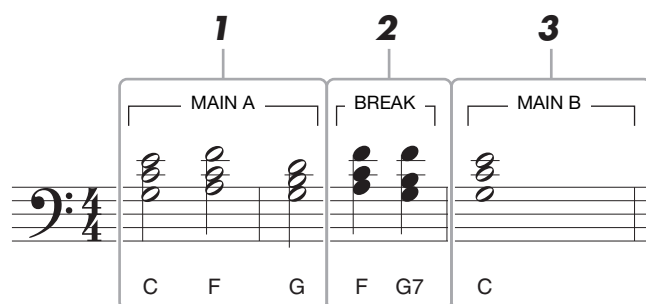
UWAGA

Nie można nagrać partii Audio stylu audio.

Nazwy funkcji sterowania

①	Lista zdarzeń	Zawiera zdarzenia, takie jak wprowadzone zmiany akordu i sekcji. Aby uzyskać szczegółowe informacje, patrz strona 91.
②	Pozycja utworu (Numer: Takt: Zegar)	Podaje nazwę pozycji bieżącego utworu. Zdarzenia, takie jak wprowadzone zmiany akordu/sekcji, są nagrywane w miejscu wskazanym tutaj. Możesz zmienić bieżącą pozycję (Numer: Takt: Zegar*) za pomocą pokrętki Data. * Zegar: najmniejsza jednostka pozycji utworu i długości nuty. Ćwierćnuta składa się z 1920 zegarów.
③	▶/ (Odtwarzanie/ Pauza)	Odtwarza lub wstrzymuje bieżący utwór.
④	■ (Stop)	Zatrzymuje bieżący utwór i wraca do jego początku.
⑤	Kursor	Umożliwia zmianę pozycji kursora.
⑥	Step Rec	Włączenie tej opcji powoduje wyświetlenie okna nagrywania „krok po kroku”, a jej wyłączenie skutkuje uruchomieniem opcji edycji „krok po kroku”.
⑦	Zapis nutowy	Wybierz jedną z czterech długości nut, aby wprowadzić kolejne zdarzenie.
⑧	Delete	Usuwa zaznaczone dane.

Nagrywanie zdarzeń zmiany akordów/sekcji przy użyciu funkcji nagrywania „krok po kroku”



* Liczby pokazane na ilustracji odpowiadają numerom kroków, które należy wykonać.

Te instrukcje opisują, jak wprowadzić zdarzenia zmiany akordu/sekcji w powyższym zapisie nutowym przy użyciu funkcji nagrywania „krok po kroku”. Przed rozpoczęciem warto pamiętać o następujących kwestiach:

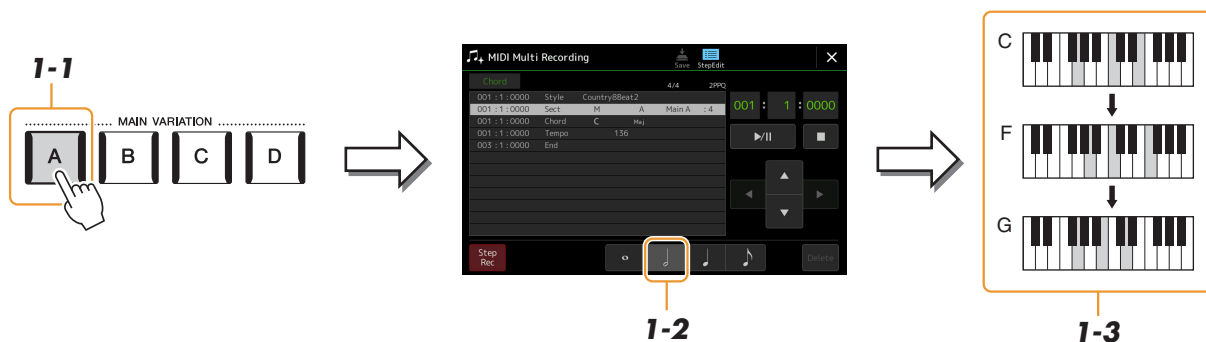
- Wyłącz przycisk STYLE CONTROL [AUTO FILL IN] na panelu.
- Wybierz konwencjonalny styl 4/4.

1 Wprowadź akordy dla sekcji Main A.

1-1 Naciśnij przycisk MAIN VARIATION [A].

1-2 Dotknij półnuty (♪), aby ją włączyć.

1-3 W strefie akordów (strefie lewej ręki) na klawiaturze zagraj akordy C, F i G.



2 Wprowadź akordy dla sekcji pauzy.

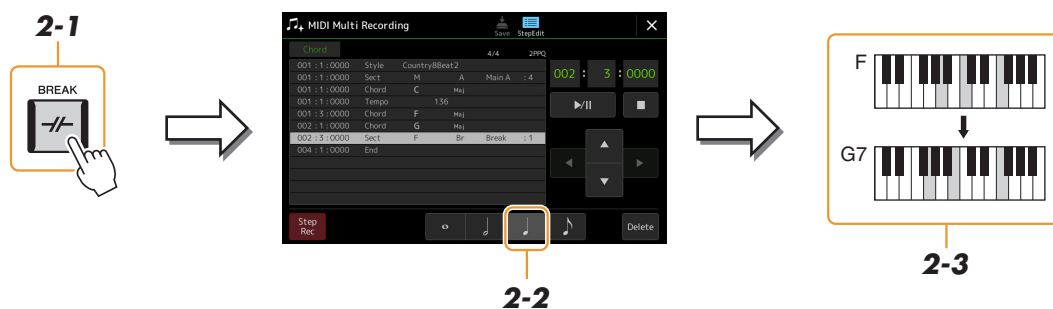
2-1 Naciśnij przycisk [BREAK].

2-2 Dotknij ćwierćnuty (♩), aby ją włączyć.

2-3 W strefie akordów na klawiaturze zagraj akordy F i G7.

UWAGA

Aby wprowadzić wypełnienie, włącz przycisk [AUTO FILL IN], a następnie naciśnij żądany przycisk MAIN VARIATION [A]–[D].

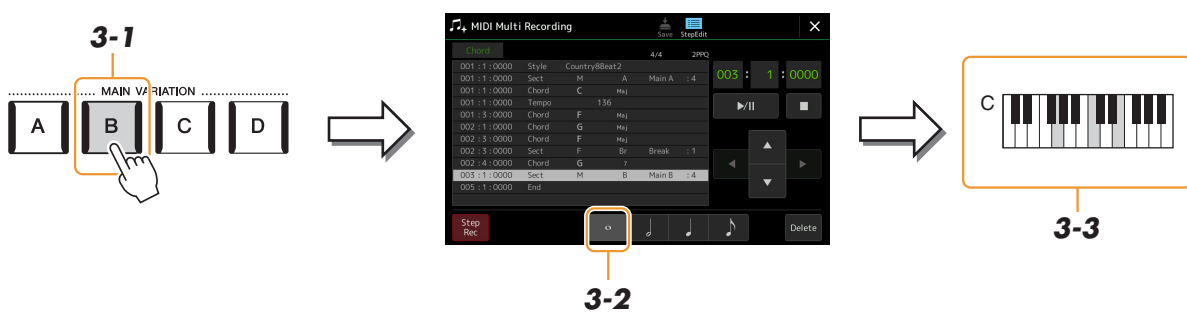


3 Wprowadź akordy dla sekcji Main B.

3-1 Naciśnij przycisk MAIN VARIATION [B].

3-2 Dotknij całej nuty (♩), aby ją włączyć.

3-3 W strefie akordów na klawiaturze zagraj akord C.



Zdarzenia zmiany akordu i sekcji zostały wprowadzone.

4 Dotknij opcji [■] (Stop), aby wrócić do początku utworu, a następnie posłuchaj nowego nagrania, dotykając opcji [▶/II] (Odtwarzanie/wstrzymywanie).

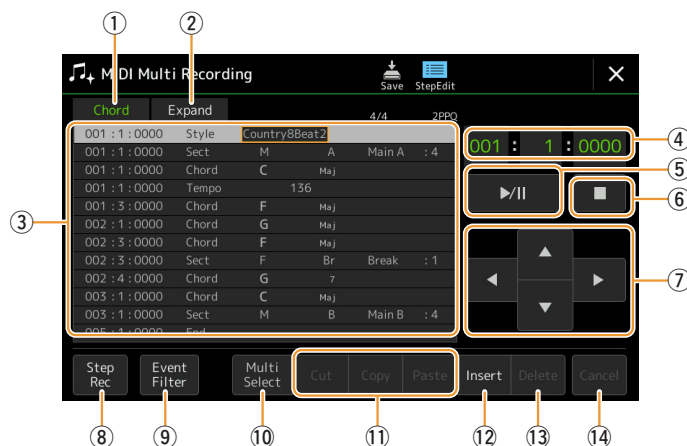
5 Dotknij opcji [Step Rec] i wyłącz ją, aby wyświetlić okno edycji „krok po kroku”.

6 Dotknij opcji [Expand] w lewym górnym rogu okna edycji „krok po kroku”, aby przekonwertować zdarzenia zmiany akordu/sekcji na dane utworu.

Powyższe operacje (kroki 1–3) pozwalają rejestrować tylko zdarzenia zmian akordów i sekcji, czyli że rzeczywiste dane utworu nie są tworzone i gdy uruchomisz odtwarzanie utworu po wyjściu z okna MIDI Multi Recording, partia stylu nie generuje dźwięku. Pamiętaj, aby wykonać funkcję Expand po zakończeniu przekazywania danych wejściowych. Jeśli chcesz dalej przekazywać kolejne dane, zapisz utwór, aby zachować nagrane zdarzenia, i kontynuuj wprowadzanie kolejnych zdarzeń.

Edycja konkretnych zdarzeń MIDI zarejestrowanych danych

Poniższe objaśnienia dotyczą kroku 4 opisanego na [strona 85](#). W oknie Step Edit można edytować konkretne zdarzenia MIDI, np. dane nut i wybór brzmień, które zostały utworzone za pomocą funkcji nagrywania w trakcie lub „krok po kroku”.



①	Dane do edycji	<p>Określa dane do edycji.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ch 1–Ch 16: Gdy jedna z tych opcji jest zaznaczona, można edytować dane kanału. • SysEx: Pozwala edytować dane System Exclusive, które mają zastosowanie do wszystkich kanałów. • Lyrics: Umożliwia edytowanie słów utworu • Chord: Pozwala edytować zdarzenia zmian akordów i sekcji podczas odtwarzania stylu. 																
②	Expand	<p>Ten parametr jest widoczny tylko po wybraniu opcji „Chord” powyżej i pozwala przekonwertować zdarzenia zmian Chord/Section wprowadzone w oknie Step Recording na dane nagranych nut. Zastosuj tę funkcję zawsze przy finalizowaniu danych utworu. Jeśli zamkniesz okno MIDI Multi Recording bez wykonania tej funkcji, partia stylu nie będzie odtwarzana podczas odtwarzania utworu.</p>																
③	Lista zdarzeń	<p>W tym obszarze są widoczne i mogą być edytowane zdarzenia danych utworu. Każdy wiersz zawiera jedno zdarzenie. Każde zdarzenie można wybrać za pomocą przycisków kursora (⑦) na ekranie; do edycji służy pokrętko Data.</p> <div data-bbox="667 1182 1248 1400" style="text-align: center;"> <p>Wskazuje pozycję odpowiedniego zdarzenia w utworze (miara: takt: zegar). Wskazuje typ zdarzenia. Wskazuje wartość lub szczegół zdarzenia.</p> </div> <p>W zależności od ustawienia parametru Editing Target powyżej (①), zdarzenia dostępne na liście i możliwe do edycji różnią się, jak opisano poniżej.</p> <table border="1" data-bbox="459 1473 1458 2092"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #f2f2f2;">● Gdy parametr Editing Target ma ustawienie „Ch1”–„Ch16”:</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Note</td> <td>Indywidualna nuta w utworze. Określona jest nazwa nuty, który odpowiada uderzonemu klawiszowi oraz wartość dynamiki gry (Velocity) na podstawie siły, z jaką uderzony był klawisz. Określona jest również długość dźwięku (gate time).</td> </tr> <tr> <td>Ctrl (Zmiana sterowana)</td> <td>Ustawienia te umożliwiają sterowanie parametrami brzmień, takimi jak poziom głośności, panorama, filtr oraz głębia efektu, edytowanymi w oknie Mixer itp.</td> </tr> <tr> <td>Prog (Zmiana programu)</td> <td>Numer programu MIDI do wybierania brzmień.</td> </tr> <tr> <td>P.Bnd (Wysokość tonu)</td> <td>Dane umożliwiające ciągłą zmianę wysokości tonu dla brzmienia</td> </tr> <tr> <td>A.T. (Docisk)</td> <td>Dane te są generowane już po zagranie dźwięku, gdy klawisz zostanie uderzony.</td> </tr> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #f2f2f2;">● Gdy parametr Editing Target ma ustawienie „SysEx”:</th> </tr> <tr> <td>ScBar (Pasek rozpoczęcia zapisu nutowego)</td> <td>Określa górny numer miary jako punkt początkowy danych utworu.</td> </tr> </tbody> </table>	● Gdy parametr Editing Target ma ustawienie „Ch1”–„Ch16”:		Note	Indywidualna nuta w utworze. Określona jest nazwa nuty, który odpowiada uderzonemu klawiszowi oraz wartość dynamiki gry (Velocity) na podstawie siły, z jaką uderzony był klawisz. Określona jest również długość dźwięku (gate time).	Ctrl (Zmiana sterowana)	Ustawienia te umożliwiają sterowanie parametrami brzmień, takimi jak poziom głośności, panorama, filtr oraz głębia efektu, edytowanymi w oknie Mixer itp.	Prog (Zmiana programu)	Numer programu MIDI do wybierania brzmień.	P.Bnd (Wysokość tonu)	Dane umożliwiające ciągłą zmianę wysokości tonu dla brzmienia	A.T. (Docisk)	Dane te są generowane już po zagranie dźwięku, gdy klawisz zostanie uderzony.	● Gdy parametr Editing Target ma ustawienie „SysEx”:		ScBar (Pasek rozpoczęcia zapisu nutowego)	Określa górny numer miary jako punkt początkowy danych utworu.
● Gdy parametr Editing Target ma ustawienie „Ch1”–„Ch16”:																		
Note	Indywidualna nuta w utworze. Określona jest nazwa nuty, który odpowiada uderzonemu klawiszowi oraz wartość dynamiki gry (Velocity) na podstawie siły, z jaką uderzony był klawisz. Określona jest również długość dźwięku (gate time).																	
Ctrl (Zmiana sterowana)	Ustawienia te umożliwiają sterowanie parametrami brzmień, takimi jak poziom głośności, panorama, filtr oraz głębia efektu, edytowanymi w oknie Mixer itp.																	
Prog (Zmiana programu)	Numer programu MIDI do wybierania brzmień.																	
P.Bnd (Wysokość tonu)	Dane umożliwiające ciągłą zmianę wysokości tonu dla brzmienia																	
A.T. (Docisk)	Dane te są generowane już po zagranie dźwięku, gdy klawisz zostanie uderzony.																	
● Gdy parametr Editing Target ma ustawienie „SysEx”:																		
ScBar (Pasek rozpoczęcia zapisu nutowego)	Określa górny numer miary jako punkt początkowy danych utworu.																	

		Tempo	Określa wartość tempa utworu.
		Time (Sygnatura czasowa)	Określa metrum utworu.
		Key (Oznaczenie tonacji)	Określa tonację utworu. Określa również, czy tonacja zapisu nutowego wyświetlanego na ekranie jest durowa, czy molowa.
		XGPrm (Parametry XG)	Parametr ten pozwala rozmaicie zmieniać parametry XG. Patrz zeszyt Data List (format danych MIDI) w witrynie internetowej.
		Sys/Ex. (System Exclusive)	Wyświetla dane systemowe dotyczące utworu. Należy pamiętać, że danych tego typu nie można tworzyć ani modyfikować w tym miejscu. Można je jednak usuwać, wycinać, kopiować i wklejać.
		Meta (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 parametr Editing Target ma ustawienie „Lyrics”:	
		Name	Funkcja ta umożliwia wpisanie nazwy utworu.
		Lyrics	Funkcja ta umożliwia wpisywanie słów utworu.
		Code	<ul style="list-style-type: none"> • CR: Wprowadzenie nowego wiersza tekstu. • LF: Usuwa wyświetlane słowa i wyświetla następny zestaw słów.
		● Gdy parametr Editing Target ma ustawienie „Chord”:	
		Style	Nazwa stylu.
		Tempo	Ustawienie tempa.
		Chord	Pryma akordu, typ akordu, akord On Bass.
		Sect (Sekcja)	Sekcja stylu (intro, temat, przejście, pauza, zakończenie).
		OnOff	Status wł./wył. poszczególnych partii stylu.
		CH.Vol (Głośność kanału)	Poziom głośności każdej partii (kanału) stylu.
		S.Vol (Głośność stylu)	Ogólna głośność stylu.
④	Pozycja utworu (Numer: Takt: Zegar)	Podaje nazwę pozycji bieżącego utworu. Rejestrowane zdarzenia są nagrywane w miejscu wskazanym tutaj. Możesz zmienić bieżącą pozycję (Miara: Takt: Zegar*) za pomocą pokrętki Data. * Zegar: najmniejsza jednostka pozycji utworu i długości nuty. Ćwierćnuta składa się z 1920 zegarów.	
⑤	▶/ (Odtwarzanie/Pauza)	Odtwarza lub wstrzymuje bieżący utwór.	
⑥	■ (Stop)	Zatrzymuje bieżący utwór i wraca do jego początku.	
⑦	Kursor	Umożliwia zmianę pozycji kursora.	
⑧	Step Rec	Włączenie tej opcji powoduje wyświetlenie okna nagrywania „krok po kroku”, a jej wyłączenie skutkuje uruchomieniem opcji edycji „krok po kroku”.	
⑨	Event Filter	Otwiera okno Event Filter pozwalając wybrać tylko zdarzenia, które mają być wyświetlone na liście zdarzeń. <input checked="" type="checkbox"/> : Zaznacz wszystkie elementy. <input type="checkbox"/> : Usuń zaznaczenia wszystkich elementów.wszystkie <input checked="" type="checkbox"/> : Odwróć zaznaczenie/odznaczenie wszystkich elementów.	
⑩	Multi Select	Jeśli włączysz tę funkcję, użyj przycisków kursora (⑦) na ekranie, aby zaznaczyć wiele zdarzeń.	
⑪	Cut/Copy/Paste	Ta opcja pozwala kopiować i przenosić zaznaczone zdarzenia.	
⑫	Insert	Umożliwia dodanie nowego zdarzenia.	
⑬	Delete	Usuwa zaznaczone zdarzenia.	
⑭	Cancel	Anuluje edycję i przywraca oryginalną wartość.	

Edytowanie znaczników pozycji utworu

Rozdział przedstawia dwie dodatkowe funkcje związane ze znacznikami położenia. Informacje podstawowe na temat korzystania ze znaczników do odtwarzania pętli i przeskakiwania między fragmentami utworów znajdują się w podręczniku użytkownika.

■ Znaczniki skoku

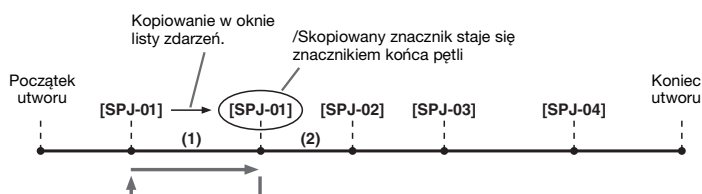
Znaczniki objaśnione w podręczniku użytkownika są nazywane „znacznikami skoku”. Na liście zdarzeń danych System Exclusive (strona 91) są one oznaczone jako „SPJ-01”–„SPJ-04”. Na liście zdarzeń można je swobodnie przesuwac na inne pozycje i można je także kopiować, aby tworzyć identyczne numery znaczników w innych pozycjach. Ostatnie wystąpienie znacznika o takim samym numerze jest nazywane znacznikiem końca pętli (opis poniżej).

■ Znacznik końca pętli

Znaczniki końca pętli pozwalają wprowadzać dodatkowe znaczniki w danych utworu, co zapewnia jeszcze większą wszechstronność. Znacznik końca pętli tworzy się na liście zdarzeń (a nie w oknie Song Player), kopiując jedno zdarzenie znacznika skoku „SPJ” w inne miejsce utworu.

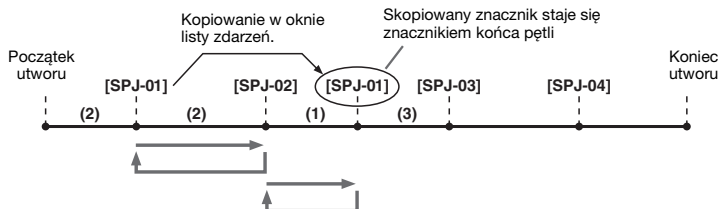
Poniższe przykłady wyjaśniają, w jaki sposób znaczniki końca pętli można wykorzystać w czasie odtwarzania utworów w oknie Song Player.

Przykład 1



- (1) Jeżeli bieżąca pozycja odtwarzanego utworu znajduje się pomiędzy dwoma znacznikami SPJ-01, wówczas włączenie trybu pętli (przycisk [Loop]) 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 pętli (przycisk [Loop]) spowoduje przeskoczenie do pierwszego znacznika SPJ-01 i zapętlenie odtwarzania pomiędzy nim, a drugim znacznikiem SPJ-01.

Przykład 2



- (1) Jeżeli włączenie trybu pętli (przycisk [Loop]) nastąpi w trakcie odtwarzania utworu pomiędzy początkiem utworu a znacznikiem SPJ-02, wówczas odtwarzanie zostanie zapętlenie pomiędzy znacznikami SPJ-01 i SPJ-02.
- (2) Jeżeli włączenie trybu pętli (przycisk [Loop]) nastąpi w trakcie odtwarzania utworu pomiędzy początkiem utworu a znacznikiem SPJ-02, wówczas odtwarzanie zostanie zapętlenie pomiędzy 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 pętli (przycisk [Loop]) spowoduje zapętlenie utworu między znacznikiem SPJ-02 i drugim znacznikiem SPJ-01 (Znacznik końca pętli).

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

W trybie odtwarzania utworów wszystkie znaczniki sformatowane jako „SPJ-xxxx” (gdzie xxxx oznacza dowolne znaki za wyjątkiem 01–04) są traktowane jak znaczniki końca pętli.

Jakkolwiek tryb edycji listy zdarzeń funkcji MIDI Multi Recording nie umożliwia swobodnego nadawania nazw znacznikom, powyższy opis warto wykorzystać w innych sytuacjach.

Korzystając z zewnętrznego programu sekwencerowego można wprowadzić nowe znaczniki i nadać im odpowiednie nazwy. W ten sposób można oddzielić znaczniki końca pętli od znaczników skoku.

UWAGA

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

UWAGA

Jeżeli bieżąca pozycja odtwarzanego utworu znajduje się pomiędzy znacznikiem SPJ-02 a drugim znacznikiem SPJ-01, wówczas włączenie trybu pętli (przycisk [LOOP]) spowoduje zapętlenie odtwarzania pomiędzy tymi punktami. Jest to spowodowane ograniczoną mocą procesora efektów instrumentu.

UWAGA

W czasie korzystania z funkcji edukacyjnej Guide (strona 73) w połączeniu z wykonywaniem skoków w czasie odtwarzania należy pamiętać, że wskazania funkcji mogą być spóźnione z powodu skoku.

Spis treści

Nagrywanie wykonania przy użyciu funkcji multinagrywania audio	94
• Struktura okna Audio Multi Recording	95
• Podstawowa procedura multinagrywania audio	96
Konwertowanie pliku (Import/Export)	98
• Importowanie — konwertowanie pliku w formacie WAV/MP3 do wielościeżkowego pliku audio (.aud)	98
• Eksportowanie — konwertowanie wielościeżkowego pliku audio (.aud) do pliku w formacie WAV.	98
Edytowanie nagranych danych (wielościeżkowy plik audio).....	99
• Wybieranie wielościeżkowego pliku audio (.aud)	99
• Normowanie ścieżki	99
• Usuwanie ścieżki	99
• Regulowanie balansu głośności odtwarzania	100
• Ustawianie punktu początkowego/końcowego nagrywania i odtwarzania.....	100
Ponowne nagrywanie wielościeżkowego pliku audio.....	102
• Nagrywanie w trybie Normal — zastępowanie całości danych lub nagrywanie nakładkowe na nich	102
• Nagrywanie w trybie Punch In/Out — zastępowanie wybranego zakresu danych lub nagrywanie nakładkowe na nim.....	104
• Nagrywanie w trybie Bounce — łączenie ścieżek Main i Sub do jednej ścieżki Main	107

Nagrywanie wykonania przy użyciu funkcji multinagrywania audio

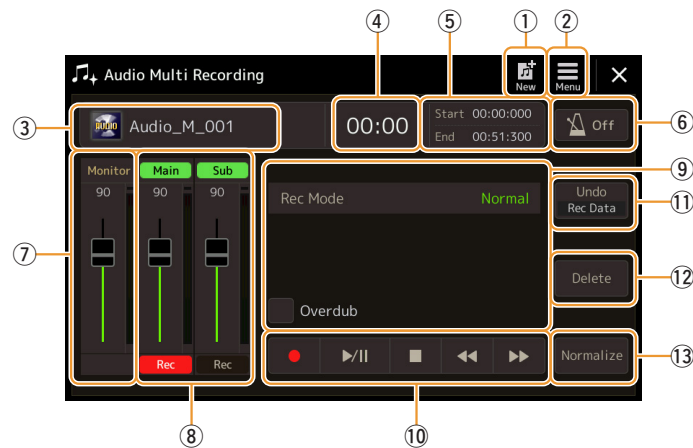
Multinagrywanie audio pozwala wielokrotnie nagrywać wykonanie, aby utworzyć kompletny utwór. Na przykład 1) najpierw nagraj grę na klawiaturze na ścieżce Main, a następnie 2) przy użyciu mikrofonu nagraj głos na ścieżce Sub.

Obsługiwane formaty wielościeżkowych plików audio:

Tryb	Rozszerzenie pliku	Dostępna lokalizacja	Różne metody nagrywania (Bounce, Punch In/Out itd.)
Audio Multi Recording (nagrywanie i odtwarzanie)	.aud (nagrany za pomocą instrumentu Genos: częstotliwość próbkowania 44,1 kHz, rozdzielczość 16 bitów, stereo)	Wewnętrzna pamięć masowa User	Tak

Struktura okna Audio Multi Recording

Okno Audio Multi Recording można wyświetlić, wybierając kolejno [RECORDING] → Audio [Multi Recording].



①	New	Umożliwia utworzenie nowego pustego wielościeżkowego pliku audio.
②	Menu	Umożliwia wywoływanie funkcji lub ustawianie pokrewnych parametrów. <ul style="list-style-type: none"> Wyświetlanie okna miksera. Tymczasowe zmienianie ogólnej głośności odtwarzania wielościeżkowego pliku audio (str. 100). Wywoływanie funkcji konwertowania plików (importowanie/eksportowanie).
③	File name	Wskazuje bieżącą nazwę pliku. Dotknięcie tej opcji powoduje wyświetlenie okna wyboru wielościeżkowego pliku audio.
④	Audio Position	Wskazuje bieżące położenie nagrywania/odtwarzania. Dotknięcie tej opcji powoduje otwarcie okna ustawień.
⑤	Start/End Point	Wskazuje punkty początkowy i końcowy nagrywania/odtwarzania. Dotknięcie tej opcji powoduje otwarcie okna ustawiania punktu początkowego/końcowego.
⑥	Metronome	Umożliwia włączenie/wyłączenie metronomu.
⑦	Rec Monitor/Slider	Umożliwia sprawdzanie i regulowanie poziomu nagrywanego sygnału wejściowego.
⑧	Main/Sub Tracks Control	Umożliwia sprawdzanie i regulowanie głośności każdej ścieżki (str. 100) oraz określanie docelowej lokalizacji nagrywania (str. 96).
⑨	Rec Mode	Wskazuje tryb nagrywania.
⑩	Recording/Playback Control	Umożliwia sterowanie nagrywaniem lub odtwarzaniem.
⑪	Undo/Redo	Umożliwia anulowanie/przywrócenie poprzedniej operacji. Aby uzyskać więcej informacji, patrz str. 97.
⑫	Delete	Umożliwia usunięcie ścieżki. Aby uzyskać więcej informacji, patrz str. 99.
⑬	Normalize	Umożliwia normowanie ścieżki. Aby uzyskać więcej informacji, patrz str. 99.

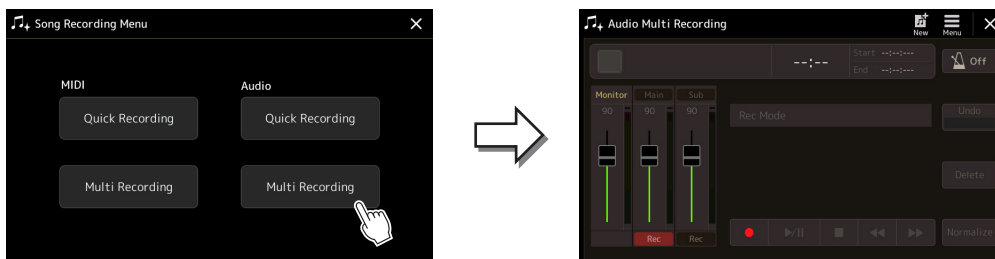
Podstawowa procedura multinagrywania audio

W tej części przedstawiono podstawową procedurę multinagrywania audio. Kroki można podsumować w następujący sposób: 1) nagraj wykonanie na klawiaturze na ścieżce Main, 2) przy użyciu mikrofonu nagraj głos na ścieżce Sub.

UWAGA

W jednej sesji nagraniowej można nagrać maksymalnie 80 minut.

- 1** Wprowadź niezbędne ustawienia, np. wybierz brzmienie/styl oraz podłącz mikrofon (jeśli chcesz nagrywać partie wokalne).
- 2** Wyświetl okno Audio Multi Recording, wybierając kolejno [RECORDING] → Audio [Multi Recording].



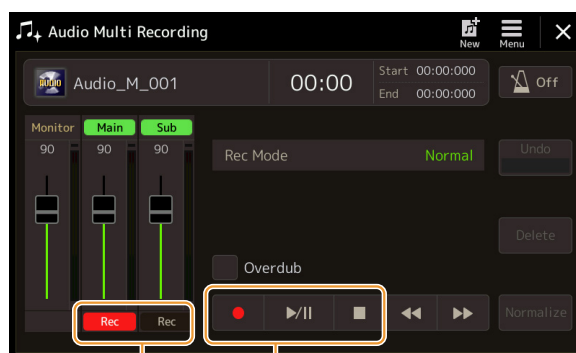
- 3** Dotknij przycisku  (New) na wyświetlaczu.

W wyniku tej operacji zostanie utworzony nowy, pusty wielościeżkowy plik audio o nazwie „M_Audio_****.AUD”.

NOTYFIKACJA

Dane są automatycznie zapisywane na wewnętrznej pamięci masowej User, ale warto co jakiś czas wykonywać ich kopię zapasową. Najłatwiej to zrobić przez kopiowanie. Ponieważ kopiowanie wewnątrz folderu na pamięci masowej User nie jest możliwe, należy utworzyć nowy folder. Szczegółowe informacje o zarządzaniu plikami znajdują się w podręczniku użytkownika.

- 4** Nagraj ścieżkę Main.



4-1

Wskazuje ścieżkę wybraną jako docelową.

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

- 4-1** Upewnij się, że wybranym miejscem docelowym jest ścieżka Main. Jeśli ścieżka Main nie jest wybrana, dotknij przycisku [Rec] przy suwaku „Main”, aby ją włączyć.
- 4-2** Dotknij przycisku [●] (Rec), aby włączyć nagrywanie.
- 4-3** Dotknij przycisku [▶/||] (Play/Pause), aby rozpocząć nagrywanie.
- 4-4** Po zakończeniu wykonania dotknij przycisku [■] (Stop), aby zatrzymać nagrywanie.
- 4-5** Aby odsłuchać swoje nowe nagranie, dotknij przycisku [▶/||] (Play/Pause).

Przyciski Undo/Redo

Jeśli się pomylisz lub masz zastrzeżenia do wykonania, możesz użyć funkcji Undo, aby skasować nagranie i spróbować ponownie.

- 1 Dotknij przycisku [Undo] na wyświetlaczu.
Ostatnie wykonane nagranie zostanie anulowane. Aby przywrócić operację, dotknij przycisku [Redo] przed przejściem do kroku 2.
- 2 Rozpocznij ponownie od kroku 4 w części „Podstawowa procedura multinaagrywania audio”.

Następnie można nagrać partę wokalną na ścieżce Sub. Partę wokalną można nagrywać podczas odsłuchu odtwarzanej ścieżki Main.

5 Przećwicz partię (zaśpiewaj do mikrofonu), aby sprawdzić i wyregulować głośność nagrywania za pomocą wskaźnika „Monitor” i odpowiedniego suwaka na wyświetlaczu.

Wyreguluj głośność tak, aby nieustannie nie była w zakresie „czerwonym” i nie zapalał się wskaźnik. Jeśli tak jest, może być konieczne nieznaczne zmniejszenie poziomu sygnału wejściowego mikrofonu.

UWAGA

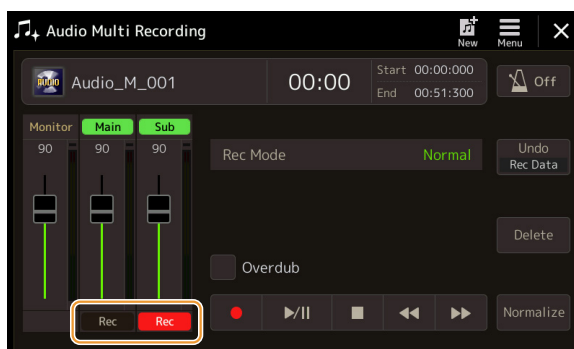
- Naciśnij równocześnie przyciski [DEC] i [INC], aby natychmiast zresetować głośność nagrywania do poziomu 90.
- Jeśli wywołasz inne okno, naciśnij przycisk [RECORDING], aby wrócić do okna nagrywania wielościeżkowego.

6 Nagraj ścieżkę Sub.

- 6-1** Dotknij przycisku [Rec] przy suwaku „Sub”, aby włączyć tę ścieżkę. Spowoduje to wybranie ścieżki Sub jako miejsca docelowego.

UWAGA

Upewnij się, że w opcji „Rec Mode” na wyświetlaczu wybrano tutaj tryb nagrywania „Normal”.



- 6-2** Dotknij przycisku [●] (Rec), aby włączyć nagrywanie.
- 6-3** Dotknij przycisku [▶/||] (Play/Pause), aby rozpocząć nagrywanie.
Natychmiast po wykonaniu tej operacji zacznij śpiewać przy akompaniamencie odtwarzanej ścieżki Main.
- 6-4** Po zakończeniu wykonania dotknij przycisku [■] (Stop), aby zatrzymać nagrywanie.
- 6-5** Aby odsłuchać swoje nowe nagranie, dotknij przycisku [▶/||] (Play/Pause).

Regulacja balansu głośności między ścieżkami Main i Sub

Na wskaźnikach i suwakach przy ścieżkach „Main” i „Sub” na wyświetlaczu można oddzielnie regulować głośność odtwarzania ścieżek Main i Sub. Dotykając przycisków [Main]/[Sub] możesz także wyciszyć ścieżki Main/Sub.

7 Naciśnij przycisk [EXIT], aby zamknąć okno Audio Multi Recording.

W tym momencie nagrane dane nie zostały jeszcze przetworzone w ramach operacji eksportowania (przekonwertowania wielościeżkowego pliku audio do pliku w formacie WAV). Jeśli wymagane jest wyeksportowanie, patrz „Eksportowanie — konwertowanie wielościeżkowego pliku audio (.aud) do pliku w formacie WAV” na str. 98.


UWAGA

Wielościeżkowy plik audio (.aud) można odtwarzać tylko na instrumencie Genos. Funkcja eksportowania umożliwia jego przekonwertowanie do pliku w formacie WAV.

Konwertowanie pliku (Import/Export)

Importowanie – konwertowanie pliku w formacie WAV/MP3 do wielościeżkowego pliku audio (.aud)

Plik audio (.wav/.mp3), takie jak komercyjnie dostępne próbki, pętle i efekty dźwiękowe, można przekonwertować do formatu wielościeżkowego pliku audio (.aud), aby móc korzystać z dwóch ścieżek oraz dostępnych w instrumencie różnych metod nagrywania (Bounce, Punch In/Out itp.).

- 1 Podłącz pamięć flash USB zawierającą plik audio do złącza [USB TO DEVICE].**
- 2 Wyświetl okno Audio Multi Recording, wybierając kolejno [RECORDING] → Audio [Multi Recording].**
- 3 Dotknij przycisku  (Menu), a następnie opcji [Import].**
Zostanie wyświetlone okno wyboru utworu, umożliwiając wybranie pliku audio do zaimportowania.
- 4 Wybierz żądany plik, dotykając go, a następnie dotknij przycisku [OK], aby faktycznie zaimportować plik.**

Plik audio (.wav lub .mp3) zostanie przekonwertowany do wielościeżkowego pliku audio (.aud) i wczytany do ścieżki Main. Po ukończeniu tej operacji nastąpi automatyczny powrót do okna Audio Multi Recording, a zaimportowany plik będzie automatycznie zaznaczony.

Plik ten można wykorzystać w różnych metodach nagrywania. Na przykład aby nagrać ścieżkę Sub, należy wykonać czynności od kroku 6 w części „Podstawowa procedura multinaagrywania audio” na [str. 97](#).

UWAGA

Czas potrzebny na przeprowadzenie konwersji do wielościeżkowego pliku audio zależy od rozmiaru pliku audio (.wav lub .mp3).

NOTYFIKACJA

Jeśli plik o takiej samej nazwie już istnieje, pojawi się komunikat z monitem o nadpisanie pliku. Dotknięcie przycisku [Yes] spowoduje przekonwertowanie pliku i nadpisanie ścieżki Main. Dane ścieżki Sub zostaną usunięte.

Eksportowanie – konwertowanie wielościeżkowego pliku audio (.aud) do pliku w formacie WAV.

Wielościeżkowy plik audio (.aud) instrumentu Genos można przekonwertować do pliku audio (.wav), aby móc go odtwarzać na innych urządzeniach. Umożliwi to także jego odtwarzanie na instrumencie Genos z pamięci flash USB.

NOTYFIKACJA

Jeśli chcesz zapisać plik na pamięci flash USB, podłącz ją do złącza [USB TO DEVICE].

- 1 Wyświetl okno Audio Multi Recording, wybierając kolejno [RECORDING] → Audio [Multi Recording].**
- 2 Dotknij obszaru File name ([str. 95](#)), aby wyświetlić okno wyboru wielościeżkowego audio.**
- 3 Wybierz żądany plik, dotykając go, a następnie naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do okna Audio Multi Recording.**
- 4 Dotknij przycisku  (Menu), a następnie opcji [Export].**
Zostanie wyświetlone okno wyboru utworu, umożliwiając wybranie docelowego miejsca zapisu eksportowanego pliku audio.
- 5 Wybierz miejsce, gdzie chcesz zapisać wyeksportowany plik, a następnie dotknij przycisku [Save here] (Zapisz tutaj).**
Zostanie wyświetlone okno wprowadzania znaków.
- 6 Wprowadź nazwę, a następnie dotknij przycisku [OK], aby rozpocząć eksportowanie.**

Wielościeżkowy plik audio (.aud) zostanie przekonwertowany do pliku audio (.wav). Po ukończeniu tej operacji nastąpi automatyczny powrót do okna Audio Multi Recording.

UWAGA

Jeśli wybrany wielościeżkowy plik audio jest pusty, funkcja [Export] nie jest dostępna.

Edytowanie nagranych danych (wieloscieżkowy plik audio)

Dane nagrane przy użyciu multina grywania audio można edytować.

NOTYFIKACJA

Dane są automatycznie zapisywane na wewnętrznej pamięci masowej User, ale warto wykonać ich kopię zapasową przed rozpoczęciem edycji. Najłatwiej to zrobić przez kopiowanie. Ponieważ kopiowanie wewnątrz folderu na pamięci masowej User nie jest możliwe, należy utworzyć nowy folder. Szczegółowe informacje o zarządzaniu plikami znajdują się w podręczniku użytkownika.

Wybieranie wieloscieżkowego pliku audio (.aud)

- 1** Wyświetl okno Audio Multi Recording, wybierając kolejno [RECORDING] → Audio [Multi Recording].
- 2** Dotknij obszaru File name (str. 95), aby wyświetlić okno wyboru wieloscieżkowego audio.
- 3** Wybierz żądany plik, dotykając go, a następnie naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do okna Audio Multi Recording.

Normowanie ścieżki

Normowanie podnosi głośność nagranych audio do optymalnego poziomu. Skorzystaj z tej funkcji, aby maksymalnie zwiększyć głośność audio, bez zniekształceń. Technicznie ujmując, procedura polega na przeskanowaniu nagranych plików w celu znalezienia najgłośniejszego poziomu, a następnie podniesieniu głośności całego pliku, tak by punkt o najwyższej głośności miał przypisany maksymalny poziom, przy którym nie występują zakłócenia dźwięku. Normowanie oblicza się w odniesieniu do najgłośniejszego sygnału w dowolnym kanale nagrania stereo, a następnie stosuje się taką samą wartość wzmocnienia w przypadku obu kanałów.

- 1** Aby wybrać żądany plik, wykonaj kroki 1–3 w znajdującej się powyżej części „Wybieranie wieloscieżkowego pliku audio (.aud)”.
- 2** Dotknij przycisku [Normalize], aby wyświetlić wyskakujące okienko operacji normowania.
- 3** Dotknij przycisku [Main]/[Sub], aby wybrać ścieżkę do normowania, a następnie dotknij przycisku [OK].

Wybrana ścieżka zostaje poddana normowaniu. Aby anulować operację i przywrócić ścieżkę sprzed normowania, dotknij przycisku [Undo] przed wykonaniem innej operacji oprócz odtwarzania.

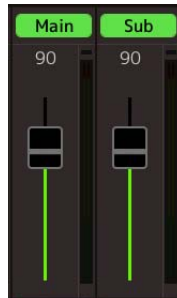
Usuwanie ścieżki

- 1** Aby wybrać żądany plik, wykonaj kroki 1–3 w znajdującej się powyżej części „Wybieranie wieloscieżkowego pliku audio (.aud)”.
- 2** Dotknij przycisku [Delete], aby wyświetlić wyskakujące okienko operacji usuwania.
- 3** Dotknij przycisku [Main]/[Sub], aby wybrać ścieżkę do usunięcia, a następnie dotknij przycisku [OK].

Wybrana ścieżka zostanie usunięta. Aby anulować operację i przywrócić usuniętą ścieżkę, dotknij przycisku [Undo] przed wykonaniem innej operacji oprócz odtwarzania.

Regulowanie balansu głośności odtwarzania

Możesz niezależnie regulować głośność odtwarzania ścieżek Main i Sub za pomocą dostępnych na wyświetlaczu wskaźników i suwaków znajdujących się przy tych ścieżkach. Dotykając przycisków [Main]/[Sub] możesz także wyciszyć ścieżki Main/Sub.

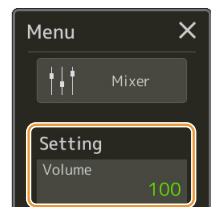


UWAGA

Głośność odtwarzania każdej ze ścieżek jest zapisywana w wielościeżkowym pliku audio i uwzględniana przy jego ponownym nagrywaniu lub eksportowaniu.

Tymczasowa zmiana ogólnej głośności odtwarzania wielościeżkowego pliku audio

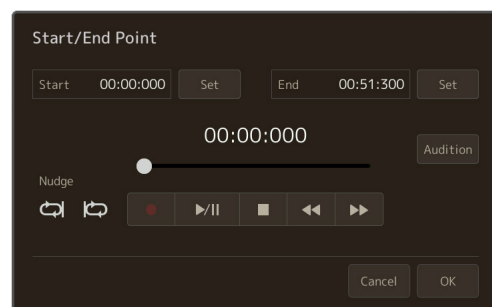
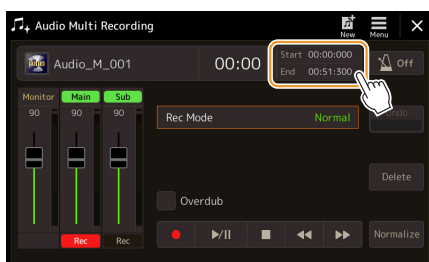
Aby kontrolować ogólny poziom głośności odtwarzania wielościeżkowego pliku audio w celu tymczasowej zmiany balansu z innymi dźwiękami wejściowymi (mikrofonem, dźwiękiem odtwarzanego stylu itp.) dotknij przycisku [Menu] w oknie Audio Multi Recording, a następnie ustaw parametr „Volume” (Głośność). Ten parametr nie jest zapisywany w wielościeżkowym pliku audio.



Ustawianie punktu początkowego/końcowego nagrywania i odtwarzania

Ta funkcja umożliwia ustawienie punktu początkowego/końcowego wielościeżkowego pliku audio. Jest to działanie niedestrukcyjne, które nie powoduje faktycznego usunięcia danych spoza zakresu wyznaczonego punktami początkowym i końcowym. Punkty początkowy i końcowy są zapisywane w wielościeżkowym pliku audio i uwzględniane przy jego odtwarzaniu, ponownym nagrywaniu oraz eksportowaniu.

- 1** Aby wybrać żądany plik, wykonaj kroki 1–3 w części „Wybieranie wielościeżkowego pliku audio (.aud)” na [str. 99](#).
- 2** Dotknij obszaru „Start/End Point” na wyświetlaczu, aby wyświetlić okno operacji ustawiania punktu początkowego/końcowego.



3 Określ punkt początkowy/końcowy.

3-1 Dostosuj pozycję odtwarzania, aby wskazać żądany punkt początkowy.

Aby dostosować pozycję odtwarzania, dotknij przycisku [▶/||]/[■]/[◀◀]/[▶▶] na wyświetlaczu, użyj pokrętki Data lub naciśnij przyciski [DEC]/[INC].

Aby dostosować punkt przy jednoczesnym odsłuchu odtwarzanego nagrania w okolicach tego punktu, skorzystaj z funkcji Nudge. Aby uzyskać więcej informacji, patrz „Korzystanie z funkcji Nudge”.

3-2 Dotknij przycisku [Set] przy polu „Start”, aby określić punkt początkowy.

3-3 Dostosuj pozycję odtwarzania, aby wskazać żądany punkt końcowy.

Wykonaj czynności opisane w kroku 3-1.

3-4 Dotknij przycisku [Set] przy polu „End”, aby określić punkt końcowy.

Punkt wejścia i punkt wyjścia są określone na wyświetlaczu, ale informacje o nich nie są faktycznie wprowadzane do pliku.

4 Dotknij przycisku [Audition], aby sprawdzić określony zakres odtwarzania.

Plik audio zostanie odtworzony w określonym zakresie i zakres ten można sprawdzić przed odsłuch.



Aby odrzucić określony punkt początkowy/końcowy i zamknąć okno operacji, dotknij przycisku [Cancel]. Aby zmienić określone punkty, ponownie wykonaj czynności od kroku 3.


5 Dotknij przycisku [OK], aby faktycznie ustawić punkt początkowy/końcowy w pliku.


Teraz punkt początkowy i punkt końcowy zostały faktycznie wprowadzone i są zapisane w wielościeżkowym pliku audio.

Korzystanie z funkcji Nudge – zmienianie pozycji podczas odsłuchu odtwarzanego nagrania

Korzystając z funkcji Nudge, możesz odsłuchać odtwarzane nagranie w okolicy wybranej pozycji, nieznacznie ją przesuując (nawet o milisekundy).

Aby skorzystać z funkcji Nudge, dotknij przycisku  lub , aby ją włączyć.

 : odtwarzanie w pętli zakresu rozpoczynającego się 500 milisekund przed bieżącą pozycją pozycji odtwarzania i kończącego się w bieżącej pozycji odtwarzania.

 : odtwarzanie w pętli zakresu rozpoczynającego się w bieżącej pozycji odtwarzania i kończącego do 500 milisekund później.

Aby ustawić pozycję odtwarzania podczas korzystania z funkcji Nudge, dotknij przycisku [◀◀]/[▶▶] na wyświetlaczu, użyj pokrętki Data lub naciśnij przyciski [DEC]/[INC].

Aby wyłączyć funkcję Nudge, dotknij przycisku  lub , aby obie te opcje były wyłączone.

Ponowne nagrywanie wielościeżkowego pliku audio

Utworzone przez siebie dane wielościeżkowego audio można ponownie nagrać na poniższe trzy sposoby.

- **Normal:** zastępowanie całości danych lub nagrywanie nakładkowe na nichpatrz poniżej
- **Punch In/Out (*):** zastępowanie wybranego zakresu danych lub nagrywanie nakładkowe na nimpatrz [str. 104](#)
- **Bounce:** łączenie ścieżek Main i Subpatrz [str. 107](#)

* Nagrywanie z punktem wejścia/wyjścia ma trzy tryby w zależności od sposobu wyzwalania nagrywania: Manual Punch In/Out, Pedal Punch In/Out oraz Auto Punch In/Out.

UWAGA

Wielokrotne ponowne nagrywanie danych spowoduje pogorszenie jakości dźwięku.

NOTYFIKACJA

Dane są automatycznie zapisywane na wewnętrznej pamięci masowej User, ale warto wykonać ich kopię zapasową przed rozpoczęciem edycji. Najłatwiej to zrobić przez kopiowanie. Ponieważ kopiowanie wewnątrz folderu na pamięci masowej User nie jest możliwe, należy utworzyć nowy folder. Szczegółowe informacje o zarządzaniu plikami znajdują się w podręczniku użytkownika.

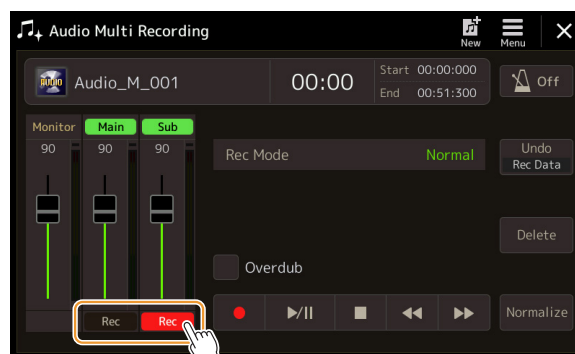
Nagrywanie w trybie Normal – zastępowanie całości danych lub nagrywanie nakładkowe na nich

Możesz zastąpić całość danych audio lub ścieżkę w trybie nagrywania Normal albo miksować dane audio z nagrany wcześniej w trybie nagrywania Normal z włączonym nakładkowaniem. Nagrywanie w trybie Normal z nakładkowaniem nie powoduje dodania nowych ścieżek, ale miksuje nowe nagranie z istniejącymi danymi. Po zatrzymaniu nagrywania zostaną skasowane wszystkie dane znajdujące się dalej od punktu, w którym zakończono nagrywanie.

UWAGA

Jeśli zamierzasz nagrać nakładkowo partię na istniejącą ścieżkę, najlepiej, by pierwsze nagranie było proste. Na przykład możesz nagrać tylko schemat rytmiczny (na przykład odtwarzając styl) lub prosty riff basowy, na który nałożysz kolejne partie.

- 1 Aby wybrać żądany plik, wykonaj kroki 1–3 w części „Wybieranie wielościeżkowego pliku audio (.aud)” na [str. 99](#).**
- 2 Wybierz żądaną ścieżkę do ponownego nagrania, dotykając znajdującego się przy niej przycisku [Rec].**



- 3 Wybierz tryb nagrywania.**

3-1 Ustaw parametr „Rec Mode” na tryb nagrywania „Normal”.

3-2 Zaznacz pole wyboru „Overdub”, aby włączyć nakładkowanie, lub usuń zaznaczenie, aby je wyłączyć.

- **Wyłączone:** całość danych na ścieżce zostanie zastąpiona.
- **Włączone:** nowe nagranie będzie miksowane z istniejącymi danymi ścieżki.

4 Przećwicz partię, sprawdzając i regulując ustawienia głośności nagrywania.

■ Gdy metoda „Overdub” jest wyłączona:

Przećwicz partię, sprawdzając i regulując głośność nagrywania za pomocą wskaźnika/suwaka „Monitor”.

■ Gdy metoda „Overdub” jest włączona:

Odtwórz nagraną ścieżkę i podczas jej odtwarzania przećwicz partię, którą chcesz nagrać nakładkowo. Wyreguluj głośności odtwarzania ścieżek Main i Sub (str. 100) oraz wyreguluj głośność nagrywania za pomocą wskaźnika/suwaka „Monitor”. Ustawiona w tym miejscu regulacja balansu głośności wpływa na nagrywanie.

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

6 Dotknij przycisku [▶/II] (Play/Pause), aby rozpocząć nagrywanie.

Graj na klawiaturze (lub śpiewaj itd.) i nagraj wykonanie.

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

Po zatrzymaniu nagrywania zostaną skasowane wszystkie dane znajdujące się dalej od punktu zatrzymania ścieżki — nawet wtedy, gdy włączone jest nakładkowanie.

8 Aby odsłuchać swoje nowe nagranie, dotknij przycisku [▶/II] (Play/Pause).

Jeśli się pomylisz lub masz zastrzeżenia do wykonania, możesz w tej chwili cofnąć nagrywanie w trybie Normal. Aby to zrobić, dotknij przycisku [■] (Stop), aby zatrzymać odtwarzanie, a następnie dotknij przycisku [Undo] (Cofnij).

UWAGA

Przed rozpoczęciem ćwiczenia partii i wyregulowaniem głośności wprowadź wszystkie niezbędne ustawienia, takie jak wybór brzmienia itp. Jeśli chcesz zarejestrować partię brzmienia graną na klawiaturze instrumentu, wybierz żądane brzmienie. Jeśli chcesz nagrywać śpiew lub zewnętrzny instrument, podłącz mikrofon albo instrument i wprowadź odpowiednie ustawienia.

UWAGA

Odtwarzany dźwięk z innej ścieżki (nie wybranej jako miejsce docelowe nagrywania) nie jest nagrywany na wybraną ścieżkę.

UWAGA

Funkcja multinagrywania audio automatycznie nieznacznie obniża poziom głośności poprzedniej ścieżki, aby go dostosować do nowego nagrania. Ma to na celu zminimalizowanie ewentualnych zniekształceń. Do zwiększenia głośności ogólnego brzmienia można użyć efektu normowania. Aby uzyskać więcej informacji, patrz str. 99.

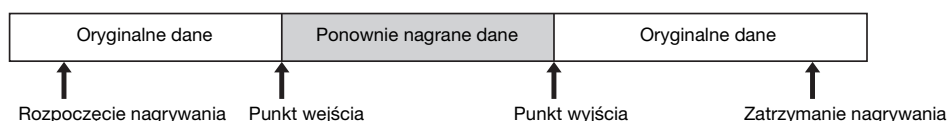
Nagrywanie w trybie Punch In/Out – zastępowanie wybranego zakresu danych lub nagrywanie nakładkowe na nim

Z tej metody można korzystać wyłącznie przy nagrywaniu na istniejącym nagraniu. Umożliwia ona ponowne nagrywanie na konkretnych partiach już nagranych materiału. Można zastąpić oryginalną partię nowym nagraniem przy użyciu nagrywania z punktem wejścia/wyjścia albo zachować oryginalne nagranie i je zmiksować z nowym przy użyciu nagrywania z punktem wejścia/wyjścia z włączonym nakładkowaniem. Pozwala to poprawić błąd w zarejestrowanym nagraniu albo nagrać nakładkowo nowe partie na oryginalne nagranie.

Warto pamiętać, że ponowne nagrywanie nie dotyczy fragmentów znajdujących się przed punktem wejścia oraz za punktem wyjścia oraz że fragmenty te pozostają jako oryginalne dane — są one jednak normalnie odtwarzane, aby można było łatwiej się zorientować, kiedy rozpoczyna się i kończy nagrywanie.

UWAGA

Przy ponownym nagrywaniu pliku metodą punktu wejścia/wyjścia zalecamy ponowne nagrywanie tylko jednego zakresu w danej chwili. Jest to spowodowane tym, że funkcja cofania/ponawiania obejmuje tylko jeden, bezpośrednio wcześniej zarejestrowany zakres nagrania.



1 Aby wybrać żądany plik, wykonaj kroki 1–3 w części „Wybieranie wielościeżkowego pliku audio (.aud)” na [str. 99](#).

2 Wybierz żądaną ścieżkę do ponownego nagrania, dotykając znajdującego się przy niej przycisku [Rec].

3 Wybierz tryb nagrywania.

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

Wybierz żądany tryb punktu wejścia/wyjścia, w zależności od tego, jak chcesz wyzwolić nagrywanie.

- **Manual Punch In/Out:** umożliwia samodzielne wykonywanie nagrywania z punktem wejścia/wyjścia przez użycie wyświetlacza.
- **Pedal Punch In/Out:** umożliwia samodzielne wykonywanie nagrywania z punktem wejścia/wyjścia przy użyciu przełącznika nożnego podłączonego do gniazda ASSIGNABLE FOOT PEDAL 2.
- **Auto Punch In/Out:** umożliwia zautomatyzowanie nagrywania z punktem wejścia/wyjścia przez wcześniejsze określenie zakresu nagrywania (patrz poniżej).

3-2 Zaznacz pole wyboru „Overdub”, aby włączyć nakładkowanie, lub usuń zaznaczenie, aby je wyłączyć.

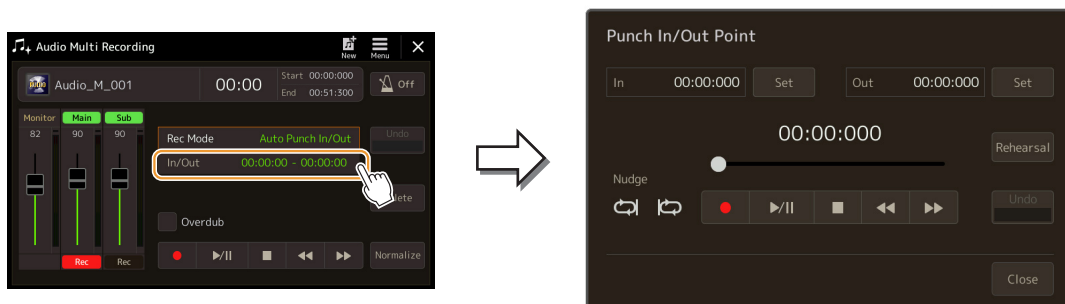
- **Wyłączone:** określony zakres danych na ścieżce zostanie zastąpiony.
- **Włączone:** nowe nagranie zostanie zmiksowane z istniejącymi danymi w określonym zakresie na ścieżce.

 NASTĘPNA STRONA

Określanie zakresu nagrywania z automatycznym punktem wejścia/wyjścia

W przypadku wybrania w opcji „Rec Mode” trybu nagrywania „Auto Punch In/Out” określ zakres nagrywania i przećwicz nagrywaną partię, korzystając z funkcji ćwiczenia.

- 1 Dotknij obszaru „In/Out” na wyświetlaczu, aby wyświetlić okno operacji.



- 2 Określ punkt wejścia i punkt wyjścia.

UWAGA

Najmniejszy możliwy zakres nagrywania z automatycznym punktem wejścia/wyjścia trwa 100 milisekund.

- 2-1** Dostosuj pozycję odtwarzania, aby wskazać żądany punkt wejścia.

Aby dostosować pozycję odtwarzania, dotknij przycisku [▶/⏸]/[■]/[◀◀]/[▶▶] na wyświetlaczu, użyj pokrętki Data lub naciśnij przyciski [DEC]/[INC].

Aby zmienić punkt podczas odsłuchu odtwarzanego nagrania, skorzystaj z funkcji Nudge w ten sam sposób, jak przy ustawianiu punktu początkowego/końcowego. Aby uzyskać więcej informacji, patrz część „Korzystanie z funkcji Nudge” (str. 101).

- 2-2** Dotknij przycisku [Set] przy polu „In”, aby ustawić punkt wejścia.

- 2-3** Dostosuj pozycję odtwarzania, aby wskazać żądany punkt wyjścia.

Wykonaj czynności opisane w kroku 2-1.

- 2-4** Dotknij polecenia [Set] (Ustaw) odpowiadającego opcji „Out” (Wyjście), aby określić punkt końcowy.

Wskazane punkty wejścia/wyjścia są natychmiast zapisywane w pliku.

- 3 Skorzystaj z funkcji Rehearsal, aby przećwicz partię do nagrania.

- 3-1** Dotknij przycisku [Rehearsal], aby włączyć funkcję ćwiczenia.

- 3-2** Dotknij przycisku [●] (Rec), a następnie przycisku [▶/⏸] (Play/Pause) na wyświetlaczu.

Wielokrotkowe audio będzie odtwarzane wielokrotnie, rozpoczynając się cztery sekundy przed punktem wejścia i kończąc cztery sekundy po punkcie wyjścia. Zagraj na klawiaturze lub zaśpiewaj partię do przećwiczenia.

Gdy włączona jest funkcja ćwiczenia, nagrywanie nie jest w faktycznie wykonywane.

- 3-3** Dotknij przycisku [■] (Stop), aby zakończyć działanie funkcji Rehearsal.

UWAGA

Wielokrotne odtwarzanie podczas działania funkcji ćwiczenia zatrzymuje się po 99 powtórzeniach.

- 4 Dotknij przycisku [Close], aby powrócić do okna Audio Multi-Recording.

UWAGA

Jeśli nie korzysta się z funkcji ćwiczenia, w oknie Punch In/Out Point można również faktycznie wykonać nagrywanie z automatycznym punktem wejścia/wyjścia.

4 Nagraj konkretną partię ścieżki, korzystając z jednej z metod wybranych w kroku 3.

■ Manual Punch In/Out:

- 4-1** Dotknij przycisku [●] (Rec), aby uruchomić tryb nagrywania.
- 4-2** Dotknij przycisku [▶/II] (Play/Pause), aby rozpocząć odtwarzanie w trybie nagrywania.
- 4-3** Dotknij ponownie przycisku [●], aby rozpocząć rzeczywiste nagrywanie (punkt wejścia).
- 4-4** Po zakończeniu wykonywania partii dotknij przycisku [▶/II] (Play/Pause), aby zatrzymać nagrywanie (punkt wyjścia).
Odtwarzanie zostanie wstrzymane, a rzeczywiste nagrywanie jednego zakresu zostanie zakończone.
- 4-5** Dotknij przycisku [■] (Stop) na wyświetlaczu, aby zamknąć tryb nagrywania.

■ Pedal Punch In/Out:

Punktem wejścia będzie moment, w którym naciśniesz przełącznik nożny (podłączony do gniazda ASSIGNABLE FOOT PEDAL 2), a punktem wyjścia — moment, gdy go zwolnisz.

- 4-1** Dotknij przycisku [●] (Rec), aby uruchomić tryb nagrywania.
- 4-2** Dotknij przycisku [▶/II] (Play/Pause), aby rozpocząć odtwarzanie w trybie nagrywania.
- 4-3** Naciśnij i przytrzymaj przełącznik nożny, aby rozpocząć rzeczywiste nagrywanie (punkt wejścia).
- 4-4** Po zakończeniu wykonywania partii zwolnij przełącznik nożny, aby zatrzymać nagrywanie (punkt wyjścia).
Odtwarzanie zostanie wstrzymane, a rzeczywiste nagrywanie jednego zakresu zostanie zakończone.
- 4-5** Dotknij przycisku [■] (Stop) na wyświetlaczu, aby zamknąć tryb nagrywania.

■ Auto Punch In/Out:

- 4-1** Dotknij przycisku [●] (Rec), aby uruchomić tryb nagrywania.
- 4-2** Dotknij przycisku [▶/II] (Play/Pause), aby rozpocząć odtwarzanie w trybie nagrywania.
Odtwarzanie rozpocznie się cztery sekundy przed punktem wejścia, a rzeczywiste nagrywanie automatycznie rozpoczyna się i kończy w określonych punktach wejścia/wyjścia. Odtwarzanie automatycznie się zatrzymuje cztery sekundy po punkcie wyjścia.

5 Aby odsłuchać swoje nowe nagranie, dotknij przycisku [▶/II] (Play/Pause).

Jeśli się pomylił lub masz zastrzeżenia do wykonania, możesz dotknąć przycisku Undo na wyświetlaczu, aby cofnąć operację ustawienia punktu wejścia/wyjścia.

UWAGA

Odtwarzany dźwięk z innej ścieżki (nie wybranej jako miejsce docelowe nagrywania) nie jest nagrywany na wybraną ścieżkę.

UWAGA

Zalecamy ponowne nagrywanie tylko jednego zakresu w danej chwili. Jest to spowodowane tym, że funkcja cofania/ponawiania obejmuje tylko jeden, bezpośrednio wcześniej zarejestrowany zakres nagrania.

Nagrywanie w trybie Bounce – łączenie ścieżek Main i Sub do jednej ścieżki Main

Nagrywanie w trybie Bounce umożliwia zmiksowanie wszystkich danych ze ścieżek Main i Sub do jednej ścieżki Main. Ta metoda pozwala na opróżnienie ścieżek Sub w celu jej udostępnienia do nagrywania innej partii na ścieżce Sub w trybie nagrywania Normal.

1 Aby wybrać żądany plik, wykonaj kroki 1–3 w części „Wybieranie wielościeżkowego pliku audio (.aud)” na str. 99.

2 Ustaw parametr „Rec Mode” na tryb nagrywania „Bounce”.



Ustawienie w opcji „Rec Mode” trybu nagrywania „Bounce” powoduje automatyczną zmianę wybranej ścieżki na Main.

3 Odtwórz audio, sprawdzając głośność i regulując ustawienia głośności nagrywania.

Odtwórz nagrane ścieżki i wyreguluj głośności odtwarzania ścieżek Main i Sub (str. 100), a następnie wyreguluj głośność nagrywania za pomocą wskaźnika/suwaka „Monitor”. Ustawiona w tym miejscu regulacja balansu głośności wpływa na nagrywanie.

4 Dotknij przycisku [●] (Rec), a następnie [Yes], aby kontynuować.

Jeśli nie chcesz usuwać nagranych danych ścieżki Sub, dotknij przycisku [No] zamiast przycisku [Yes], wykonując czynności opisane w powyższym punkcie.

5 Dotknij przycisku [▶/II] (Play/Pause), aby rozpocząć nagrywanie w trybie Bounce.

Wszystkie dane ze ścieżek Main i Sub zostaną zmiksowane i nagrane na ścieżce Main. Gdy zakończy się odtwarzanie ścieżek Main i Sub, nagrywanie w trybie Bounce automatycznie się zatrzymuje.



Jeśli podczas nagrywania w trybie Bounce będziesz śpiewać lub grać na klawiaturze, wykonanie także jest nagrywane na ścieżce Main.

6 Aby odsłuchać swoje nowe nagranie, dotknij przycisku [▶/II] (Play/Pause).

Ścieżka Sub jest teraz pusta, umożliwiając nagrywanie na niej innej partii w trybie nagrywania Normal.

Jeśli w kroku 4 nie usunięto nagranych danych ścieżki Sub, zostaną one nagrane zarówno na ścieżce Main, jak i Sub. Aby uniknąć podwójnego odtwarzania danych, wycisz odtwarzania ścieżki Sub, dotykając przycisku [Sub] na wyświetlaczu.

Spis treści

Wyłączanie przywoływania ustawień określonych parametrów (ustawienie Registration Freeze)	108
Wywoływanie numerów pamięci rejestracyjnej w sekwencji (funkcja Registration Sequence)	109
Szukanie pliku banku pamięci rejestracyjnej	111
• Dodawanie tagów do banku pamięci rejestracyjnej w celu wyszukiwania	112

Wyłączanie przywoływania ustawień określonych parametrów (ustawienie Registration Freeze)

Funkcja pamięci rejestracyjnej umożliwia przywołanie wszystkich ustawień panelu użytkownika przez naciśnięcie jednego przycisku. Aby zachować niektóre parametry nawet w przypadku zmiany ustawień zapisanych w pamięci rejestracyjnej, warto skorzystać z funkcji Freeze. Na przykład wtedy, gdy chce się zmienić ustawienia brzmień, zachowując taki sam styl. W takich przypadkach jest pomocna funkcja Freeze. Dzięki niej jest możliwe „zablokowanie” określonych elementów w przypadku przywoływania innych konfiguracji z pamięci rejestracyjnej. Okno operacyjne można otworzyć, wybierając kolejno opcje [MENU] → [Regist Freeze].



1 Zaznacz element lub grupę do „zablokowania.”

Więcej informacji o parametrach z grupy Freeze można znaleźć w zeszycie Data List, tabeli danych (w tabeli parametrów „Parameter Chart”) w witrynie internetowej.

2 Ustaw funkcję Registration Freeze na „On”.

UWAGA

Funkcję Registration Freeze można również włączyć/wyłączyć za pomocą przycisku [FREEZE].

Wywoływanie numerów pamięci rejestracyjnej w sekwencji (funkcja Registration Sequence)

Instrument pozwala szybko zmienić ustawienie panelu podczas występuj 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.

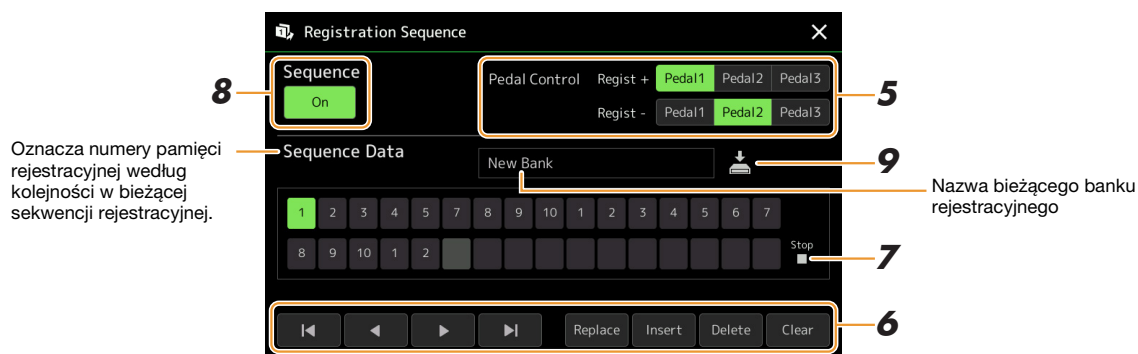
1 Aby przełączać numery pamięci rejestracyjnej za pomocą pedałów, podłącz je do odpowiednich gniazd ASSIGNABLE FOOT PEDAL.

Odpowiednie instrukcje można znaleźć w Podręczniku użytkownika.

2 Naciśnij jednocześnie przyciski REGIST BANK [+] i [-], aby otworzyć okno wyboru banku rejestracyjnego.

3 Wybierz bank pamięci rejestracyjnej, aby utworzyć sekwencję.

4 Przywołaj ekran Registration Sequence ([MENU] → [Regist Sequence]).



Oznacza numery pamięci rejestracyjnej według kolejności w bieżącej sekwencji rejestracyjnej.

Nazwa bieżącego banku rejestracyjnego

5 Jeśli zamierzasz używać pedału do przełączania numerów pamięci rejestracyjnej, w tym miejscu możesz określić, jak będzie używany pedał.

Pedał przypisany do „Regist +” będzie używany do posuwania sekwencji do przodu. Pedał przypisany do „Regist -” będzie używany do cofania sekwencji.

Jeśli chcesz używać przycisku ASSIGNABLE do przełączania numerów pamięci rejestracyjnej, przypisz „Registration Memory +” lub „Registration Memory -” w wywołanym ekranie ([MENU] → [Assignable] (strona 133)).

UWAGA

Do pedału można przypisać także inne funkcje, takie jak funkcje kontrolera głosu (strona 157), punkt wejścia/wyjścia utworu (strona 79) oraz funkcje w oknie przycisków konfigurowalnych (strona 133). Jeśli przypiszesz wiele funkcji do pedału, obowiązuje następująca kolejność: Funkcje kontrolera głosu → Punkt wejścia/wyjścia utworu → Sekwencja rejestracyjna → funkcja ustawiana w oknie przycisków konfigurowalnych.

6 Zaprogramuj kolejność sekwencji wywoływania numerów pamięci rejestracyjnej.

Naciśnij po prostu na panelu przycisk odpowiedniego numeru pamięci rejestracyjnej, a następnie wybierz [Insert], aby wstawić wybrany numer.

◀, ◀, ▶, ▶	Przesuwa kursor. UWAGA Jeśli chcesz przesunąć kursor bezpośrednio do już wprowadzonego numeru, dotknij odpowiedniego numeru.
Replace	Zastępuje numer lokalizacji kursora aktualnie wybranym numerem pamięci rejestracyjnej.

Insert	Pokazuje numery komórek — pamięci rejestracyjnej przed kursorem.
Delete	Usuwa numer na pozycji kursora.
Clear	Usuwa z sekwencji wszystkie numery.

7 Wybierz działanie po zakończeniu sekwencji rejestracyjnej.

- **Stop:** Naciśnięcie przycisku ASSIGNABLE lub pedału „do przodu” nie daje żadnego efektu. Sekwencja jest zatrzymana.
- **Top:** Rozpoczęcie sekwencji od początku.
- **Next:** Sekwencja automatycznie przenosi się na początek następnego banku pamięci rejestracyjnej w tym samym folderze w oknie wyboru banku rejestracyjnego.

8 Ustaw funkcję Registration Sequence na „On”.

Zaprogramowana tutaj Sekwencja rejestracyjna jest widoczna w obszarze banku pamięci rejestracyjnej w oknie Home. Naciśnij przycisk ASSIGNABLE lub pedał, aby sprawdzić, czy numer pamięci rejestracyjnej jest wyświetlany w zaprogramowany sposób czy nie.

9 Dotknij ikony (Zapisz), aby otworzyć okno File Selection, a następnie zapisz program sekwencji jako pliku banku pamięci rejestracyjnej.

NOTYFIKACJA

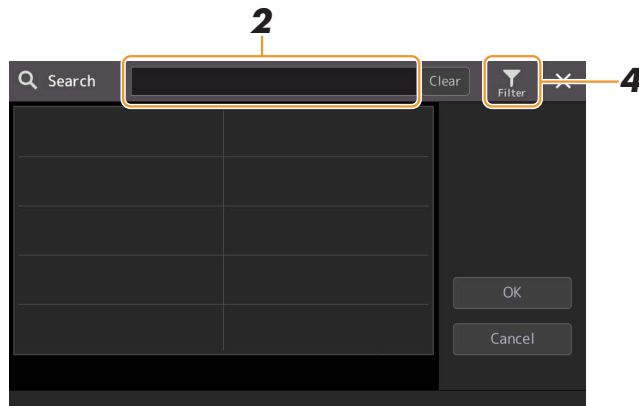
Ustawienia w oknie sekwencji rejestracyjnej zostaną utracone, jeśli wybierzesz inny bank rejestracyjny bez wykonania operacji zapisu.

Szukanie pliku banku pamięci rejestracyjnej

Można szybko znaleźć pliki banku pamięci rejestracyjnej za pomocą funkcji Search.

1 Otwórz okno operacji, dotykając ikony wyszukiwania  (Wyszukiwanie) w oknie wyboru banku rejestracyjnego.


2 Dotknij pola wyszukiwania, aby wyświetlić okno wprowadzania znaków.



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


Aby wprowadzić wiele słów, rozdzielaj poszczególne wyrazy spacjami.

Po zakończeniu wyszukiwania pojawia się lista wyników. Jeśli chcesz wyczyścić wyniki, dotknij [Clear].

4 Jeśli chcesz zawęzić zakres wyszukiwania, dotknij ikony filtra  (Filter) i wpisz opcje wyszukiwania w polu.

- **Tag:** Wpisz tagi ([strona 112](#)) w polu, lub wybierz tagi z listy, dotykając [Existing Tag List]. Aby wprowadzić w polu wiele tagów, rozdzielaj poszczególne tagi spacjami.
- **Song:** Wpisz nazwę utworu.
- **Styl:** Wpisz nazwę stylu.
- **Style Tempo:** Wpisz zakres tempa.

Aby wyczyścić zapytania, dotknij [Clear]. Aby wyczyścić wszystko, dotknij [All Clear].


Ponowne dotknięcie ikony filtra  (Filter) powoduje powrót do wyników wyszukiwania.

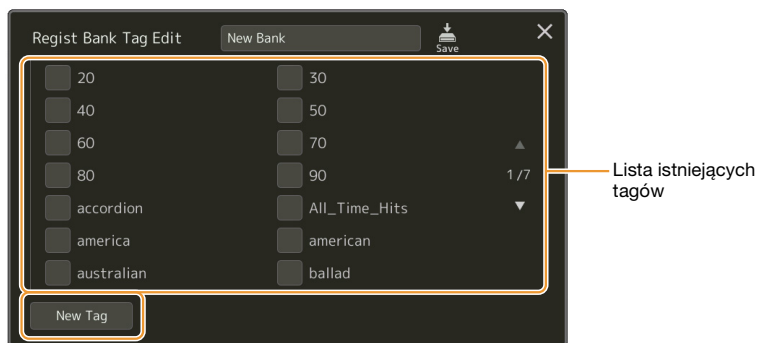
5 Wybierz plik banku pamięci rejestracyjnej z listy wyników wyszukiwania.

Dotknięcie [OK] zamyka widok wyników i wywołuje wybrany bank z listy wyników. Dotknięcie [Cancel] zamyka widok wyników i powoduje powrót do poprzednio wybranego banku.

Dodawanie tagów do banku pamięci rejestracyjnej w celu wyszukiwania

Tagi banków pamięci rejestracyjnej pomagają szybko znajdować odpowiednie pliki.

- 1** Wybierz odpowiedni plik banku pamięci rejestracyjnej, do którego chcesz dodać tagi.
- 2** Na ekranie Registration Bank Selection wybierz  (Menu), a następnie [Regist Bank Tag Edit], aby otworzyć okno operacji.
- 3** Dotknij [New Tag], aby wpisać odpowiedni tekst w oknie Character Entry.



Jeśli masz już dodane tagi w innym pliku banku pamięci rejestracyjnej, są one widoczne na tej liście i można je wybrać za pomocą znaczników. Wyświetlenie listy może chwilę potrwać.

- 4** Dotknij  (Zapisz), aby zarejestrować informacje o tagu w pliku banku pamięci rejestracyjnej.

Spis treści

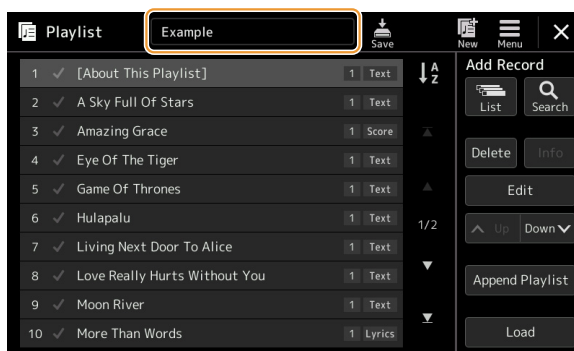
 Importowanie nagrań Music Finder do listy odtwarzania113

Importowanie nagrań Music Finder do listy odtwarzania

Po zaimportowaniu nagrań Music Finder używanych na poprzednich instrumentach Yamaha (np. z serii Tyros) możesz korzystać z nagrań na liście odtwarzania instrumentu Genos, tak samo jak funkcji Music Finder na innych instrumentach.

Szczegółowe informacje na temat korzystania z funkcji Music Finder znajdują się w podręczniku użytkownika instrumentu Yamaha zawierającego nagrania Music Finder.

- 1 Podłącz napęd flash USB zawierający plik bazy Music Finder (***.mfd) do złącza [USB TO DEVICE] w instrumencie Genos.**
- 2 W oknie listy odtwarzania dotknij nazwy pliku listy odtwarzania, aby wyświetlić okno wyboru pliku listy odtwarzania.**



- 3 Wybierz odpowiedni plik bazy Music Finder, aby wyświetlić komunikat potwierdzający.**
- 4 Dotknij opcji [Yes], aby rozpocząć importowanie.**

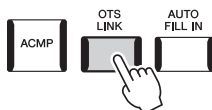
Zaimportowane nagrania bazy Music Finder zostaną przekonwertowane na pliki banku pamięci rejestracyjnej i zapisane w folderze (z taką samą nazwą co zaimportowany plik) w pamięci masowej User instrumentu.

Jednocześnie w napędzie USB flash zostanie utworzona lista odtwarzania przekonwertowanych plików banku pamięci rejestracyjnej (o takiej samej nazwie co zaimportowany plik). Ustawienia bazy Music Finder są przypisane do numeru pamięci rejestracyjnej [1] dla każdego banku.

NOTYFIKACJA

Jeśli istnieje już folder o tej samej nazwie co plik bazy Music Finder, plik banku pamięci rejestracyjnej o tej samej nazwie w tym folderze zostanie zastąpiony zaimportowanymi danymi. Aby uniknąć zastąpienia ważnych danych, zmień nazwę folderu lub pliku bazy Music Finder.

- 5** Włącz przycisk [OTS LINK], aby umożliwić używanie zaimportowanych nagrań w taki sam sposób, jak w przypadku oryginalnej funkcji Music Finder.



- 6** Dotknij nazwy nagrania w oknie listy odtwarza i wczytaj ustawienia zapisane w danych funkcji Music Finder.

Wyszukiwanie nagrań

Ze względu na to, że dane funkcji Music Finder są zapisane w pamięci rejestracyjnej, możesz wyszukiwać nagrania w oknie wyboru banku rejestracyjnego. Słowo kluczowe i gatunek w funkcji Music Finder są zapisywane jako tagi.

Spis treści

Wprowadzanie i zapisywanie ustawień mikrofonu (Mic Setting)	115
• Zapisywanie/przywołanie ustawień mikrofonu	117
Edycja typu harmonii wokalne	118
Edycja parametrów typów efektu Synth Vocoder (Vocal Harmony).....	122

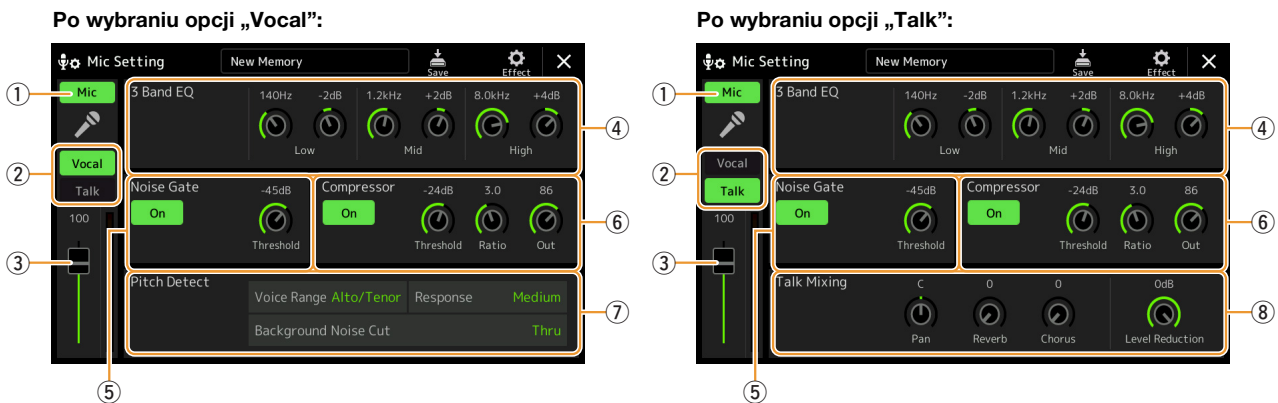
Wprowadzanie i zapisywanie ustawień mikrofonu (Mic Setting)

Ta opcja umożliwia ustawienie parametrów różnych efektów dodawanych do sygnału z mikrofonu. Można ustawić zarówno opcje wokalu, jak i mowy — „Vocal” do śpiewania i „Talk” na przykład do nagrywania zapowiedzi między utworami.




Okno operacyjne można otworzyć, wybierając kolejno opcje [MENU] → [Mic Setting].

UWAGA

Te ustawienia pozwalają dostosować korektor brzmienia, bramkę szumów i kompresor, gdy wybrana jest opcja „Vocal”. Aby dostosować ustawienia panoramy i pogłosu/ chóru podczas śpiewania, skorzystaj z ustawień miksera (strona 129).



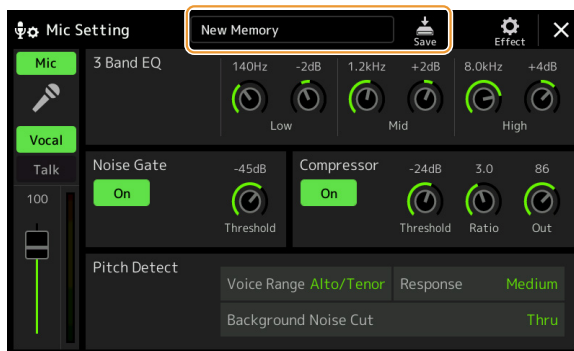
①	Microphone On/Off	Służy do włączania i wyłączenia mikrofonu. Po wybraniu opcji „On” dźwięk z mikrofonu będzie przekazywany do instrumentu. UWAGA To ustawienie odpowiada opcji w oknie Vocal Harmony (strona 118).
②	Przełącznik Vocal/Talk	Gdy śpiewasz do mikrofonu, ustaw przełącznik w pozycji „Vocal”. Jeśli mówisz lub chcesz zrobić zapowiedź między utworami, ustaw przełącznik w pozycji „Talk”. Przełącznik umożliwia błyskawiczną zmianę ustawienia mikrofonu w zależności od sytuacji. Ustawienie przełącznika w pozycji „Talk” daje taki sam efekt jak naciśnięcie przycisku [TALK] na panelu.
③	Regulacja poziomu głośności	Reguluje poziom głośności dźwięku z mikrofonu. Głośność dźwięku z mikrofonu jest widoczna po prawej stronie. UWAGA To ustawienie odpowiada opcji w oknie Vocal Harmony (strona 118).


④	3 Band EQ	Korektor (EQ, equalizer) jest procesorem rozdzielającym widmo częstotliwości na różnorodne pasma, które następnie mogą być dowolnie wzmacnione lub zredukowane, co pozwala dostosować całkowitą odpowiedź częstotliwościową stosownie do potrzeb. Instrument jest wyposażony w wysokiej jakości funkcję cyfrowego korektora trzypasmowego (LOW — pasmo niskie, MID — średnie i HIGH — wysokie) dla dźwięku z mikrofonu. Dla każdego z trzech pasm można ustawić częstotliwość środkową (Hz) i poziom (dB) za pomocą odpowiednich pokręteł na wyświetlaczu.								
⑤	Noise Gate	<p>Ten efekt wycisza sygnał z mikrofonu, jeśli jego poziom zejdzie poniżej określonej wartości. Umożliwia to skuteczne wyeliminowanie obcych dźwięków, jednocześnie pozwalając na wydostanie się pożądanego sygnału (wokalu itp.).</p> <table border="1" data-bbox="408 416 1457 539"> <tr> <td data-bbox="408 416 549 465">On/Off</td> <td data-bbox="549 416 1457 465">Włącza i wyłącza bramkę szumów.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="408 465 549 539">Threshold</td> <td data-bbox="549 465 1457 539">Pozwala na regulowanie poziomu sygnału wejściowego, od którego sygnał ten będzie przepuszczany przez funkcję Noise Gate.</td> </tr> </table>	On/Off	Włącza i wyłącza bramkę szumów.	Threshold	Pozwala na regulowanie poziomu sygnału wejściowego, od którego sygnał ten będzie przepuszczany przez funkcję Noise Gate.				
On/Off	Włącza i wyłącza bramkę szumów.									
Threshold	Pozwala na regulowanie poziomu sygnału wejściowego, od którego sygnał ten będzie przepuszczany przez funkcję Noise Gate.									
⑥	Compressor	<p>Kompresor utrzymuje maksymalny poziom wyjściowy sygnału z mikrofonu poniżej określonej wartości. Efekt ten jest szczególnie użyteczny do wygładzania wokali, które mają silnie zróżnicowaną dynamikę. Dokonywana jest efektywna „kompresja” sygnału, dzięki której partie ciche zostają wzmacnione, a partie głośnie — wyciszone.</p> <table border="1" data-bbox="408 674 1457 925"> <tr> <td data-bbox="408 674 549 723">On/Off</td> <td data-bbox="549 674 1457 723">Włącza i wyłącza kompresor.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="408 723 549 797">Threshold</td> <td data-bbox="549 723 1457 797">Pozwala na regulowanie poziomu sygnału wchodzącego, od którego aktywować się będzie funkcja kompresora.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="408 797 549 873">Ratio</td> <td data-bbox="549 797 1457 873">Pozwala regulować współczynnik kompresji. Wyższy współczynnik oznacza większą kompresję dźwięku z ograniczonym zakresem dynamiki.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="408 873 549 925">Out</td> <td data-bbox="549 873 1457 925">Określa wyjściowy poziom sygnału po kompresji.</td> </tr> </table>	On/Off	Włącza i wyłącza kompresor.	Threshold	Pozwala na regulowanie poziomu sygnału wchodzącego, od którego aktywować się będzie funkcja kompresora.	Ratio	Pozwala regulować współczynnik kompresji. Wyższy współczynnik oznacza większą kompresję dźwięku z ograniczonym zakresem dynamiki.	Out	Określa wyjściowy poziom sygnału po kompresji.
On/Off	Włącza i wyłącza kompresor.									
Threshold	Pozwala na regulowanie poziomu sygnału wchodzącego, od którego aktywować się będzie funkcja kompresora.									
Ratio	Pozwala regulować współczynnik kompresji. Wyższy współczynnik oznacza większą kompresję dźwięku z ograniczonym zakresem dynamiki.									
Out	Określa wyjściowy poziom sygnału po kompresji.									
⑦	Pitch Detect (tylko po wybraniu opcji „Vocal”)	<p>Umożliwia wybranie sposobu wykrywania tonacji dźwięku z mikrofonu.</p> <table border="1" data-bbox="408 976 1457 1588"> <tr> <td data-bbox="408 976 549 1252">Voice Range</td> <td data-bbox="549 976 1457 1252"> <p>Ustaw ten parametr, aby uzyskać najbardziej naturalną harmonię wokalną, zależnie od brzmienia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bass: Pozwala wzmacnić niższe brzmienia. To ustawienie jest odpowiednie dla warczenia i krzyku. • Alto/Tenor: Pozwala wzmacnić średnie brzmienia. • Soprano: Pozwala wzmacnić wyższe brzmienia. To ustawienie jest także odpowiednie do śpiewania przy mikrofonie. • All Range: Wzmacnia głos wokalistów o szerokiej skali, od basu do sopranu. </td> </tr> <tr> <td data-bbox="408 1252 549 1485">Response</td> <td data-bbox="549 1252 1457 1485"> <p>Umożliwia dostosowanie szybkości odpowiedzi efektu harmonii wokalnej lub ustawienie, jak szybko harmonie mają być generowane w odpowiedzi na wokal/głos.</p> <p> UWAGA</p> <p>Parametr ten będzie działał, gdy jedna lub obie opcje „Lead Pitch Detect Speed” i „Harm Pitch Detect Speed” harmonii wokalnej (strona 121) są ustawione jako „Mic Setting”. W pozostałych ustawieniach obowiązuje konfiguracja odpowiedzi wykrywania wysokości dźwięku harmonii wokalnej.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="408 1485 549 1588">Background Noise Cut</td> <td data-bbox="549 1485 1457 1588">Ta opcja umożliwia filtrowanie szumów zakłócających działanie wykrywania wysokości dźwięku. Aby wyłączyć filtr szumów, wybierz ustawienie „Thru”.</td> </tr> </table>	Voice Range	<p>Ustaw ten parametr, aby uzyskać najbardziej naturalną harmonię wokalną, zależnie od brzmienia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bass: Pozwala wzmacnić niższe brzmienia. To ustawienie jest odpowiednie dla warczenia i krzyku. • Alto/Tenor: Pozwala wzmacnić średnie brzmienia. • Soprano: Pozwala wzmacnić wyższe brzmienia. To ustawienie jest także odpowiednie do śpiewania przy mikrofonie. • All Range: Wzmacnia głos wokalistów o szerokiej skali, od basu do sopranu. 	Response	<p>Umożliwia dostosowanie szybkości odpowiedzi efektu harmonii wokalnej lub ustawienie, jak szybko harmonie mają być generowane w odpowiedzi na wokal/głos.</p> <p> UWAGA</p> <p>Parametr ten będzie działał, gdy jedna lub obie opcje „Lead Pitch Detect Speed” i „Harm Pitch Detect Speed” harmonii wokalnej (strona 121) są ustawione jako „Mic Setting”. W pozostałych ustawieniach obowiązuje konfiguracja odpowiedzi wykrywania wysokości dźwięku harmonii wokalnej.</p>	Background Noise Cut	Ta opcja umożliwia filtrowanie szumów zakłócających działanie wykrywania wysokości dźwięku. Aby wyłączyć filtr szumów, wybierz ustawienie „Thru”.		
Voice Range	<p>Ustaw ten parametr, aby uzyskać najbardziej naturalną harmonię wokalną, zależnie od brzmienia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bass: Pozwala wzmacnić niższe brzmienia. To ustawienie jest odpowiednie dla warczenia i krzyku. • Alto/Tenor: Pozwala wzmacnić średnie brzmienia. • Soprano: Pozwala wzmacnić wyższe brzmienia. To ustawienie jest także odpowiednie do śpiewania przy mikrofonie. • All Range: Wzmacnia głos wokalistów o szerokiej skali, od basu do sopranu. 									
Response	<p>Umożliwia dostosowanie szybkości odpowiedzi efektu harmonii wokalnej lub ustawienie, jak szybko harmonie mają być generowane w odpowiedzi na wokal/głos.</p> <p> UWAGA</p> <p>Parametr ten będzie działał, gdy jedna lub obie opcje „Lead Pitch Detect Speed” i „Harm Pitch Detect Speed” harmonii wokalnej (strona 121) są ustawione jako „Mic Setting”. W pozostałych ustawieniach obowiązuje konfiguracja odpowiedzi wykrywania wysokości dźwięku harmonii wokalnej.</p>									
Background Noise Cut	Ta opcja umożliwia filtrowanie szumów zakłócających działanie wykrywania wysokości dźwięku. Aby wyłączyć filtr szumów, wybierz ustawienie „Thru”.									
⑧	Talk Mixing (tylko po wybraniu opcji „Talk”)	<p>Umożliwia konfiguracje ustawień mowy lub zapowiedzi między utworami.</p> <table border="1" data-bbox="408 1639 1457 1912"> <tr> <td data-bbox="408 1639 549 1688">Pan</td> <td data-bbox="549 1639 1457 1688">Określa pozycję stereo (pan) dźwięku z mikrofonu.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="408 1688 549 1738">Reverb</td> <td data-bbox="549 1688 1457 1738">Określa głębię efektu pogłosu stosowanego wobec dźwięku z mikrofonu.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="408 1738 549 1787">Chorus</td> <td data-bbox="549 1738 1457 1787">Określa głębię efektu Chorus stosowanego wobec dźwięku z mikrofonu.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="408 1787 549 1912">Level Reduction</td> <td data-bbox="549 1787 1457 1912">Określa stopień słumienia stosowany wobec ogólnego poziomu natężenia dźwięków instrumentu (z wyjątkiem dźwięku z mikrofonu), co umożliwia efektywne ustawienie i zachowanie równowagi między natężeniem głosu a ogólnym poziomem natężenia dźwięków instrumentu.</td> </tr> </table>	Pan	Określa pozycję stereo (pan) dźwięku z mikrofonu.	Reverb	Określa głębię efektu pogłosu stosowanego wobec dźwięku z mikrofonu.	Chorus	Określa głębię efektu Chorus stosowanego wobec dźwięku z mikrofonu.	Level Reduction	Określa stopień słumienia stosowany wobec ogólnego poziomu natężenia dźwięków instrumentu (z wyjątkiem dźwięku z mikrofonu), co umożliwia efektywne ustawienie i zachowanie równowagi między natężeniem głosu a ogólnym poziomem natężenia dźwięków instrumentu.
Pan	Określa pozycję stereo (pan) dźwięku z mikrofonu.									
Reverb	Określa głębię efektu pogłosu stosowanego wobec dźwięku z mikrofonu.									
Chorus	Określa głębię efektu Chorus stosowanego wobec dźwięku z mikrofonu.									
Level Reduction	Określa stopień słumienia stosowany wobec ogólnego poziomu natężenia dźwięków instrumentu (z wyjątkiem dźwięku z mikrofonu), co umożliwia efektywne ustawienie i zachowanie równowagi między natężeniem głosu a ogólnym poziomem natężenia dźwięków instrumentu.									


NOTYFIKACJA

Te ustawienia zostaną utracone, jeśli wyłączysz zasilanie instrumentu przed wykonaniem operacji zapisu.

Zapisywanie/przywołanie ustawień mikrofonu



Wszystkie ustawienia mikrofonu można zapisać w formie jednego pliku, dotykając opcji  (Zapisz) w oknie ustawień mikrofonu. W pamięci użytkownika tego instrumentu można zapisać do 10 plików. Aby ułatwić sobie ich późniejsze znajdowanie, przypisz każdemu z nich charakterystyczną nazwę.

Aby przywołać ustawienia mikrofonu, dotknij nazwy ustawień po lewej stronie opcji  (Zapisz), a następnie wybierz odpowiedni plik.

UWAGA

Aby zapisać ustawienia mikrofonu w napędzie flash USB, zapisz plik jako efekt użytkownika. Aby to zrobić, na ekranie widocznym po wybraniu opcji [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → strona 2/2 dotknij opcji [Save] przy efekcie użytkownika i wykonaj operację zapisu (strona 159).

Edycja typu harmonii wokalne

Edytując parametry wstępnie ustawionego typu harmonii wokalne, możesz stworzyć własny niepowtarzalny typ harmonii wokalne.

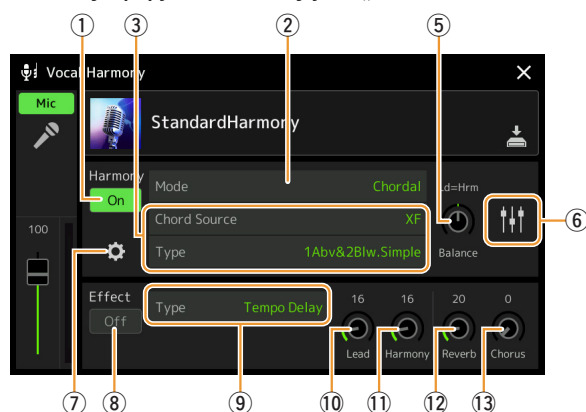
Okno operacyjne można otworzyć, wybierając kolejno opcje [MENU] → [Vocal Harmony].

- 1** Dotknij nazwy harmonii wokalne, aby wyświetlić okno **Vocal Harmony Selection**.
- 2** Dotknij opcji [Vocal Harmony], a następnie wybierz odpowiedni typ harmonii.
- 3** W zależności od typu wybranej harmonii wokalne edytuj odpowiednie ustawienia.

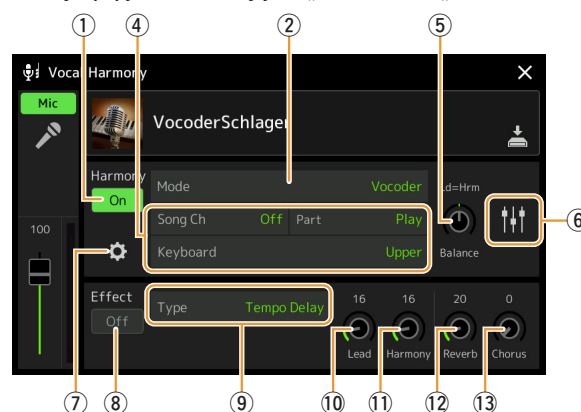
UWAGA

Sprawdź, czy mikrofon jest prawidłowo podłączony (zajrzyj do podręcznika użytkownika), a ustawienia odpowiednio skonfigurowane (zajrzyj do Podręcznika operacji zaawansowanych, strona 115), zanim ustawisz tutaj parametry harmonii wokalne.

Jeżeli tryb (2) jest ustawiony jako „Chordal”:






Jeżeli tryb (2) jest ustawiony jako „Vocoder” lub „Vocoder-Mono”:






Harmonia

Umożliwia edycję parametrów harmonii wokalne.

①	Harmony On/Off	Włączanie/wyłączanie harmonii wokalne. Pełni tę samą funkcję co przycisk [VOCAL HARMONY] na panelu.						
②	Mode	Mimo że po wybraniu typu harmonii wokalne zostaje włączony jeden z trzech następujących trybów, możesz zmienić tryb. <table border="1" data-bbox="478 1563 1447 1935"> <tbody> <tr> <td>Chordal</td> <td>Głosy harmonizujące są sterowane za pomocą następujących trzech typów akordów: akordy grane w strefie akordów instrumentu (z włączonym akompaniamentem — [ACMP]), akordy grane w strefie partii LEFT na klawiaturze (z wyłączonym przyciskiem [ACMP] i włączonym przyciskiem [LEFT]) oraz akordy zawarte w danych utworu służące do sterowania harmonią. (Funkcja niedostępna, jeśli utwór nie zawiera żadnych danych na temat akordów).</td> </tr> <tr> <td>Vocoder</td> <td>Dźwięk mikrofonu jest wytwarzany przez nuty grane na klawiaturze bądź przez nuty odtwarzanego utworu.</td> </tr> <tr> <td>Vocoder-Mono</td> <td>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).</td> </tr> </tbody> </table>	Chordal	Głosy harmonizujące są sterowane za pomocą następujących trzech typów akordów: akordy grane w strefie akordów instrumentu (z włączonym akompaniamentem — [ACMP]), akordy grane w strefie partii LEFT na klawiaturze (z wyłączonym przyciskiem [ACMP] i włączonym przyciskiem [LEFT]) oraz akordy zawarte w danych utworu służące do sterowania harmonią. (Funkcja niedostępna, jeśli utwór nie zawiera żadnych danych na temat akordów).	Vocoder	Dźwięk mikrofonu jest wytwarzany przez nuty grane na klawiaturze bądź przez 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).
Chordal	Głosy harmonizujące są sterowane za pomocą następujących trzech typów akordów: akordy grane w strefie akordów instrumentu (z włączonym akompaniamentem — [ACMP]), akordy grane w strefie partii LEFT na klawiaturze (z wyłączonym przyciskiem [ACMP] i włączonym przyciskiem [LEFT]) oraz akordy zawarte w danych utworu służące do sterowania harmonią. (Funkcja niedostępna, jeśli utwór nie zawiera żadnych danych na temat akordów).							
Vocoder	Dźwięk mikrofonu jest wytwarzany przez nuty grane na klawiaturze bądź przez 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 (Jeżeli tryb jest ustawiony jako „Chordal”)	
Chord Source	<p>Określa, które dane z utworu są używane do wykrywania akordów.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Off: Akordy nie są wykrywane za pomocą danych utworu. • XF: Będą używane dane akordów określone przez XF. • 1–16: Wykrywa akord na podstawie nut kanału MIDI określonego tutaj. <p> UWAGA</p> <p>Harmonia wokalna może nie działać prawidłowo bez względu na skonfigurowane tu ustawienia w zależności od danych utworu, ponieważ wybrany utwór może nie zawierać danych o akordach lub może zawierać za mało nut, aby wykrycie akordu było możliwe.</p>
Type	<p>Określa sposób, w jaki dźwięki harmonizujące są stosowane do dźwięków z mikrofonu poprzez wybranie jednego z typów akordu. Prawie wszystkie typy stosują dźwięki harmonizujące na podstawie akordu określonego przez partię lewej ręki, sekcję akordu instrumentu lub dane utworu z wyjątkiem dwóch poniższych typów.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ScaleDiatonic: Powoduje to utworzenie dźwięków harmonizujących na podstawie prymy i typu klawisza określonych w oknie przypisania harmonii (⑦), co oznacza, że dźwięki harmonizujące nie zależą od akordu, ale pasują do skali diatonicznej oznaczenia tonacji bieżącego utworu. • Parallel: Powoduje dodanie nuty do dźwięku prowadzącego (dźwięku mikrofonu) z interwałem wskazanym w ⑥, niezależnie od akordu. <p> UWAGA</p> <p>„Abv” na liście typu akordu oznacza, że dźwięki harmonizujące są generowane powyżej dźwięku prowadzącego (dźwięku mikrofonu), natomiast „Blw” oznacza, że dźwięki harmonizujące są generowane poniżej dźwięku prowadzącego.</p> <p>Więcej informacji o typach akordów znajduje się w zeszycie Data List, tabeli danych (Lista parametrów harmonii wokalne) w witrynie internetowej.</p>
④ (Po wybraniu trybu „Vocoder” lub „Vocoder Mono”)	
Song Ch	Jeśli wybrano wartość z zakresu 1–16, komunikaty nutowe (odczytywane z utworu w instrumencie lub podłączonego komputera) z wybranego kanału sterują harmonią. Jeśli ten parametr jest ustawiony na wartość „OFF”, sterowanie harmonią za pomocą danych utworu jest wyłączone.
Part	Jeśli ten parametr jest ustawiony jako „Mute”, kanał wybrany powyżej (do kontrolowania harmonii) jest wyciszony (wyłączony) podczas odtwarzania utworu, co umożliwia wyłączenie sterowania przez wybrane kanały.
Keyboard	<ul style="list-style-type: none"> • Off: Kontrola klawiatury instrumentu nad funkcją harmonii jest wyłączona. • Upper: Funkcję harmonii kontrolują dźwięki grane na prawo od punktu podziału. • Lower: Harmonią sterują dźwięki grane na lewo od punktu podziału. <p> UWAGA</p> <p>Po zastosowaniu ustawień gry na klawiaturze i danych utworu ustawienia te zostaną scalone w celu sterowania harmonią.</p>
⑤	<p>Balance</p> <p>Ten parametr reguluje proporcje między głosem prowadzącym (dźwiękiem z mikrofonu) a głosami harmonizującymi. Podniesienie wartości tego parametru zwiększa natężenie dźwięku harmonii wokalne, a zmniejsza natężenie dźwięku głosu prowadzącego. Jeśli parametr ten ustawiony jest na L<H63 (L: Lead Vocal — głos prowadzący, H: Vocal Harmony — głosy harmonizujące), odpowiada to całkowitemu wyciszeniu głosu prowadzącego. Z kolei wartości L63>H odpowiadają całkowitemu wyciszeniu głosów harmonizujących.</p>

⑥	Regulacja równowagi dla każdego dźwięku prowadzącego i dźwięku harmonizującego	<p>Dla każdego dźwięku prowadzącego i dźwięku harmonizującego (dźwięk mikrofonu) można ustawić następujące parametry.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transpose: Umożliwia przesunięcie tonacji każdego dźwięku prowadzącego i dźwięku harmonizującego. Zakres nut jest taki sam, ale dźwięk prowadzący można regulować tylko w oktawach. <p>Jeśli typ akordowy jest ustawiony jako „ScaleDiatonic”, ten parametr zmienia się na stopień, umożliwiając stopniowe przesuwanie tonacji od -3 oktaw (-22 stopnie skali) – Unisono (1 stopień skali) – +3 oktawy (+22 stopnie skali).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Detune: Określa precyzyjne ustawienie tonacji dla każdego dźwięku harmonizującego od -50 setnych do +50 setnych. • Formant: Ustawienia ustawienie formantu dla każdego dźwięku harmonizującego. Im wyższa wartość parametru, tym bardziej „kobiece” jest brzmienie harmonizujące. Im mniejsza wartość parametru, tym bardziej „męskie” jest brzmienie harmonizujące. • Pan: Ustawia pozycję panoramy dla każdego dźwięku harmonizującego. Ustawienie każdego dźwięku harmonizującego w innej pozycji panoramy z głosem prowadzącym np. w centrum daje efekt naturalnego dźwięku stereo. • Volume: Określa ustawienie głośności dla każdego dźwięku harmonizującego. Za pomocą tej funkcji można ustawiać poziom balansu między głosem prowadzącym a dźwiękami harmonizującymi. <p> UWAGA</p> <p>Jeśli tryb poprawnej tonacji (⑦) jest ustawiony jako OFF, nie można ustawić parametrów transpozycji, rozstrojenia i formantu partii prowadzącej.</p> <p> UWAGA</p> <p>Wartości transpozycji harmonii są dostępne tylko wtedy, gdy tryb (②) jest ustawiony jako „Chordal”.</p>
⑦	Harmony Assign	<p>Określa sposób, w jaki dźwięki harmonizujące są stosowane do dźwięków z mikrofonu (prowadzącego). Więcej szczegółów na temat parametrów znajduje się w oddzielnym zeszycie Data List, tabele danych (lista parametrów harmonii wokalne) w witrynie internetowej.</p> <p>● Jeżeli tryb Harmony jest ustawiony jako „Chordal”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Session Table: Określa brzmienie harmonii lub, jaki typ akordu zostanie użyty do tworzenia harmonii, odpowiednio do różnych stylów muzycznych. <p> UWAGA</p> <p>Ten parametr jest dostępny tylko w przypadku ustawienia wartości innej niż „ScaleDiatonic” lub „Parallel” dla wartości „Chordal Type”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Key Root, Key Type: Parametr jest dostępny po ustawieniu typu akordu (③) jako „ScaleDiatonic”. Ustawione tutaj dźwięki harmonizujące nie zależą od akordu, ale pasują do skali diatonicznej oznaczenia tonacji bieżącego utworu. <p>● Jeżeli tryb Harmony jest ustawiony jako „Vocoder” lub „Vocoder Mono”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transpose Mode: Określa liczbę, według której będą transponowane partie harmonii. Ustawienie „0” oznacza brak transpozycji, natomiast ustawienie „Auto” powoduje automatyczną transpozycję.

⑦	Detail Setting	<ul style="list-style-type: none"> • Pitch Correct Mode: Koryguje tonację głosu prowadzącego (dźwięku z mikrofonu). Ustawienie „Off” oznacza brak korekcji, natomiast ustawienie „Hard” oznacza najdokładniejszą korekcję. • Humanize: To ustawienie pozwala generować bardziej naturalne i mniej „elektroniczne” dźwięki harmonii wokalne poprzez wprowadzanie lekkich przesunięć w czasie między głosami prowadzącym i harmonizującym. Off: Bez efektu Humanize. 1: Efekt Humanize jest stosowany do harmonii w celu stworzenia bardziej naturalnego brzmienia za pomocą efektu rozszerzenia sceny, który daje wrażenie większej liczby śpiewających osób. 2: Efekt Humanize jest stosowany do harmonii w celu poprawienia wyrazistości rytmu. Szybsze pасаże również zachowują swoją podstawę rytmiczną po zastosowaniu tego efektu. 3: Efekt Humanize jest stosowany do harmonii w celu oddania interakcji między głosem prowadzącym a chórkami, przy czym głos prowadzący jest z przodu sceny, a zgranie czasowe jest trochę swobodniejsze. • Lead Pitch Detect Speed, Harm Pitch Detect Speed: Określa, jak szybko jest wykrywana wysokość dźwięku głosów prowadzącego i harmonizującego w reakcji na sygnał z mikrofonu. „1” to reakcja najwolniejsza, „4” to reakcja standardowa, „15” to reakcja najszybsza, a „as Mic Setting” daje pierwszeństwo szybkości określonej w ustawieniu „Response” dla Pitch Detect w oknie Mic Setting (strona 116). • Harmony Effect: Określa typ efektu stosowany do głosu harmonizującego po dodaniu do głosu prowadzącego. • Harmony Stability: Określa poziom stabilności stosowania harmonii do głosu prowadzącego. Ustawienie „Stable” oznacza, że dźwięk jest stosunkowo stabilny z lekkim ruchem harmonii. Ustawienie „Dynamic” oznacza, że harmonia jest dodawana ruchomo według dźwięku sygnału wejściowego. • Lead Vibrato Depth: Ten parametr określa głębokość vibrato głosu prowadzącego. • Harm Vibrato Depth: Ten parametr określa głębokość vibrato głosu harmonizującego. • Vibrato Speed: Ten parametr określa prędkość vibrato głosów prowadzącego i harmonizującego. • Vibrato Delay: Ten parametr określa opóźnienie vibrato głosów prowadzącego i harmonizującego. <p>Więcej informacji o parametrach Detail Settings znajduje się w zeszycie Data List, tabeli danych (Lista parametrów harmonii wokalne) w witrynie internetowej.</p>
---	----------------	--

Effect

Umożliwia edytowanie parametrów związanych z efektami zastosowanymi do dźwięków harmonii wokalne.

⑧	Effect On/Off	Włącza/wyłącza efekty zastosowane do dźwięków harmonii wokalne.
⑨	Type	Wybiera typ efektu stosowanego do dźwięków harmonii wokalne. Można także edytować szczegółowe parametry wybranego typu. Szczegółowe informacje znajdują się w zeszycie Data List, tabeli danych („Lista typów efektów wokalne” dla typów efektów harmonii wokalne i „Lista parametrów harmonii wokalne” dla parametrów efektów harmonii wokalne) w witrynie internetowej.
⑩	Lead	Umożliwia regulowanie głębokości efektu na dźwięku prowadzącym.
⑪	Harmony	Umożliwia regulowanie głębokości efektu na dźwiękach harmonizujących.
⑫	Reverb	Ustawia głębokość efektu pogłosu stosowanego wobec dźwięku z mikrofonu. To ustawienie odpowiada opcjom w oknie miksera (strona 129).
⑬	Chorus	Ustawia głębokość efektu Chorus stosowanego wobec dźwięku z mikrofonu. To ustawienie odpowiada opcjom w oknie miksera (strona 129).

4 Dotknij opcji (Zapisz), a następnie zapisz efekty edycji jako oryginalny typ harmonii wokalne.

Można zapisać maksymalnie 60 typów (Harmonii wokalne i Synth Vocoder). Aby ułatwić sobie ich późniejsze znajdowanie, przypisz każdemu z nich charakterystyczną nazwę pasującą do ustawień.

NOTYFIKACJA

Te ustawienia zostaną utracone, jeśli wyłączysz zasilanie instrumentu przed wykonaniem operacji zapisu.

UWAGA

Aby zapisać ustawienia harmonii wokalne w napędzie flash USB, zapisz plik jako efekt użytkownika. Aby to zrobić, na ekranie widocznym po wybraniu opcji [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → strona 2/2, dotknij opcji [Save] przy efekcie użytkownika, aby wykonać operację zapisu (strona 159).

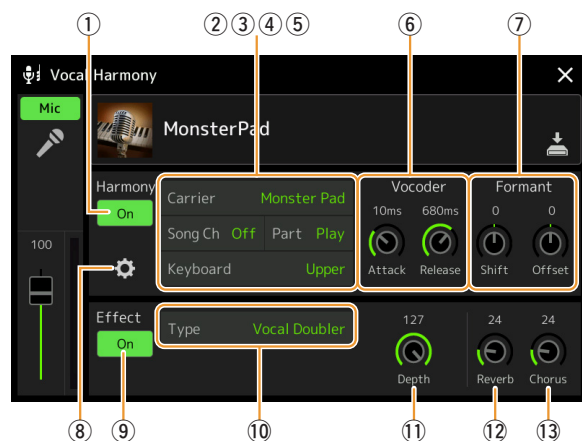
Edycja parametrów typów efektu Synth Vocoder (Vocal Harmony)

Edytując parametry wstępnie ustawionego typu Synth Vocoder, możesz stworzyć własny niepowtarzalny typ Synth Vocoder. Okno operacyjne można otworzyć, wybierając kolejno opcje [MENU] → [Vocal Harmony].

- 1 Dotknij nazwy harmonii wokalne, aby wyświetlić okno Vocal Harmony Selection (Wybór harmonii wokalne).
- 2 Dotknij opcji [Synth Vocoder], a następnie wybierz odpowiedni typ efektu Synth Vocoder.
- 3 W zależności od wybranego typu efektu Synth Vocoder edytuj odpowiednie ustawienia.


UWAGA




Sprawdź, czy mikrofon jest prawidłowo podłączony (zajrzyj do podręcznika użytkownika), a ustawienia odpowiednio skonfigurowane (zajrzyj do Podręcznika operacji zaawansowanych, [strona 115](#)) zanim ustawisz tutaj parametry efektu Synth Vocoder.



Harmony

Umożliwia edycję parametrów efektu Synth Vocoder.

①	Harmony On/Off	Włączanie i wyłączanie efektu Synth Vocoder. Pełni tę samą funkcję co przycisk [VOCAL HARMONY] na panelu.
②	Carrier	Wybiera dźwięk instrumentu muzycznego używanego jako źródło (Carrier) efektu Synth Vocoder. (Carrier służy jako dźwięk podstawowy, na podstawie którego jest stosowana charakterystyka wokalna.)
③	Song Ch	Jeśli wybrano wartość z zakresu 1–16, komunikaty nutowe (odczytywane z utworu w instrumencie lub podłączonego komputera) z wybranego kanału sterują harmonią. Jeśli ten parametr jest ustawiony na wartość „OFF”, sterowanie harmonią za pomocą danych utworu jest wyłączone.
④	Part	Jeśli ten parametr jest ustawiony jako „Mute”, kanał wybrany powyżej (do kontrolowania harmonii) jest wyciszony (wyłączony) podczas odtwarzania utworu, co umożliwia wyłączenie sterowania przez wybrane kanały.
⑤	Keyboard	<ul style="list-style-type: none"> • Off: Kontrola klawiatury instrumentu nad funkcją harmonii jest wyłączona. • Upper: Funkcję harmonii kontrolują dźwięki grane na prawo od punktu podziału. • Lower: Harmonią sterują dźwięki grane na lewo od punktu podziału. <p> UWAGA Po zastosowaniu ustawień gry na klawiaturze i danych utworu ustawienia te zostaną scalone w celu sterowania harmonią.</p>
⑥	Vocoder	<ul style="list-style-type: none"> • Attack: Określa czas narastania brzmienia dźwięku efektu Synth Vocoder. Im wyższa wartość, tym dłuższy czas narastania. • Release: Określa czas zwolnienia brzmienia dźwięku efektu Synth Vocoder. Im wyższa wartość, tym dłuższy czas opadania.

⑦	Formant	<ul style="list-style-type: none"> • Shift: Określa wartość przesunięcia częstotliwości odcięcia BPF (dla Inst Input). Ten parametr może być używany do zmiany charakteru dźwięku vocodera. • Offset: Pozwala precyzyjnie regulować częstotliwość odcięcia wszystkich BPF (dla Inst Input). Ten parametr może być używany do delikatnych zmian charakteru dźwięku vocodera. 						
⑧	Detail Setting	<table border="1"> <tr> <td>Carrier</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • Volume: Określa poziom ustawienia Carrier dla dźwięku efektu Synth Vocoder. • Noise: Określa poziom szumu na wejściu do efektu Synth Vocoder. W ten sposób można nadawać większej wyrazistości głoskom świszczącym i zwarto-wybuchowym. • Octave: Określa ustawienie oktawy ustawienia Carrier dla dźwięku efektu Synth Vocoder. </td> </tr> <tr> <td>HPF (High Pass Filter)</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • Freq (Częstotliwość): Określa częstotliwość odcięcia HPF dla wejścia dźwięku mikrofonu. Niska wartość tego ustawienia pozwala osiągnąć minimalnie przetworzony dźwięk wejściowy, tj. najbardziej zbliżony do dźwięku pierwotnego. Wysokie wartości podkreślają wysokie częstotliwości spółgłosek i głosek świszczących (co ułatwia zrozumienie poszczególnych słów). • Level: Określa poziom wyjścia dźwięku mikrofonu z HPF. </td> </tr> <tr> <td>BPF1–10 (Band Pass Filter)</td> <td> <p>Określa wzmocnienie poszczególnych wejść BPF 1–10 dla Inst Input (podczas gry na klawiaturze). BPF 1 odpowiada najniższemu formantowi, a BPF 10 odpowiada najwyższemu formantowi.</p> <p> UWAGA</p> <p>Konfiguracja tego parametru może doprowadzić do pojawiania się sprzężenia zwrotnego (pisków). Należy uważać zwłaszcza przy podnoszeniu wartości.</p> </td> </tr> </table>	Carrier	<ul style="list-style-type: none"> • Volume: Określa poziom ustawienia Carrier dla dźwięku efektu Synth Vocoder. • Noise: Określa poziom szumu na wejściu do efektu Synth Vocoder. W ten sposób można nadawać większej wyrazistości głoskom świszczącym i zwarto-wybuchowym. • Octave: Określa ustawienie oktawy ustawienia Carrier dla dźwięku efektu Synth Vocoder. 	HPF (High Pass Filter)	<ul style="list-style-type: none"> • Freq (Częstotliwość): Określa częstotliwość odcięcia HPF dla wejścia dźwięku mikrofonu. Niska wartość tego ustawienia pozwala osiągnąć minimalnie przetworzony dźwięk wejściowy, tj. najbardziej zbliżony do dźwięku pierwotnego. Wysokie wartości podkreślają wysokie częstotliwości spółgłosek i głosek świszczących (co ułatwia zrozumienie poszczególnych słów). • Level: Określa poziom wyjścia dźwięku mikrofonu z HPF. 	BPF1–10 (Band Pass Filter)	<p>Określa wzmocnienie poszczególnych wejść BPF 1–10 dla Inst Input (podczas gry na klawiaturze). BPF 1 odpowiada najniższemu formantowi, a BPF 10 odpowiada najwyższemu formantowi.</p> <p> UWAGA</p> <p>Konfiguracja tego parametru może doprowadzić do pojawiania się sprzężenia zwrotnego (pisków). Należy uważać zwłaszcza przy podnoszeniu wartości.</p>
	Carrier	<ul style="list-style-type: none"> • Volume: Określa poziom ustawienia Carrier dla dźwięku efektu Synth Vocoder. • Noise: Określa poziom szumu na wejściu do efektu Synth Vocoder. W ten sposób można nadawać większej wyrazistości głoskom świszczącym i zwarto-wybuchowym. • Octave: Określa ustawienie oktawy ustawienia Carrier dla dźwięku efektu Synth Vocoder. 						
	HPF (High Pass Filter)	<ul style="list-style-type: none"> • Freq (Częstotliwość): Określa częstotliwość odcięcia HPF dla wejścia dźwięku mikrofonu. Niska wartość tego ustawienia pozwala osiągnąć minimalnie przetworzony dźwięk wejściowy, tj. najbardziej zbliżony do dźwięku pierwotnego. Wysokie wartości podkreślają wysokie częstotliwości spółgłosek i głosek świszczących (co ułatwia zrozumienie poszczególnych słów). • Level: Określa poziom wyjścia dźwięku mikrofonu z HPF. 						
BPF1–10 (Band Pass Filter)	<p>Określa wzmocnienie poszczególnych wejść BPF 1–10 dla Inst Input (podczas gry na klawiaturze). BPF 1 odpowiada najniższemu formantowi, a BPF 10 odpowiada najwyższemu formantowi.</p> <p> UWAGA</p> <p>Konfiguracja tego parametru może doprowadzić do pojawiania się sprzężenia zwrotnego (pisków). Należy uważać zwłaszcza przy podnoszeniu wartości.</p>							

Effect

Umożliwia edytowanie parametrów związanych z efektami zastosowanymi do dźwięków efektu Synth Vocoder.

⑨	Effect On/Off	Włącza/wyłącza efekty zastosowane do dźwięków efektu Synth Vocoder.
⑩	Type	Wybiera typ efektu stosowanego do dźwięków efektu Synth Vocoder. Można także edytować szczegółowe parametry wybranego typu. Szczegółowe informacje znajdują się w zeszycie Data List, tabele danych („Lista typów efektów wokalnych” dla typów efektu Synth Vocoder i „Lista parametrów harmonii wokalne” dla parametrów efektu Synth Vocoder) w witrynie internetowej.
⑪	Depth	Umożliwia regulowanie głębi efektu nałożonego na dźwięk efektu Synth Vocoder.
⑫	Reverb	Ustawia głębię efektu pogłosu stosowanego wobec dźwięku z mikrofonu. To ustawienie odpowiada opcjom w oknie miksera (strona 129).
⑬	Chorus	Ustawia głębię efektu Chorus stosowanego wobec dźwięku z mikrofonu. To ustawienie odpowiada opcjom w oknie miksera (strona 129).

4 Dotknij opcji (Zapisz), a następnie zapisz efekty edycji jako oryginalny typ Synth Vocoder.

Można zapisać maksymalnie 60 typów (Harmonii wokalne i Synth Vocoder). Aby ułatwić sobie ich późniejsze znajdowanie, przypisz każdemu z nich charakterystyczną nazwę pasującą do ustawień.

NOTYFIKACJA

Te ustawienia zostaną utracone, jeśli wyłączysz zasilanie instrumentu przed wykonaniem operacji zapisu.

UWAGA

Aby zapisać ustawienia efektu Synth Vocoder w napędzie flash USB, zapisz plik jako efekt użytkownika. Aby to zrobić, na ekranie widocznym po wybraniu opcji [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → strona 2/2, dotknij opcji [Save] przy efekcie użytkownika, aby wykonać operację zapisu (strona 159).

Spis treści

Edytowanie parametrów filtra (Filter)	124
Edycja parametrów korektora (EQ).....	125
Edytowanie parametrów efektów (Effect).....	127
• Edytowanie i zapisywanie ustawień efektu.....	128
Edytowanie parametrów efektów (Chorus/Reverb).....	129
• Edytowanie i zapisywanie ustawień efektu Chorus/Reverb	129
Edytowanie ustawień Pan/Volume (Pan/Volume).....	129
Edytowanie ustawień kompresora głównego (Compressor).....	130
Schemat blokowy	132

W podręczniku użytkownika omówiono podstawową procedurę korzystania z funkcji Mixer. W niniejszym podręczniku opcji zaawansowanych opisano bardziej szczegółowo poszczególne funkcje dostępne w oknie Mixer wywoływanym za pomocą opcji [MENU] → [Mixer].

Na kartach Part Selection „Panel”–„Song” u góry okna Mixer można regulować dźwięk poszczególnych partii, natomiast „Master” pozwala wprowadzać ogólne zmiany dźwięku w całym instrumencie.

 **UWAGA**

Gdy wybrany jest utwór audio, nie można wybierać parametrów związanych z kanałami ani partią utworu.

 **UWAGA**

Pokręta i suwaki pojawiają się w ustawieniach tylko wtedy, gdy dostępne są związane z nimi parametry.

Aby zwizualizować przepływ sygnału i konfigurację Mixer, patrz Schemat blokowy, [strona 132](#).

Edytowanie parametrów filtra (Filter)

Ta funkcja modyfikuje charakterystykę tonalną (jasność itp.) dźwięku przez odcięcie danej częstotliwości na wyjściu. Jest ona niedostępna, gdy u góry okna Mixer zostanie wybrana karta „Master”.



Resonance	Funkcja zawartości harmonicznych pozwala zmieniać ustawienia efektu rezonansowego (strona 51) dla każdej partii. Można jej używać w połączeniu z parametrem „Cutoff”, by dodatkowo wzbogacić dźwięk.
Cutoff	Określa barwę dźwięku każdej z partii za pomocą regulowania częstotliwości odcięcia filtra (strona 50).

Edycja parametrów korektora (EQ)

Korektor, zwany też equalizerem i oznaczany jako „EQ”, jest modulem przetwarzania dźwięków dzielącym zakres częstotliwości na wiele pasm, które można wzmacniać lub wyciszać w zależności od ogólnych ustawień częstotliwości. Na kartach Part Selection „Panel”–„Song” u góry okna Mixer można regulować EQ poszczególnych partii, natomiast „Master” pozwala wprowadzać ogólne zmiany EQ w całym instrumencie.

Korektor brzmienia partii (gdy wybrana jest jedna z kart „Panel”–„Song”)



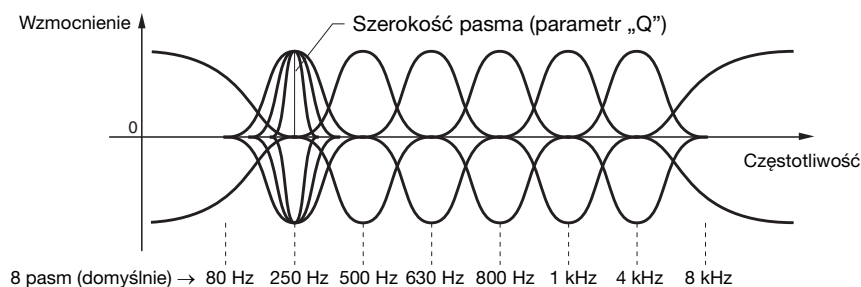
High	Uwypukła lub odcina wysokie pasmo korektora brzmienia każdej partii.
Low	Uwypukła lub odcina niskie pasmo korektora brzmienia każdej partii.

Korektor główny (gdy wybrano kartę „Master”)

Instrument jest wyposażony w wysokiej jakości ośmiopasmowy cyfrowy korektor brzmienia. Za pomocą tej funkcji efekt końcowy — kontrolę brzmienia — można zastosować do sygnału wyjściowego instrumentu. W oknie „Master” można wybrać jeden z pięciu wstępnie zaprogramowanych ustawień korektora brzmienia. Oczywiście można tworzyć własne konfiguracje i zapisywać je jako jeden z dwóch typów User Master EQ (Główny korektor użytkownika).

UWAGA

Korektora głównego nie można stosować do utworu audio, wejścia audio przez gniazda AUX IN ani dźwięku metronomu.





1 Wybierz typ korektora brzmienia do edycji.

- **Flat:** Płaska charakterystyka korektora brzmienia. Wzmocnienie poszczególnych częstotliwości jest ustawione na 0 dB.
- **Mellow:** Miękkie i aksamitne ustawienia korektora brzmienia, które lekko redukcją pasma wysokich częstotliwości.
- **Bright:** Ustawienie korektora brzmienia, które służy do uwypuklenia wysokich częstotliwości, dzięki czemu dźwięk jest jaśniejszy.
- **Loudness:** Czyste ustawienia korektora brzmienia, które podkreślają zarówno dźwięki o niskich, jak i o wysokich częstotliwościach. Dobrze sprawdza się w szybkich utworach.
- **Powerful:** Mocne ustawienia korektora brzmienia, które uwypuklają wszystkie częstotliwości. Może być stosowane do podbijania konkretnych partii itp.
- **User1/2:** Własne ustawienia korektora brzmienia zapisane w kroku 4.

2 Można regulować Q (szerokość pasma) i częstotliwość środkową każdego pasma.

Dla każdego pasma jest dostępny inny zakres częstotliwości środkowej. Im wyższa wartość Q, tym mniejsza szerokość pasma.

3 Ustaw poziom wzmocnienia, aby uwypuklić lub odciąć każde z ośmiu pasm.

4 Dotknij ikony (Zapisz), aby zapisać ustawienia jako typ User Master EQ.

W pamięci instrumentu mogą być zapisane dwa typy korektora brzmienia.

NOTYFIKACJA

Ustawienia zostaną utracone, jeśli nastąpi wyłączenie zasilania instrumentu bez dokonania zapisu.

UWAGA

Aby zapisać ustawienia korektora głównego w napędzie flash USB, zapisz plik jako efekt użytkownika. Aby to zrobić, na ekranie widocznym po wybraniu opcji [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → strona 2/2, dotknij opcji [Save] przy efekcie użytkownika, aby wykonać operację zapisu (strona 159).

Edytowanie parametrów efektów (Effect)

Instrument jest wyposażony w bloki efektów.

- **Efekt System (Chorus, Reverb):** Te efekty wpływają na brzmienie całego instrumentu. Można regulować głębokość efektów System w poszczególnych partiach. Funkcję tę można ustawić w oknie „Chorus/Reverb” (strona 129).
- **Insertion Effect 1–28:** Te efekty wpływają tylko na konkretną partię. Dla każdego z tych efektów wybierz typ efektu specjalnie dla odpowiedniej partii (np. Distortion, który będzie stosowany tylko do partii gitary).
- **Variation Effect:** Ten blok może być używany zarówno jako efekty System, jak i efekty Insertion i można przełączać się między nimi.

W tej sekcji omówiono ustawienia związane z efektami Insertion i Variation w oknie Effect. To okno nie jest dostępne, jeśli u góry ekranu Mixer wybrano kartę „Master”.



Insertion Effect	<p>Pozwala przypisać żądany typ efektu Insertion dla każdej partii poprzez dotknięcie obszaru nad każdą gałką. Można ustawić intensywność poszczególnych efektów stosowanych za pomocą gałek. Aby przypisać każdy z efektów Insertion do określonej partii i wybrać typ efektu, dotknij [Assign Part Setting] w prawy górnym rogu tego obszaru i wybierz w oknie odpowiednie ustawienia.</p> <p>Do każdego z efektów Insertion można przypisać następujące partie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Insertion Effect 1–19: Partie klawiatury, kanały utworu 1–16 • Insertion Effect 20: Mikrofon, kanały utworu 1–16 • Insertion Effect 21–28: Partie stylu (oprócz partii audio stylu audio)
Variation Effect	<p>Dotknij opcji [Insertion] lub [System], aby przełączyć podłączenie efektu między efektem Insertion i System, a następnie dotknij prawego końca tego wiersza, aby wybrać odpowiedni typ efektu. Jeśli wybrana jest opcja „System”, ten efekt wpływa na wszystkie partie utworu i stylu jako efekt System. Jeśli wybrana jest opcja „Insertion”, ten efekt wpływa tylko na określone partie utworu/stylu. Aby zmienić natężenie stosowania efektu, skorzystaj z pokręteł poszczególnych partii.</p> <p>UWAGA</p> <p>To okno jest niedostępne, jeśli u góry ekranu Mixer wybrano kartę „Panel”.</p>

Edytowanie i zapisywanie ustawień efektu

Można edytować ustawienia efektów System (Chorus, Reverb), Insertion i Variation. Zmiany można zapisać jako efekty użytkownika.


- 1** W oknie Mixer dotknij nazwy typu efektu, aby otworzyć okno Effect Setting.



- 2** Wybierz kategorię i typ efektu, a następnie dostosuj wartość parametru za pomocą opcji sterowania dostępnych w oknie.

- 3** W razie potrzeby dotknij opcji [Detail], aby otworzyć okno Effect Parameter i wprowadzić dodatkowe ustawienia.

Dostępne parametry mogą się różnić w zależności od typu efektu.

- 4** Dotknij ikony  (Zapisz), aby zapisać ustawienia jako typ User Effect.

Dla każdego bloku efektów Reverb, Chorus i Variation można zapisać maksymalnie trzy typy efektów, natomiast dla Sekcji efektów Insertion można maksymalnie trzydzieści Typów efektów.

UWAGA

Parametry, których nie można edytować, są wyszarzone.

NOTYFIKACJA

Ustawienia zostaną utracone, jeśli nastąpi wyłączenie zasilania instrumentu bez dokonania zapisu.

UWAGA

Aby zapisać ustawienia efektu w napędzie flash USB, zapisz plik jako efekt użytkownika. Aby to zrobić, na ekranie widocznym po wybraniu opcji [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → strona 2/2, dotknij opcji [Save] przy efekcie użytkownika, aby wykonać operację zapisu ([strona 159](#)).

Edytowanie parametrów efektów (Chorus/Reverb)

Opisane w poprzedniej sekcji efekty Chorus i Reverb są efektami typu System, które wpływają na brzmienie całego instrumentu. Są one niedostępne, gdy w oknie Mixer u góry wybrano kartę „Master”.



Chorus	Dotknij nazwy rodzaju efektu Chorus po prawej stronie tego wiersza u góry, aby wybrać odpowiedni rodzaj efektu Chorus. Następnie wróć do okna Mixer i za pomocą pokręteł wyreguluj głębię efektu Chorus dla poszczególnych partii.
Reverb	Dotknij nazwy rodzaju efektu Reverb po prawej stronie tego wiersza u góry, aby wybrać odpowiedni rodzaj efektu Reverb. Następnie wróć do okna Mixer i za pomocą pokręteł wyreguluj głębię efektu Reverb dla poszczególnych partii.

UWAGA

Szczegółowe informacje na temat typów efektów Chorus i Reverb znajdują się w zeszycie Data List, tabele danych (lista rodzajów efektów) w witrynie internetowej.

Edytowanie i zapisywanie ustawień efektu Chorus/Reverb

Tak samo jak w oknie „Effect” (strona 127).

Edytowanie ustawień Pan/Volume (Pan/Volume)

Dla każdej partii można regulować pozycję dźwięku w panoramie stereo oraz jego głośność. To okno nie jest dostępne, jeśli u góry ekranu Mixer wybrano kartę „Master”.



①	Pan	Określa pozycję stereo (panoramę) dla poszczególnych partii (kanałów).
②	Volume	Określa poziom głośności każdej partii lub kanału, co pozwala sterować zrównoważeniem między partiami.

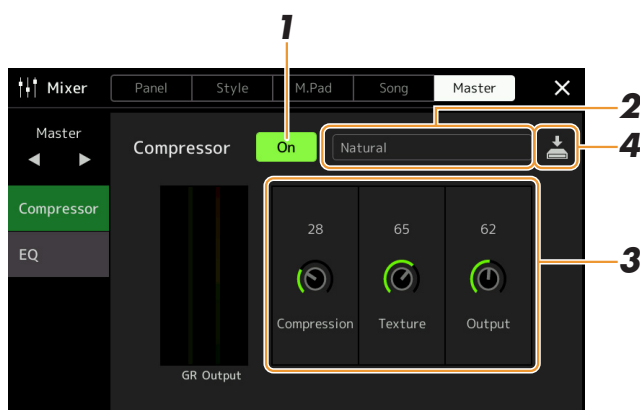
Edytowanie ustawień kompresora głównego (Compressor)

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 „ściska” 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.

Kompresor główny wpływa na brzmienie całego instrumentu. Chociaż dostępne są fabryczne ustawienia kompresora głównego, można też tworzyć i zapisywać własne ustawienia, regulując odpowiednie parametry. To okno jest dostępne, tylko gdy u góry ekranu Mixer wybrano kartę „Master”.

UWAGA

Kompresora głównego nie można stosować do utworu audio, wejścia audio przez gniazda AUX IN ani dźwięku metronomu.




1 Włącz kompresor („On”).

2 Wybierz typ kompresora głównego do edycji.

- **Natural:** Naturalnie ustawienia kompresora, które artykułuje efekt w sposób umiarkowany.
- **Rich:** Przy tym ustawieniu kompresora charakterystyka instrumentu jest wydobywana w sposób optymalny. Jest ono dobre do uwypuklenia instrumentów akustyczny, muzyki jazzowej itp.
- **Punchy:** Przesadzone ustawienia kompresora. To ustawienie jest dobre do nadania dodatkowej mocy muzyce rockowej.
- **Electronic:** Ustawienia kompresora, które uwydatniają charakterystykę elektronicznej muzyki tanecznej.
- **Loud:** Mocne ustawienia kompresora. Dobrze sprawdzają się w przypadku muzyki żywiolowej, jak rock czy gospel.
- **User1–5:** Własne ustawienia kompresora zapisane w kroku 4.

3 Edytuj parametry kompresora głównego.

Compression	Parametry, takie jak Threshold, Ratio czy Soft Knee (dostępne w popularnych kompresorach) reguluje się łącznie w tym samym czasie, co pozwala kompresować dźwięk w umiarkowanym stopniu.
Texture	Nadaje efektowi naturalną charakterystykę. Intensywność maleje wraz ze wzrostem wartości tego parametru.  UWAGA Aby łatwiej usłyszeć zmiany wprowadzane przez ten parametr, można go połączyć z parametrami „Compression” i „Output.”
Output	Określanie poziomu wyjściowego.

Wskazanie „GR” pokazuje ograniczenie wzmocnienia (poziom kompresji), a „Output” pokazuje poziom sygnału wyjściowego zgodnie z dźwiękiem instrumentu na żywo.

4 Dotknij ikony (Zapisz), aby zapisać ustawienia jako typ User Master Compressor.

Można utworzyć i zapisać w pamięci instrumentu 5 typów kompresora głównego.

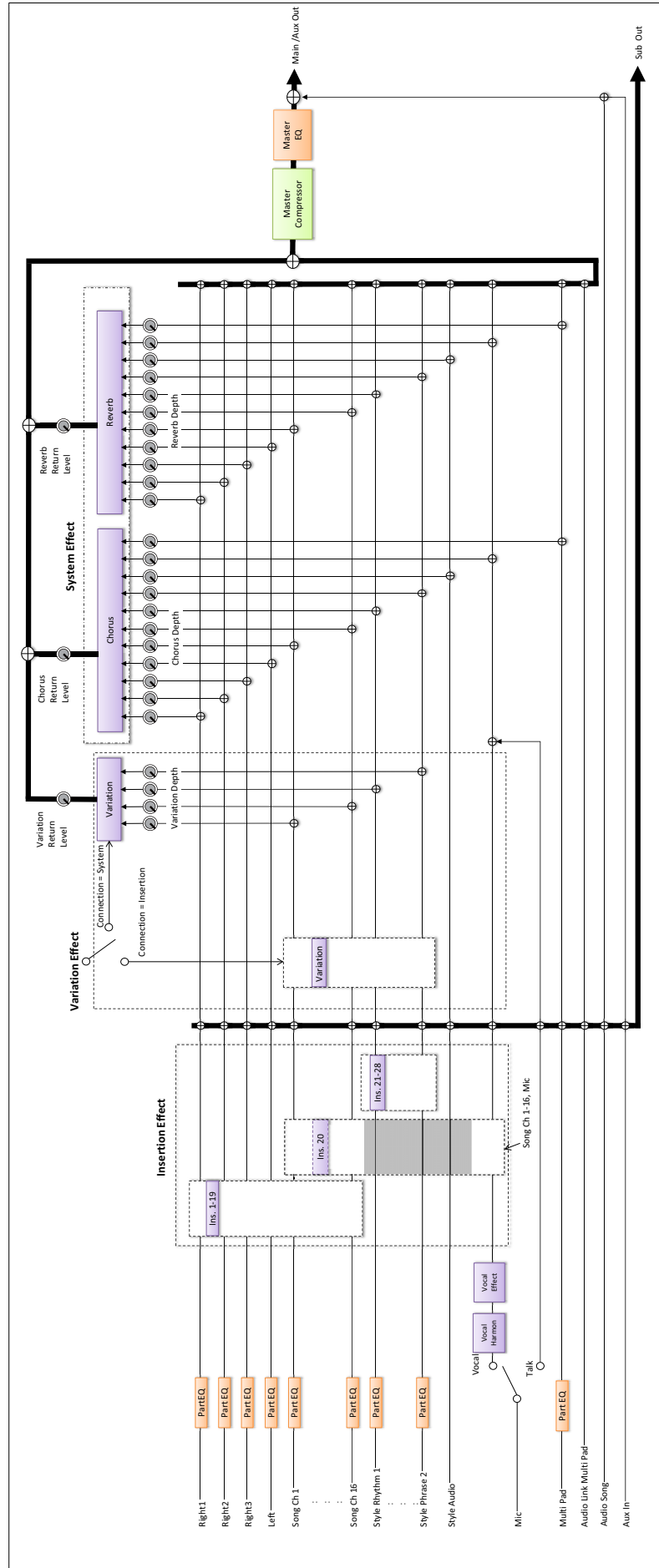
NOTYFIKACJA

Ustawienia zostaną utracone, jeśli nastąpi wyłączenie zasilania instrumentu bez dokonania zapisu.

UWAGA

Aby zapisać ustawienia kompresora głównego w napędzie flash USB, zapisz plik jako efekt użytkownika. Aby to zrobić, na ekranie widocznym po wybraniu opcji [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → strona 2/2, dotknij opcji [Save] przy efekcie użytkownika, aby wykonać operację zapisu ([strona 159](#)).

Schemat blokowy



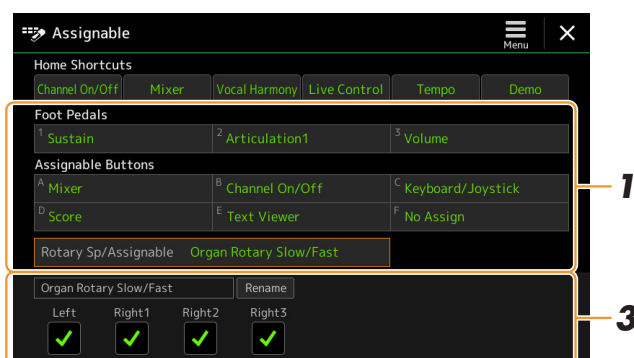
Spis treści

Przypisywanie funkcji do pedałów i przycisków na panelu (Assignable)	133
• Ustawienia funkcji	134
Edytowanie typów przypisania pokręteł i suwaków Live Control	139
• Ustawienia funkcji	139

Przypisywanie funkcji do pedałów i przycisków na panelu (Assignable)

Do pedałów podłączonych do gniazda ASSIGNABLE FOOT PEDAL, a także do przycisków ASSIGNABLE i [ROTARY SP/ASSIGNABLE] można przypisać różne funkcje.

Okno operacyjne można otworzyć, wybierając kolejno opcje [MENU] → [Assignable].

**1** Dotknij, aby wybrać pedał lub przycisk.

Dotknij ponownie, aby otworzyć listę funkcji.

2 Wybierz funkcję dla pedału lub przycisku.

Więcej informacji o poszczególnych funkcjach, patrz strony 134–138.

3 Wprowadź odpowiednie ustawienia wybranej funkcji pokazane na dole okna.

Możesz wprowadzić szczegółowe ustawienia wybranej funkcji, takie jak części, które są objęte jej działaniem, itp. Jeśli chcesz zmienić nazwę funkcji wyświetlaną w wyskakującym okienku, dotknij [Rename] (zmień nazwę) i wprowadź żądaną nazwę. Nazwa może składać się maksymalnie z 50 znaków.

4 W razie potrzeby ustaw biegunowość pedału, dotykając ikony  (Menu).

Pedały mogą działać w dwojaki sposób: efekt zostaje wyzwolony po naciśnięciu lub puszczeniu pedału. Za pomocą tego ustawienia możesz odwrócić tę biegunowość.


 **UWAGA**

Zgodnie z instrukcjami w podręczniku użytkownika do przycisków ASSIGNABLE można również przypisywać skróty.

 **UWAGA**

Do pedału można również przypisać inne funkcje — Funkcje kontrolera głosu (strona 157), punkt wejścia/wyjścia utworu (strona 79) i sekwencję rejestracyjną (strona 109). Jeśli przypiszesz wiele funkcji do pedału, obowiązuje następująca kolejność: Funkcje kontrolera głosu → Punkt wejścia/wyjścia utworu → Sekwencja rejestracyjna → Miejsce przypisania funkcji.

Ukrywanie okna wyskakującego po naciśnięciu przycisków ASSIGNABLE (Przypisywane funkcje)



Po naciśnięciu jednego z przycisków Assignable (Przypisywane funkcje) wyświetlane jest wyskakujące okienko wyświetlające przypisany stan funkcji. Można także ustawić ukrywanie okna wyskakującego. Aby to zrobić, dotknij przycisku  (menu) na wyświetlaczu Assignable (Przypisywane funkcje), a następnie ustaw wartość parametru „popup Window” (okno wyskakujące) na off (wył.).


Ustawienia funkcji

Na liście poniżej „P” oznacza pedały, „A” oznacza przyciski ASSIGNABLE, a „R” oznacza przycisk [ROTARY SP/ ASSIGNABLE]. Funkcje oznaczone znakiem „O” są dostępne dla odpowiednich pedałów lub przycisków. W przypadku funkcji oznaczonych symbolem „*” należy używać tylko kontrolera nożnego; przełącznik nożny nie pozwala obsługiwać ich prawidłowo.



UWAGA

Można wprowadzić szczegółowe ustawienia każdej funkcji w dolnej części ekranu Assignable (Przypisywane funkcje), na przykład, na które części będzie miała wpływ funkcja itp (elementy są zależne od charakteru danej funkcji).

Funkcje			Przypisywanie		
Kategoria	Funkcja	Opis	P	A	R
Voice	Articulation 1–3	Gdy używa się brzmienia Super Articulation, które ma efekt przypisany do pedału/przełącznika nożnego, można włączyć ten efekt, naciskając pedał/przełącznik nożny.	○	○	-
	Volume*	Umożliwia sterowanie głośnością za pomocą kontrolera nożnego.	○	-	-
	Sustain	Sterowanie przedłużaniem dźwięków. Po naciśnięciu i przytrzymaniu pedału wszystkie grane dźwięki brzmią dłużej. Zwolnienie pedału powoduje natychmiastowe wytłumienie wszystkich przedłużanych dźwięków.	○	-	-
	Panel Sustain On/Off	Funkcja działa tak samo, jak przycisk [SUSTAIN].	○	○	○
	Sostenuto	Sterowanie efektem Sostenuto. Naciśnięcie tego pedału powoduje, że zagrana nuta lub akord będzie wybrzmiewać tak długo, jak długo pedał będzie wciśnięty. Ale kolejne dźwięki nie będą przedłużane. Umożliwia to przedłużenie uderzonego akordu, podczas gdy kolejne dźwięki mogą być grane „staccato”.	○	-	-
		 UWAGA Ta funkcja nie wpływa na żadne z brzmień piszczałek organów i tylko na niektóre brzmienia Super Articulation.			
	Soft	Sterowanie efektem Soft. Naciśnięcie pedału powoduje zmniejszenie głośności dźwięku i zmianę ich barwy. Efekt ten jest dostępny tylko w przypadku niektórych odpowiednich brzmień.	○	-	-
Glide	Naciśnięcie pedału powoduje zmianę wysokości dźwięku. Wraca ona do normalnej wysokości po zwolnieniu 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"> • Up/Down: Określa, czy rodzaj wysokości dźwięku zmienia się w górę czy w dół. • Range: Określa zakres zmiany wysokości dźwięku (w półtonach). • On Speed: Określa szybkość zmian wysokości dźwięku po naciśnięciu pedału. • Off Speed: Określa szybkość zmian wysokości dźwięku po zwolnieniu pedału. 	○	-	-	
Mono/Poly	Przełącza brzmienie z monofonicznego na polifoniczne. W dolnej części okna funkcję można włączać i wyłączać dla każdej partii klawiatury.	○	○	○	
Portamento	Efekt portamento może być uruchamiany przy wciśniętym pedale (płynnej zmiany wysokości wybieranych dźwięków). Efekt ten jest generowany, gdy dźwięki grane 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 (strona 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 wpływa na żadne brzmienia piszczałek organów, brzmienia Super Articulation 2 i tylko na niektóre brzmienia Super Articulation, nawet jeśli funkcja została przypisana do pedałów nożnych.				

Funkcje			Przypisywanie		
Kategoria	Funkcja	Opis	P	A	R
Voice	Portamento Time*	Sterowanie parametrem czasu efektu Portamento odbywa się za pomocą kontrolera nożnego. Szczegółowe informacje na temat parametru czasu efektu Portamento, patrz strona 49 .	○	-	-
	Pitch Bend*	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"> • Up/Down: Określa, czy rodzaj wysokości dźwięku zmienia się w górę czy w dół. • Range: Określa zakres zmiany wysokości dźwięku (w półtonach). 	○	-	-
	Modulation (+), (-)*	Funkcja ta dodaje efekt Vibrato i inne efekty do dźwięków granych na klawiaturze.	○	-	-
	Modulation (+), (-) Alt	Ten efekt jest lekko zmodyfikowaną wersją powyższego efektu Modulation i polega na tym, że kształt fali można włączać i wyłączać za pomocą pedału/przełącznika nożnego.	○	○	○
	Modulation Hold On/Off	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [MODULATION HOLD].	○	○	-
	Initial Touch On/ Off	Włącza/wyłącza ustawienie początkowy dotyk każdej części klawiatury na wyświetlaczu klawiatury/joysticka.	○	○	-
	Left Hold On/Off	Funkcja analogiczna do działania przycisku [LEFT HOLD].	○	○	-
	Pedal Control (Wah)*	Funkcja ta dodaje efekt Wah-wah do dźwięków granych na klawiaturze.	○	-	-
	Organ Rotary Slow/ Fast	Przełącza szybkość efektu obracających się głośników (strona 52) między „Slow”(niską) i „Fast”(wysoką). Można też włączyć lub wyłączyć tę funkcję dla każdej partii klawiatury na dole tego okna.	○	○	○
	Kbd Harmony/ Arpeggio On/Off	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [HARMONY/ARPEGGIO] na panelu instrumentu.	○	○	-
	Arpeggio Hold	Gdy pedał jest wciśnięty, efekt Arpeggio jest odtwarzany dalej po zwolnieniu klawiszy i zostaje zatrzymany po zwolnieniu pedału. Sprawdź, czy wybrany jest jakikolwiek typ efektu Arpeggio i czy włączony jest przycisk [HARMONY/ARPEGGIO].	○	○	-
Registration	Registration Memory	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku REGISTRATION MEMORY [MEMORY].	○	○	-
	Registration Memory 1–10	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków REGISTRATION MEMORY [1]–[10].	○	○	-
	Registration Sequence +/-	Przełącza do przodu/ do tyłu sekwencję rejestracyjną.  UWAGA Jeśli chcesz użyć pedału, wybierz pozycję „Pedal control” (sterowanie pedałem) w oknie Sekwencja rejestracyjna (strona 109).	-	○	-
	Registration Bank +/-	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków REGIST BANK [+]/[-].	○	○	-
	Registration Freeze On/Off	Funkcja analogiczna do działania przycisku [On]/[Off] (Wł./Wyl.) w oknie Registration Freeze (Blokada pamięci rejestracyjnej) (strona 108).	○	○	-
	Registration Sequence On/Off	Funkcja analogiczna do działania przycisku [On]/[Off] (Wł./Wyl.) w oknie Registration Sequence (sekwencja rejestracyjna) (strona 109).	○	○	-
Live Control	Live Control Knob Assign	Funkcja analogiczna do działania przycisku [KNOB ASSIGN] (przypisanie pokrętki).	○	○	-
	Live Control Slider Assign	Funkcja analogiczna do działania przycisku [SLIDER ASSIGN] (przypisanie suwaka).	○	○	-
	Live Control Reset Value	Funkcja analogiczna do działania przycisku [Reset Value] (przywróć wartość) w oknie Live Control (kontroler czasu rzeczywistego) (strona 139). Przywraca wartości wszystkich funkcji przypisywanych funkcji Live Control.	○	○	-

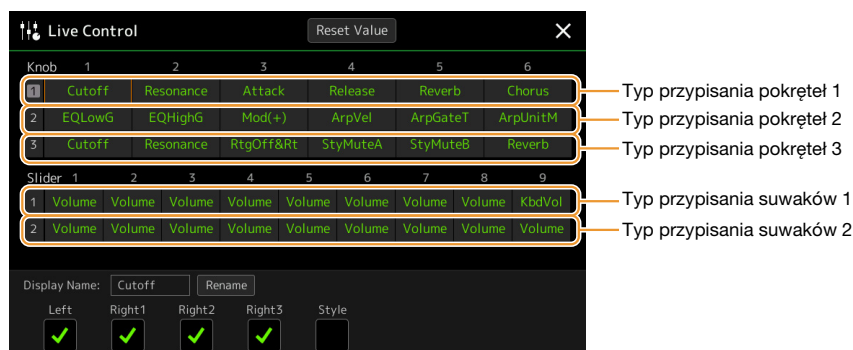
Funkcje			Przypisywanie		
Kategoria	Funkcja	Opis	P	A	R
Chord Looper	Chord Looper On/Off	Funkcja analogiczna do działania przycisku [On/Off] w oknie Chord Looper (strona 13).	○	○	○
	Chord Looper Rec/Stop	Funkcja analogiczna do działania przycisku [Rec/Stop] w oknie Chord Looper (strona 13).	○	○	○
Style	Style Start/Stop	Funkcja analogiczna do działania przycisku STYLE CONTROL [START/STOP] (sterowanie stylem wł./wył.).	○	○	-
	Synchro Start On/Off	Funkcja analogiczna do działania przycisku [SYNC START].	○	○	-
	Synchro Stop On/Off	Funkcja analogiczna 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].	○	○	-
	Acmp On/Off	Funkcja jest identyczna z działaniem przycisku [ACMP].	○	○	-
	OTS Link On/Off	Funkcja analogiczna do działania przycisku [OTS LINK].	○	○	-
	Auto Fill In On/Off	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [AUTO FILL IN].	○	○	-
	Half Bar Fill In	Gdy wciśnięty jest pedał, funkcja „Half bar fill-in” jest włączona i zmienianie sekcji stylu w pierwszym takcie bieżącej sekcji uruchamia następną sekcję od środka z automatycznym wypełnieniem. Gdy ta funkcja jest przypisana do przycisku, każde naciśnięcie przycisku naprzemiennie włącza i wyłącza funkcję.	○	○	○
	Fade In/Out	Włącza i wyłącza funkcję Fade In/ Fade Out stylu/ utworu MIDI. U dołu tego okna można ustawić następujące parametry. <ul style="list-style-type: none"> • 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). 	○	○	○
Fingered/Fingered On Bass	Funkcja ta umożliwia przełączanie między trybami „Fingered” i „Fingered On Bass” (strona 9).	○	○	-	
Bass Hold	Wciśnięcie pedału powoduje podtrzymanie podstawy basowej stylu, nawet jeśli akord zostanie zmieniony w trakcie odtwarzania stylu. Gdy ta funkcja jest przypisana do przycisku, każde naciśnięcie przycisku naprzemiennie włącza i wyłącza daną funkcję. Jeśli tryb palcowania akordów jest ustawiony na „AI Full Keyboard”, funkcja nie działa.	○	○	-	
One Touch Setting 1–4	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków ONE TOUCH SETTING [1]–[4].	○	○	-	
One Touch Setting +/-	Przywołuje następne/poprzednie ustawienie One Touch Setting.	○	○	-	

Funkcje			Przypisywanie		
Kategoria	Funkcja	Opis	P	A	R
Multi Pad	Multi Pad 1–4	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków MULTI PAD CONTROL [1]–[4].	○	○	-
	Multi Pad Synchro Start	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku MULTI PAD CONTROL [SELECT, SYNC START]	○	○	-
	Multi Pad Stop	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków MULTI PAD CONTROL [STOP].	○	○	-
Song	Song A Play/Pause	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku SONG A [PLAY/PAUSE].	○	○	-
	Song A Previous	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku SONG A [PREV].	○	○	-
	Song A Next	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku SONG A [NEXT].	○	○	-
	Song A Single Repeat On/Off	Działanie jest analogiczne do działania przycisku SONG A  (Repeat) w oknie Song Playback trybu odtwarzania Dual.	○	○	-
	Song A Vocal Cancel On/Off	Działanie jest analogiczne do działania przycisku SONG A Audio  (Vocal Cancel) w oknie Song Playback trybu odtwarzania Dual.	○	○	-
	Song A Time Stretch*	Steruje ustawieniem opcji SONG A Audio  100% (czas rozciągania) na ekranie odtwarzania utworu za pomocą sterownika nożnego.	○	-	-
	Song A Pitch Shift*	Steruje ustawieniem opcji SONG A Audio  0 (zmiana wysokości dźwięku) na ekranie odtwarzania utworu za pomocą sterownika nożnego.	○	-	-
	Song A A-B Repeat	Działanie jest analogiczne do działania przycisku SONG A Audio  (A-B Repeat) w oknie Song Playback trybu odtwarzania Dual.	○	○	-
	Song B Play/Pause	Funkcja jest identyczna z przyciskiem SONG B [PLAY/PAUSE] (Utwór B Odtwarzaj/Pauza).	○	○	-
	Song B Previous	Funkcja analogiczna do działaniem przycisku SONG B [PREV].	○	○	-
	Song B Next	Funkcja analogiczna do działaniem przycisku SONG B [NEXT].	○	○	-
	Song B Single Repeat On/Off	Działanie jest analogiczne do działania przycisku SONG B  (Repeat) w oknie Song Playback trybu odtwarzania Dual.	○	○	-
	Song B Vocal Cancel On/Off	Działanie jest analogiczne do działania przycisku SONG B Audio  (Vocal Cancel) w oknie Song Playback trybu odtwarzania Dual.	○	○	-
	Song B Time Stretch*	Steruje ustawieniem opcji SONG B Audio  100% (czas rozciągania) na ekranie odtwarzania utworu za pomocą sterownika nożnego.	○	-	-
	Song B Pitch Shift*	Steruje ustawieniem opcji SONG B Audio  0 (zmiana wysokości dźwięku) na ekranie odtwarzania utworu za pomocą sterownika nożnego.	○	-	-
	Song B A-B Repeat	Działanie jest analogiczne do działania przycisku SONG B Audio  (A-B Repeat) w oknie Song Playback trybu odtwarzania Dual.	○	○	-
	Song MIDI Synchro Start On/Off	Działanie jest analogiczne do działania przycisku (Sync Start)  w oknie Song Playback trybu odtwarzania Dual.	○	○	-
	Song MIDI Position Memorize On/Off	Działanie jest analogiczne do działania przycisku Song Position [M] w oknie Song Playback trybu odtwarzania Dual.	○	○	-
	Song MIDI Position Marker 1–4	Działanie jest analogiczne do działania przycisku Song Position [1]–[4] w oknie Song Playback trybu odtwarzania Dual.	○	○	-
	Song MIDI Position Loop On/Off	Działanie jest analogiczne do działania przycisku Song Position [Loop] w oknie Song Playback trybu odtwarzania Dual.	○	○	-
Song List Shuffle On/Off	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku  (Shuffle) w oknie odtwarzania utworów w trybie listy utworów (strona 66).	○	○	-	
Score Page +/-	W czasie gdy odtwarzanie jest zatrzymane, możliwe jest podejście następnej/poprzedniej strony zapisu nutowego (tylko jednej).	○	○	-	
Lyrics Page +/-	W czasie gdy odtwarzanie jest zatrzymane, możliwe jest podejście następnej/poprzedniej strony słów utworu (tylko jednej).	○	○	-	
Text Viewer Page +/-	Możliwe jest podejście następnej/poprzedniej strony tekstu (tylko jednej).	○	○	-	

Funkcje			Przypisywanie		
Kategoria	Funkcja	Opis	P	A	R
Mic	Talk On/Off	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [TALK].	○	○	-
	VH Harmony On/Off	Włącza i wyłącza parametr „Harmony” w oknie Vocal Harmony (strona 118).	○	○	-
	VH Effect On/Off	Włącza i wyłącza parametr „Effect” w oknie Vocal Harmony (strona 121).	○	○	-
Overall	Part On/Off	Włącza/wyłącza żądane partie od razu.	○	○	-
	Insertion Effect On/Off	Włącza i wyłącza efekty Insertion (strona 127).	○	○	○
	Metronome On/Off	Włączanie lub wyłączanie metronomu.	○	○	-
	Tempo +/-	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku TEMPO [+]/[-].	○	○	-
	Reset/Tap Tempo	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków [TAP TEMPO].	○	○	-
	Master Tempo*	Umożliwia zmianę tempa wybranego aktualnie stylu lub utworu. Dostępne są różne zakresy tempa w zależności od wybranego stylu/utworu. Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków „tempo (Master Tempo)” kontrolera Live Control (strona 139).	○	-	-
	Style Tempo Lock/Reset	Naciśnięcie pedału lub przycisku zmienia ustawienie „tempo” na wyświetlaczu ustawień stylu z „Reset” (Przywracanie) do „Lock” (zablokuj). Ponowne naciśnięcie przywraca ustawienie „Reset” (Przywracanie). Aby uzyskać szczegółowe informacje na temat funkcje Style Change Behavior (Zachowanie zmiany stylu), zobacz strona 12.	○	○	○
	Style Tempo Hold/Reset	Naciśnięcie pedału lub przycisku zmienia ustawienie „tempo” na wyświetlaczu ustawień stylu z „Reset” (Przywracanie) do „Hold” (Wstrzymaj). Ponowne naciśnięcie przywraca ustawienie „Reset” (Przywracanie). Aby uzyskać szczegółowe informacje na temat funkcje Style Change Behavior (Zachowanie zmiany stylu), zobacz strona 12.	○	○	○
	Transpose +/-	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków TRANSPOSE [+]/[-].	○	○	-
	Upper Octave +/-	Działanie funkcji jest analogiczne jak działanie przycisków UPPER OCTAVE [+]/[-].	○	○	-
	Scale Tune Quick Setting	Pozwala bezpośrednio ustawić ustawienie Sub Scale (strona 43). Naciskając pedał lub przycisk, do którego przypisano tę funkcję, naciśnij żądane klawisze, a następnie zwolnij pedał lub przycisk. W ten sposób uruchomiona zostanie Sub Scale z klawiszami ustawionymi na -50 centów. Aby zwolnić ustawienie Sub Scale, naciśnij pedał lub przycisk, a następnie zwolnij go bez naciskania żadnych przycisków.	○	○	○
	Scale Tune Bypass On/Off	Działanie funkcji jest analogiczne do działania przycisku [Bypass] w oknie skalowania strojenia (strona 43). Tymczasowo wyłącza wszystkie ustawienia skalowania strojenia. Pozwala to usłyszeć dźwięk do celów porównawczych.	○	○	○
	Percussion	Pedał gra instrument perkusyjny wybrany na dole tego okna (lub w oknie otwieranym za pomocą opcji „Kit”, „Category” lub „Instrument”). W oknie Drum Kit Instrument Selection można też wybrać instrument za pomocą klawiatury.	○	-	-
Voice Guide On/Off	Włącza i wyłącza funkcję Voice Guide (strona 157).	○	○	-	
No Assign	Nie przypisano funkcji.	-	○	○	

Edytowanie typów przypisania pokręteł i suwaków Live Control

Konfigurację pokręteł i suwaków Live Control („Typu przypisać”) można dowolnie zmieniać za pomocą różnych opcji. Okno operacyjne można otworzyć, wybierając kolejno opcje [MENU] → [Live Control].



1 Dotknij, aby wybrać pokrętło lub suwak.

Dotknij ponownie, aby otworzyć listę funkcji.

2 Wybierz funkcję pokrętła lub suwaka.

Więcej informacji o poszczególnych funkcjach, patrz strony 139–141.

3 Wprowadź odpowiednie ustawienia wybranej funkcji pokazane na dole okna.

Jeśli chcesz zmienić nazwę funkcji wyświetlaną w widoku Live Control (okno podrzędne), dotknij [Rename] i wpisz własną nazwę. Nazwa może składać się maksymalnie z dziewięciu znaków.

Dotknij [Reset Value], aby przywrócić wartości fabryczne wszystkich funkcji przypisanych do poszczególnych pokręteł i suwaków.



UWAGA

Typu przypisania suwaków „Balance” nie można edytować; zawsze służy on do kontrolowania głośności balansu między partiami.


Ustawienia funkcji




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).

Category	Function	Description
Mixer	Volume	Służy do regulacji głośności wybranych partii i kanałów.
	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 okienku wywoływanym za pomocą opcji [Balance Setting] na dole okna możesz 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.

Category	Function	Description
Mixer	InsEffect (Insertion Effect Depth)	Umożliwia regulację głębi efektu insertowego 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 jednocześnie, a są specjalnie zaprogramowane do indywidualnej zmiany w celu uzyskania optymalnego dźwięku, co pozwala filtrować dźwięk i uzyskać jak najlepsze rezultaty muzyczne.
Voice Edit	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.
	Release	Umożliwia regulację długości czasu wyciszania brzmienia wybranych partii po zwolnieniu klawisza.
	Atk&Rel (Attack & Release)	Umożliwia regulację zarówno czasu narastania jaki i czasu zwalniania w wybranych partiach.
	Mod(+), Mod (-) (Modulation (+), Modulation (-))	Funkcja ta dodaje efekt Vibrato i inne efekty do dźwięków granych na klawiaturze.
Voice Setting	Tuning	Określa wysokość dźwięku wybranych partii klawiatury.
	Octave	Określa w oktawach zakres zmian wysokości tonu dla wybranych partii klawiatury.
	PBRange (Pitch Bend Range)	Określa zakres funkcji Pitch Bend (strona 40) w wybranych partiach klawiatury.
	PortaTime (Portamento Time)	Określa czas efektu portamento (strona 41) w wybranych partiach klawiatury.
Harmony/Arpeggio	HrmArpVol (Kbd Harmony/ Arpeggio Volume)	Pozwala regulować głośność funkcji Keyboard Harmony lub Arpeggio.
	ArpVel (Arpeggio Velocity)	Umożliwia regulację szybkość każdej nuty arpeggia. Wartość w widoku Live Control jest podana w procentach wartości domyślnej dla każdego typu Arpeggio.
	ArpGateT (Arpeggio Gate Time)	Umożliwia regulację długości każdej nuty arpeggia. Wartość w widoku Live Control jest podana w procentach wartości domyślnej dla każdego typu Arpeggio.
	ArpUnitM (Arpeggio Unit Multiply)	Umożliwia regulację szybkości arpeggia. Wartość w widoku Live Control jest podana w procentach wartości domyślnej dla każdego typu Arpeggio.

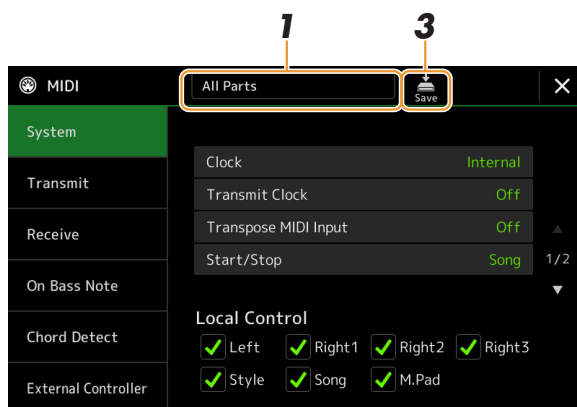
Category	Function	Description
Style	RtgRate (Style Retrigger Rate)	Umożliwia regulację długości wyzwania stylu. W widoku Live Control jest to oznaczone liczbami 1, 2, 4, 8, 16 lub 32 wskazującymi długość nut. Pierwsza część bieżącego stylu jest powtarzana w określonej długości.
	RtgOnOff (Style Retrigger On/Off)	Włącza i wyłącza funkcję wyzwania stylu. Gdy ten parametr jest włączony, określony fragment pierwszej partii bieżącego stylu jest powtarzany po zagranii akordu.  UWAGA Funkcja Style Retrigger (Wyzwalanie stylu) jest stosowana tylko do głównej sekcji stylu.
	RtgOff&Rt (Style Retrigger On/Off & Rate)	Umożliwia włączanie/wyłączanie funkcji Style Retrigger (Wyzwalanie stylu) i regulowanie czasu jej działania. Obrócenie pokrętle do końca w lewo powoduje wyłączenie tej funkcji, a obracanie nim w prawo — włączenie jej i skracanie długości powtarzanego fragmentu.
	StyMuteA (Style Track Mute A)	Umożliwia włączanie/wyłączanie odtwarzania kanałów stylu. Obrócenie pokrętle do końca w lewo (lub przesunięcie suwaka do samego dołu) powoduje włączenie tylko kanału Rhythm 2 i wyłączenie pozostałych. Obracanie pokrętle 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 pokrętle do końca w lewo (lub przesunięcie suwaka do samego dołu) powoduje włączenie tylko kanału Chord 1 i wyłączenie pozostałych. Obracanie pokrętle 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 głosem harmonizującym. Szczegółowe informacje, patrz „Harmony Balance” na stronie 120 .
	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.

Spis treści

Procedura podstawowa konfiguracji ustawień MIDI	142
System — Ustawienia systemowe MIDI	144
Transmit — Ustalenie kanałów transmisyjnych MIDI	145
Receive — Ustalanie kanałów odbiorczych MIDI	146
On Bass Note — Ustawianie podstawy basowej akordów dla stylu akompaniamentu na podstawie komunikatów MIDI	147
Chord Detect — Ustawiania akordu dla stylu akompaniamentu na podstawie komunikatów MIDI	147
External Controller — Ustawienie kontrolera MIDI	148
• Funkcje odpowiadające na ciągle wartości wejściowe	149
• Funkcje odpowiadające na sygnał wejściowy On/Off	150

Procedura podstawowa konfiguracji ustawień MIDI

W dziale tym omówiono różne ustawienia MIDI dla 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 także edytowanie tych zaprogramowanych szablonów i zapisanie maksymalnie dziesięciu nowych schematów. Okno operacyjne na wyświetlaczu można otworzyć, wybierając kolejno opcje: [MENU] → [MIDI].



1 Dotknij pola (widocznego u góry ekranu), a następnie wybierz wstępnie zaprogramowany szablon MIDI.

Jeśli masz już utworzony i zapisany w pamięci użytkownika oryginalny szablon MIDI (w krokach 2 i 3 poniżej), możesz wybrać go z pamięci wewnętrznej.

Szczegółowe informacje na temat wstępnie zaprogramowanych szablonów MIDI patrz [strona 143](#).



2 W razie potrzeby edytuj parametry MIDI na podstawie szablonu wybranego w kroku 1 w odpowiednim oknie ustawień.

- **System:** Umożliwia skonfigurowanie parametrów związanych z systemem MIDI.strona 144
- **Transmit:** Umożliwia skonfigurowanie parametrów związanych z transmisją MIDI.strona 145
- **Receive:** Umożliwia skonfigurowanie parametrów związanych z odbiorem MIDI.strona 146
- **On Bass Note:** Umożliwia wybranie kanałów MIDI, których dane MIDI pochodzące z zewnętrznego urządzenia MIDI będą używane do wykrywania zapisu nutowego basu odtwarzanego stylu.strona 147
- **Chord Detect:** Umożliwia wybranie kanałów MIDI, których dane MIDI pochodzące z zewnętrznego urządzenia MIDI będą używane do wykrywania typu akordu odtwarzanego stylu.strona 147
- **External Controller:** Umożliwia wybranie funkcji przypisanej do podłączonego kontrolera MIDI.strona 148

3 Po zakończeniu edycji na wszystkich ekranach dotknij opcji



(Zapisz), aby zapisać ustawienia MIDI jako oryginalny szablon MIDI.

UWAGA



Oryginalne szablony MIDI można zapisać jako pojedyncze pliki w napędzie USB flash. Aby to zrobić, na ekranie widocznym po wybraniu opcji [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → strona 2/2, dotknij opcji [Save] przy funkcji „MIDI”, aby wykonać operację zapisu (strona 159).

■ Zaprogramowane szablony MIDI

All Parts	Przesyłane są wszystkie partie, w tym partie klawiatury (Right 1–3 oraz Left), z wyjątkiem partii utworu.
KBD & STYLE	Zasadniczo taki sam jak szablon „All Parts”, z wyjątkiem traktowania partii klawiatury. Partie prawej ręki są oznaczone jako „Upper” zamiast oznaczeń Main i Layer, a partia lewej ręki — jako „Lower”.
Master KBD1, KBD2 (klawiatura główna)	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 transmituje komunikaty AT (After Touch), natomiast Master KBD2 — nie (strona 145).
Clock Ext.A (Zegar zewnętrzny)	Odtwarzanie lub nagrywanie (utworu, stylu itd.) jest zsynchronizowane z zewnętrznym zegarem MIDI przez port MIDI A zamiast z wewnętrznym zegarem instrumentu. Tego szablonu należy używać, gdy chcesz, aby tempo (synchronizacja) było kontrolowane przez podłączone urządzenie MIDI.
MIDI Accord1 (Akordeon MIDI 1)	Akordeony MIDI umożliwiają wysyłanie danych MIDI i sterowanie podłączonym modułem brzmieniowym z klawiatury i guzików basowych/akordowych akordeonu. Ten szablon umożliwia granie oraz sterowanie grą na klawiaturze i odtwarzaniem stylu za pomocą akordeonu MIDI.
MIDI Accord2 (Akordeon MIDI 2)	Działa tak jak szablon „MIDI Accord1”, tyle że dźwięki akordów lub basowe grane lewą ręką na akordeonie MIDI są rozpoznawane również jako zdarzenia dźwięków MIDI.
MIDI Pedal1	Moduły pedałów MIDI pozwalają sterować podłączonym generatorem brzmień za pomocą nóg, co jest bardzo wygodne w przypadku grania pojedynczych dźwięków partii basowych. Ten szablon umożliwia granie oraz sterowanie prymą akordu w automatycznym akompaniamencie za pomocą modułu pedałów MIDI.
MIDI Pedal2	Ten szablon pozwala grać za pomocą modułu pedałów MIDI basowe partie odtwarzania stylu.
MIDI OFF	Żaden sygnał MIDI nie jest wysyłany ani odbierany.

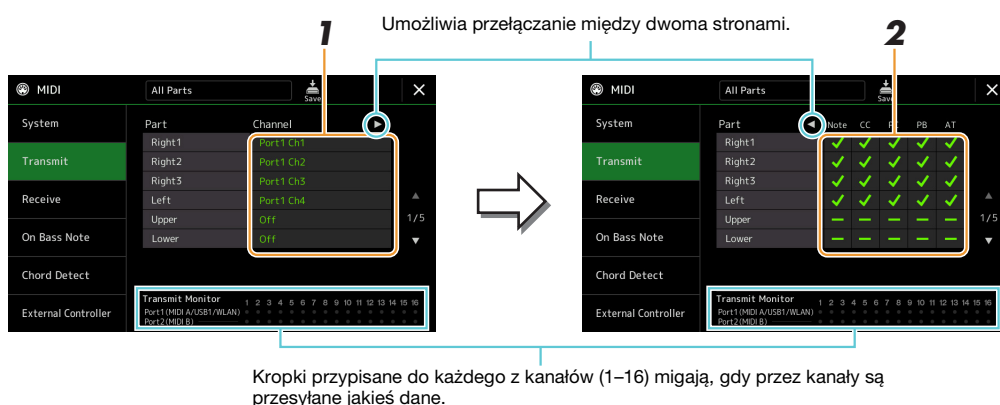
System — Ustawienia systemowe MIDI

Poniższe instrukcje mają zastosowanie w przypadku wybrania okna „System” w kroku 2, [strona 143](#).

Clock	<p>Określa, czy instrument jest sterowany przez wewnętrzny zegar („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”, 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 upewnij się, że zewnętrzne urządzenie podłączone jest prawidłowo (tj. do złącza MIDI IN), i sprawdź, czy sygnał zegara MIDI jest odpowiednio przesyłany do instrumentu. Gdy instrument jest sterowany zewnętrznym urządzeniem („MIDI A”, „MIDI B”, „USB1”, „USB2” lub „Wireless LAN”), na ekranie tempa pojawia się wskazanie tempa jako „EXT”.</p> <p> UWAGA</p> <p>Jeśli zegar ma ustawienie inne niż „Internal”, parametrami, takimi jak styl, utwór, metronom i tempo, nie można sterować za pomocą przycisków na instrumencie.</p> <p> UWAGA</p> <p>Opcja „Wireless LAN” jest widoczna tylko wtedy, gdy urządzenie jest wyposażone w funkcję sieci bezprzewodowej. Funkcja bezprzewodowej sieci LAN może w niektórych regionach nie być dostępna.</p>	
Transmit Clock	<p>Parametr ten służy do włączania i wyłączania transmisji zegara MIDI (F8). Ustawienie wartości „Off”, oznacza, że żądane dane zegara MIDI ani Start/Stop nie są przesyłane, nawet gdy jest odtwarzany utwór lub styl.</p>	
Transpose MIDI Input	<p>Parametr ten określa, czy ustawienia transpozycji instrumentu mają być stosowane do zdarzeń dźwięków odbieranych przez instrument 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 utworu lub stylu.</p>	
Local Control	<p>Włącza i wyłącza funkcję Local Control w odniesieniu do każdej partii. Kiedy funkcja Local Control jest ustawiona jako „On”, klawiatura instrumentu kontroluje wbudowany moduł brzmieniowy, pozwalając na grę z wykorzystaniem wewnętrznych brzmień za pomocą klawiatury. Po wybraniu pozycji „Off” klawiatura i kontrolery są odłączone od modułu brzmieniowego instrumentu i naciskanie klawiszy oraz 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 i (lub) do sterowania zewnętrznym modułem brzmieniowym.</p>	
System Exclusive Message	Transmit	<p>Określa, czy dane komunikaty MIDI System Exclusive są transmitowane („On”) czy nie („Off”) z instrumentu.</p>
	Receive	<p>Określa, czy dane komunikaty MIDI System Exclusive są rozpoznawane („On”) czy nie („Off”) przez instrument.</p>
Chord System Exclusive Message	Transmit	<p>Określa, czy dane akordów MIDI (rozpoznawanie typu akordu i prymy) są transmitowane („On”) czy nie („Off”) z instrumentu.</p>
	Receive	<p>Określa, czy dane akordów MIDI (rozpoznawanie typu akordu i prymy) są rozpoznawane („On”) czy nie („Off”) przez instrument.</p>

Transmit — Ustalenie kanałów transmisyjnych MIDI

Poniższe instrukcje mają zastosowanie w przypadku wybrania okna „Transmit” w kroku 2, [strona 143](#). Umożliwia określanie, który kanał MIDI jest używany do poszczególnych partii, gdy dane MIDI są transmitowane z tego instrumentu.



1 Dla każdej partii wybierz kanał transmisyjny MIDI, przez który wybrana partia będzie przesyłana.

Oprócz dwóch opisanych poniżej partii konfiguracja partii jest taka sama jak opisana w innym miejscu podręcznika użytkownika.

- **Upper:** Partia klawiatury grana powyżej punktu podziału dla brzmień, czyli po prawej stronie klawiatury (RIGHT 1, 2 i 3).
- **Lower:** Partia klawiatury grana poniżej punktu podziału dla brzmień, czyli po lewej stronie klawiatury. Na to ustawienie nie wpływa tryb (włączony lub wyłączony) przycisku [ACMP].

UWAGA

Jeżeli do tego samego kanału transmisyjnego jest przypisanych kilka różnych partii, przesyłane komunikaty MIDI są scalane w jeden kanał, co może powodować nieoczekiwane szумы i zakłócenia w podłączonym urządzeniu MIDI.

UWAGA

Wstępnie zdefiniowanych utworów nie można przesyłać nawet wtedy, gdy do transmisji wybrano odpowiednie kanały 1–16 utworu.

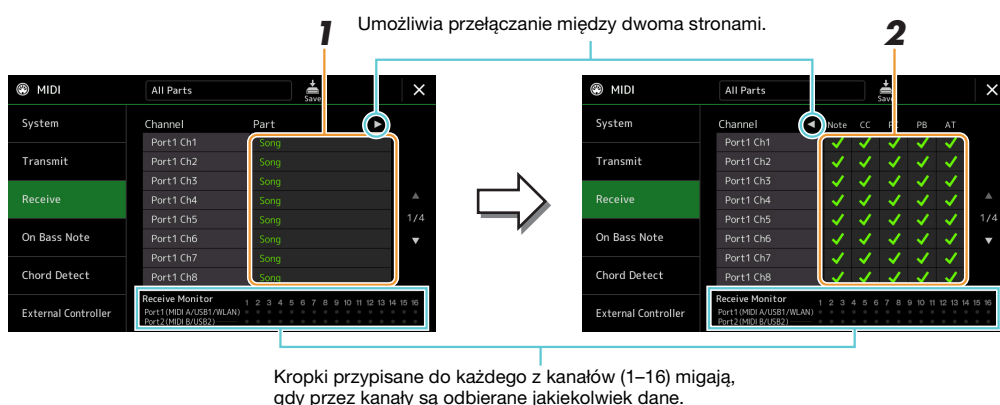
2 Dotknij opcji [▶], aby wyświetlić inną stronę, a następnie wybierz komunikaty MIDI, które mają być transmitowane dla każdej partii.

W oknie Transmit/Receive można wprowadzać ustawienia dla następujących typów danych MIDI:

- **Note** (zdarzenia dźwięków)..... [strona 91](#)
- **CC** (zmiany sterowania) [strona 91](#)
- **PC** (zmiany programu)..... [strona 91](#)
- **PB** (Pitch Bend) [strona 91](#)
- **AT** (After Touch)..... [strona 91](#)

Receive — Ustalanie kanałów odbiorczych MIDI

Poniższe instrukcje mają zastosowanie w przypadku wybrania okna „Receive” w kroku 2, [strona 143](#). Umożliwia określenie, do których kanałów MIDI przynależą poszczególne partie, gdy dane MIDI są rozpoznawane przez ten instrument.



1 Dla każdego kanału wybierz partię, która ma obsługiwać dane MIDI odpowiedniego kanału otrzymywane z zewnętrznego urządzenia MIDI.

W przypadku połączenia przez USB instrument może obsługiwać dane MIDI z 32 kanałów (2 porty po 16 kanałów). Oprócz dwóch opisanych poniżej partii konfiguracja partii jest taka sama jak opisana w innym miejscu podręcznika użytkownika.

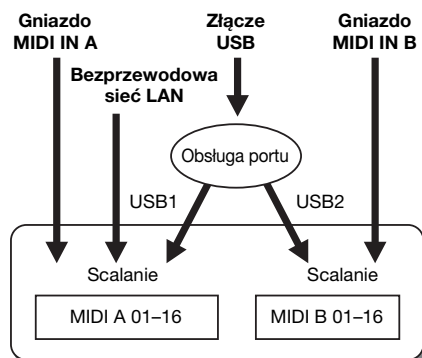
- **Keyboard:** Odbierane komunikaty o dźwiękach sterują klawiaturą instrumentu.
- **Extra Part 1–5:** Tych pięć partii służą specjalnie do odbierania i odtwarzania danych MIDI. Partie te zwykle nie są używane przez sam instrument.

2 Dotknij opcji [▶], aby wyświetlić inną stronę, a następnie wybierz komunikaty MIDI, które mają być odbierane w poszczególnych kanałach.

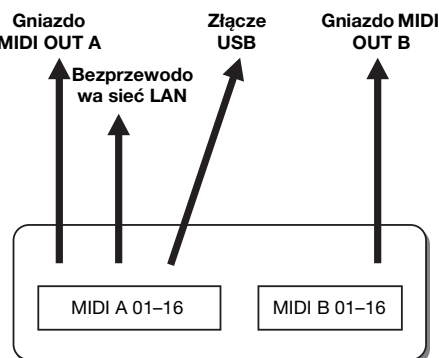
Odbieranie i wysyłanie danych MIDI za pomocą złączy USB, WLAN i MIDI

Złącza MIDI, WLAN oraz [USB TO HOST] mogą być użyte do wysyłania i odbierania danych na 32 kanałach MIDI (2 porty po 16 kanałów). Relacje między tymi złączami przedstawiają poniższe ilustracje:

• Odbiór danych MIDI



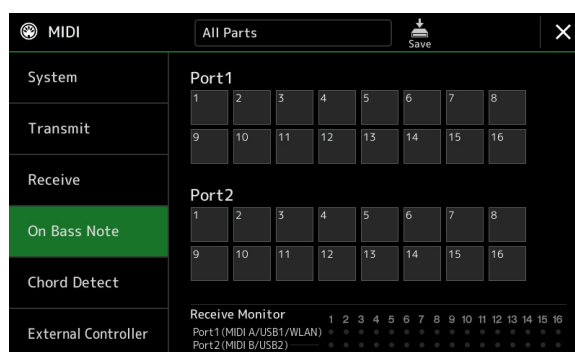
• transmisja MIDI



UWAGA
Funkcja bezprzewodowej sieci LAN może w niektórych regionach nie być dostępna.

On Bass Note — Ustawianie podstawy basowej akordów dla stylu akompaniamentu na podstawie komunikatów MIDI

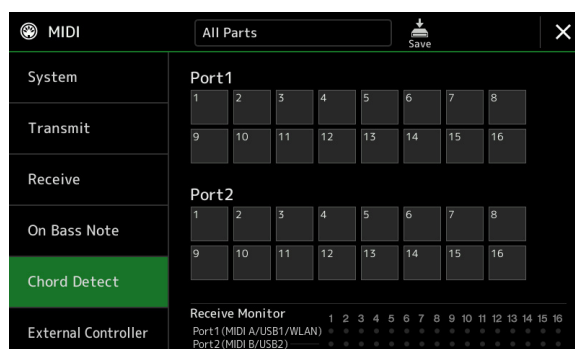
Poniższe instrukcje mają zastosowanie w przypadku wybrania okna „On Bass Note” w kroku 2, [strona 143](#). Ustawienia te pozwalają na określenie podstawy akordu dla stylu akompaniamentu na podstawie komunikatów o dźwiękach odbieranych za pośrednictwem MIDI. Komunikaty Note On/Off otrzymywane przez kanały ustawione na wartość „On” są rozpoznawane jako basowe podstawy akordów w odtwarzanym stylu. Podstawy basowe będą rozpoznawane niezależnie od ustawień [ACMP] i punktu podziału. Gdy jednocześnie kilka kanałów jest ustawionych na wartość „On”, podstawa basowa akordu jest rozpoznawana na podstawie scalonych dane MIDI odbieranych za pośrednictwem tych kanałów.



Dotknij numeru wybranego kanału, aby wprowadzić zaznaczenie. Dotknij tej samej lokalizacji ponownie, aby usunąć zaznaczenie.

Chord Detect — Ustawienia akordu dla stylu akompaniamentu na podstawie komunikatów MIDI

Poniższe instrukcje mają zastosowanie w przypadku wybrania okna „Chord Detect” w kroku 2, [strona 143](#). Ustawienia te pozwalają na określenie typu akordu dla stylu akompaniamentu na podstawie komunikatów o dźwiękach odbieranych za pośrednictwem MIDI. Komunikaty Note On/Off otrzymywane przez kanały ustawione na wartość „On” są rozpoznawane jako dźwięki służące do rozpoznawania akordów w odtwarzanym stylu. Akordy, które mają być rozpoznane, zależą od typu palcowania. Typ akordu będzie rozpoznawany niezależnie od ustawień [ACMP] i punktu podziału. Gdy jednocześnie kilka kanałów jest ustawionych na wartość „On”, typ akordu jest rozpoznawany na podstawie scalonych dane MIDI odbieranych za pośrednictwem tych kanałów.

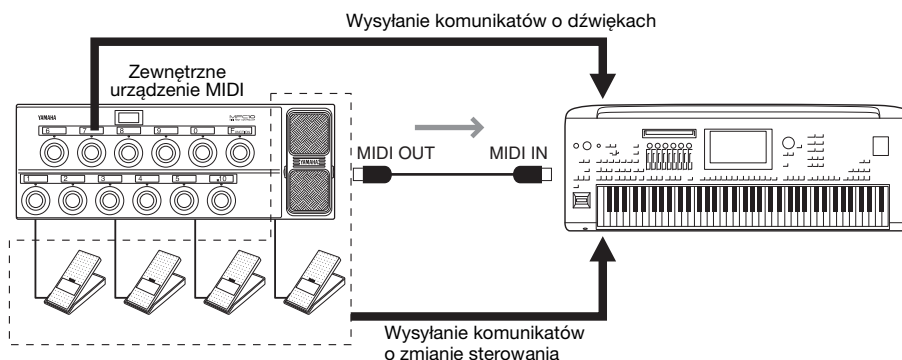


Dotknij numeru wybranego kanału, aby wprowadzić zaznaczenie. Dotknij tej samej lokalizacji ponownie, aby usunąć zaznaczenie.

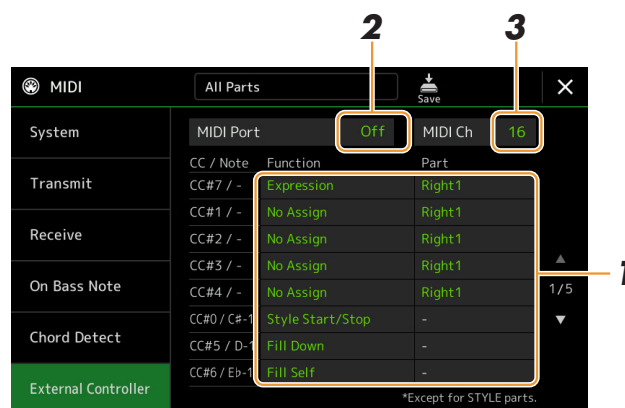
External Controller — Ustawienie kontrolera MIDI

Poniższe instrukcje mają zastosowanie w przypadku wybrania okna „External Controller” w kroku 2, [strona 143](#). Podłączając do instrumentu Genos odpowiednie zewnętrzne urządzenie MIDI (takie jak kontroler nożny MIDI, komputer, sekwencer lub klawiatura sterująca), możesz wygodnie sterować z takiego urządzenia licznymi operacjami i funkcjami za pomocą komunikatów MIDI (komunikaty Note On/Off i o zmianie sterowania); możesz np. zmieniać ustawienia i sterować dźwiękiem podczas grania. Do każdego z komunikatów można przypisać różne funkcje.

W celu sterowania z zewnętrznego urządzenia MIDI należy w tym oknie ustawić odpowiedni port i kanał MIDI.



1 Umożliwia wybranie funkcji przypisanej do numeru zmiany sterowania lub numeru nuty.



W tym oknie można skonfigurować dwa typy ustawień (poniżej):

• CC#7, 1, 2, 3, 4

Urządzenie MIDI wysyła komunikat o zmianie sterowania do instrumentu Genos, a Genos określa sposób odpowiedzi na dany numer zmiany sterowania (lub zmieniany parametr). Należy także wybrać partię, w której będzie stosowana przypisana funkcja.

• Inne elementy (np. CC#0/C#-1)

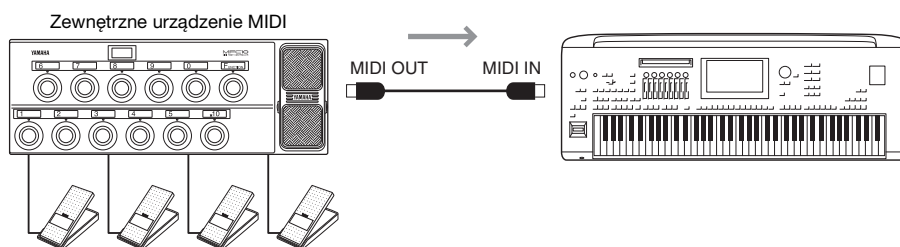
Urządzenie MIDI wysyła komunikat note on/off do instrumentu Genos, a Genos określa sposób odpowiedzi na dany numer nuty (lub która funkcja będzie wykonywana).

Tę samą funkcję można wykonać, wysyłając numer zmiany sterowania odpowiadający numerowi nuty, jak pokazano na wyświetlaczu. Na przykład: numer zmiany sterowania 0 odpowiada numerowi nuty C#-1. Numery zmiany sterowania 0–63 są wyłączone, a w przedziale 64–127 są włączone.

Informacje o funkcjach, które można przypisać, znajdują się na stronach [149–151](#).

2 Wybierz port MIDI, przy pomocy którego następuje komunikacja z zewnętrznym urządzeniem MIDI.

- 3** Wybierz kanał MIDI, przy pomocy którego następuje komunikacja z zewnętrznym urządzeniem MIDI.
- 4** Podłącz złącze MIDI OUT zewnętrznego urządzenia MIDI do złącza MIDI IN instrumentu Genos za pomocą kabla MIDI.



- 5** Skonfiguruj niezbędne ustawienia w zewnętrznym urządzeniu MIDI.
- 6** Sprawdź, czy reakcja instrumentu Genos na sterowanie za pomocą zewnętrznego urządzenia MIDI jest zgodna z ustawieniami wykonanymi w kroku 4.

Pamiętaj, że dwa poniższe ustawienia na ekranie kontrolera zewnętrznego służą do zapisywania w instrumencie Genos jako szablonu MIDI, a nie w pamięci zewnętrznego urządzenia MIDI (strona 143).

- Numer nuty/funkcja instrumentu Genos — skojarzenie pary
- Numer komunikatu o zmianie sterowania/zmiana parametru w instrumencie Genos — skojarzenie pary

Funkcje odpowiadające na ciągle wartości wejściowe

Te funkcje można przypisać do wybranych partii klawiatury (Right 1–3 lub Left), albo do partii stylu.



UWAGA

Funkcje oznaczone „*” nie oddziałują na partie stylu.

No Assign	Nie przypisano funkcji.
Modulation	Wysyłanie komunikatów o modulacji (CC#1).
Breath Controller*	Wysyłanie komunikatów kontrolera oddechu (CC#2).
Foot Controller*	Wysyłanie komunikatów kontrolera nożnego (CC#4).
Portamento Time*	Wysyłanie komunikatów Portamento Time (CC#5).
Volume	Wysyłanie komunikatów o głośności (CC#7).
Pan	Wysyłanie komunikatów Pan (CC#10).
Expression	Wysyłanie komunikatów o ekspresji (CC#11).
Sustain*	Wysyłanie komunikatów o przedłużaniu dźwięków (CC#64).
Portamento Switch*	Wysyłanie komunikatów Portamento Switch (CC#65).
Soft*	Wysyłanie komunikatów pedału Soft (CC#67).
Resonance	Wysyłanie komunikatów o rezonansie (CC#71).
Release Time	Wysyłanie komunikatów o czasie zwalniania (CC#72).
Attack Time	Wysyłanie komunikatów o czasie narastania (CC#73).
Cutoff	Wysyłanie komunikatów o odcięciu (CC#74).
Reverb Send	Wysyłanie komunikatów o pogłosie (CC#91).
Chorus Send	Wysyłanie komunikatów o efekcie Chorus (CC#93).

Funkcje odpowiadające na sygnał wejściowy On/Off

No Assign	Nie przypisano funkcji.
Sustain	Wysyła komunikaty Sustain on/off dla partii klawiatury.
Sostenuto	Wysyła komunikaty Sostenuto on/off dla partii klawiatury.
Soft	Wysyła komunikaty Soft on/off dla partii klawiatury.
Portamento	Wysyła komunikaty Portamento on/off dla partii klawiatury.
Modulation (Alt) Right 1–3, Left	Stosuje efekty modulacji w partii i polega na tym, że kształt fali można włączać i wyłączać za pomocą komunikatów on/off.
Articulation 1/2/3 Right 1–3, Left	Stosuje brzmienie Super Articulation 1, 2 lub 3 w partii.
Effect Right 1–3, Left, Mic	Włącza/wyłącza efekt Insertion w partii.
Kbd Harmony/Arpeggio On/Off	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [HARMONY/ARPEGGIO] na panelu instrumentu.
VH Harmony On/Off	Włącza i wyłącza parametr „Harmony” w oknie Vocal Harmony (strona 118).
VH Effect On/Off	Włącza i wyłącza parametr „Effect” w oknie Vocal Harmony (strona 121).
Talk	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [TALK] na panelu instrumentu.
Score Page +, -	W czasie gdy utwór jest zatrzymany, możliwe jest podejście do następnej/poprzedniej strony zapisu nutowego (tylko jednej).
Lyrics Page +, -	W czasie gdy utwór jest zatrzymany, możliwe jest podejście do następnej/poprzedniej strony słów utworu (tylko jednej).
Text Viewer Page +, -	Możliwe jest podejście do następnej/poprzedniej strony tekstu (tylko jednej).
Song A Play/Pause	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [▶/] (PLAY/PAUSE) dla utworu A.
Song B Play/Pause	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [▶/] (PLAY/PAUSE) dla utworu B.
Style Start/Stop	Działanie funkcji jest analogiczne do działania przycisku STYLE CONTROL [START/STOP].
Tap Tempo	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [TAP TEMPO].
Synchro Start	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [SYNC START].
Synchro Stop	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisku [SYNC STOP].
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 zapewnia zagranie frazy przejściowej.
Fill Break	Funkcja ta umożliwia zagranie pauzy.
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	Włącza i wyłącza funkcję Fade In/Fade Out stylu/utworu MIDI.
Fingered/Fingered On Bass	Funkcja ta umożliwia przełączanie trybu palcowania między „Fingered” i „Fingered On Bass” (strona 9).
Bass Hold	Podtrzymanie podstawy basowej stylu, nawet jeśli akord zostanie zmieniony w trakcie odtwarzania stylu.
Percussion 1–3	Gra na instrumencie perkusyjnym.
Right 1–3, Left Part On/Off	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków PART ON/OFF.
One Touch Setting +, -	Przywołuje następny/poprzedni numer Ustawiania jednym przyciskiem.

One Touch Setting 1–4	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków ONE TOUCH SETTING [1]–[4].
Regist Sequence +, -	Przełącza do tyłu lub do przodu sekwencję rejestracyjną.
Regist 1–10	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków REGISTRATION MEMORY [1]–[10].
Transpose +, -	Działanie tej funkcji jest analogiczne do działania przycisków [+], [-].
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 znaczników pozycji utworu [1]–[4] i opcji [Loop] w oknie odtwarzacza utworu.

Spis treści

Ustawienia sieci bezprzewodowej.....	152
• Infrastructure Mode.....	152
• Access Point Mode.....	153
Wprowadzanie ustawień zegara.....	154

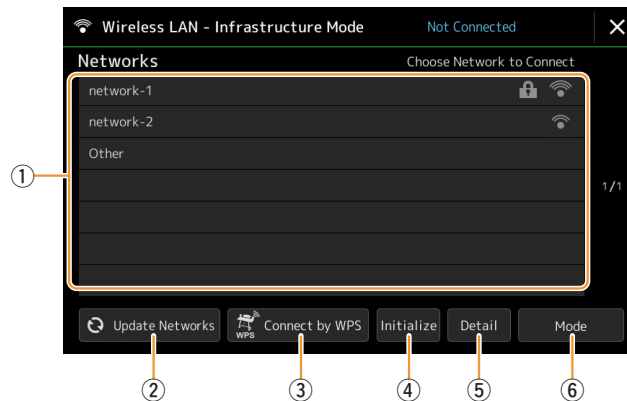
Ustawienia sieci bezprzewodowej

W zależności od obszaru funkcja WLAN może być wbudowana, a okno jej ustawień można włączyć po wybraniu opcji [MENU] → [Wireless LAN].

Skonfigurowanie ustawień sieci WLAN umożliwia bezprzewodowe połączenie instrumentu Genos do urządzenia iPhone/iPad. Ogólne instrukcje w tym zakresie można znaleźć w podręczniku „iPhone/iPad Connection Manual” (Instrukcja podłączania do urządzeń iPhone/iPad) w witrynie internetowej. W tym rozdziale znajdują się tylko instrukcje charakterystyczne dla instrumentu Genos. Informacje na temat urządzeń inteligentnych i aplikacji zgodnych z instrumentem można znaleźć na następującej stronie internetowej:

<https://www.yamaha.com/kbdapps/>

Infrastructure Mode



①	Networks	<p>Podłączanie do sieci wybranej z listy na wyświetlaczu: Wybierz odpowiednią sieć z listy widocznej na wyświetlaczu. W przypadku sieci oznaczonych ikoną kłódki (🔒) konieczne będzie wpisanie hasła i dotknięcie opcji [Connect]; w przypadku sieci bez ikony kłódki wystarczy wybrać sieć, aby się z nią połączyć.</p> <p>Konfiguracja ręczna: Dotknij opcji [Other] widocznej na końcu listy, aby otworzyć okno Manual Setup, w którym można wprowadzić ustawienia SSID, zabezpieczeń i hasła. Gdy już wprowadzisz te dane, dotknij [Connect] w oknie Manual Setup, aby połączyć się z siecią.</p>
②	Update Networks	Aktualizuje listę sieci w oknie.

③	Connect by WPS	Podłączanie instrumentu do sieci przy użyciu WPS. Kiedy dotkniesz [Yes] w oknie, które pojawiło się po dotknięciu w tym miejscu, w ciągu dwóch minut naciśnij przycisk WPS dla wybranego punktu dostępowego bezprzewodowej sieci LAN. UWAGA Upewnij się, że wybrany punkt dostępu obsługuje WPS. Informacje o potwierdzaniu i zmianach w ustawieniach punktu dostępu znajdziesz w podręczniku użytkownika punktu.
④	Initialize	Wywołuje domyślną konfigurację połączenia.
⑤	Detail	Wyświetla bardziej szczegółowe parametry, np statyczny adres IP. Po wybraniu ustawień, dotknij [OK].
⑥	Mode	Umożliwia przełączenie trybu punktu dostępu.

Po nawiązaniu połączenia w górnej części okna pojawi się napis „Connected” wraz z jedną z poniższych ikon siły sygnału.

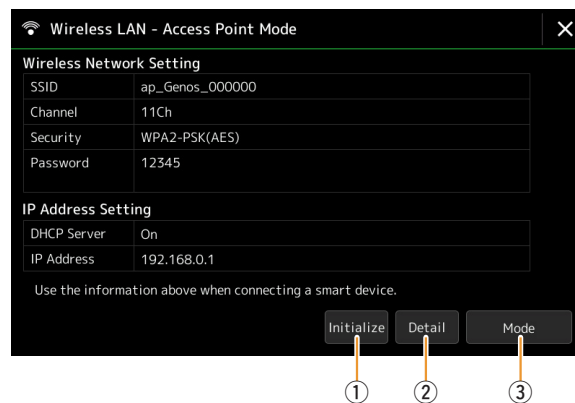


Gdy instrument Genos działa w trybie infrastruktury i skonfigurowana jest sieć, połączenie sieci bezprzewodowej jest automatycznie ponownie nawiązywane wyłącznie w następujących przypadkach:

- podczas włączania instrumentu,
- gdy wyświetlone jest okno sieci bezprzewodowej,
- gdy wyświetlone jest okno czasu.

Jeśli połączenie zostanie utracone, otwórz okno sieci bezprzewodowej, wybierając kolejno [MENU] → [Wireless LAN].

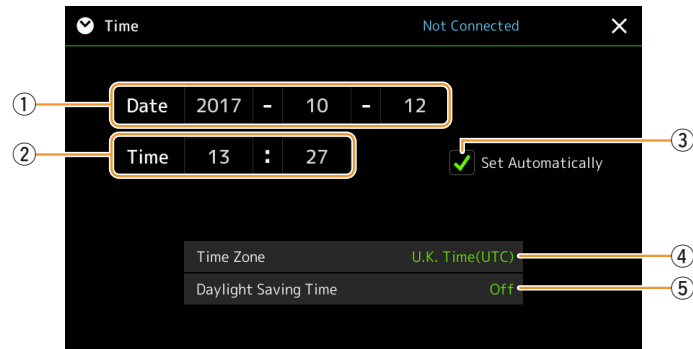
Access Point Mode



①	Initialize	Wywołuje domyślną konfigurację połączenia.
②	Detail	Ustawia szczegółowe parametry. • 1/3 strony: ustawianie SSID, zabezpieczeń, hasła i kanału. • 2/3 strony: ustawianie adresu IP i parametrów pokrewnych. • 3/3 strony: wprowadzanie nazwy hosta, wyświetlanie adresu MAC itd.
③	Mode	Umożliwia przełączenie na Tryb infrastruktury.

Wprowadzanie ustawień zegara

Można ustawić datę i godzinę widoczne w oknie wyświetlanym po wybraniu opcji [MENU] → [Time]. Godzina jest wyświetlana w prawym górnym rogu okna Home.



①	Date	Ustawianie daty.
②	Time	Ustawianie godziny.
③	Set Automatically	Jeśli zaznaczysz tę opcję, data i godzina są ustawiane automatycznie, gdy instrument jest podłączony do sieci. To ustawienie jest dostępne tylko wtedy gdy funkcja LAN jest dołączona i ustawienie trybu bezprzewodowej sieci LAN jest ustawione na Tryb infrastruktury (strona 152).
④	Time Zone	Pozwala wybrać strefę czasową.
⑤	Daylight Saving Time	Włącza i wyłącza funkcję zmiany czasu zimowego/letniego.

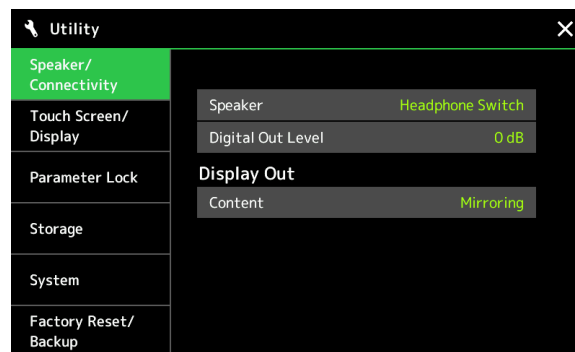
Gdy instrument Genos działa w trybie infrastruktury (dostępnym w ustawieniach sieci bezprzewodowej), stan połączenia jest wyświetlany w górnej części wyświetlacza, tak samo jak w oknie Wireless LAN (Sieć bezprzewodowa).

Spis treści


Speaker/Connectivity	155
Touch Screen/Display (Ekran dotykowy/wyświetlacz).....	156
Parameter Lock.....	156
Storage (Pamięć) — formatowanie napędu.....	156
System	157
Factory Reset/Backup	158
• Factory Reset — przywracanie ustawień fabrycznych instrumentu	158
• Backup/Restore — zapisywanie i przywoływanie ustawień użytkownika jako jednego pliku	158
• Setup Files — Zapisywanie i ładowanie danych	159

Ten rozdział obejmuje ustawienia ogólne, które dotyczą całego instrumentu, oraz ustawienia szczegółowe wpływające na poszczególne funkcje. Znajdują się tu również funkcje resetowania danych i obsługi nośnika pamięci, np. formatowanie dysku.

Okno operacyjne można otworzyć, wybierając kolejno opcje [MENU] → [Utility].



Speaker/Connectivity


Speaker		<p>Określa sposób przesyłania dźwięku do podłączonych opcjonalnych głośników GNS-MS01.</p> <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 zawsze wyłączony. Dźwięki generowane przez instrument mogą być słyszane tylko przez słuchawki lub urządzenie zewnętrzne podłączone do gniazd AUX OUT.
Digital Out Level		Służy do regulacji głośności sygnału z gniazda [DIGITAL OUT].
Wyjście obrazu	Content (Zawartość)	<p>Określa treści wyjściowe przesyłane za pośrednictwem adaptera wyświetlacza USB, gdy jest podłączony.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lyrics/Text (Słowa/napisy): 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 (Odbicie lustrzane): Okno aktualnie pokazany na urządzeniu jest wyświetlane. <p> UWAGA</p> <p>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>

Touch Screen/Display (Ekran dotykowy/wyświetlacz)

Strona 1/2

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). Dotknij tutaj, aby otworzyć okno kalibracji, a następnie dotykaj kolejno środka znaków plus (+).
Brightness	Button Lamps	Reguluje jasność diod przycisków.

Strona 2/2

Display	Pop-up Display Time	Określa czas, który upływa, zanim okienka zostaną zamknięte. Okienka pojawiają się po naciśnięciu przycisków, takich jak TEMPO, TRANSPOSE, UPPER OCTAVE itd. Po wybraniu tutaj opcji „Hold” okno wyskakujące będzie wyświetlane, dopóki go nie zamkniesz.
	Transition Effect	Włącza/wyłącza efekt przejścia stosowany podczas zmiany wyświetlacza.
File Selection	Time Stamp	Określa, czy sygnatura czasowa pliku jest wyświetlana w zakładce User w oknie wyboru plików ( UWAGA Czas można określić na ekranie wyświetlanym po wybraniu opcji [MENU] → [Time]. Szczegółowe informacje na ich temat można znaleźć na strona 154 .
	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

Funkcja jest wykorzystywana do zablokowania wybranych parametrów (efekt, punkt podziału itd.), aby mogły być dostępne jedynie za pośrednictwem bezpośrednich operacji na panelu sterowania (tzn. bez udziału pamięci rejestracyjnej, ustawiania jednym przyciskiem, listy odtwarzania, utworu lub sekwencji). Aby zablokować wybraną grupę parametrów, dotknij odpowiedniego pola. Aby odblokować parametr, dotknij ponownie tego pola.

UWAGA

Szczegółowe informacje o tym, które parametry przynależą do konkretnej grupy, znajdują się w zeszycie Data List (w tabeli parametrów „Parameter Chart”) w witrynie internetowej.

Storage (Pamięć) — formatowanie napędu

Umożliwia wykonanie operacji formatowania lub sprawdzenie pojemności wewnętrznej pamięci User (wartość przybliżona) lub napędu flash USB podłączonego do gniazda [USB TO DEVICE].

Aby sformatować wewnętrzną pamięć User lub podłączony napęd USB flash, dotknij nazwy dysku na liście urządzeń, a następnie dotknij opcji [Format].

NOTYFIKACJA

Formatowanie powoduje usunięcie wszystkich danych zapisanych na nośniku. Należy upewnić się, że formatowany napęd USB lub pamięć masowa User nie zawiera ważnych danych. Należy zachować ostrożność, zwłaszcza jeśli podłączono kilka napędów flash USB.

System

Str. 1/2

Version	Podaje wersję oprogramowania układowego 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	Podaje 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 nazw menu na ekranie. Dotknij tej opcji, aby wyświetlić listę języków, a następnie wybierz najodpowiedniejszy z nich.
Owner Name	Umożliwia wprowadzanie nazwy widocznej w oknie początkowym (wyświetlanym po włączeniu zasilania). Dotknij tej opcji, aby wyświetlić okno wprowadzania znaków, a następnie wpisz wybraną nazwę.
Auto Power Saving	Pozwala określić czas, jaki musi upłynąć, zanim funkcja automatycznego oszczędzania energii zmniejszy jasność okna Live Control. Dotknij tej opcji, aby wyświetlić listę ustawień, a następnie wybierz najodpowiedniejsze z nich. Aby wyłączyć funkcję automatycznego oszczędzania energii, wybierz na liście ustawienie „Disabled”.
Auto Power Off	Pozwala określić czas, jaki musi upłynąć, zanim nastąpi automatyczne wyłączenie zasilania. Dotknij tej opcji, aby wyświetlić listę ustawień, a następnie wybierz najodpowiedniejsze z nich. Aby wyłączyć funkcję automatycznego wyłączenia, wybierz na liście ustawienie „Disabled”.

Str. 2/2

Voice Guide	Pozwala określić, czy funkcja Voice Guide jest używana (ustawienia On/Off), kiedy dysk flash USB zawierający plik Voice Guide (audio) jest właściwie podłączony do instrumentu.
Voice Guide Controller	Przytrzymanie tego kontrolera i naciśnięcie przycisku na panelu lub dotknięcie odpowiedniego elementu na wyświetlaczu powoduje odtworzenie nazwy powiązanej z tym elementem (ale nie uruchamia funkcji).
Voice Guide Volume	Umożliwia regulację głośności funkcji Voice Guide.

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 trzeba podłączyć do instrumentu. Szczegółowe informacje o korzystaniu z funkcji Voice Guide znajdują się w dokumencie Voice Guide Tutorial Manual (plik tekstowy). Plik Voice Guide (audio) i dokument Voice Guide Tutorial Manual są dostępne w witrynie internetowej firmy Yamaha.

Przejdź pod podany poniżej adres URL, wybierz kraj i wskaż sekcję „Documents and Data” (Dokumenty i dane). Następnie wpisz słowo kluczowe „Genos”:
<http://download.yamaha.com/>

Factory Reset/Backup

Factory Reset – przywracanie ustawień fabrycznych instrumentu

Na stronie 1/2 zaznacz pola odpowiadające wybranym parametrom, a następnie dotknij opcji [Factory Reset], aby włączyć ustawienia zaznaczonych parametrów.

System	Przywraca ustawienia fabryczne parametrom System Setup. W części „Parameter Chart” zeszytu Data List znajdują się szczegółowe informacje o parametrach przynależących do konfiguracji systemu (System Setup).
MIDI	Przywrócenie fabrycznych ustawień MIDI wraz z przywróceniem szablonów MIDI zapisanych w pamięci użytkownika.
User Effect	Przywraca ustawienia fabryczne efektu użytkownika, włączając w to następujące dane. <ul style="list-style-type: none">• Typy efektów użytkownika (strona 128)• Typy efektów User Master EQ (strona 125)• Typy kompresora głównego użytkownika (strona 130)• Typy harmonii wokalne/efektu Synth Vocoder (strony 118, 122)• Ustawienia mikrofonu użytkownika (strona 115)
Registration	Wyłącza wszystkie lampki REGISTRATION MEMORY [1]–[10], co oznacza, że nie wybrano żadnego banku pamięci rejestracyjnej mimo zachowania wszystkich plików banku. Jeśli ten status jest włączony, możesz tworzyć konfiguracje pamięci rejestracyjnej z bieżących ustawień panelu.
Favorite	Powoduje usunięcie wszystkich stylów lub brzmień z zakładki Ulubione (strona 8) w oknie wyboru plików.
Live Control	Przywraca ustawienia fabryczne wyświetlacza Live Control (strona 139).

Backup/Restore – zapisywanie i przywoływanie ustawień użytkownika jako jednego pliku

Na stronie 2/2 można utworzyć plik z kopią zapasową wszystkich danych zapisanych w pamięci masowej User (z wyjątkiem rozszerzonych brzmień/stylów) i wszystkich ustawień instrumentu w napędzie flash USB w postaci jednego pliku o nazwie „Genos.bup.”

Przed włączeniem tego wyświetlacza trzeba skonfigurować wszystkie odpowiednie ustawienia instrumentu.

Dotknięcie opcji [Backup] spowoduje wykonanie pliku z kopią zapasową w katalogu głównym napędu flash USB. Dotknięcie opcji [Restore] spowoduje włączenie kopii zapasowej i zastąpienie wszystkich danych oraz ustawień. Aby dołączyć pliki audio do pliku kopii zapasowej, zaznacz najpierw pole „Include Audio files”.

UWAGA

- Przed użyciem napędu flash USB należy zapoznać się z częścią „Podłączanie urządzeń USB” w podręczniku użytkownika.
- Gniazda [USB TO DEVICE] na spodzie instrumentu nie można używać podczas tworzenia kopii zapasowej lub przywracania danych.

UWAGA

- Kopię zapasową danych użytkownika, np. brzmień, utworów, stylów i pamięci rejestracyjnej, można też sporządzić, kopiując poszczególne pliki do napędu flash USB w oknie wyboru plików.
- Jeśli całkowity rozmiar docelowych danych do utworzenia kopii zapasowej przekracza 3,9 GB (nie wliczając plików audio), funkcja 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 danych

Własne ustawienia dla wymienionych niżej parametrów można zapisać w jednym pliku w pamięci masowej User lub napędzie flash USB, a następnie dowolnie je przywoływać. Aby zapisać plik konfiguracji w napędzie flash USB, należy najpierw podłączyć napęd do złącza [USB TO DEVICE].

UWAGA

Przed użyciem napędu flash USB należy zapoznać się z częścią „Podłączanie urządzeń USB” w podręczniku użytkownika.

1 Przed włączeniem strony 2/2 wyświetlacza Factory Reset/Backup trzeba skonfigurować wszystkie odpowiednie ustawienia instrumentu.

2 Dotknij odpowiedniej ikony [Save].

System	Parametry, których ustawienia wybierane są w różnych oknach „Utility” zapisywane są jak jeden plik ustawień systemowych (System Setup File). Szczegółowe informacje o tym, które parametry przynależą do konfiguracji systemu (System Setup), można znaleźć w tabeli parametrów „Parameter Chart” w zeszycie Data List w witrynie internetowej.
MIDI	Ustawienia MIDI, w tym szablony MIDI znajdujące się w pamięci wewnętrznej użytkownika są traktowane jako pojedynczy plik konfiguracji MIDI.
User Effect	Ustawieniami efektów użytkownika, w tym następującymi danymi, można zarządzać jako pojedynczym plikiem. <ul style="list-style-type: none">• Typy efektów użytkownika (strona 128)• Typy efektów User Master EQ (strona 125)• Typy kompresora głównego użytkownika (strona 130)• Typy harmonii wokalne/efektu Synth Vocoder (strony 118, 122)• Ustawienia mikrofonu użytkownika (strona 115)

3 Wybierz odpowiednie miejsce docelowe (odpowiednią ścieżkę), w którym chcesz zapisać plik konfiguracji, a następnie dotknij [Save Here].

W razie potrzeby przypisz nazwę, a następnie dotknij opcji [OK], aby zapisać plik.

Aby otworzyć plik konfiguracji:

Dotknij opcji [Load] żądanego elementu, a następnie wybierz odpowiedni plik.

Aby przywrócić fabrycznie zaprogramowany stan, wybierz plik konfiguracji w zakładce „Preset”.

Spis treści

Instalowanie danych dodatku Expansion Pack z napędu Flash USB..... 160

Zapisywanie pliku z informacjami o instrumencie w napędzie flash USB..... 161

Instalując dodatki Expansion Pack, można dodawać do folderu „Expansion” w pamięci masowej User różne opcjonalne brzmienia i style. W tym rozdziale znajdują się instrukcje dodawania nowych treści do instrumentu.

Instalowanie danych dodatku Expansion Pack z napędu Flash USB

Plik zawierający pakiet dodatków Expansion Pack („***.ppi” lub „***.cpi”) do zainstalowania w instrumencie jest zwany „Plikiem instalacyjnym pakietu”. W instrumencie można zainstalować wyłącznie plik instalacyjny pakietu. Aby zainstalować kilka dodatków Expansion Pack, zberz je w pakiet na komputerze, używając w tym celu oprogramowania Yamaha Expansion Manager. Szczegółowe instrukcje obsługi tego oprogramowania znajdują się w dołączonym do niego podręczniku.

NOTYFIKACJA

Po zakończeniu instalacji musisz ponownie uruchomić instrument. Zapisz najpierw wszystkie aktualnie edytowane dane. W przeciwnym razie zostaną one utracone.

UWAGA

- Jeśli dodatek Expansion Pack już istnieje, możesz zastąpić go nową wersją w kroku 4 poniżej. Nie trzeba wcześniej usuwać żadnych danych.
- Pliki szybkiej instalacji dodatku „***.pqi” or „***.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** Podłącz napęd flash USB z odpowiednim plikiem instalacyjnym pakietu („***.ppi”, „***.cpi”, „***.pqi” lub „***.cqi”) do gniazda [USB TO DEVICE].
- 2** Otwórz okno operacji przy użyciu przycisków [MENU] → [Expansion].
- 3** Dotknij ikony [Pack Installation], aby wyświetlić okno wyboru plików.
- 4** Wybierz żądany plik instalacyjny pakietu.
- 5** Postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na wyświetlaczu.

Spowoduje to zainstalowanie odpowiedniego pakietu w folderze „Expansion” pamięci masowej User.

UWAGA

Aby usunąć Expansion Pack z instrumentu, sformatuj pamięć masową User (strona 156). Pamiętaj, że formatowanie spowoduje usunięcie całej pozostałej zawartości pamięci masowej User.

Utworki, style bądź pamięć rejestracyjna zawierające dodatkowe brzmienia i style

Utworki, style bądź pamięć rejestracyjna zawierające dodatkowe brzmienia lub style nie będą odtwarzane poprawnie lub nie będzie można ich otworzyć, jeśli dane dodatku nie będą zainstalowane na instrumencie.

Zalecamy zapisanie nazwy dodatku podczas tworzenia danych (utworu, stylu bądź pamięci rejestracyjnej) przy użyciu dodatkowych brzmień lub stylów, aby w razie potrzeby można było w łatwy sposób odnaleźć i zainstalować dodatek.

Zapisywanie pliku z informacjami o instrumencie w napędzie flash USB

Jeśli używasz oprogramowania „Yamaha Expansion Manager” do zarządzania danymi pakietu, może być konieczne pobranie pliku z informacjami o instrumencie, jak opisano poniżej. Szczegółowe instrukcje obsługi tego oprogramowania znajdują się w dołączonym do niego podręczniku użytkownika.

- 1** Podłącz napęd flash USB do złącza [USB TO DEVICE].
- 2** Otwórz okno operacji przy użyciu przycisków [MENU] → [Expansion].
- 3** Dotknij ikony [Export Instrument Info].
- 4** Postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na wyświetlaczu.

UWAGA

Przed użyciem napędu flash USB należy zapoznać się z częścią „Podłączanie urządzeń USB” w podręczniku użytkownika.

Spowoduje to zapisanie pliku z informacjami o instrumencie w katalogu głównym napędu flash USB. Zapisany plik ma nazwę „Genos_InstrumentInfo.n27.”

Spis treści

Dostęp do dysku twardego instrumentu Genos z komputera (Tryb pamięci USB)....	162
Wybieranie wyjścia każdego dźwięku (Line Out).....	163

Dostęp do dysku twardego instrumentu Genos z komputera (Tryb pamięci USB)

Po przełączeniu instrumentu w Tryb pamięci USB pliki WAVE i pliki utworów można przenosić między wewnętrznym dyskiem twardego instrumentu Genos a komputerem. Gdy instrument NIE znajduje się w trybie pamięci USB, połączenie USB może służyć do sterowania komunikacją w ramach standardu MIDI. Interfejs USB nie obsługuje bezpośrednio sygnałów audio.

UWAGA

Z trybu pamięci USB można korzystać w systemach operacyjnych Windows 7/8.1/10 lub Mac 10.9/10.10/10.11.

NOTYFIKACJA

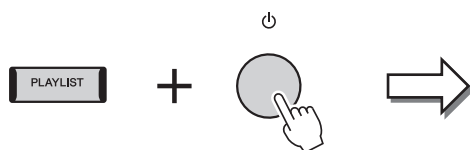
Przed włączeniem/wyłączeniem trybu pamięci USB należy wykonać następujące czynności.

- Zamknij wszystkie aplikacje.
- Jeśli instrument Genos NIE znajduje się w trybie pamięci USB, upewnij się, że nie wysyła on żadnych danych.
- Jeśli instrument działa w trybie pamięci USB, upewnij się, że nie trwają żadne operacje odczytu ani zapisu plików.
- Jeśli instrument działa w trybie pamięci USB, użyj bezpiecznego usuwania sprzętu w odniesieniu do ikony dysku twardego instrumentu Genos znajdującej się na pasku zadań systemu Windows.

1 Włącz zasilanie komputera.

2 Aby włączyć tryb pamięci USB, włącz zasilanie instrumentu Genos, trzymając naciśnięty przycisk [PLAYLIST].

W trybie pamięci USB kontrolka SIGNAL na panelu miga na zielono.



UWAGA

W trybie pamięci USB nie można korzystać z instrumentu.

3 Przeprowadź za pomocą komputera zarządzanie plikami/folderami na wewnętrznym dysku twardego instrumentu Genos.

NOTYFIKACJA

- Nie zmieniaj nazwy, nie usuwaj ani nie przenoś istniejących folderów podczas uzyskiwania dostępu do dysku użytkownika przez tryb pamięci USB.
- Nie należy podejmować prób dostępu do folderu AUDIOREC.ROOT, który zawiera nagrane pliki. 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.

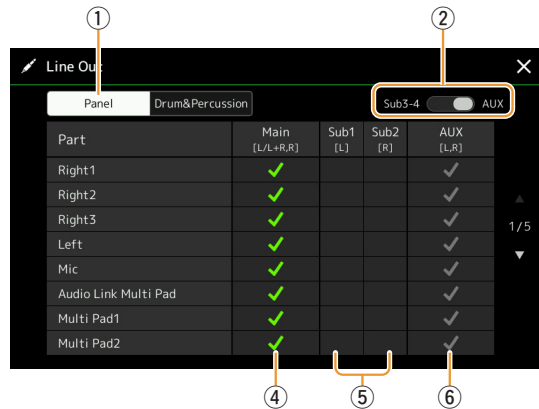
4 Aby wyjść z trybu pamięci USB, wyłącz instrument Genos.

Wybieranie wyjścia każdego dźwięku (Line Out)

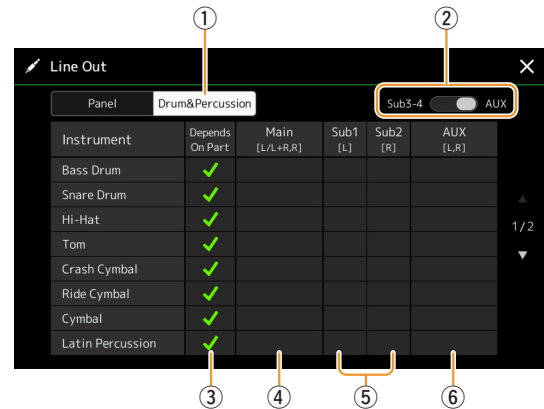
Aby korzystać z osobnych wyjść, możesz przypisać dowolny dźwięk perkusji/instrumentu perkusyjnego do dowolnego gniazda LINE OUT.

Okno operacyjne można otworzyć, wybierając kolejno opcje [MENU] → [Line Out].

Strona Panel



Strona Perkusja



①	Panel, Drum&Percussion	Przełącza wyświetlaną stronę: Partie Panel lub Drum & Percussion instruments.
②	Sub3-4, AUX Out	Przełącza wyświetlane menu: Sub3-4 lub AUX Out. Umożliwia to także przełączenie ról gniazd LINE OUT SUB [3]-[4] lub AUX OUT.
③	Depends on Part (tylko strona Drum&Percussion)	W przypadku zaznaczenia tego pola brzmienie wybranego instrumentu perkusyjnego będzie wysłane do gniazda wybranego za pomocą strony Panel.
④	Main ([L/L+R, R])	W przypadku zaznaczenia tego pola brzmienie wybranego instrumentu perkusyjnego/partii będzie wysłane do gniazd LINE OUT MAIN, PHONES i opcjonalnego głośnika.
⑤	Sub1-Sub4 ([L], [R])	W przypadku zaznaczenia jednej z tych kolumn (gniazd) brzmienie wybranego instrumentu perkusyjnego/partii będzie wysłane tylko do wybranych gniazd SUB. UWAGA W przypadku dźwięku z gniazd SUB można zastosować tylko efekty Insertion i Vocal Harmony. Efekty typu System (Chorus, Reverb i gdy Variation ustawiono jako „System”) nie będą stosowane.
⑥	AUX Out ([L, R])	To pole jest zaznaczone automatycznie po wybraniu opcji „Main”. Brzmienie wybranego instrumentu perkusyjnego/partii będzie wysłane do gniazd AUX OUT.

Dodatkowe informacje o konkretnej partii

Partia „Metronome” (Metronom) zawiera nie tylko dźwięk metronomu ([strona 38](#)), ale również dźwięk ekranu dotykowego ([strona 156](#)).

Indeks

A

Access Point Mode	153
After Touch	39, 50
Akompaniament automatyczny	71
Arpeggio	41, 46
Arpeggio Hold	41, 135
Arpeggio Quantize	41
Articulation	134
Assembly	25
Assignable	133
Attack	51, 53, 140
Auto Power Off	157
Auto Power Saving	157

B

Backup	158
Balance	139
Balans głośności (multinagrywanie audio)	100
Bezprzewodowa sieć LAN	152
Bounce (multinagrywanie audio)	102
Brzmienie	33
Brzmienie zespołowe	54

C

Channel	10
Channel Edit	25
Chord Detect	147
Chord Looper	13, 15, 16
Chord Match (Dostosowanie do akordu)	61
Chord Tutor	7
Chorus	129, 139
Clock	144
Cofanie	97
Compressor	130
Cutoff	50, 124, 140

D

Decay	51
Delete	83
Digital Out	155
Dodatek Expansion Pack	160
dostrajania	58
Drum Setup	31
Dynamics	26
Dynamics Control	11
Dynamika klawiatury	39
Dźwięk ekranu dotykowego	163

E

Edycja „krok po kroku” (utwór MIDI)	85
Edycja brzmień	54
Efekt	58, 129
Efekt System	129
Effect	127
EG (Envelope Generator)	51, 140
Ekran dotykowy	156
Eksportowanie	98

EQ (korektor brzmienia)	125
External Controller	148

F

Factory Reset	158
Fade In/Out	136
Filter	50, 124
Footage	53
Formatowanie	156
Freeze	108
Funkcja Music Finder	113

G

Glide	134
Groove	26
Guide (Przewodnik)	73

H

Half Bar Fill In	136
Harmony	46
High Key	30
Humanize	59

I

Importowanie	98
Informacje o instrumencie	161
Infrastructure Mode	152
Initial Touch	39
Insertion Effect	51, 127, 138

J

Joystick	40, 50
----------------	--------

K

Kanał	72
Kanał odbioru	146
Kanał transmisji	145
Key Assign Type	54
Keyboard Harmony	54
Kompresor główny	130
Konfiguracja partii brzmienia	33
Konwertowanie	98
Kopiowanie	84
Korektor brzmienia (EQ)	125
Korektor brzmienia partii	125
Korektor główny	125
Kreator sekwencji MultiPad	60, 62
kwantyzacja	83

L

Language	157
Line Out	163
Lista funkcji	4
Lista odtwarzania	113
Lista stanów przypisań klawiszy do brzmień zespołowych	55

Lista typów przypisań klawiszy do brzmień zespołowych	56
lista utworów	65
Live Control	139
Local Control	144
Lyrics	69

M

Main Scale	43, 44
Master Tune	43
MEGAEnhancer	37
MegaVoice	37
Metronome	38, 163
Mic Setting	115
MIDI	142
Mikrofon	115
Mix	84
Mixer	124
Modulacja	140
Modulation	40, 50, 135
Mono	49, 134
Multi Pad	60
Multinagrywanie audio	95
Multinagrywanie MIDI	76

N

Nagrywanie „krok po kroku” (Multi Pad)	62
Nagrywanie „krok po kroku” (styl)	24
Nagrywanie „krok po kroku” (utwór MIDI)	85
Nagrywanie (Utwór MIDI)	75
Nagrywanie ponowne	79
Nagrywanie sekwencji Multi Pad (MIDI)	60
Nagrywanie utworu	75
Nagrywanie utworu w standardzie MIDI	75
Nagrywanie w trakcie (Multi Pad)	60
Nagrywanie w trakcie (Utwór MIDI)	77
Nagrywanie w trakcie (styl)	21
Nakładkowanie (multinagrywanie audio)	102, 104
Normal (multinagrywanie audio)	102
Normowanie	99
Note Limit	30
NTR (Reguła transpozycji nutowej)	28
NTT (Tabela transpozycji nutowej)	28

O

Octave	41, 140
On Bass Note	147
One Touch Setting	136
OTS Link Timing	11

P

Pamięć rejestracyjna	108
Pan	57, 129, 139
Parameter Lock	156
Percussion	138

Phrase Mark Repeat	74
Piszczalki organów	52
Pitch	42, 43
Pitch Bend	135
Pitch Bend Range	140
Play Root/Chord	28
Playback Setting (Style)	11
Plik instalacji dodatku	160
Poly	49, 134
Ponawianie	97
Portamento	134
Portamento Time	41, 49, 140
Punch In/Out (multinagrywanie audio)	102
Punkt początkowy/końcowy	100
Punkt wejścia/wyjścia	79

Q

Quantize	26, 41
Quick Start	74

R

Registration Freeze	108
Release	51, 140
Resonance	51, 124, 140
Restore	158
Reverb	129, 139
Rotary	52, 135
RTR (Retrigger Rule)	30

S

S.Art2 Auto Articulation	41
Scale Tune	43
Schemat blokowy	132
Schemat źródłowy	19
Score	67
Search	111
Sekwencja rejestracyjna	109
Sekwencje Multi Pad z funkcją Audio Link	62
Setup File	159
SFF Edit	27
Sieć	152
Skala podrzędna	45
Soft	134
Song Setting	73
Sostenuto	134
Source Root/Chord	28
Speaker	155
Stop ACMP	11
Storage (Pamięć)	156
Struktura przypisania klawiszy do brzmień zespołowych	55
Styl	6
Styl audio	7
Style Creator	19
Style Retrigger	141
Style Setting	11
Sub Scale	43
Sustain	134
Synchro Stop, okno	11
Synth Vocoder	122
System	157
System Exclusive Message	144

T

Tag (Pamięć rejestracyjna)	112
Technologia AEM	37
Tekst	70
Tempo	12, 141
Touch Sensitivity	49
Transpose	42, 84
Tremolo	52
Tryb pamięci USB	162
Tuning	41, 43, 140
Typ palcowania akordów	9

U

Ulubione	8
Ustawienia klawiatury	39
Ustawienia odtwarzania (utwór)	73
Ustawienia panelu	81
Utility	155
Utwór	65
Utwór MIDI	65

V

Variation Effect	127
Velocity	26
Version	157
Vibrato	51, 52
Vocal Harmony	118
Voice Edit	48, 52
Voice Guide	157
Voice Set (Zestaw brzmień)	48
Voice Set Filter	41
Voice Setting	41
Volume	57, 129, 134, 139

W

Wielokrotne odtwarzanie	66
Wielościżkowy plik audio	94, 99
Wybijanie tempa	38
Wyświetlacz	156

Z

Zakres funkcji Pitch Bend	40
Zdarzenie kanału	82
Zegar	154
Znacznik pozycji w utworze	93