

PSR-S950

PSR-S750


Цифровая рабочая станция

Справочное руководство

Настоящее справочное руководство содержит пояснения по дополнительным функциям PSR-S950/S750, которые не были рассмотрены в «Руководстве пользователя». Прежде чем обращаться к «Справочному руководству», прочтите «Руководство пользователя».

Содержание

Каждая глава в этом справочном руководстве соответствует определенным главам в руководстве пользователя.

Таблица кнопок панели	3	7 Регистрационная память	76
1 Тембры	5	Редактирование регистрационной памяти	76
Типы тембров (характеристики)	5	Отключение вызова специальных элементов (функция Freeze) ...	77
Выбор GM&XG и других тембров	7	Вызов номеров регистрационной памяти по порядку (функция Registration Sequence)	78
Настройки, связанные с эффектами	8	8 Микрофон	81
Настройки, связанные с высотой звука	11	Настройка гармонизации вокала и речи	81
Редактирование тембров (Установка тембра)	13	Настройки микрофона (Вокал/Речь)	82
Редактирование тембров Organ Flutes	18	Настройка параметров управления гармонизацией вокала	85
2 Жанры	20	Редактирование типов гармонизации вокала	87
Выбор метода воспроизведения аккордов	21	9 Микшерный пульт	92
Настройки, связанные с воспроизведением стилей	23	Редактирование параметров VOL/VOICE	92
Установка точки разделения	25	Редактирование параметров фильтра FILTER	93
Сохранение в памяти исходных настроек для функции OTS	26	Редактирование параметров TUNE	94
Создание/редактирование стилей (функция Style Creator)	27	Редактирование параметров EFFECT	95
3 Песни	43	Редактирование параметров EQ	99
Редактирование настройки нотной записи	44	10 Соединения	101
Редактирование отображения слов/текста	46	Настройки педали управления/педали-контроллера	101
Использование функций автоаккомпанемента при воспроизведении композиций	47	Настройки MIDI	104
Параметры, связанные с воспроизведением композиции (повтор, выбор каналов, подсказки)	48	11 Утилиты	110
Создание/редактирование композиций (функция Song Creator) ...	52	CONFIG 1	110
4 USB аудиовход	68	CONFIG 2	112
5 Мультипэды	68	SCREEN OUT 	112
Создание мультипэдов (функция Multi Pad Creator)	68	MEDIA	113
Редактирование мультипэдов	70	OWNER	114
6 Music Finder	72	SYSTEM RESET	115
Создание группы «Избранные композиции»	72	Указатель	117
Редактирование композиций	73		
Сохранение композиции как отдельного файла	74		

Использование руководства в формате PDF

- Для быстрого перехода к интересующему вас разделу щелкните на заголовке на вкладке Bookmarks (Закладки) слева от главного окна программы. Чтобы открыть список закладок, если он еще не открыт, нажмите на миниатюру закладок.
- Для перехода к желаемой странице нажмите на миниатюру страницы с нужным номером.
- Чтобы найти нужную информацию в документе, выберите команду «Найти» или «Расширенный поиск» из меню «Редактирование» в Adobe Reader и введите ключевое слово.

ПРИМЕЧАНИЕ Название и расположение пунктов меню может различаться в разных версиях Adobe Reader.

- Иллюстрации и снимки экрана, представленные в этом руководстве, служат лишь обучающим целям и могут отличаться от соответствующих элементов инструмента.
- Снимки экрана сделаны с экранов модели PSR-S950 с интерфейсом на английском языке.
- Имена компаний и названия изделий, которые встречаются в этом руководстве, являются торговыми знаками или зарегистрированными торговыми знаками соответствующих компаний.

Таблица кнопок панели

№ отображает соответствующие номера в разделе «Регуляторы и выходы панели управления» Руководства пользователя.

Кнопка/Регулятор отображает кнопку/ регулятор, который нужно использовать в первую очередь для реализации или введения соответствующей функции.

Дисплей отображает заголовок экрана (и заголовок таблицы), вызываемый с помощью кнопки/регулятора.

Страница отображает соответствующий номер страницы с необходимой информацией в Справочном руководстве.

Руководство пользователя .. отображает соответствующий номер раздела с нужной информацией в Руководстве пользователя.

№	Кнопка/регулятор	Дисплей	Страница	Руководство пользователя		
1	Выключатель [⏻] (Режим ожидания)	Открытие экрана	—	Запуск		
2	Цифровой диск MASTER VOLUME (Общий регулятор громкости)	—	—			
3	[DEMO]	Демо-экран	—			
4	[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] (PSR-S950)	Дисплей [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] (Настройки микширования/ сбалансированность вокала)	81		8	
5	SONG	[SELECT]	Отображения экрана выбора композиции	—	3	
		[SCORE]	Экран SCORE (Партитура)	44		
		[LYRICS/TEXT]	Отображение экрана LYRICS (Слова) или TEXT (Текст)	46		
		[GUIDE]	—	50		
		[REPEAT]	—	—		
		[EXTRA TR], [TR 2], [TR 1]	—	—		
		[REC]	Отображение CHANNEL ON/OFF (SONG) (КАНАЛ ВКЛ/ВЫКЛ (КОМПОЗИЦИЯ))	—		
		[■] (STOP)	—	—		
6	STYLE (Стиль)	[POP & ROCK] – [WORLD]	Экран выбора стиля (PRESET), начальная установка	—	2	
		[EXPANSION/USER]	Экран выбора стиля (USER), пользовательский	—		
7	(TEMPO) (Темп)	[TAP TEMPO]	—	—	2	
		TEMPO [-]/[+]	Всплывающее меню выбора темпа	—		
8		TRANSPOSE [-]/[+]	Всплывающее меню транспонирования	—	1	
9		[METRONOME]	—	—	—	
10		[FADE IN/OUT]	—	—	2	
11	STYLE CONTROL (Управление стилями)	[ACMP]	—	—	2	
		[OTS LINK]	—	—		
		[AUTO FILL IN]	—	—		
		INTRO [I] – [III]	—	—		
		MAIN VARIATION [A] – [D]	—	—		
		[BREAK]	—	—		
		ENDING/rit. [I] – [III]	—	—		
		[SYNC STOP]	—	—		
		[SYNC START]	—	—		
[START/STOP]	—	—				
12		Колесо изменения высоты тона	—	—	1	
13		Колесо модуляции	—	—	1	
14		Разъем PHONES [Наушники]	—	—	Регуляторы и выходы панели управления	
15		Кнопка [LCD CONTRAST] (PSR-S750)	—	—	Запуск	
16	(Соответствующие LCD регуляторы)	TAB [◀][▶]	—	—	Основные операции	
		[A] – [J]	—	—		
		[DIRECT ACCESS]	(сообщение)	—		
		[EXIT]	—	—		
		кнопки [1 ▲▼] – [8 ▲▼]	—	—		
		DATA ENTRY (Ввод данных)	—	—		
17		[BALANCE]	Экран баланса	—	2	
18		[MIXING CONSOLE]	Экран микшеров	VOL/VOICE (Громкость/голос)	92	9
				FILTER (Фильтр)	93	
				TUNE (Подстройка)	94	
				EFFECT (Эффекты):	95	
				EQ (Эквалайзер)	99	
19		[CHANNEL ON/OFF]	Экран CHANNEL ON/OFF (SONG) (КАНАЛ ВКЛ/ВЫКЛ (КОМПОЗИЦИЯ))	SONG (Композиция)	—	2
				STYLE (Стиль) 1/2 или 2/2 (PSR-S950)	—	3
				STYLE (Стиль)(PSR-S750)	—	

№	Кнопка/регулятор	Дисплей	Страница	Руководство пользователя		
20	[FUNCTION] (Функция)	MASTER TUNE/SCALE TUNE	MASTER TUNE SCALE TUNE	11 11	—	
		SONG SETTING (Настройка композиции)		48		
		STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING	STYLE SETTING (Настройка стиля)	23		
			SPLIT POINT (Точка разделения)	25		
			CHORD FINGERING (Аппликатура аккордов)	21		
		CONTROLLER (Контроллер)	FOOT PEDAL (Ножная педаль)	101		
			KEYBOARD/PANEL (Клавиатура/панель)	8		
		REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET	REGISTRATION SEQUENCE (Последовательность списка)	78		
			FREEZE (Блокировка)	77		
			VOICE SET (Речевая сигнатура)	13		
		DIGITAL REC MENU (Меню цифровой записи)	SONG CREATOR (Создание композиции)	52		
			STYLE CREATOR (Создание стиля)	27		
			MULTI PAD CREATOR (Создание мультипэдов)	68		
		Harmony/Echo (Гармонизация/Эхо)		9		
MIDI	Меню выбора настроек MIDI	104				
UTILITY (Утилита)	CONFIG 1	110				
	CONFIG 2	112				
	SCREEN OUT (Отсеять) (PSR-S950)	—				
	MEDIA (Медиа)	113				
	OWNER (Владелец)	114				
	SYSTEM RESET (Перегрузка системы)	115				
	EXPANSION PACK INSTALLATION (Установка расширенной версии)	Меню выбора настроек расширенной версии	—			
21	VOICE (Тембр)	[PIANO] – [PERC. & DRUM KIT], (Фортепиано-Перкуссия и ударные)	Экран выбора тембра (PRESET), начальная установка	—	1	
		[ORGAN FLUTES] (Регистры органа)	Экран набора тембров Регистров органа	FOOTAGE (Продолжительность) VOLUME/ATTACK (Звук/атака) EFFECT/EQ (Эффект/эквайзер)		— 19 19
	EXPANSION/USER (Расширенный/пользовательский)	Экран выбора тембра (USER), пользовательский	—			
	[USB AUDIO PLAYER]	Экран аудиоплеера USB	—			
23	[USB]	SONG (Композиция), AUDIO (Аудио), STYLE (Стиль), VOICE (Тембр), MULTI PAD (Мультипэд), REGIST (Регистр)	Экран выбора (USB)	—	Основные операции	
				4		
24	VOICE CONTROL (Управление тембром)	[HARMONY/ECHO] (Гармонизация/эхо)	—	—	1	
		[TOUCH]	—	—		
		[SUSTAIN]	—	—		
		[MONO]	—	—		
		[DSP]	—	—		
		[VARI.]	—	—		
25	[MUSIC FINDER]		Экран MUSIC FINDER	ALL (Все)	—	6
				FAVORITE (Избранные)	72	—
				SEARCH 1 (Поиск 1)	—	6
				SEARCH 2 (Поиск 2)	—	6
26	PART SELECT (Выбор партии)	[LEFT] – [RIGHT 2]	—	—	1	
	PART ON/OFF (Включить/выключить партию)	[LEFT HOLD] [LEFT] – [RIGHT 2]	— —	— —	1	
28	REGISTRATION MEMORY (Регистрационная память)	REGIST BANK [-]/[+]	Регистрационный банк	—	7	
		[FREEZE]	—	77	—	
		MEMORY [Память]	Экран отображения регистрационной памяти	—	7	
29	MULTI PAD CONTROL (Управление мультипэдами)	[1] – [8]	—	—	5	
		[SELECT]	Экран выбора мультипэдов	—		
		[1] – [4] [STOP]	— —	— —		
30	ONE TOUCH SETTING (Настройка в одно касание)	[1] – [4]	—	—	2	
31	UPPER OCTAVE [-]/[+] (Верхняя октава)	Всплывающее меню верхней октавы	—	1		

Тембры

СОДЕРЖАНИЕ

Типы тембров (характеристики)	5
Выбор GM&XG и других тембров	7
Настройки, связанные с эффектами	8
• Установка чувствительности клавиш к нажатию	8
• Выбор типа гармонизации/эха	9
Настройка высоты тона	11
• Точная настройка высоты тона всего инструмента	11
• Изменение музыкального строя	11
• Изменение тональности отдельных партий кнопками TRANSPOSE	12
Редактирование тембров (Voice Set)	13
• Редактируемые параметры VOICE SET	14
• Отключение автоматического выбора настроек Voice Set (эффектов и т.п.)	17
Редактирование тембров Organ Flutes	18

Типы тембров (характеристики)

Тип тембра отображается вверху, слева от названия тембра на экране Voice Selection (Выбор тембров). Ниже описаны характеристики, определяющие тембры и их звучание.



S.Art! (Super Articulation)	<p>Эти тембры имеют ряд преимуществ, включая превосходное звучание, а также гибкий контроль выразительности исполнения в режиме реального времени.</p> <p>Например, выбрав тембр Saxophone, можно сыграть ноты C и D с плавным переходом от одной ноты к другой (легато), как будто саксофонист исполняет их на одном дыхании.</p> <p>Точно так же можно сыграть их и тембром Concert Guitar — в этом случае взятая после C нота D будет звучать так, будто извлечена ударом пальца по струне (hammer on). Инструмент позволяет воспроизводить и другие эффекты, свойственные исполнению на «живых» инструментах, такие как шум дыхания (для тембра Trumpet) или шум скольжения пальцев по ладам (для тембра Guitar).</p> <p>Чтобы подробнее узнать о том, как лучше воссоздавать эффекты Super Articulation в каждом конкретном случае, вызовите информационное окно нажатием кнопки [7 ▲] (INFO) на экране выбора тембра.</p>
Live!	<p>Эти тембры акустических инструментов, сэмплированные в стереофоническом режиме, дают насыщенное аутентичное звучание с ощущением атмосферы и окружающего пространства.</p>
Cool!	<p>Эти тембры передают динамическую текстуру и нюансы звучания электроинструментов — благодаря громадному объему памяти и искусному программированию.</p>
Sweet!	<p>Эти тембры акустических инструментов также используют технологические достижения Yamaha, обеспечивая детализированное и естественное звучание.</p>

Drums	Отдельным клавишам назначены различные звуки ударных инструментов и перкуссии, что позволяет воспроизводить эти тембры на клавиатуре.
SFX	Отдельным клавишам назначены различные звуковые эффекты и перкуSSIONные звуки, что позволяет воспроизводить эти тембры на клавиатуре.
Organ Flutes!	Аутентичный тембр органа достигается использованием настроек Voice Set, которые позволяют изменять регистры и формировать органские тембры по собственному усмотрению. См. стр. 18 .
MegaVoice	<p>Для воспроизведения этих тембров используются датчики, распознающие силу удара по клавишам. При разной силе удара меняется характер звучания. Например, тембр MegaVoice для гитары включает звуки, извлекаемые различными исполнительскими приемами. Обычно для достижения желаемого эффекта подобные звуки приходится вызывать по MIDI, комбинируя их со своим исполнением. Теперь же благодаря MegaVoice можно убедительно исполнить партию гитары, ограничившись лишь одним тембром, но правильно варьируя силу удара. Правда, вследствие сложной внутренней структуры таких тембров и необходимости точно отмерять силу ударов для извлечения нужных звуков они мало приспособлены для воспроизведения с клавиатуры. Однако они очень удобны для создания MIDI-данных, особенно если вы хотите избежать использования нескольких тембров для партии лишь одного инструмента.</p> <p>Тембры MegaVoice находятся в папке StyleVoices, представленной на экране выбора тембров Voice Selection. Указания по выбору тембров MegaVoice приводятся в разделе «Выбор GM&XG и других тембров» на стр. 7.</p>

ПРИМЕЧАНИЕ Тембры Super Articulation и MegaVoice не поддерживаются другими моделями синтезаторов. Поэтому композиции и стили, созданные на этом инструменте с использованием этих тембров, будут звучать некорректно при воспроизведении их на других инструментах, не имеющих тембров такого типа.

ПРИМЕЧАНИЕ В зависимости от используемого диапазона клавиатуры, силы удара, чувствительности клавиатуры тембры Super Articulation и MegaVoices могут звучать по-разному. А если применить эффект HARMONY/ECHO, использовать транспонирование или изменить параметры Voice Set, общее звучание может стать неожиданным или даже неприемлемым.

В документе «Перечень данных» (Data List) приводится список предустановленных тембров. Этот документ можно скачать на сайте Yamaha в разделе «Загружаемые файлы».

Использование утилиты MEGAEnhancer

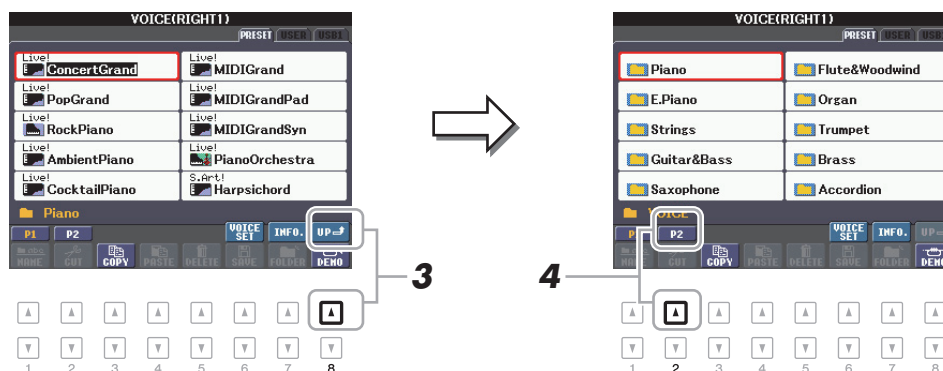
MEGAEnhancer — это программа, которая преобразует композиции на основе данных XG/GM (Standard MIDI File) в композиции на основе данных, специально предназначенных для воспроизведения MegaVoice-совместимым инструментом или тон-генератором. Благодаря использованию этого усовершенствованного формата программа MEGAEnhancer автоматически преобразует файлы композиций с партиями гитары, баса и других инструментов, делая их звучание более реалистичным и убедительным. Утилиту MEGAEnhancer можно скачать на сайте Yamaha.

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

Выбор GM&XG и других тембров

Этот инструмент включает особые тембры, предназначенные для воспроизведения стилей и для XG/GM-совместимости. Эти тембры недоступны для прямого вызова из категории VOICE нажатием кнопок. Однако их можно вызывать следующим образом:

- 1** Нажмите кнопку **PART SELECT**, соответствующую тембру, который вы хотите вызвать.
- 2** Нажмите одну из кнопок выбора категории **VOICE** (кроме **[ORGAN FLUTES]** и **[USER/EXPANSION]**), чтобы открыть экран выбора тембров.
- 3** Кнопкой **[8 ▲] (UP)** вызовите категории тембров.



- 4** Кнопкой **[2 ▲] (P2)** вызовите страницу 2.
- 5** Нажмите соответствующую кнопку **[A]–[J]**, чтобы открыть окно **Voice Selection** с перечнем тембров **GM&XG**, **GM2** и т.д.

ПРИМЕЧАНИЕ На этом экране вы найдете папку "Legacy". В ней содержатся тембры предыдущих моделей Yamaha (PSR-S910, PSR-S710 и др.) для совместимости.

ПРИМЕЧАНИЕ Папка "StyleVoices" содержит файлы тембров MegaVoice (стр. 6).

- 6** Выберите желаемый тембр.

Настройки, связанные с эффектами

Установка чувствительности клавиш к нажатию

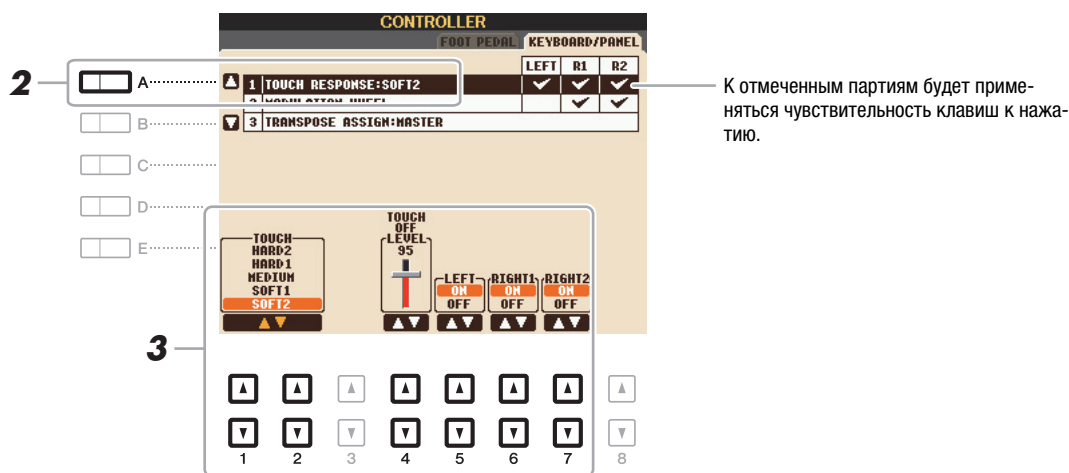
Чувствительность к нажатию (или динамическая чувствительность) означает то, как инструмент отвечает на силу вашего удара. Динамическая чувствительность определена в качестве стандартного свойства для большинства тембров.

ПРИМЕЧАНИЕ Между тем для некоторых тембров не предусмотрена динамическая чувствительность, чтобы эмулировать подлинные характеристики того или иного инструмента (например органа, клавиатура которого не чувствительна к нажатию).

1 Вызовите операционный экран.

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

2 Кнопкой [A] выберите “1 TOUCH RESPONSE.”



3 Кнопками [1 ▲▼]–[7 ▲▼] отрегулируйте реагирование клавиатуры на силу удара.

1 TOUCH RESPONSE (Реакция на силу удара)

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TOUCH	<p>Определяет тип динамической чувствительности.</p> <p>HARD 2 Для получения громкого звука требуется очень сильный удар по клавишам. Этот режим хорошо подходит для исполнителей с тяжелым туше.</p> <p>HARD 1 Для получения громкого звука требуется сильный удар по клавишам.</p> <p>MEDIUM Стандартная чувствительность.</p> <p>SOFT 1 Для получения громкого звука требуется умеренное усилие при нажатии клавиш.</p> <p>SOFT 2 Для получения громкого звука достаточно даже легкого нажатия клавиш. Хорошо подходит для исполнителей с легким туше.</p>
[4 ▲▼]	TOUCH OFF LEVEL	Определяет фиксированный уровень громкости при отключенной функции динамической чувствительности (Touch = OFF).
[5 ▲▼]– [7 ▲▼]	LEFT–RIGHT2	Включает или выключает чувствительность клавиатуры в пределах определенного диапазона (партии).

Выбор типа гармонизации/эха

Вы можете выбрать любой из представленных типов эффекта Harmony/Echo.

ПРИМЕЧАНИЕ При нажатой кнопке [MONO] или при использовании тембров Super Articulation эффект Harmony/Echo может работать некорректно.

- 1** Нажмите кнопку [HARMONY/ECHO].
- 2** Вызовите операционный экран.
[FUNCTION] → [G] HARMONY/ECHO.
- 3** Кнопками [1 ▲ ▼]–[3 ▲ ▼] выберите желаемый тип гармонизации/эха.

Типы гармонизации/эха разделены на следующие группы в зависимости от выбранного эффекта:

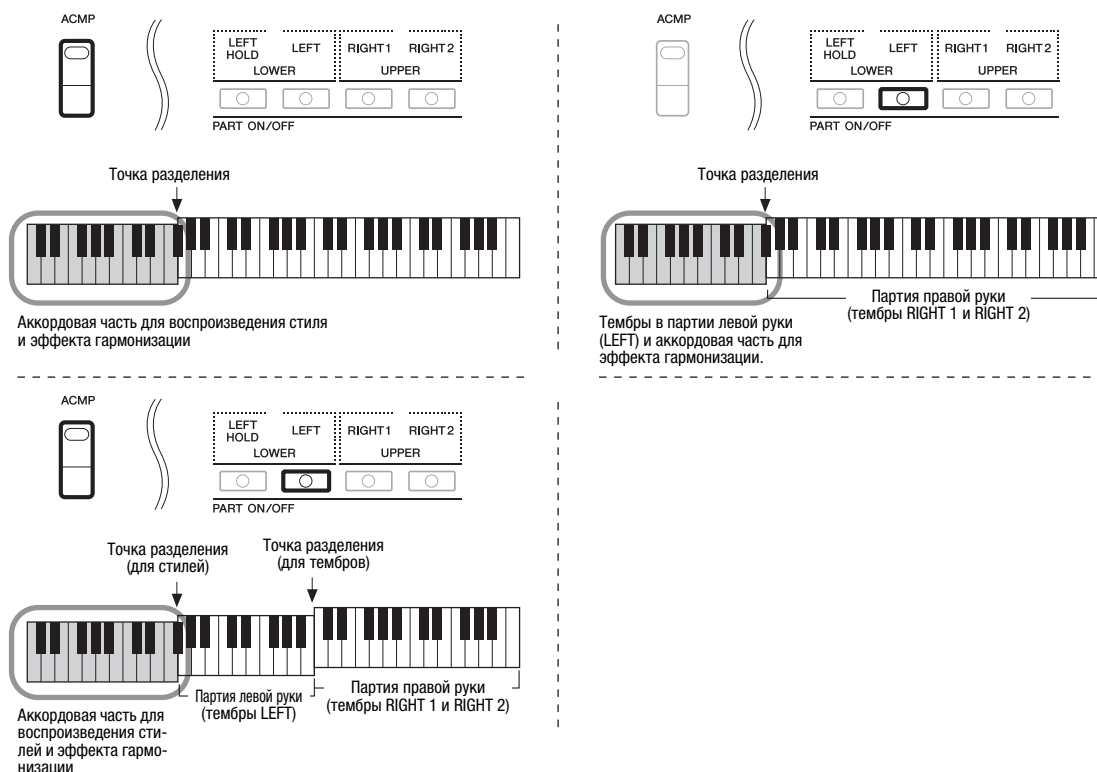


■ Типы эффекта Harmony

Эффект гармонизации применяется к ноте, сыгранной в правой части клавиатуры, в зависимости от аккорда, взятого в левой части клавиатуры (см. ниже).

ПРИМЕЧАНИЕ Установки "1+5" и "Octave" не имеют отношения к аккордам.

ПРИМЕЧАНИЕ Подробности см. в разделе на стр. 25.



■ Тип эффекта Multi Assign

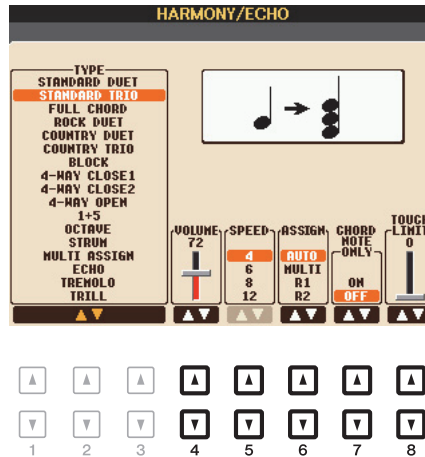
Функция Multi Assign автоматически разводит по разным партиям (тембрам) ноты, взятые одновременно в правой части клавиатуры. Функция Multi Assign доступна, когда включены обе части клавиатуры — [RIGHT 1] и [RIGHT 2]. По ходу исполнения тембры диапазонов Right 1 и Right 2 используются поочередно.

■ Типы эффекта Echo

Эффект Echo (Эхо), Tremolo (Тремоло) или Trill (Трель) применяется к нотам, проигрываемым в партии правой руки, в соответствии с заданным темпом и независимо от аккомпанемента (функция [ACMP]) или партии левой руки (LEFT). Следует иметь в виду, что эффект Trill срабатывает только при удержании двух нот одновременно (или двух последних нот аккорда).

4 Для выбора настроек эффекта Harmony/Echo пользуйтесь кнопками [4 ▲▼]–[8 ▲▼].

Эти настройки будут разными в зависимости от типа Harmony/Echo.



[4 ▲▼]	VOLUME (Громкость)	Этот параметр доступен для всех типов эффекта, кроме Multi Assign. Он позволяет регулировать громкость нот, генерируемых функцией Harmony/Echo.
[5 ▲▼]	SPEED (Скорость)	Этот параметр доступен только для типов эффекта Echo, Tremolo и Trill. Он определяет частоту повторов при формировании эффектов эха, тремоло или трели.
[6 ▲▼]	ASSIGN	Этот параметр позволяет выделять часть клавиатуры (партию), которой будет назначен эффект. AUTO: Позволяет применить эффект к активной партии (PART = ON). Когда активны обе партии правой руки, партия RIGHT 1 имеет приоритет перед RIGHT 2. MULTI: Когда активны обе партии правой руки, сыгранная нота звучит в партии RIGHT 1, а эффект гармонизации распределяется между партиями RIGHT 1 и RIGHT 2. Если активна только одна партия для правой руки, тогда и взятая на клавиатуре нота, и эффект будут звучать в этой партии. R1, R2: Позволяет применять эффект к выбранной партии (RIGHT 1 или RIGHT 2). ПРИМЕЧАНИЕ Этот параметр не доступен для типа эффекта Multi Assign.
[7 ▲▼]	CHORD NOTE ONLY (Только нота аккорда)	Этот параметр доступен только тогда, когда выбран один из типов гармонизации. Когда параметр включен (ON), эффект гармонизации применяется только к ноте (в партии правой руки), которая входит в аккорд, взятый в аккордовой части клавиатуры.
[8 ▲▼]	TOUCH LIMIT (Минимальное значение чувствительности)	Этот параметр доступен для всех типов эффекта, кроме Multi Assign. Устанавливает минимальное значение для усилия, с которым нужно нажать клавишу, чтобы сработал эффект гармонизации. Это позволяет использовать его избирательно, варьируя силу удара и расставляя в мелодии гармонические акценты. Таким образом, эффект гармонизации срабатывает только при сильном ударе (превышающем то значение, что было определено в настройках).

Настройка высоты тона

Точная настройка высоты тона всего инструмента

Вы можете точно регулировать высоту тона клавиатуры (за исключением звуков ударных, SFX-эффектов и аудиофайлов), стилей и композиций. Это очень удобно для игры на PSR-S950/S750 вместе с другими инструментами или под фонограмму.

1 Вызовите операционный экран.

[FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [◀][▶] MASTER TUNE

2 Кнопками [4 ▲▼]–[5 ▲▼] отрегулируйте частоту тона с шагом 0,2 Гц.

Для возврата к стандартной настройке 440,0 Гц нажмите кнопки [▲] и [▼] (4 и 5) одновременно.

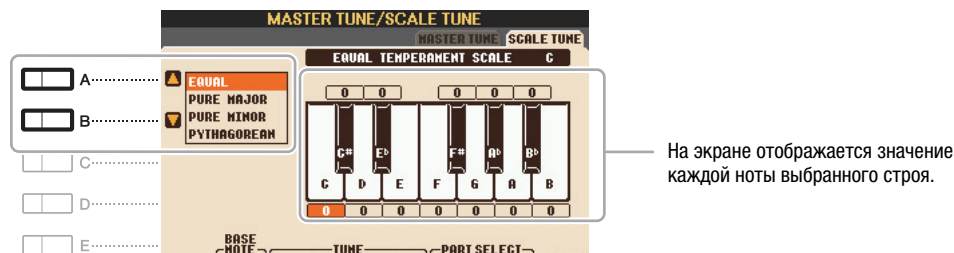
Изменение музыкального строя

Для аутентичного исполнения музыкальных произведений различных исторических эпох или определенных жанров вы можете выбирать соответствующие им разновидности строя.

1 Вызовите операционный экран.

[FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [◀][▶] SCALE TUNE

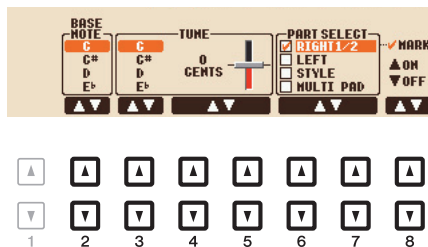
2 С помощью кнопок [A]/[B] выберите строй.



■ Предустановленные типы строев

EQUAL	Диапазон тонов каждой октавы разделен на двенадцать равных частей — полутонов, равномерно распределенных по высоте тона. Это самый распространенный строй, используемый в современной музыке.
PURE MAJOR, PURE MINOR	В этих строях сохраняются точные математические интервалы, особенно это относится к трезвучиям (основной тон, терция и октава). Это лучше всего заметно в вокальных гармониях — хоровом пении, пении «а капелла».
PYTHAGOREAN	Этот строй был разработан известным греческим философом Пифагором на основе последовательности чистых квинт, уложенных в одну октаву. Терция здесь слегка нестабильна, но кварта и квинта звучат превосходно и хорошо подходят для использования в мелодиях определенного типа.
MEAN-TONE	Этот строй был создан как усовершенствованный вариант пифагорейского за счет более «точного» звучания большой терции. Он был особенно популярным в XIV-XVIII веках. Его использовали многие композиторы, в том числе Гендель.
WERCKMEISTER, KIRNBERGER	Составной строй, объединяющих две системы — Werckmeister и Kirnberger, которые представляют собой улучшенные варианты медиального и пифагорейского строев. Главной особенностью этого строя является то, что каждая тональность в нем отличается уникальным характером звучания. Он широко применялся во времена Баха и Бетховена и даже в наше время нередко используется при исполнении старинной музыки для клавиесина.
ARABIC1, ARABIC2	Эти варианты строя используются при исполнении арабской музыки.

3 При необходимости измените следующие настройки:



[2 ▲▼]	BASE NOTE (Основной тон)	Основной тон строя. При изменении основного тона изменяется высота тона всей клавиатуры, при этом исходное соотношение между нотами сохраняется.
[3 ▲▼]– [5 ▲▼]	TUNE (Подстройка)	Кнопками [3 ▲▼] выберите ноту, которую вы хотите перестроить, и с помощью кнопок [4 ▲▼]/[5 ▲▼] измените высоту тона в центах. ПРИМЕЧАНИЕ Один цент составляет 1/100 часть полутона (100 центов составляют один полутон).
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	PART SELECT (Выбор партии)	Кнопками [6 ▲▼]/[7 ▲▼] выберите партию, к которой будет применен измененный строй. Чтобы установить флажок, нажмите [8 ▲], чтобы снять флажок, нажмите [8 ▼].
[8 ▲▼]	MARK ON/OFF (Флажок установить/снять)	

ПРИМЕЧАНИЕ Чтобы сохранить установки строя в регистрационной памяти, установите флажок для параметра SCALE (Строй) на экране REGISTRATION MEMORY CONTENTS (Содержимое регистрационной памяти).

Изменение тональности отдельных партий кнопками TRANSPOSE

С помощью кнопок TRANSPOSE [-]/[+] можно транспонировать отдельные партии.

1 Вызовите операционный экран.

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

2 Кнопкой [B] выберите “3 TRANSPOSE ASSIGN”.

3 Кнопками [4 ▲▼]/[5 ▲▼] выберите партию, которая должна быть транспонирована.

KEYBOARD (Клавиатура)	В этом режиме с помощью кнопок TRANSPOSE [-]/[+] можно задавать величину транспонирования для клавиатуры, для стилей (которые вы контролируете исполнением в аккордовой части клавиатуры) и для мультипэдов (когда включена функция Chord Match и отображаются аккорды в партии левой руки) — но не для композиций.
SONG (Композиции)	Действие кнопок TRANSPOSE [-]/[+] распространяется только на тональность композиций.
MASTER (Общий режим)	В этом режиме с помощью кнопок TRANSPOSE [-]/[+] можно задавать величину транспонирования для звука всего инструмента, за исключением воспроизведения аудиофайлов.

Чтобы убедиться в правильности транспонирования, можно вызвать сплывающее окно кнопками TRANSPOSE [-]/[+].



Редактирование тембров (Voice Set)

Функция Voice Set позволяет создавать собственные тембры путем изменения параметров существующих тембров. Новый тембр можно сохранить в виде файла во внутренней памяти как пользовательский или на флеш-носителе для последующего применения.

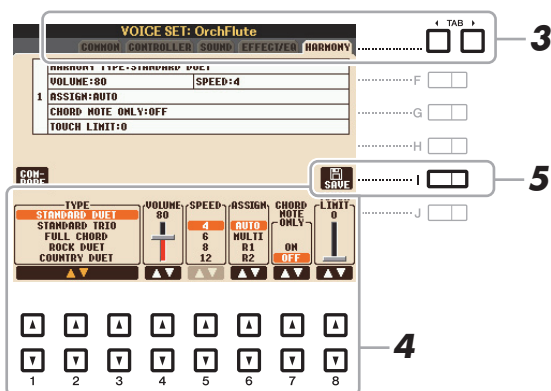
1 Выберите желаемый тембр (кроме Organ Flutes).

Способ редактирования тембров Organ Flutes отличается от способа, который здесь описан. См. инструкции по редактированию тембров Organ Flutes на [стр. 18](#).

2 Нажатием кнопки [6 ▲] (VOICE SET) вызовите экран VOICE SET.

3 Используя кнопки TAB [◀][▶], перейдите к нужной странице настроек.

Информация о параметрах на экранных страницах приводится в разделе «Редактируемые параметры VOICE SET» на [стр. 14](#).



4 Кнопками [A]/[B] выберите пункт (параметр) и отредактируйте тембр, используя кнопки [1 ▲▼]–[8 ▲▼].

Нажимая кнопку [D] (COMPARE), вы можете сравнить звучание отредактированного и исходного тембров.

5 Чтобы сохранить отредактированный тембр, нажмите кнопку [I] (SAVE).

Процедура сохранения описана в Руководстве пользователя в главе «Основные операции».



ВНИМАНИЕ Если вы не сохраните новый тембр, то при выборе другого тембра или при выключении инструмента изменения будут утеряны.

Редактируемые параметры VOICE SET

Параметры Voice Set представлены на пяти экранных страницах. Ниже приводится описание по каждой странице.

ПРИМЕЧАНИЕ Параметры могут различаться в зависимости от тембра.

■ Страница COMMON

[1 ▲▼]	VOLUME (Громкость)	Регулировка громкости редактируемого тембра.
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	TOUCH SENSE (Динамическая чувствительность)	<p>Настройка динамической чувствительности (чувствительности к нажатию) — отклика клавиатуры на силу удара.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>TOUCH SENSE DEPTH (Глубина динамической чувствительности) Изменение кривой динамической чувствительности в соответствии с величиной VelDepth (значение Offset = 64).</p>  <p>Полученная динамическая чувствительность (фактическая сила (скорость) нажатия клавиши)</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>TOUCH SENSE OFFSET (Смещение динамической чувствительности) Изменение кривой динамической чувствительности в соответствии с величиной VelOffset (значение Depth = 64). Фактическая динамическая чувствительность для тон-генератора</p>  <p>Полученная динамическая чувствительность (фактическая сила (скорость) нажатия клавиши)</p> </div> </div> <p>DEPTH Означает чувствительность к удару по клавишам или то, насколько изменяется громкость тембра в ответ на силу удара.</p> <p>OFFSET Означает величину, на которую следует сместить полученную динамическую чувствительность, чтобы достичь фактической динамической чувствительности.</p>
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	PART OCTAVE (Сдвиг партий на октаву)	Позволяет сдвигать тембр на октаву вверх или вниз. При редактировании тембра партий правой руки RIGHT 1-2 доступен параметр R1/R2. При редактировании тембра партии левой руки LEFT доступен параметр LEFT.
[6 ▲▼]	MONO/POLY (Одноголосие/ Многоголосие)	Определяет, как будет воспроизводиться отредактированный тембр: в одноголосном или многоголосном режиме. Эту настройку можно также задать с помощью кнопки VOICE CONTROL [MONO] на панели управления.
[7 ▲▼]	PORTAMENTO TIME (Время портамента)	<p>В режиме MONO определяет длительность перехода от одной ноты к другой.</p> <p>ПРИМЕЧАНИЕ Функция Portamento создает короткий плавный переход от одной ноты, сыгранной на клавиатуре, к следующей.</p>

■ Страница CONTROLLER (Контроллер)

MODULATION (Модуляция)

Колесо модуляции, расположенное слева от клавиатуры, позволяет не только изменять высоту тона (вibrато), но и некоторые параметры. Здесь можно указать величину, на которую колесо модуляции будет плавно изменять один из следующих параметров.

[2 ▲▼]	FILTER (Фильтр)	Определяет величину модуляции частоты среза фильтра. Подробности см. ниже.
[3 ▲▼]	AMPLITUDE (Амплитуда)	Определяет величину модуляции амплитуды (громкости).
[5 ▲▼]	LFO PMOD (Генератор низкой частоты - Модуляция высоты тона)	Определяет величину модуляции высоты тона (эффект вibrато).
[6 ▲▼]	LFO FMOD (Генератор низкой частоты - Модуляция фильтра)	Определяет величину модуляции частотных характеристик фильтра (эффект «вау»).
[7 ▲▼]	LFO AMOD (Генератор низкой частоты - Модуляция амплитуды)	Определяет величину модуляции амплитуды (эффект тремоло).

■ Страница SOUND (Звук)

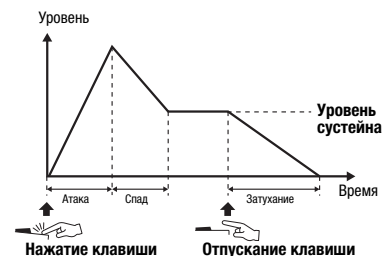
FILTER (Фильтр)

Фильтр — это устройство, которое изменяет тембровые характеристики звука, отсекая или пропуская частоты определенного диапазона. Перечисленные ниже параметры определяют общий характер тембра, усиливая или срезая определенный диапазон частот. Фильтр позволяет не только придавать звуку резкость или мягкость, но и формировать электронные, «синтезаторные» эффекты.

[1 ▲▼]	BRIGHT (Яркость)	Определяет частоту среза или эффективный диапазон частот фильтра (см. рис.). Чем выше значение, тем ярче звук.	<p>Громкость</p> <p>Частота среза</p> <p>Частоты, пропускаемые фильтром.</p> <p>Диапазон среза</p> <p>Частота (высота тона)</p>
[2 ▲▼]	HARMO. (Harmonic Content)	Определяет степень усиления звука (резонанс) на частоте среза, заданной ранее параметром BRIGHT (см. рис.). Чем выше значение, тем сильнее выражен эффект.	<p>Громкость</p> <p>Резонанс</p> <p>Частота (высота тона)</p>

EG (Генератор огибающей)

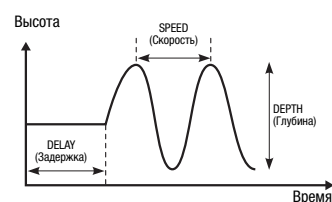
Изменение параметров EG (генератора огибающей) влияет на динамику звука. С помощью этого параметра можно имитировать многие особенности звучания акустических инструментов, например быструю атаку и быстрое затухание перкуссии или длительное звучание фортепиано (при нажатой правой педали).



[3 ▲▼]	ATTACK (Атака)	Определяет атаку — скорость достижения максимальной громкости звука после удара по клавише. Чем ниже значение, тем быстрее атака.
[4 ▲▼]	DECAY (Спад)	Определяет, насколько быстро звук достигает уровня сустейна (громкость немного ниже максимальной). Чем ниже значение, тем быстрее спад.
[5 ▲▼]	RELES (Затухание)	Определяет время полного затухания звука после отпускания клавиши. Чем ниже значение, тем быстрее затухание.

VIBRATO (Вибрато)

Вибрато — это «дрожящий» звук, образуемый регулярным изменением высоты тона.



[6 ▲▼]	DEPTH (Глубина)	Определяет интенсивность эффекта вибрато. Чем выше значение, тем ярче выражен эффект.
[7 ▲▼]	SPEED (Скорость)	Определяет частоту вибрации звука.
[8 ▲▼]	DELAY (Задержка)	Определяет временной период между нажатием клавиши и срабатыванием эффекта вибрато. Чем выше значение, тем больше задержка срабатывания вибрато.

■ Страница EFFECT/EQ

1 REVERB DEPTH/CHORUS DEPTH/DSP DEPTH/PANEL SUSTAIN

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	REVERB DEPTH	Настройка глубины реверберации.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	CHORUS DEPTH	Настройка глубины эффекта хоруса.
[5 ▲▼]	DSP ON/OFF	Включает и выключает эффект DSP-процессора. Эту настройку можно также задать с помощью кнопки VOICE CONTROL [DSP] на панели управления.
[6 ▲▼]	DSP DEPTH	Настройка глубины эффекта DSP-процессора. Если вы хотите выбрать другой тип эффекта, воспользуйтесь меню 2 DSP, описанным на стр. 17 .
[7 ▲▼]	PANEL SUSTAIN	Определяет уровень сустейна для редактируемого тембра, когда на панели управления нажата кнопка VOICE CONTROL [SUSTAIN].

2 DSP

[1 ▲▼]– [4 ▲▼]	DSP TYPE (Тип эффекта DSP)	Выбор категории и типа эффекта DSP. Выбрав категорию, выберите тип эффекта.
[5 ▲▼]– [8 ▲▼]	VARIATION (Вариации)	Каждый из типов эффекта DSP имеет две вариации. Здесь можно включить/выключить параметр VARIATION и задать для него значение.
[5 ▲▼]	ON/OFF (Вкл./Выкл.)	Включение и выключение вариаций эффекта DSP для выбранного тембра. Эту настройку можно также задать с помощью кнопки VOICE CONTROL [DSP VARI.] на панели управления. (Эта функция доступна только в том случае, если нажата кнопка [DSP].)
	PARAMETER	Показывает параметры вариации. (Они разные в зависимости от типа эффекта и не могут быть изменены.)
[6 ▲▼] –[8 ▲▼]	VALUE	Регулирует значение параметров вариации эффекта DSP.

3 EQ (Эквалайзер)

Эти параметры определяют частоту и усиление для полос средних и верхних частот эквалайзера. Подробное описание функции EQ (Эквалайзер) приводится на [стр. 99](#).

■ Страница HARMONY

Аналогично экрану [FUNCTION] → [G] HARMONY/ECHO, см. «Выбор типа гармонизации/эха» на [стр. 9](#).

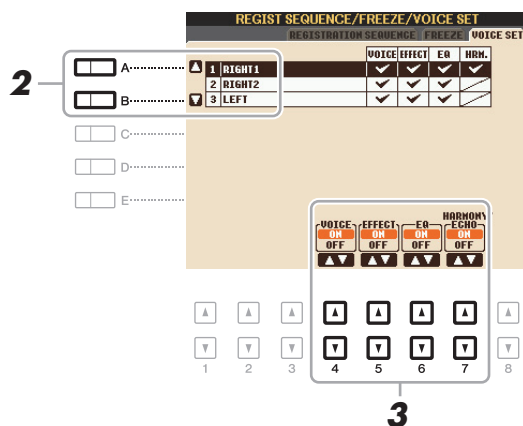
Отключение автоматического выбора настроек Voice Set (эффектов и т.п.)

Каждому тембру определен стандартный набор настроек VOICE SET. При выборе тембра эти установки назначаются ему автоматически. Однако при желании вы можете отключить эту функцию. Например, если вы хотите сменить тембр, но оставить прежний эффект гармонизации, отключите параметр HARMONY/ECHO, выбрав вариант OFF (см. рис. ниже).

1 Вызовите операционный экран.

[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀][▶] VOICE SET

2 С помощью кнопок [A]/[B] выберите диапазон на клавиатуре (партию).



3 Для включения или отключения настроек применительно к выбранной партии пользуйтесь кнопками [4 ▲▼]–[7 ▲▼].

Если кнопка активна (ON), при выборе тембра автоматически устанавливаются соответствующие настройки. Ниже приводится перечень функций и соответствующих им экранных страниц.

[4 ▲▼]	VOICE (Тембр)	Использует настройки, представленные на экранных страницах COMMON, CONTROLLER и SOUND.
[5 ▲▼]	EFFECT (Эффекты)	Использует настройки пунктов 1 и 2 на странице EFFECT/EQ.
[6 ▲▼]	EQ (Эквалайзер)	Использует настройки пункта 3 на странице EFFECT/EQ.
[7 ▲▼]	Harmony/Echo (Гармонизация/Эхо)	Использует настройки на странице Harmony.

Редактирование тембров Organ Flutes

Редактирование тембров Organ Flutes осуществляется с помощью перемещения движков регистров, усиления атаки, применения эффектов, регулирования частот с помощью эквалайзера и т.п.

1 Выберите желаемый тембр Organ Flutes.

- 1-1 Нажмите кнопку [ORGAN FLUTES].
- 1-2 Нажатием кнопки [I] (PRESET) вызовите экран выбора тембров.
- 1-3 Кнопками [A]–[J] выберите желаемый тембр.

2 Кнопкой [6 ▲] (FOOTAGE) вызовите экран VOICE SET.

3 Используя кнопки TAB [◀][▶], перейдите к нужной странице настроек (FOOTAGE, VOLUME/ATTACK или EFFECT/EQ).

Описание параметров на экранных страницах приводится на стр. 18–19.

4 Сохраните отредактированный тембр.

ВНИМАНИЕ Если новый тембр не сохранить, то при выборе другого тембра или при выключении инструмента изменения будут утеряны.

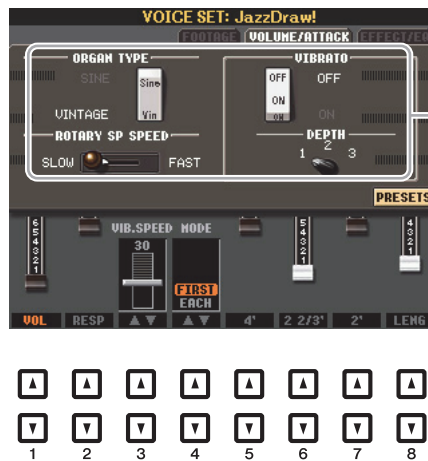
- 4-1 Нажмите кнопку [I] (PRESET).
- 4-2 Используя кнопки TAB [◀][▶], укажите страницу (USER или USB), где вы хотите сохранить свой тембр.
- 4-3 Нажмите кнопку [6 ▼] (SAVE).

Процедура сохранения описана в Руководстве пользователя в главе «Основные операции».

■ Страница FOOTAGE

См. Руководство пользователя, глава 1.

■ Страница VOLUME/ATTACK



Аналогично странице FOOTAGE

[1 ▲▼]	VOL (Громкость)	Регулировка общей громкости тембра Organ Flutes. Чем длиннее движок на экране, тем выше громкость.
[2 ▲▼]	RESP (Отклик)	Влияет на атаку и затухание (стр. 16) звука, увеличивая или уменьшая время исходного нарастания и затухания звука в зависимости от состояния контроллеров FOOTAGE. Чем выше значение, тем медленнее нарастание и дольше затухание.
[3 ▲▼]	VIB. SPEED (Скорость вибрато)	Определяет скорость вибрато, контролируемого кнопками Vibrato On/Off ([F]/[G]) и Vibrato Depth ([H]).
[4 ▲▼]	MODE (Режим)	Параметр MODE позволяет выбрать один из двух режимов: FIRST (Первые) и EACH (Все). В режиме FIRST атака (перкуссивный звук) применяется только к первым нотам, которые были сыграны одновременно, и, пока вы будете их удерживать, все последующие ноты будут звучать без атаки. В режиме EACH атака применяется ко всем нотам.
[5 ▲▼]– [7 ▲▼]	4', 2 2/3', 2'	Определяет громкость атаки в тембрах Organ Flutes. Контроллеры 4', 2-2/3' и 2' повышают или понижают громкость атаки исполняемых нот. Чем длиннее движок на экране, тем громче атака.
[8 ▲▼]	LENG (Длительность)	Воздействует на атаку, делая спад, который следует сразу за атакой, длиннее или короче. Чем длиннее движок на экране, тем дольше спад.

■ Страница EFFECT/EQ

Параметры те же, что и на экране VOICE SET “EFFECT/EQ”, см. стр. 16.

Стили

Содержание

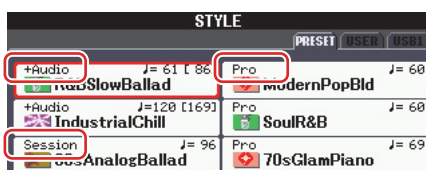
Выбор метода воспроизведения аккордов	21
Настройки, связанные с воспроизведением стилей	23
Установка точки разделения клавиатуры	25
Сохранение в памяти настроек для функции OTS	26
Создание/редактирование стилей (функция Style Creator)	27
• Запись в режиме реального времени	29
• Пошаговая запись	33
• Сборка стиля	33
• Редактирование соотношения между долями ритма (GROOVE)	35
• Редактирование отдельных каналов (CHANNEL)	37
• Установки параметров файла SFF (PARAMETER)	38

2

Стили

Типы стилей (характеристики)

Тип стиля отображается вверху, слева от названия на экране Style Selection (Выбор стилей). Ниже описаны характеристики, определяющие стили и их звучание.



Pro: эти стили отличаются интересной профессиональной аранжировкой и удобством для исполнения. Аккомпанемент в точности следует аккордам исполнителя. Со сменой аккордов гармонии мгновенно трансформируются, обеспечивая реалистичное музыкальное сопровождение.

Session: эти стили отличаются еще большим реализмом и естественностью аккомпанемента благодаря комбинации исходных и измененных аккордов и риффов с музыкальными фразами основных частей (Main). Стили призваны добавить «изюминку» и долю профессионализма в ваше исполнение музыки определенных типов и жанров. Однако необходимо учитывать, что эти стили подходят не для всякой музыки. Бездумное использование автоаккомпанемента способно вызвать нарушение гармонии. Например, простое мажорное трезвучие при исполнении мелодии в стиле «кантри» может превратиться в «приджазованный» септаккорд, а аккорд, построенный по любой другой басовой ноте, кроме основного тона, вдруг окажется совершенно нелепым в автоаккомпанементе.

+Audio (PSR-S950): означает стили формата Audio. Более подробная информация о стилях Audio приводится в руководстве пользователя.

Список встроенных стилей приводится в документе «Перечень данных» (Data List), который можно скачать на сайте Yamaha в разделе «Загружаемые файлы».

Совместимость файлов стилей

Этот инструмент использует формат файла SFF GE. Инструмент воспроизводит SFF-файлы, однако при их сохранении (или вставке) используется формат SFF GE. Помните, что сохраненный файл может воспроизводиться только инструментами, поддерживающими формат SFF GE. Более подробная информация о формате SFF GE приводится в руководстве пользователя.

Выбор метода воспроизведения аккордов

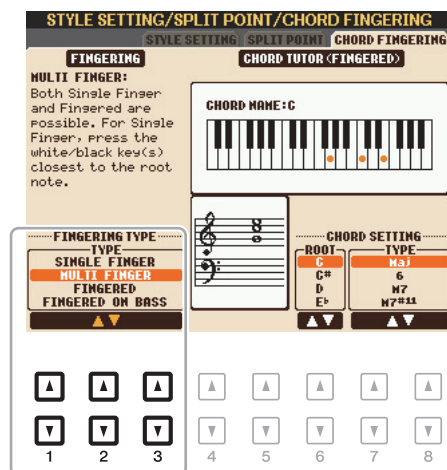
Метод воспроизведения аккордов определяет способ исполнения аккордов для игры с использованием стилей. Вы можете выбрать один из семи методов.

1 Вызовите операционный экран.

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

2 Кнопками [1 ▲▼]/[3 ▲▼] выберите метод воспроизведения аккордов.

Подробную информацию по каждому типу см. на [стр. 21](#).



Функция Chord Tutor (Определитель аккордов)

Когда включена эта функция, в правой половине экрана отображаются ноты, составляющие тот или иной аккорд. Если вы знаете тип аккорда, но не знаете, как он играется, воспользуйтесь этой функцией. Хотя на экране показан только способ исполнения аккорда в режиме "Fingered", эта подсказка полезна и для других случаев (кроме режима "Single Finger").

С помощью кнопок [6 ▲▼] выберите основной тон аккорда, затем кнопками [7 ▲▼]–[8 ▲▼] выберите тип аккорда. На экране отображаются ноты, составляющие этот аккорд.

ПРИМЕЧАНИЕ Некоторые ноты могут быть пропущены — это зависит от типа аккорда.

Методы воспроизведения аккордов

<p>SINGLE FINGER (Одним пальцем)</p>	<p>Этот метод упрощает воспроизведение оркестрового аккомпанемента за счет исполнения мажорных, минорных аккордов, доминантовых и минорных септаккордов нажатием одной, двух или трех клавиш в аккордовой части клавиатуры.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>C</p> <p>Мажорный аккорд: нажмите лишь клавишу основного тона.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>C7</p> <p>Доминантсептаккорд: одновременно нажмите клавишу основного тона и белую клавишу слева от нее.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <p>Cm</p> <p>Минорный аккорд: одновременно нажмите клавишу основного тона и черную клавишу слева от нее.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Cm7</p> <p>Минорный септаккорд: одновременно нажмите клавишу основного тона, а также белую и черную клавиши слева от нее.</p> </div> </div>
<p>MULTI FINGER (Несколькими пальцами)</p>	<p>Автоматически распознает оба метода исполнения аккордов — Single Finger и Fingered, позволяя использовать любой из них без переключения с одного на другой.</p>

FINGERED (Традиционный)	Позволяет воспроизводить аккорды нажатием нот его составляющих в аккордовой части клавиатуры при включенном режиме аккомпанемента (АСМР) или при включенной партии левой руки (LEFT). Режим Fingered распознает различные типы аккордов, перечисленные в документе «Перечень данных» (Data List), который можно скачать на сайте Yamaha в разделе «Загружаемые файлы». Состав аккордов также можно просмотреть при помощи функции Chord Tutor.
FINGERED ON BASS (Традиционный с басом)	Поддерживает те же методы, что и режим Fingered, но самая низкая нота в аккордовой части клавиатуры используется в качестве басовой ноты, что позволяет проигрывать аккорды «с добавлением баса» (в режиме Fingered в качестве басовой ноты всегда используется основной тон аккорда).
FULL KEYBOARD (Вся клавиатура)	Распознает аккорды, сыгранные на любом участке клавиатуры. Распознавание аккордов напоминает метод, используемый в режиме Fingered. Аккорды определяются даже в тех случаях, когда левой рукой вы берете басовую ноту, а правой — аккорд, или когда аккорд берется левой рукой, в то время как правая ведет мелодию.
AI FINGERED (Традиционный с использованием искусственного интеллекта)	В основном похож на режим FINGERED. Единственное отличие состоит в том, что для воспроизведения аккорда достаточно нажать не три ноты, а меньше (новый аккорд строится на основе предыдущего).
AI FULL KEYBOARD (Вся клавиатура с использованием искусственного интеллекта)	В основном похож на режим Full Keyboard. Единственное отличие состоит в том, что для воспроизведения аккорда достаточно нажать не три ноты, а меньше (новый аккорд строится на основе предыдущего). Воспроизведение аккордов с 9, 11 и 13 степенями невозможно.

ПРИМЕЧАНИЕ "AI" означает Artificial Intelligence (Искусственный интеллект).

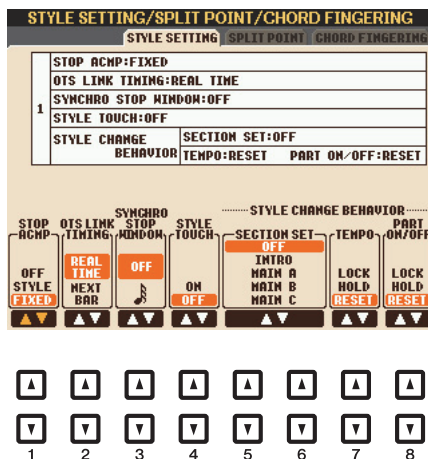
Настройки, связанные с воспроизведением стилей

Инструмент предлагает множество настроек для воспроизведения стилей. Доступ к настройкам осуществляется с экрана, показанного ниже.

1 Вызовите операционный экран.

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

2 Для доступа к настройкам пользуйтесь кнопками [1 ▲▼]–[8 ▲▼].



2

Стили

[1 ▲▼]

STOP ACOMP
(Остановка
аккомпанемента)

Если включена функция автоаккомпанемента ([ACMP]), а функция синхронизации пуска ([SYNC START]) выключена, можно проигрывать аккорды в аккордовой части клавиатуры при отключенном стиле и, тем не менее, будут звучать аккорды аккомпанемента. В этом состоянии, которое называется «остановка аккомпанемента», распознаются все аппликатуры аккордов, и на экране отображается основной тон и тип аккорда. На экране можно указать, будет ли при остановленном аккомпанемента звучать аккорд, сыгранный в аккордовой части клавиатуры.

OFF (Выкл.)

Аккорд, сыгранный в диапазоне аккомпанемента, звучать не будет.

STYLE (Стиль)

Аккорд, сыгранный в диапазоне аккомпанемента, будет звучать тембрами выбранного стиля для партии подклада (Pad) и баса.

FIXED (Фиксированный)

Аккорд, сыгранный в диапазоне аккомпанемента, будет звучать с использованием заданного тембра независимо от выбранного стиля.

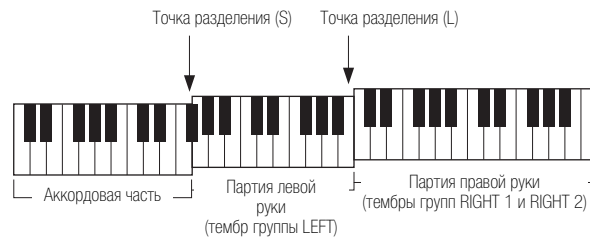
ПРИМЕЧАНИЕ Если выбранный стиль содержит тембры типа MegaVoice, то при включенном параметре "STYLE" звучание может оказаться непредсказуемым.

ПРИМЕЧАНИЕ При записи композиции может записаться аккорд, распознанный в режиме «остановки аккомпанемента», несмотря на заданные настройки. Следует иметь в виду, что при включенном параметре STYLE записываются звучащий тембр и данные аккордов, а при включенном параметре OFF или FIXED — только данные аккордов.

[2 ▲▼]	OTS LINK TIMING (Синхронизация OTS)	<p>Относится к функции OTS Link (Связь с «настройками в одно касание»). Этот параметр определяет порядок смены настроек группы One Touch Settings при нажатии кнопок MAIN VARIATION [A]–[D] (кнопка [OTS LINK] должна быть включена).</p> <p>REAL TIME (Сразу) Соответствующие настройки группы One Touch Setting применяются сразу после нажатия одной из кнопок группы MAIN VARIATION.</p> <p>NEXT BAR (Следующий такт) При нажатии одной из кнопок группы MAIN VARIATION соответствующие настройки группы One Touch Setting применяются к следующему такту.</p>
[3 ▲▼]	SYNCHRO STOP (Синхронизация остановки)	<p>Определяет то, насколько долго можно удерживать аккорд, пока автоматически не отключится функция Synchro Stop. Когда кнопка [SYNC STOP] активна, функция Synchro Stop автоматически отключается, если вы будете удерживать аккорд дольше заданного значения. При этом восстанавливается обычный режим воспроизведения стиля: вы можете отпустить клавиши, а мелодия стиля будет продолжать звучать. И наоборот, если вы отпустите клавиши раньше заданного времени, функция Synchro Stop продолжает действовать.</p>
[4 ▲▼]	STYLE TOUCH (Динамическая чувствительность стиля)	<p>Включение/отключение динамической чувствительности клавиатуры при воспроизведении стилей. Когда эта функция включена, громкость воспроизведения стиля будет изменяться в зависимости от силы удара по клавишам в аккордовой части клавиатуры.</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SECTION SET (Выбор части)	<p>Определяет часть стиля, которая будет включаться автоматически при выборе нового стиля для воспроизведения. Если эта функция отключена (OFF), для воспроизведения будет использована текущая часть, даже при выборе другого стиля. Если какая-либо из частей MAIN A–D того или иного стиля отсутствует, автоматически выбирается ближайшая к ней часть. Так, если выбранный стиль не содержит части MAIN D (Основная D), выбирается MAIN C (Основная C).</p>
[7 ▲▼]	TEMPO (Темп)	<p>Определяет изменение темпа при смене стиля.</p> <p>LOCK (Фиксировать) Всегда сохраняется выбранный темп.</p> <p>HOLD (Сохранить) Во время воспроизведения стиля используется выбранный темп. После остановки стиля темп сменяется темпом вновь выбранного стиля.</p> <p>RESET (Восстановить) Восстанавливается заданный по умолчанию темп выбранного стиля.</p>
[8 ▲▼]	PART ON/OFF (Включить/ выключить партию)	<p>Позволяет указать, какие каналы стиля будут включены или выключены при смене стиля.</p> <p>LOCK (Фиксировать) Всегда сохраняется состояние каналов предыдущего стиля.</p> <p>HOLD (Сохранить) Во время воспроизведения стиля используется состояние каналов предыдущего стиля. После остановки стиля все каналы стиля устанавливаются на On (Вкл.).</p> <p>RESET (Восстановить) Включаются (On) все каналы стиля.</p>

Установка точки разделения клавиатуры

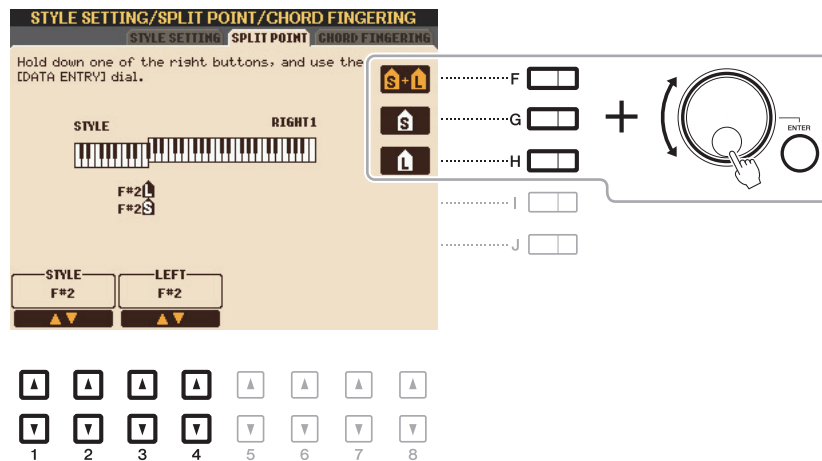
Клавиатуру можно разделять на две или три части, устанавливая так называемые «точки разделения». Различают два типа точек разделения: точки разделения (L) и точки разделения (S). Первые разделяют клавиатуру на партии левой и правой руки, а вторые — на аккордовую (секция аккомпанемента) и мелодическую части.



1 Вызовите операционный экран.

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

2 Установите точку разделения.

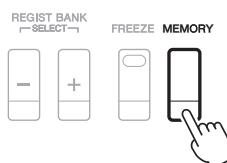


[F]	Split Point (Точка разделения) (S+L)	<p>Определяет в качестве точек разделения (S) и (L) одну и ту же ноту. Нажмите кнопку [F], поверните диск [DATA ENTRY]. Определить точку разделения можно также прямо на клавиатуре — нажмите нужную клавишу, удерживая кнопку [F].</p>
[G]	Точка разделения (S)	<p>Устанавливает точку разделения. Нажмите нужную кнопку и поверните диск [DATA ENTRY]. Определить точку разделения можно также прямо на клавиатуре — нажмите нужную клавишу, удерживая кнопку [G] или [H].</p> <p>ПРИМЕЧАНИЕ Точка разделения (L) не может быть установлена ниже, чем точка (S).</p>
[H]	Точка разделения (L)	
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	STYLE (Стиль)	<p>Называть точки разделения можно по названиям нот. Секция “STYLE” показывает точку разделения (S), а секция “LEFT” — точку разделения (L).</p>
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	LEFT	

Сохранение в памяти настроек для функции OTS

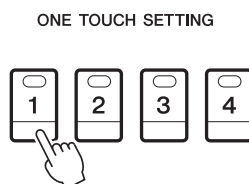
Вы можете сохранить свои текущие настройки в памяти для последующего их вызова с помощью функции OTS (Настройка одним касанием). Новая установка сохраняется в каталоге User как стиль и может быть вызвана с помощью функции OTS как часть стиля.

- 1 Выберите стиль, который вы собираетесь вызывать с помощью OTS.**
- 2 Задайте желаемые настройки (например для тембров и эффектов).**
- 3 Нажмите кнопку [MEMORY] в секции REGISTRATION MEMORY (Регистрационная память).**
Появляется экран REGISTRATION MEMORY CONTENTS (Содержимое регистрационной памяти). Ничего изменять не надо, поскольку представленные там установки On/Off не влияют на OTS.



- 4 Нажмите одну из кнопок ONE TOUCH SETTING [1]–[4], под которой вы хотите сохранить свои настройки.**

Выводится сообщение. Для сохранения настроек под другими кнопками нажмите [G] (NO) и повторите действия пунктов 2–4.



ПРИМЕЧАНИЕ При нажатии кнопок OTS, не задействованных под ваши настройки, используются исходные настройки данного стиля.

- 5 Нажмите кнопку [F] (YES), чтобы вызвать экран Style Selection (Выбор стиля) и сохранить настройку One Touch Setting как стиль.**

Процедура сохранения описана в руководстве пользователя в главе «Основные операции».

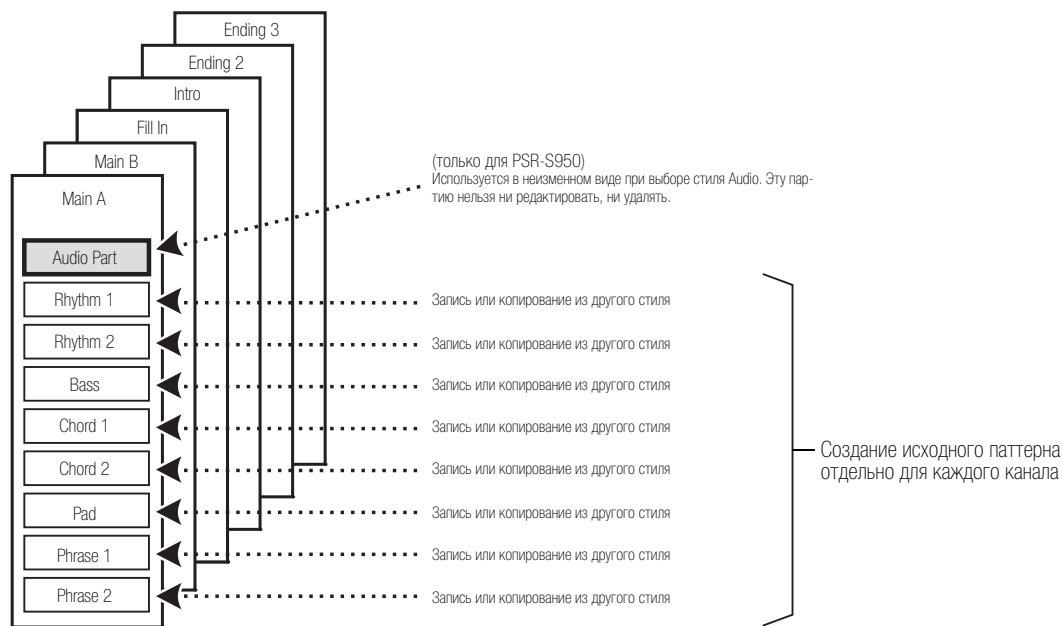
ВНИМАНИЕ Если не выполнить операцию сохранения, то при смене стиля или выключения питания ваши настройки OTS пропадут.

Создание/редактирование стилей (функция Style Creator)

С помощью функции Style Creator вы можете создавать собственные стили, записывая исполняемые на инструменте ритмические рисунки или используя данные встроенных стилей. Выберите встроенный стиль, наиболее близкий к тому, который вы хотите создать, затем запишите ритмический рисунок, линию баса, аккордовый аккомпанемент или фразы (все это называется исходными паттернами) в соответствующие каналы различных частей стиля.

■ Структура стиля на базе исходных паттернов

Стиль состоит из частей (Intro (Вступление), Main (Основная часть), Ending (Концовка) и т.п.). Каждая часть может включать до восьми каналов или «исходных паттернов» (Source Pattern). Функция Style Creator позволяет создавать собственные стили, записывая исходные паттерны для каналов или импортируя содержимое встроенных стилей.



(PSR-S950) ограничения партии Audio

- Если вы выбрали один из встроенных стилей Audio, партия Audio используется в неизменном виде. Партию Audio нельзя удалить, отредактировать и создать заново.
- Созданный стиль, который содержит партию Audio, может быть воспроизведен только на инструменте с поддержкой стилей Audio и формата SFF GE.
- Партия Audio не может быть скопирована из другого стиля или части на вкладке ASSEMBLE (Сборка). Если вы хотите использовать определенную партию Audio, выберите соответствующий стиль Audio и вызовите экран Style Creator.

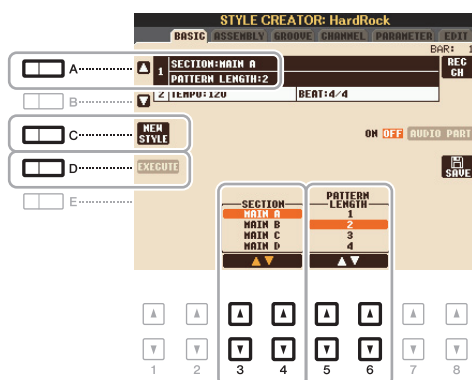
■ Базовая процедура создания стиля

1 Выберите желаемый стиль в качестве основы.

2 Нажмите кнопку [FUNCTION], затем кнопку [F] (DIGITAL REC MENU), затем [B] (STYLE CREATOR), чтобы вызвать экран Style Creator.

3 На вкладке BASIC выберите желаемую часть из списка Section и задайте другие настройки.

- Выберите часть (Section) стиля для редактирования или записи. Если в нижней части экрана светится индикатор REC CHANNEL, нажмите кнопку [EXIT], нажмите кнопку [A], чтобы выбрать вариант "1 SECTION", затем с помощью кнопок [3 ▲▼]–[4 ▲▼] выберите желаемую часть (Section).
- Для создания стиля с нуля кнопкой [C] (NEW STYLE) вызовите пустую вкладку нового стиля.
- Кнопками [5 ▲▼]–[6 ▲▼] выберите длительность паттерна для текущего стиля. Затем нажмите кнопку [D] (EXECUTE), чтобы задать указанную длительность.
Если изменить длительность паттерна при выбранном в качестве основы стиле Audio, соответствующая партия Audio будет удалена.
- На экране, вызываемом кнопкой [B], укажите темп и тактовый размер для всего стиля.



4 Создайте исходный паттерн для каждого канала.

- **Запись в режиме реального времени на вкладке BASIC (стр. 29)**
Эта функция позволяет записывать стиль, играя на инструменте.
- **Пошаговая запись на вкладке EDIT (стр. 33)**
Эта функция позволяет вводить каждую ноту по отдельности.
- **Сборка стиля на вкладке ASSEMBLY (стр. 33)**
Позволяет копировать паттерны из встроенных или пользовательских стилей.

5 Отредактируйте содержимое записанного канала.

- **Редактирование содержимого канала на вкладках GROOVE (стр. 35), CHANNEL (стр. 37) и EDIT (стр. 33)**
Позволяет изменять ритм, квантизацию, динамическую чувствительность и т.п.
- **Редактирование параметров SFF на вкладке PARAMETER (стр. 38)**
Позволяет копировать паттерны из встроенных или пользовательских стилей.

6 При необходимости повторите действия пунктов 3-5.

7 Чтобы сохранить созданный стиль, нажмите кнопку [J] (SAVE).

Подробности см. в Руководстве пользователя, раздел «Основные операции».

Запись в режиме реального времени

Открыв вкладку BASIC, вы можете записать собственный ритмический рисунок, проигрывая его на инструменте.

Характеристики записи в режиме реального времени на экране Style Creator

- Loop Recording (Запись циклов)

При воспроизведении стиля на протяжении нескольких тактов циклически повторяется ритмический рисунок, и запись стиля также производится с использованием циклов («лупов»). Например, если вы начинаете запись двухтактной части группы MAIN, эти два такта будут записываться циклически. Ноты, которые вы записываете, будут воспроизводиться со следующего повторения (лупа), что позволяет вести запись, прослушивая уже записанный материал.

- Overdub Recording (Запись с наложением)

Это метод записи нового материала в канал, уже содержащий записанные данные, но без их удаления. При записи стиля записанные данные не удаляются, кроме тех случаев, когда вы обращаетесь к таким функциям, как Rhythm Clear (стр. 30) и Delete (стр. 31). Например, если вы начинаете запись двухтактной части группы MAIN, эти два такта будут многократно повторяться. Ноты, которые вы записываете, будут воспроизводиться со следующего повторения (лупа), что позволяет вести запись, прослушивая уже записанный материал. При создании нового стиля на основе встроенного записи с наложением применяется только к каналам ритма. Что касается других каналов, перед записью необходимо удалить из них исходные данные.

2

Стили

■ Запись каналов ритма 1-2

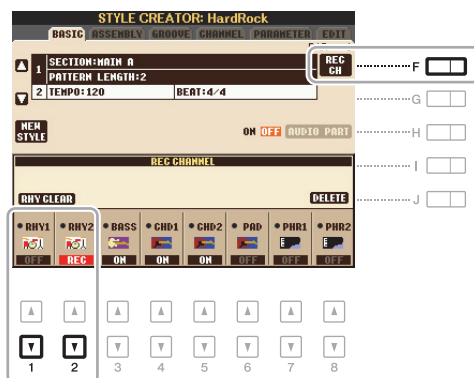
Следующая процедура относится к п. 4 базовой процедуры, описанной выше на стр. 28.

- Если в качестве основы вы выбрали один из стилей Audio.

Кнопкой [H] можно включить или выключить воспроизведение партии Audio, но ее нельзя ни редактировать, ни удалить. Заметьте, что ритмический рисунок этой партии будет использован в новом стиле, который вы собираетесь создать. Если в дополнение к партии Audio вы хотите создать ритмическую фразу, выполните следующие действия:

1 Удерживая кнопку [F] (REC CH) на вкладке BASIC, нажмите [1 ▼] или [2 ▼], чтобы выбрать канал в качестве целевого для записи.

Канал ритма можно выбрать в качестве целевого для записи независимо от наличия в нем записанных данных. Если в выбранном канале присутствуют такие данные, новые ноты можно записывать в дополнение к ним.



2 Выберите тембр и попробуйте сыграть ритмический рисунок, который вы хотите записать.

Кнопкой [1 ▲] или [2 ▲] (выбранный канал) вызовите экран Voice Selection (Выбор тембра) и выберите желаемый тембр, например Drum Kit. После этого с помощью кнопки [EXIT] вернитесь к исходному экрану. Используя выбранный тембр, попробуйте сыграть ритмический рисунок, который вы хотите записать.

• Тембры, доступные для записи

Для записи в канал RHY1 можно использовать любой ритм, кроме Organ Flutes.

Для записи в канал RHY2 можно использовать только тембры барабанов или SFX.

3 Для включения записи нажмите кнопку STYLE CONTROL [START/STOP].


При воспроизведении записанных данных кнопками [1 ▼]–[8 ▼] вы можете включать и выключать отдельные каналы. Если в качестве основы вы выбрали один из стилей Audio, кнопкой [H] вы можете включать и отключать партию Audio.

4 Как только воспроизведение цикла возвращается к первой доле первого такта, начинайте играть ритмический рисунок для записи.

Если вам сложно сыграть ритм вживую, разбейте его на части и играйте каждую часть отдельно как цикл (см. следующий пример).


1-й проход цикла

Бас-барабан



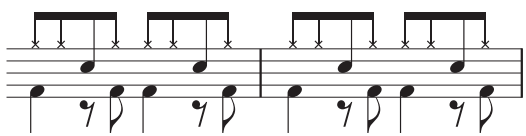
2-й проход цикла

Малый барабан
Бас-барабан



3-й проход цикла

Хай-хэт:
Малый барабан
Бас-барабан



Если вы ошиблись или взяли неверную ноту

Вы можете удалять ноты отдельных инструментов. Удерживая кнопку [E] (RHY CLEAR), сыграйте, используя правильные ноты.

5 Нажмите кнопку [START/STOP], чтобы остановить воспроизведение.

Если вы хотите добавить новые ноты, снова нажмите кнопку [START/STOP], чтобы продолжить запись.

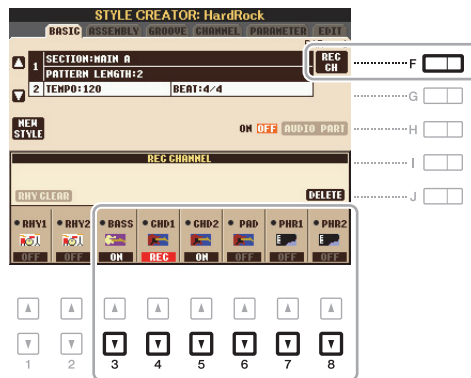
6 Чтобы остановить запись, нажмите кнопку [1 ▼] или [2 ▼].

■ Запись каналов Bass, Chord 1–2, Pad и Phrase 1–2

Следующая процедура относится к п. 4 базовой процедуры, описанной выше на [стр. 28](#).

1 Удерживая [F] (REC CH) на вкладке BASIC, с помощью одной из кнопок [3 ▼]-[8 ▼] выберите канал в качестве целевого для записи.

Появляется сообщение с запросом о подтверждении по поводу удаления записанных данных в выбранном канале. Для удаления данных нажмите кнопку [G] (YES), и выбранный канал будет определен в качестве целевого для записи. Следует иметь в виду, что запись с наложением на данные встроенного канала невозможна.



2 При необходимости выберите тембр и попробуйте сыграть линию баса, аккордовый аккомпанемент или фразы, которые вы хотите записать.

Одной из кнопок [3 ▲]-[8 ▲] (выбранный канал) вызовите экран Voice Selection (Выбор тембра) и выберите подходящий тембр. После этого с помощью кнопки [EXIT] вернитесь к исходному экрану. Используя выбранный тембр, сыграйте фразу или аккордовое сопровождение, которое вы хотите записать.

• Тембры, доступные для записи

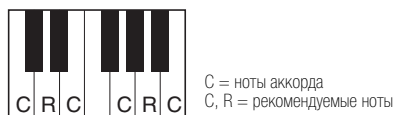
Для записи можно использовать любые тембры, кроме Organ Flutes/Drum Kit/SFX.

• Запишите фразу, обыгрывающую аккорд C Maj7, которая при смене гармонии во время исполнения будет воспроизведена с использованием соответствующих нот.

Правила записи основной части (Main) или вставок (Fill)

При исходных стандартных установках в качестве исходного основного тона/аккорда используется CMaj7. Следовательно, исходный паттерн вы записываете с использованием нот звукоряда CMaj7. Далее система подставляет ноты в соответствии с аккордами, которые вы будете брать по ходу исполнения. Указав CMaj7, запишите линию баса, фразу или аккордовый аккомпанемент. Подробности см. ниже.

- При записи каналов BASS и PHRASE используйте только ноты из CMaj7 (C, D, E, G, A, B).
- При записи каналов CHORD и PAD используйте только ноты, составляющие ступени аккорда (C, E, G, B).



Если вы будете следовать этому правилу, при воспроизведении стиля будут звучать ноты аккордов, которые вы берете по ходу исполнения.

Правила записи вступления (Intro) или концовки (Ending)

Эти части рассчитаны на то, что во время исполнения аккорд меняться не будет. Поэтому правила здесь не такие, как для основной частей и вставок, и вы можете использовать аккордовые прогрессии при записи. Установив CMaj7 в качестве исходного основного тона/аккорда, следуйте изложенным ниже правилам.

- При записи вступления позаботьтесь о том, чтобы записанная фраза укладывалась в звукоряд CMaj7.
- При записи концовки позаботьтесь о том, чтобы записанная фраза начиналась нотами CMaj7 или была бы естественным продолжением этого звукоряда.

- **Установка исходного основного тона/аккорда**

Хотя по умолчанию в качестве исходного основного тона/аккорда используется CMaj7, как было отмечено выше, вы можете задать любой другой тон и аккорд. С помощью кнопок TAB [◀][▶] вызовите вкладку PARAMETER и для пунктов SOURCE ROOT и CHORD установите подходящий основной тон и аккорд. Следует иметь в виду, что если вы изменяете исходный аккорд, выбирая вместо стандартного CMaj7 какой-либо другой, изменяются также ноты аккорда и рекомендуемые ноты. Подробности см. на [стр. 39](#).

3 Для включения записи нажмите кнопку STYLE CONTROL [START/STOP].

При воспроизведении записанной фразы вы можете включать и выключать отдельные каналы кнопками [1 ▼]–[8 ▼]. Если в качестве основы вы выбрали один из стилей Audio, кнопкой [H] включите и отключите партию Audio.

4 Как только воспроизведение цикла возвращается к первой доле первого такта, начинайте играть линию баса, аккордовый аккомпанемент или фразы для записи.

5 Нажмите кнопку [START/STOP], чтобы остановить воспроизведение.

Если вы хотите добавить новые ноты, снова нажмите кнопку [START/STOP], чтобы продолжить запись.

- **Прслушивание воспроизведения записанных каналов с другим исходным основным тоном/аккордом**

1. Используя кнопки TAB [◀][▶], перейдите к вкладке PARAMETER.
2. Удерживая кнопку [F] (REC CH), нажмите [1 ▼] или [2 ▼], чтобы установить канал ритма на запись.
3. Для включения записи нажмите кнопку STYLE CONTROL [START/STOP].
4. Находясь на вкладке PARAMETER, задайте для пунктов PLAY ROOT и CHORD подходящий основной тон и тип аккорда.

Эта операция позволяет услышать, как звучит исходный паттерн при смене аккордов в ходе обычного исполнения.

6 Чтобы остановить запись, нажмите кнопку [1 ▲] или [2 ▲].

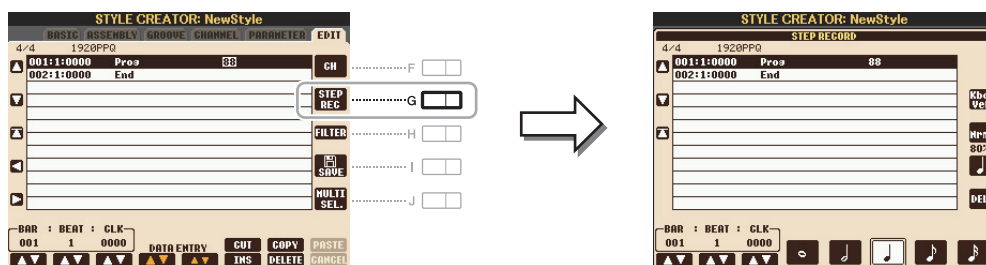
Пошаговая запись

Этот раздел касается пункта 4 базовой процедуры на [стр. 28](#). После выбора части и установки настроек на вкладке BASIC перейдите к экрану STEP RECORD (Пошаговая запись) и приступайте к пошаговой записи.

1. Удерживая [F] (REC CH) на вкладке BASIC, с помощью одной из кнопок [1 ▼]-[8 ▼] выберите канал в качестве целевого для записи.
2. Используя кнопки TAB [▶][F], перейдите к вкладке EDIT.
3. Если в позиции [F] отображается «SYS/EX.», нажмите кнопку [F], чтобы вызвать экран Channel Edit (Редактирование каналов).
4. Нажатием кнопки [G] (STEP REC) перейдите к экрану STEP RECORD.

Процедура пошаговой записи в окне создания стилей (Style Creator) фактически такая же, как в окне создания композиций (Song Creator) ([стр. 52](#)), за исключением следующих моментов:

- В отличие от Song Creator (Создание композиций) в окне Style Creator (Создание стилей) нельзя менять позицию конечной метки (End Mark). Дело в том, что позиция конечной метки определяется установкой Pattern Length (Длительностью паттерна) на вкладке BASIC. Например, если на вкладке BASIC вы выберете часть на четыре такта или в качестве длительности паттерна установите «4», конечная метка автоматически устанавливается в конец четвертого такта и ее позиция не может быть изменена.
- В отличие от окна Song Creator, здесь канал записи можно определять на вкладке BASIC. На вкладке EDIT (Редактирование) делать это невозможно.
- В отличие от окна Song Creator, здесь нельзя вводить данные аккордов и текст. Для воспроизведения стиля эти данные не нужны.



Инструкции пошаговой записи приводятся на [стр. 52-55](#). Содержимое вкладки EDIT (вызываемой как список событий в окне Song Creator) описано на [стр. 65](#).

Сборка стиля

Эта функция позволяет копировать данные каналов в качестве исходного паттерна из встроенных стилей в стиль, который вы создаете сами. Это очень удобно, если вы нашли подходящий ритм, бас, аккордовый аккомпанемент или фразу в другом стиле.

Следующая процедура относится к п. 4 базовой процедуры, описанной на [стр. 28](#). Выбрав часть (Section) и задав настройки на вкладке BASIC, выполните следующие действия.

ПРИМЕЧАНИЕ Партии Audio не копируются из других стилей.

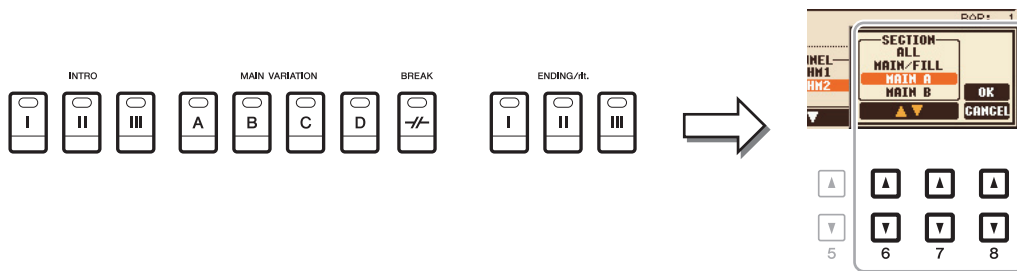
ПРИМЕЧАНИЕ Если в качестве основы вы выбрали один из стилей Audio, партию Audio невозможно заменить чем-то другим.

1 Вызовите операционный экран.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [B] STYLE CREATOR → TAB [◀][▶] ASSEMBLY

2 При необходимости выберите часть, которую вы хотите отредактировать.

Даже если часть, подлежащая редактированию, уже была выбрана на вкладке BASIC, изменять ее можно и на этой вкладке. Нажмите кнопку нужной части на панели управления, чтобы вызвать окно SECTION (Часть). Если вы хотите выбрать вставку (Fill in), воспользуйтесь кнопками [6 ▲▼]-[7 ▲▼]. Затем нажмите [8 ▲] (ОК) для подтверждения выбора.

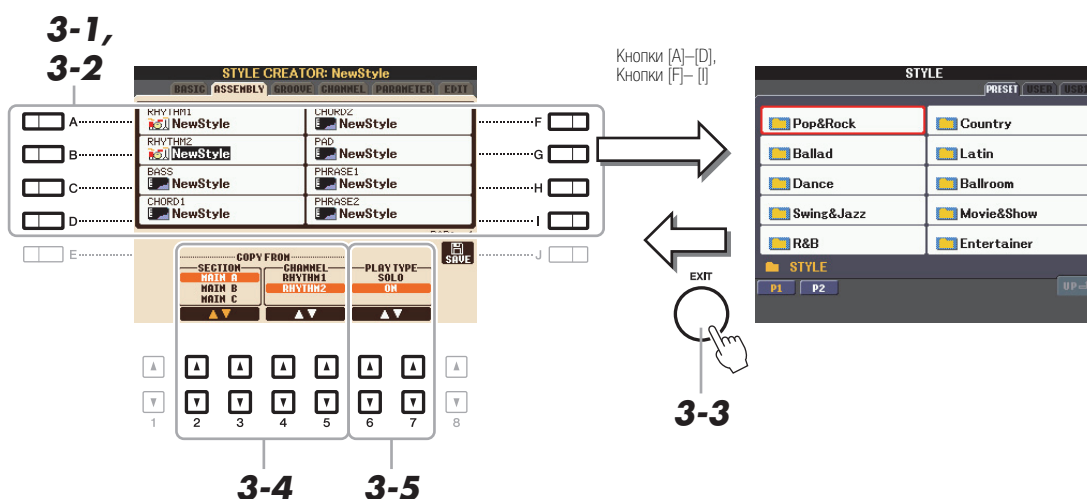


ПРИМЕЧАНИЕ При создании собственного стиля на экране можно выбрать также вступление и концовку (Intro 4 и Ending 4), но их нет на панели управления.

3 Замените исходный паттерн одного из каналов паттерном из другого стиля.

- 3-1** Кнопками [A]–[D] и [F]–[I] выберите канал, который предстоит заменить.
- 3-2** Нажмите кнопку выбранного канала, чтобы вызвать экран Style Selection (Выбор стиля).
- 3-3** Выберите подходящий стиль и с помощью кнопки [EXIT] вернитесь к исходному экрану.
- 3-4** Кнопками [2 ▲▼]–[5 ▲▼] выберите часть и канал текущего стиля.
- 3-5** Кнопками [6 ▲▼]–[7 ▲▼] подтвердите звук вновь назначенного исходного паттерна.

Подробности см. в разделе «Воспроизведение стиля в процессе сборки» ниже.



4 При желании выполните ту же процедуру для другого канала.

Воспроизведение стиля в процессе сборки

Создавая стиль путем сборки, вы можете воспроизводить то, что у вас получилось, и выбирать при этом способ воспроизведения. Для выбора способа воспроизведения пользуйтесь кнопками [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (PLAY TYPE) на экране Style Assembly (Сборка стиля).

- **SOLO** (Соло)

Воспроизведение канала, выбранного на вкладке ASSEMBLY (Сборка). Все каналы, для которых задано значение ON в окне REC CHANNEL на вкладке BASIC, воспроизводятся одновременно.

- **ON** (Вкл.)

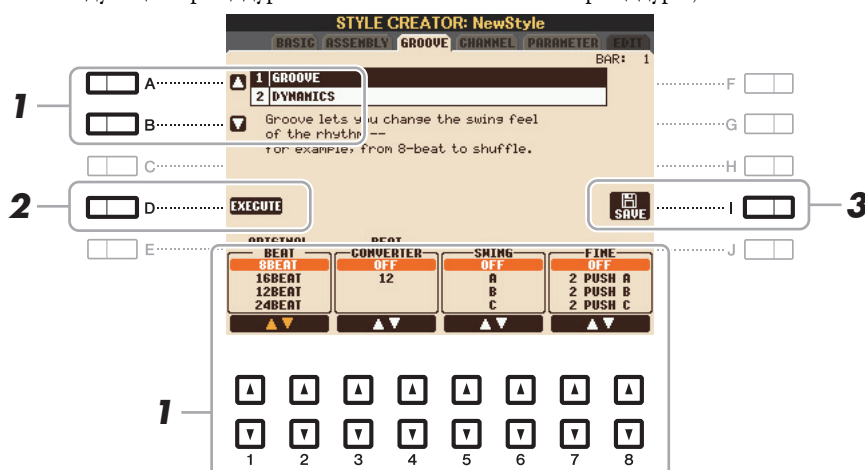
Воспроизведение канала, выбранного на вкладке ASSEMBLY (Сборка). Все каналы, не помеченные как OFF в окне REC CHANNEL на вкладке BASIC, воспроизводятся одновременно.

- **OFF** (Выкл.)

Отключение воспроизведения канала, выбранного на вкладке ASSEMBLY (Сборка).

Редактирование соотношения между долями ритма (GROOVE)

Изменяя длительность нот и чувствительность клавиш к нажатию, вы можете смещать акценты ритма в отдельных каналах. Следующая процедура относится к п. 5 базовой процедуры, описанной на [стр. 28](#).



- 1** Кнопками [A]/[B] на вкладке GROOVE выберите меню редактирования и, используя кнопки [1 ▲▼]–[8 ▲▼], отредактируйте данные.

1 GROOVE (Грув)

Позволяет придать музыке эффект свинга или изменять «звучание» доли, немного нарушая точность синхронизации. Настройки эффекта Groove применяются ко всем каналам выбранного стиля.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	ORIGINAL BEAT (Исходная длительность)	Указывает доли такта, к которым будет применен эффект Groove. Следовательно, при выборе значения «8 Beat» эффект Groove будет применяться к восьмым; а при выборе значения «12 Beat» — к триолям, состоящим из восьмых.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	BEAT CONVERTER (Конечная длительность)	Длительность нот (заданная значением параметра ORIGINAL BEAT) заменяется вновь установленным значением. Например, если для ORIGINAL BEAT было задано значение «8 Beat», а для BEAT CONVERTER установлено «12», то все восьмые ноты в части заменяются триолями из восьмых. Значения конечной длительности «16A» и «16B», которыми заменяется исходная длительность «12 Beat», являются разновидностями базового варианта ритмического узора из шестнадцатых.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SWING (Свинг)	Создает эффект свинга путем смещения слабых долей в зависимости от значения параметра ORIGINAL BEAT. Например, если для ORIGINAL BEAT выбрано значение «8 Beat», функция SWING будет задерживать вторые, четвертые, шестые и восьмые доли каждого такта, формируя таким образом свинг. Значения от «A» до «E» задают различную степень свинга: «A» создает слабый эффект, а «E» — явно выраженный.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	FINE (Подстройка)	Позволяет выбрать различные «шаблоны» грува, которые будут применяться к выбранной части. С настройками «PUSH» определенные доли воспроизводятся с опережением, с настройками «HEAVY» — с запаздыванием. Номера параметров (2, 3, 4, 5) указывают доли, на которые будет распространяться эффект. Все доли вплоть до указанной (за исключением первой) будут воспроизводиться с опережением или с задержкой. Применение шаблона «A» дает минимальный эффект, шаблон «B» — средний, а шаблон «C» — максимальный.

2 DYNAMICS (Динамика)

Эта функция изменяет отдачу/громкость (или акцент) определенных нот при воспроизведении стиля. Настройки функции Dynamics применяются к отдельным или всем каналам выбранной части стиля.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	CHANNEL (Канал)	Выбор канала (партии), к которому будет применяться функция Dynamics. Выбранный канал отображается в верхней левой части экрана.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	ACCENT TYPE (Тип акцента)	Выбор типа применяемого акцента, т.е. выбор нот в партии, которые будут акцентированы настройками функции Dynamics.
[6 ▲▼]	STRENGTH (Сила эффекта)	Определяет интенсивность выбранного типа акцента (см. выше). Чем выше значение, тем сильнее эффект.
[7 ▲▼]	EXPAND/COMP. (Расширение/ сужение)	Расширение или сужение диапазона значений чувствительности к удару по клавишам. Значения выше 100% расширяют динамический диапазон, а значения ниже 100% сужают его.
[8 ▲▼]	BOOST/CUT (Усиление/ ослабление)	Повышает или понижает все значения чувствительности к удару по клавишам для выбранной части или канала. Значения выше 100% повышают общую чувствительности к удару, а значения ниже 100% снижают ее.

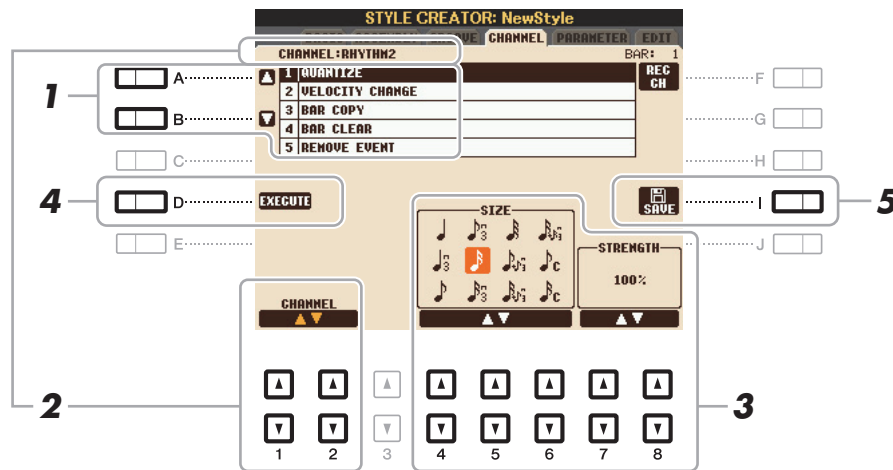
2 Нажмите кнопку [D] (EXECUTE), чтобы применить результаты редактирования.

Значения параметров STRENGTH, EXPAND/COMP. и BOOST/CUT представляют процентную величину от заданных ранее значений.

После завершения операции название кнопки изменяется на “UNDO” (Отменить), позволяя восстановить исходные данные, если результат применения функции Groove или Dynamics вас не удовлетворяет. Функция Undo имеет только один уровень отката, т.е. отменить можно только одну операцию.

Редактирование отдельных каналов (CHANNEL)

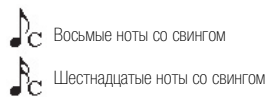
Вы можете редактировать записанные данные каждого канала, используя средства на вкладке BASIC или кнопки на панели управления. Следующая процедура относится к п. 5 базовой процедуры, описанной на [стр. 28](#).



1 Чтобы выбрать меню редактирования, нажмите кнопку [A]/[B].

1 QUANTIZE (Выравнивание)

То же, что и при использовании функции Song Creator ([стр. 62](#)), за исключением следующих двух параметров.



2 VELOCITY CHANGE (Изменение динамики)

Усиление или ослабление динамики всех нот канала в соответствии с заданной процентной величиной.

3 BAR COPY (Копирование тактов)

Эта функция позволяет копировать содержимое одного или нескольких тактов в другой участок выбранного канала.

[4 ▲▼]	TOP (Первый)	Указывает первый (TOP) и последний (LAST) такты фрагмента, который будет скопирован.
[5 ▲▼]	LAST (Последний)	
[6 ▲▼]	DEST (Назначение)	Указывает первый такт фрагмента, в который будут скопированы данные.

4 BAR CLEAR (Очистка тактов)

Все содержимое тактов указанного диапазона удаляется.

5 REMOVE EVENT (Удаление события)

Эта функция позволяет удалить определенные события из выбранного канала.

2 Кнопками [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (CHANNEL) выберите канал для редактирования.

Выбранный канал отображается в верхней левой части экрана.

3 Кнопками [4 ▲▼]–[8 ▲▼] отредактируйте данные.

4 Нажмите кнопку [D] (EXECUTE), чтобы применить результаты редактирования.

После завершения операции название кнопки изменяется на “UNDO” (Отменить), позволяя восстановить исходные данные, если результат редактирования вас не удовлетворяет. Функция Undo имеет только один уровень отката, т. е. отменить можно только одну операцию.

5 Чтобы выполнить операцию сохранения, нажмите кнопку [I] (SAVE).

ВНИМАНИЕ Отредактированный стиль будет утерян, если перейти к другому стилю или отключить питание, не выполнив операции сохранения.

Установки параметров файла SFF (PARAMETER)

Формат SFF (Style File Format) объединяет все достижения Yamaha в области автоаккомпанемента (воспроизведения стиля). Установки SFF определяют преобразование исходных нот в реальные звуки на основе аккорда, который вы определили на аккордовой секции клавиатуры. Ниже показана последовательность преобразования.

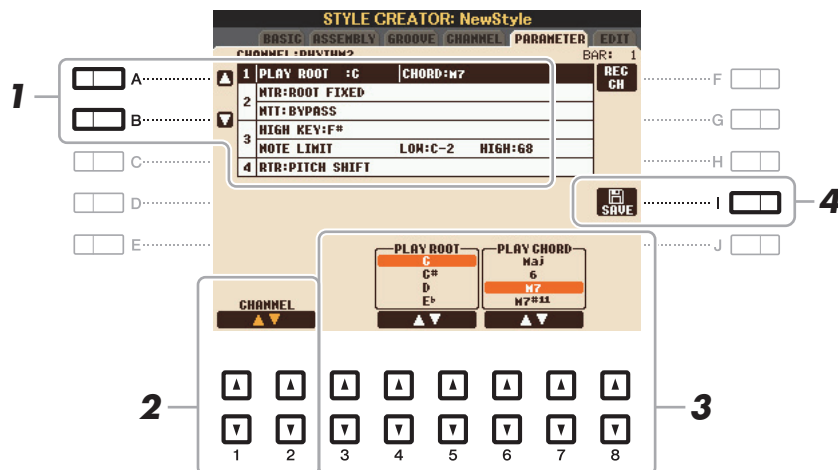


Следующая процедура относится к п. 5 базовой процедуры, описанной на [стр. 28](#).

ПРИМЕЧАНИЕ Параметры, которые здесь можно установить, совместимы с форматом SFF GE ([стр. 20](#)). Вот почему стили, созданные на этом инструменте, можно воспроизводить только на инструментах с поддержкой SFF GE.

1 Чтобы выбрать меню редактирования, нажмите кнопку [A]/[B] на вкладке PARAMETER.

Дополнительную информацию о меню редактирования см. на [стр. 39](#).



2 Кнопками [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (CHANNEL) выберите канал для редактирования.

Выбранный канал отображается в верхней левой части экрана.

3 Редактируйте данные с помощью кнопок [3 ▲▼]–[8 ▲▼].

Подробности о редактируемых параметрах см. на [стр. 39–42](#).

4 Чтобы выполнить операцию сохранения, нажмите кнопку [I] (SAVE).

ВНИМАНИЕ Отредактированный стиль будет утерян, если перейти к другому стилю или отключить питание, не выполнив операции сохранения.

1 SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD (Исходный основной тон/аккорд (воспроизведение))

Эти параметры определяют тональность исходного паттерна при записи в каналы Bass, Chord, Pad или Phrase. Если вы указали “Fm7”, то при взятии аккорда Fm7 во время исполнения включается воспроизведение записанной фразы (исходного паттерна). Значением по умолчанию, которое всякий раз автоматически выбирается перед записью нового стиля, является CMaj7 (исходный основной тон = C, тип исходного аккорда = Maj7). В зависимости от заданных здесь установок воспроизводимые ноты (ноты аккорда и рекомендуемые ноты звукоряда) могут различаться. Подробности см. ниже.

Если исходным основным тоном является C:

C = ноты аккорда
C, R = рекомендуемые ноты

ВАЖНО Эти параметры следует устанавливать до записи. Если изменить настройки после записи, то при использовании во время исполнения других аккордов преобразования не происходит.

ПРИМЕЧАНИЕ Если в качестве объекта записи выбран канал Rhy1 или Rhy2, отображается параметр “PLAY ROOT” (Основной тон воспроизведения) вместо “CHORD ROOT” (Основной тон аккорда). В этом случае фактическое звучание аккорда подтверждается изменением основного тона и типа аккорда.



ПРИМЕЧАНИЕ Если для NTR выбрано значение GUITAR, заданные установки не применяются.

2 NTR/NTT

Определяет изменение нот исходного паттерна в ответ на смену аккорда в ходе живого исполнения.

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	NTR (Правило транспонирования нот)	Определяет относительную позицию основного тона в аккорде при преобразовании исходного паттерна в ответ на смену аккорда в ходе исполнения. См. перечень ниже.
[5 ▲▼]– [7 ▲▼]	NTT (Таблица транспонирования нот)	Определяет таблицу транспонирования нот для исходного паттерна. См. перечень ниже.
[8 ▲▼]	NTT BASS ON/OFF (Вкл./выкл. таблицы транспонирования басовых нот)	Если активен режим распознавания аккордов по басу, при воспроизведении каналов с включенным параметром NTT BASS будут использоваться обращения аккорда. Если для NTR выбрано значение GUITAR и активен параметр NTT BASS, в басу аккорда будет звучать только нота, которая была назначена в качестве басовой.

NTR (Правило транспонирования нот)

ROOT TRANS (Транспонирование основного тона)	При транспонировании основного тона интервалы между нотами сохраняются. Так ноты C3, E3 и G3, записанные в тональности C, при транспонировании в тональность F превращаются в F3, A3 и C4. Используйте эти установки для нот каналов, включающих мелодии.	 При исполнении аккорда C → При исполнении аккорда F
ROOT FIXED (Основной тон фиксирован)	Основная нота остается как можно ближе к предыдущему нотному диапазону. Например, ноты C3, E3 и G3, записанные в тональности C, при транспонировании в тональность F превращаются в ноты C3, F3 и A3. Используйте этот параметр для транспонирования нот каналов, содержащих партии с аккордами.	 При исполнении аккорда C → При исполнении аккорда F
GUITAR	Эта функция предназначена исключительно для транспонирования гитарного аккомпанемента. Ноты транспонируются для приближения к исполнению аккордов с использованием свойственной гитаре аппликатуры.	

NTT (Таблица транспонирования нот)

Когда для NTR выбрано значение ROOT TRANS или ROOT FIXED

BYPASS (Обход)	Если параметру NTR присвоено значение ROOT FIXED, используемая таблица транспонирования не выполняет преобразования нот. Если параметру NTR присвоено значение ROOT TRANS, используемая таблица преобразует ноты с сохранением интервалов между ними.
MELODY (Мелодия)	Подходит для транспонирования мелодической линии. Используется для таких каналов, как Phrase 1 и Phrase 2.
CHORD (Аккорд)	Подходит для транспонирования аккордов. Используется для каналов Chord 1 и Chord 2, особенно если те содержат последовательности аккордов, похожие на аккордовые партии фортепиано или гитары.
MELODIC MINOR (Мелодический минор)	Если вместо мажорного аккорда исполняется минорный, таблица понижает терцию этого аккорда на полтона. Если вместо минорного аккорда исполняется мажорный, терция повышается на полтона. Остальные ноты аккорда не изменяются. Используйте этот параметр для мелодических каналов тех частей, которые реагируют только на мажорные и минорные аккорды, например для вступлений и концовок.
MELODIC MINOR 5th (Мелодический минор с измененной 5-й ступенью)	В дополнение к транспонированию, описанному в разделе “Melodic Minor”, эта функция обеспечивает повышение или понижение 5-й ступени аккордов исходного паттерна.
HARMONIC MINOR (Гармонический минор)	Если вместо мажорного аккорда исполняется минорный, его терция и секста понижаются на полтона. Если вместо минорного аккорда исполняется мажорный, малая терция и пониженная секста повышаются на полтона. Остальные ноты аккорда не изменяются. Используйте этот параметр для аккордовых каналов тех частей, которые реагируют только на мажорные и минорные аккорды, например для вступлений и концовок.
HARMONIC MINOR 5th (Гармонический минор с измененной 5 ступенью)	В дополнение к транспонированию, описанному в разделе “Harmonic Minor”, эта функция обеспечивает повышение или понижение 5-й ступени аккордов исходного паттерна.

NATURAL MINOR (Натуральный минор)	Если вместо мажорного аккорда исполняется минорный, его терция, секста и септима понижаются на полтона. Если вместо минорного аккорда исполняется мажорный, малая терция, пониженная секста и пониженная септима повышаются на полтона. Остальные ноты аккорда не изменяются. Используйте этот параметр для аккордовых каналов тех частей, которые реагируют только на мажорные и минорные аккорды, например для вступлений и концовок.
NATURAL MINOR 5th (Натуральный минор с измененной 5-й ступенью)	В дополнение к транспонированию, описанному в разделе “Natural Minor”, эта функция обеспечивает повышение или понижение 5-й ступени аккордов исходного паттерна.
DORIAN (Дорийский лад)	Если вместо мажорного аккорда исполняется минорный, его терция и септима понижаются на полтона. Если вместо минорного аккорда исполняется мажорный, малая терция и пониженная септима повышаются на полтона. Остальные ноты аккорда не изменяются. Используйте этот параметр для аккордовых каналов тех частей, которые реагируют только на мажорные и минорные аккорды, например для вступлений и концовок.
DORIAN 5th (Дорийский лад с измененной 5-й ступенью)	В дополнение к транспонированию, описанному в разделе “DORIAN”, эта функция обеспечивает повышение или понижение 5-й ступени аккордов исходного паттерна.


Когда для NTR выбрано значение GUITAR

ALL-PURPOSE (Универсальная)	Эта таблица охватывает два метода звукоизвлечения: удар по струнам и арпеджио
STROKE (Удар по струнам)	Подходит для имитации звуков гитары, извлекаемых ударом по струнам. Некоторые ноты могут звучать приглушенно, это обычное явление при исполнении аккордов на гитаре ударами по струнам.
ARPEGGIO (Арпеджио)	Подходит для имитации гитарных «переборов», образующих красивые звуки 4-нотных арпеджио.

3 HIGH KEY / NOTE LIMIT

Эти настройки определяют граничные ноты при преобразовании исходных нот с использованием функций NTT и NTR.

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	HIGH KEY (Верхняя нота)	<p>Этот параметр определяет верхнюю ноту, устанавливая границу для транспозиции основного тона аккорда. Ноты выше этой верхней ноты, транспонируются ниже в ближайшую октаву. Эта функция доступна только в том случае, если для NTR (стр. 39) выбрано значение “Root Trans”.</p> <p>Пример: самая верхняя нота F.</p> <p>Новый основной → CМ C#М . . . FМ F#М . . .</p> <p>Исполняемые → C3-E3-G3 C#3-E#3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3</p>
-------------------	----------------------------	--

[6 ▲▼]	NOTE LIMIT LOW (Нотный диапазон, нижняя граница)	<p>Задаёт границы нотного диапазона для тембров, записываемых в каналы стиля. Правильно задав этот диапазон, можно добиться максимальной реалистичности звучания. Ноты будут звучать в естественном диапазоне конкретных музыкальных инструментов (например, бас-гитара не будет «пищать», а флейта пикколо — «басить»).</p> <p>Пример: самая низкая нота — C3, а самая высокая — D4.</p> <p>Новый основной → CM C#M . . . FM . . .</p> <p>Исполняемые → E3-G3-C4 E#3-G#3-C#4 F3-A3-C4</p>  <p>Верхняя граница Нижняя граница</p>
[7 ▲▼]	NOTE LIMIT HIGH (Нотный диапазон, верхняя граница)	

4 RTR (Правила воспроизведения нот)

Эти параметры определяют то, как будут звучать ноты, и будут ли они звучать вообще при смене аккордов.

STOP (Стоп)	Нота не звучит.
PITCH SHIFT (Сдвиг высоты тона)	Высота тона нот плавно изменяется в соответствии с новым типом аккорда.
PITCH SHIFT TO ROOT (Сдвиг к основному тону)	Высота тона ноты плавно сдвигается к основному тону нового аккорда.
RETRIGGER (Новый звук)	Нота воспроизводится с обычной атакой и новым тоном в соответствии со следующим аккордом.
RETRIGGER TO ROOT (Новый звук, основной тон)	Нота воспроизводится с обычной атакой как основной тон следующего аккорда. При этом новая нота остается в той же октаве.

Композиции

Содержание

Редактирование: настройки нотной записи	44
Редактирование: отображение слов/текста	46
Использование функций автоаккомпанемента при воспроизведении композиций	47
Параметры, связанные с воспроизведением композиции (повтор, выбор каналов, подсказки)	48
• Разучивание музыкальных произведений с помощью функции Guide	49
• Воспроизведение партий с помощью функции P.A.T.	51
Создание/редактирование композиций (функция Song Creator)	52
• Запись мелодий (пошаговая запись)	52
• Запись аккордов (пошаговая запись)	56
• Перезапись выбранного фрагмента — функции Punch In/Out	59
• Редактирование канальных событий в готовой композиции	62
• Редактирование нотных, аккордовых, системных событий, редактирование текста . . .	66

Ограничения, касающиеся защищенных композиций

Коммерческие записи имеют защиту с целью предотвращения несанкционированного копирования или случайного стирания. Индикация защиты отображается вверху, слева от названия композиции на дисплее.

Prot.1 Означает, что встроенная композиция сохранена в каталоге User. Такие композиции нельзя копировать, перемещать и передавать на компьютер, USB-носители и другие внешние устройства.

Prot.2 Orig Означает защищенные коммерческие записи Yamaha (доступные в продаже). Такие композиции невозможно копировать, можно лишь перемещать и сохранять в каталог User или на USB-носители с защитой от несанкционированного доступа.

Prot.2 Edit Означает отредактированные композиции формата Prot.2. Такие композиции невозможно копировать, можно лишь перемещать и сохранять в каталог User или на USB-носители с защитой от несанкционированного доступа.

ВАЖНО Композиции типа “Prot.2 Orig” и соответствующие композиции типа “Prot.2 Edit” должны находиться в одной папке. В противном случае композиции “Prot.2 Edit” невозможно будет воспроизводить. Если вы хотите перенести такую запись в другую папку, перенесите туда и ее исходный вариант “Prot.2 Orig”.

ВАЖНО Не изменяйте отображаемые на дисплее названия и пиктограммы записей “Prot.2 Orig”. В противном случае вы не сможете воспроизводить композиции “Prot.2 Edit”.

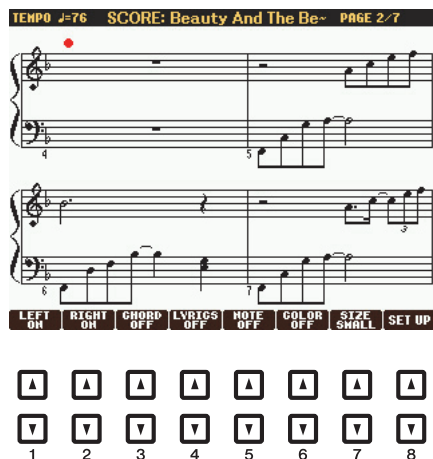
Редактирование: настройки нотной записи

Для просмотра нотной записи выбранной композиции нажмите кнопку [SCORE]. Вы можете изменять вид экрана Score (Нотная запись) в соответствии со своими предпочтениями. Установки сохраняются даже после выключения питания инструмента.

ПРИМЕЧАНИЕ Воспользовавшись кнопками [FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀] [▶] CHANNEL → [A]/[B] SETUP, вы можете сохранить настройки как часть композиции. См. [стр. 65](#).

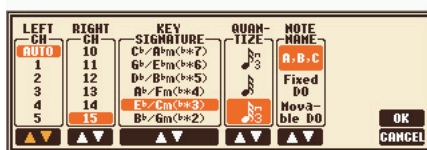
ПРИМЕЧАНИЕ Не все коммерческие композиции сопровождаются нотной записью.

ПРИМЕЧАНИЕ Нотная запись композиций формата Audio не отображается, поскольку такая запись создана на основе только MIDI-событий.



[1 ▲▼]	LEFT ON/OFF	Включение/выключение показа нот партии левой руки. В зависимости от состояния других настроек этот параметр может быть недоступным (отображаться серым цветом). В этом случае перейдите к экрану детальных настроек (стр. 45) и задайте для параметра LEFT CH любое другое значение, кроме "AUTO". Или перейдите к экрану [FUNCTION] → [B] SONG SETTING и задайте для параметра TRACK 2 любое другое значение, кроме "OFF" (стр. 48). Параметры RIGHT и LEFT невозможно отключить одновременно.
[2 ▲▼]	RIGHT ON/OFF	Включение/выключение показа нот партии правой руки. Параметры RIGHT и LEFT невозможно отключить одновременно.
[3 ▲▼]	CHORD ON/OFF	Включение/выключение показа аккордов. Если выбранная композиция не содержит информации об аккордах, аккорды не отображаются.
[4 ▲▼]	LYRICS ON/OFF	Включение/выключение показа текста. Если выбранная композиция не содержит текстовой информации, текст не отображается. Если композиция включает события, связанные с использованием педали, нажатие этих кнопок может вместо текста вызывать сообщения, связанные с использованием педали.
[5 ▲▼]	NOTE ON/OFF	Включение/выключение обозначения нот. Название ноты отображается слева от нотного знака. Если расстояние между нотными знаками слишком мало, название появляется сверху, слева от ноты. Если композиция включает информацию по аппликатуре, то с помощью этих кнопок вместо названий нот можно просматривать аппликатуру.
[6 ▲▼]	COLOR ON/OFF (модель PSR-S950)	Если этот параметр включен (ON), ноты отображаются в цвете (C: красный, D: желтый, E: зеленый, F: оранжевый, G: синий, A: фиолетовый, B: серый).
[7 ▲▼]	SIZE	Определяет масштаб отображения нот.
[8 ▲▼]	SET UP	Вызов экрана с детальными настройками. См. стр. 45 .

Нажатием кнопки [8 ▲] (SET UP) вызовите экран с детальными настройками. С помощью кнопок [1 ▲▼]–[6 ▲▼] настройте вид, затем нажмите [8 ▲] (OK).



[1 ▲▼]	LEFT CH (Левый канал)	Указывает MIDI-канал в данных композиции, используемый для партии левой/ правой руки. При выборе новой композиции автоматически устанавливается вариант AUTO.
[2 ▲▼]	RIGHT CH (Правый канал)	AUTO MIDI-каналы назначаются партиям левой и правой руки автоматически. Это те же каналы, которые заданы на экране [FUNCTION] → [B] SONG SETTING (стр. 48). 1–16 Присваивает указанные MIDI-каналы (1-16) партиям левой и правой руки. OFF (только для LEFT CH) Для партии левой руки канал не назначается. Выключается отображение диапазона клавиатуры для партии левой руки.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	KEY SIGNATURE (Тональность)	С помощью этой функции вы можете изменить обозначение тональности, остановив композицию в нужном месте. Это меню удобно в тех случаях, когда композиция не имеет настроек с указанием тональности для отображения нот на экране.
[5 ▲▼]	QUANTIZE (Квантизация)	Позволяет контролировать распределение отображаемых на экране нот, выправляя их длительность и синхронизацию. Значение этого параметра должно соответствовать ноте с минимальной длительностью из тех, что встречаются в композиции.
[6 ▲▼]	NOTE NAME (Название ноты)	Выберите один из трех способов обозначения нот для отображения на экране слева от нотных знаков. Настройки доступны в том случае, если включен параметр NOTE ON/OFF (Ноты вкл./выкл.), описанный выше. A, B, C Названия нот обозначаются буквами (C, D, E, F, G, A, B). Fixed DO (Фиксированное «до») Ноты на экране обозначаются как в сольфеджио, где C – это всегда «до». Если в качестве языка меню выбран английский, ноты “C, D, E, F, G, A, B” обозначаются как “Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Ti”. Названия нот могут различаться в зависимости от выбранного языка (стр. 49). Movable DO (Подвижное «до») Ноты на экране обозначаются как в сольфеджио в соответствии с тональностью композиции. Например, в тональности ре-мажор вместо ноты «до» будет фигурировать тоника «р». Названия нот могут различаться в зависимости от выбранного языка (стр. 49).

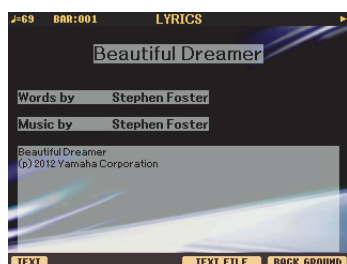
Редактирование: отображение слов/текста

Для просмотра слов выбранной композиции нажмите кнопку [LYRICS/TEXT]. Если данные композиции включают слова, вы можете просмотреть их на дисплее. Впрочем, даже если слова не включены в структуру композиции, вы можете сами создать соответствующий текстовый файл (.txt не более 60 КБ) на компьютере для просмотра на дисплее.

ПРИМЕЧАНИЕ Если встроенный текст нечитаемый, вам может понадобиться изменить настройки языка на вкладке [FUNCTION] → [B] SONG SETTING.

ПРИМЕЧАНИЕ Создавая текстовый файл на компьютере, выполняйте разбивку на строки вручную. Дисплей инструмента не поддерживает автоматическую разбивку текста на строки. Если строка текста выходит за пределы дисплея, переделайте текстовый файл, устанавливая вручную подходящие разрывы строк.

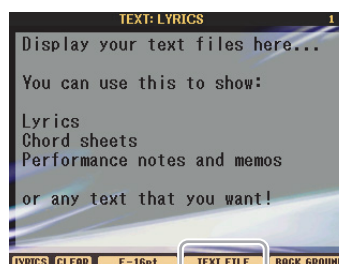
Отображение слов
Отображение слов из песни



Нажмите кнопки [1 ▲▼]



Отображение текста
Текст, созданный на компьютере



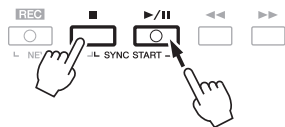
Кнопками [5 ▲▼]/[6 ▲▼] вызовите нужный текстовый файл

[1 ▲▼]	TEXT/LYRICS (Текст/слова)	Переключение дисплея с режима отображения слов (данные, встроенные в композицию) на режим отображения текста (текстовый файл, выбранный кнопками [5 ▲▼]/[6 ▲▼]).
[2 ▲▼]	CLEAR (Очистить) — только для отображения текста	Удаляет текст с экрана. Эта операция не удаляет текстовый файл, а только сбрасывает выбор файла. Если вы снова хотите вывести текст на экран, выберите файл заново с помощью кнопок [5 ▲▼]/[6 ▲▼].
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	F-11pt–P-16pt (Вид) — только для отображения текста	Определяет тип (моноширинный или пропорциональный) и размер шрифта. Моноширинный шрифт удобен для отображения слов с указанием аккордов над ними, поскольку при использовании такого шрифта расположение аккордов всегда остается привязанным к соответствующим словам. Пропорциональный шрифт больше подходит для любого другого текста. Числа 9–20 означают размер шрифта. Это меню становится доступным только при выделенном тексте.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	TEXT FILE (Текстовый файл)	Служит для перехода к экрану выбора текстовых файлов. После выбора файла с помощью кнопки [EXIT] вернитесь к экрану Lyrics/Text.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	BACKGROUND (Фон)	(PSR-S950) Эта функция позволяет изменять фон экрана Lyrics/Text. После установки настроек с помощью кнопки [EXIT] вернитесь к экрану Lyrics/Text. ПРИМЕЧАНИЕ Если фоновое изображение включено в структуру композиции, настройки BACKGROUND изменить невозможно. ПРИМЕЧАНИЕ Более подробную информацию о доступных файлах изображений вы найдете в описании параметра MAIN PICTURE на стр. 114.

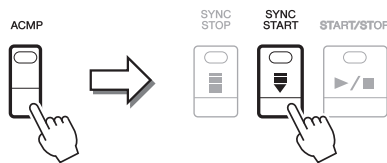
Использование функций автоаккомпанемента при воспроизведении композиций

При воспроизведении композиции одновременно со стилем каналы 9-16 в композиции заменяются каналами стиля, позволяя вам самим исполнять партию аккомпанемента. Попробуйте сыграть аккорды в ходе воспроизведения, следуя описанной ниже процедуре.

- 1** Выберите композицию.
- 2** Выберите стиль.
- 3** Удерживая кнопку SONG [■] (STOP), нажмите [▶/■] (PLAY/PAUSE) для синхронизированного запуска композиции.



- 4** Кнопкой STYLE CONTROL [ACMP] включите функцию автоаккомпанемента, затем нажав [SYNC START], включите синхронизированный запуск аккомпанемента.



- 5** Нажмите кнопку STYLE CONTROL [START/STOP] или сыграйте аккорды в аккордовой секции.

Начинается воспроизведение композиции и стиля. Нажав кнопку [SCORE] и включив функцию CHORD (стр. 44), вы можете просматривать на дисплее названия аккордов, которые исполняете.

ПРИМЕЧАНИЕ При одновременном воспроизведении композиции и стиля автоматически используется темп, заданный для этой композиции.

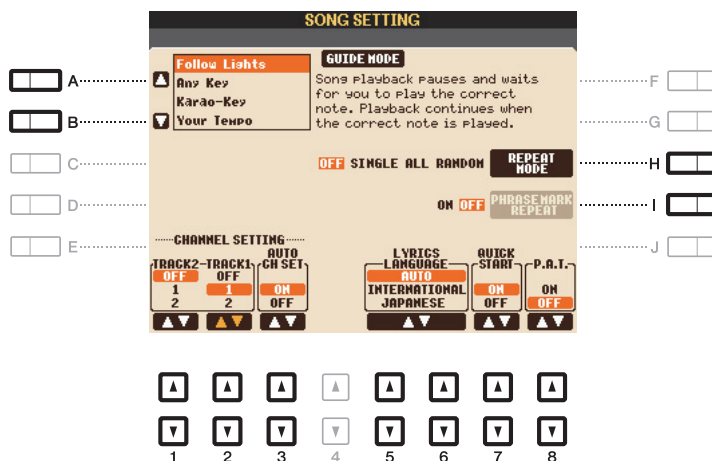
С остановкой композиции останавливается и воспроизведение стиля.

Параметры, связанные с воспроизведением композиции (повтор, выбор каналов, подсказки)

Инструмент предлагает множество настроек для воспроизведения композиций: повтор, подсказки и т. п. Доступ к настройкам осуществляется с экрана, показанного ниже.

Вызовите операционный экран.

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING



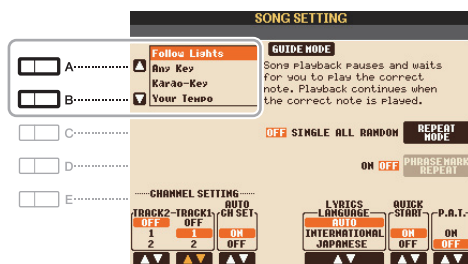
[A]/[B]	GUIDE MODE (Режим подсказок)	См. стр. 49.
[H]	REPEAT MODE (Режим повтора)	<p>Определяет метод повторного воспроизведения.</p> <p>OFF (Выкл.) Воспроизводит выбранную композицию и останавливается.</p> <p>SINGLE (Одна) Воспроизводит выбранную композицию снова и снова.</p> <p>ALL (Все) Повторно воспроизводит все композиции в указанной папке.</p> <p>RANDOM (Произвольно) Система повторно воспроизводит все композиции в указанной папке, выбирая их в случайном порядке.</p>
[I]	PHRASE MARK REPEAT (Повтор по фразовым меткам)	Этот параметр доступен только в том случае, если выбранная композиция содержит специальные метки, выделяющие участок в несколько тактов. Если эта функция включена, участок, выделенный фразовыми метками (устанавливаются с помощью кнопок SONG [◀◀] (REW) и [▶▶] (FF)), будет воспроизводиться непрерывно. Этот параметр можно задать только тогда, когда воспроизведение композиции остановлено.
[1 ▲▼]	TRACK 2 (Трек 2)	Эти параметры показывают, какой MIDI-канал назначен партии левой или правой руки в рамках обучающей функции Guide и для представления нот на экране. Кроме того, эти настройки показывают, какие каналы назначены кнопкам [TR1] и [TR2].
[2 ▲▼]	TRACK 1 (Трек 1)	
[3 ▲▼]	AUTO CH SET (Автоматическая установка каналов)	При включении этой функции партиям левой и правой руки автоматически назначаются MIDI-каналы, запрограммированные в структуре композиции. Обычно эта функция должна быть включена (ON).

[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	LYRICS LANGUAGE (Язык текста)	<p>Определяет язык, на котором исполняется песня и отображаются ее слова на экране.</p> <p>AUTO Если язык определен в структуре коммерческой записи, соответственно, текст отображается на экране. Если язык в структуре записи не определен, отображение текста осуществляется по варианту INTERNATIONAL.</p> <p>INTERNATIONAL Текст на экране отображается с использованием одного из западных языков.</p> <p>JAPANESE Текст на экране отображается на японском языке.</p>
[7 ▲▼]	QUICK START (Быстрый пуск)	<p>В некоторых коммерческих записях в первом такте перед нотами представлены некоторые служебные параметры (тембр, громкость и т.п.). При включенной функции Quick Start с максимальной скоростью считываются служебные данные, которые находятся в самом начале, затем начинается воспроизведение с заданным темпом. Следовательно, воспроизведение включается с минимальной задержкой на считывание информации.</p>
[8 ▲▼]	P.A.T. (Performance Assistant Technology)	См. стр. 51 .

Разучивание музыкальных произведений с помощью функции Guide

При включенной функции Guide инструмент показывает на экране Score, какие ноты надо нажимать и когда. Имеются также удобные функции, облегчающие обучение пению, которые автоматически подстраивают темп композиции под ваше вокальное исполнение.

- 1** Выберите композицию для разучивания.
- 2** Вызовите экран настроек.
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 3** С помощью кнопок [A]/[B] выберите подходящий тип обучения.



Меню Guide для игры

• Follow Lights (Индикация)

Когда эта функция активна, воспроизведение композиции приостанавливается, пока вы не возьмете правильную ноту. И лишь после того, как вы сыграли правильную ноту, воспроизведение продолжается. Функция Follow Lights была разработана для инструментов Yamaha серии Clavinova. Благодаря подсветке клавиш с нужными нотами она очень удобна для обучения. Хотя инструменты PSR-S950/S750 не имеют подсветки клавиш, функция работает примерно так же, показывая нужные ноты на экране Song Score.

• Any Key (Любая клавиша)

С помощью этой функции вы можете проигрывать мелодию, нажимая любую клавишу в соответствии с ритмом. Если вы остановились, воспроизведение также приостанавливается. Нажимайте клавиши в правильном ритме — и воспроизведение будет продолжено.

• Your Tempo (Ваш темп)

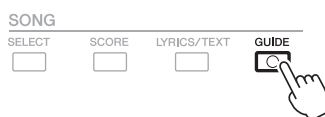
То же, что и Follow Lights, но мелодия подстраивается под скорость, с которой вы играете.

Меню Guide для пения

• Karao-Key

С помощью этой функции можно петь и одновременно управлять воспроизведением мелодии одним пальцем. Это полезно при пении под собственный аккомпанемент. В паузах воспроизведение приостанавливается, пока вы снова не начнете петь. Нажмите любую клавишу (при этом сама клавиша не дает звука) — и воспроизведение будет продолжено.

4 Нажмите кнопку [GUIDE], чтобы включить функцию.



5 Нажатием кнопки [SCORE] вызовите экран Score.

6 Чтобы включить воспроизведение, нажмите кнопку SONG [▶/■] (PLAY/PAUSE).

Упражняйтесь в игре или пении, предварительно включив функцию Guide (п. 3).

7 Для остановки воспроизведения нажмите кнопку [■] (STOP).

ПРИМЕЧАНИЕ Настройки Guide можно сохранить как часть данных композиции (стр. 65). При выборе композиций, в которых сохранены эти настройки, автоматически включается функция обучения Guide и вызываются соответствующие установки.

Воспроизведение партий с помощью функции P.A.T.

Эта функция позволяет вам дополнять воспроизведение собственным аккомпанементом, который будет звучать совершенно безупречно, даже если вы будете играть неверные ноты.

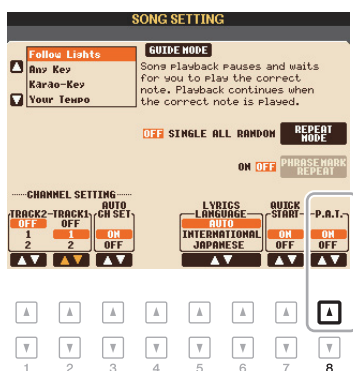
1 Выберите композицию, содержащую информацию об аккордах.

Функция P.A.T. (Помощник музыканта) работает только с композициями, содержащими данные об аккордах. Чтобы проверить, есть ли такие данные в выбранной композиции, вернитесь к экрану Main и включите воспроизведение. Если запись содержит данные об аккордах, на экране будут отображаться аккорды. Остановите воспроизведение и переходите к следующему пункту.

2 Вызовите операционный экран.

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING

3 Кнопкой [8 ▲] (P2) включите функцию P.A.T. (Помощник музыканта).



4 Чтобы включить воспроизведение, нажмите кнопку SONG [▶/||] (PLAY/PAUSE).

5 Начинайте играть.

Во время воспроизведения композиции попробуйте левой рукой играть линию баса, а правой — мелодию или аккорды. Даже если вы не знаете правильных нот, не беспокойтесь и нажимайте любые клавиши. И что бы вы ни нажимали, звучат только «правильные» ноты, которые сочетаются с аккордами.



Текущий аккорд



6 Для остановки воспроизведения нажмите кнопку [■] (STOP).

7 Кнопкой [8 ▲] выключите функцию P.A.T.

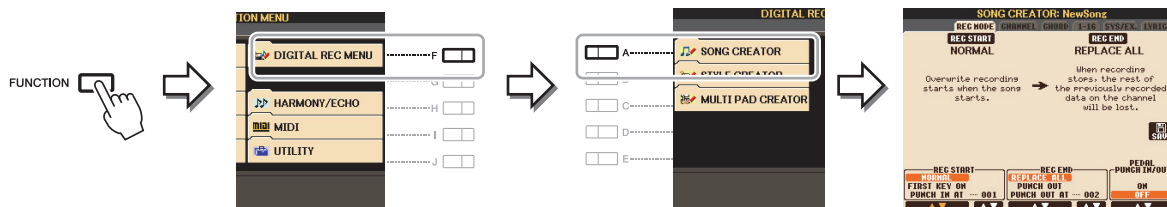
ПРИМЕЧАНИЕ Выбор другой композиции может отключить функцию P.A.T.

Создание/редактирование композиций (функция Song Creator)

Создавая композицию, вы можете выстраивать ее путем последовательного ввода по одному событию (пошаговая запись) или записывая свое исполнение в режиме реального времени (как описано в Руководстве пользователя). Этот раздел содержит пояснения относительно пошаговой записи, перезаписи (с использованием функций Punch In/Out) и редактирования уже записанного материала.

Вызовите операционный экран.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR



На экране Song Creator представлено шесть страниц (вкладок).

- **REC MODE** Перезапись композиции (стр. 59).
- **CHANNEL** Редактирование событий в канале (стр. 62).
- **CHORD** Запись аккордов и секций с точной синхронизацией (стр. 56) или их редактирование (стр. 66).
- **1-16** Запись (пошаговая запись; см. ниже) или редактирование записи (стр. 66).
- **SYS/EX.** Редактирование системных событий (темп, тактовый размер и т.п.) (стр. 66).
- **LYRICS** Ввод/редактирование названия и текста композиции (стр. 66).

Запись мелодий (пошаговая запись)

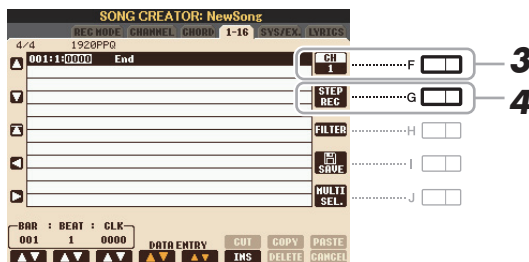
1 Нажмите кнопки SONG [REC] и SONG [■] (STOP) одновременно.

Открывается пустая страница New Song для записи композиции.

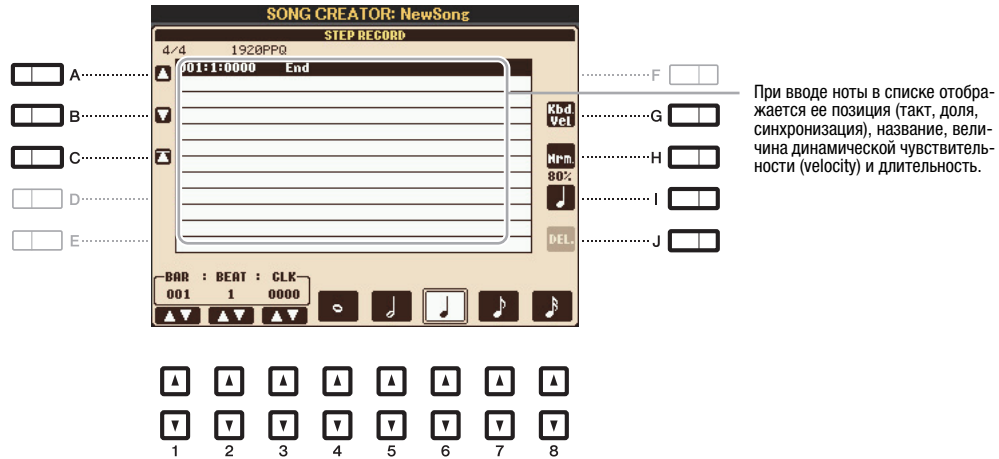






2 Вызовите операционный экран.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀|▶] 1-16



- 3** С помощью кнопки [F] выберите канал для записи.
- 4** Нажатием кнопки [G] (STEP REC) перейдите к экрану STEP RECORD (Пошаговая запись).
- 5** Используя кнопки [A]–[J] и [1 ▲▼]–[8 ▲▼], начинайте пошаговую запись.
Соответствующие инструкции приводятся в примере на [стр. 54](#).



[A]/[B]/[C]		Перемещение курсора внутри списка.
[G]		<p>Задаёт уровень динамической чувствительности (velocity) вводимой ноты. Это значение должно быть указано в диапазоне от 1 до 127. Чем выше значение, тем больше громкость.</p> <p>KBD.VEL Фактическая чувствительность клавиш к удару</p> <p>fff: 127 ff: 111 f: 95 mf: 79 mp: 63 p: 47 pp: 31 ppp: 15</p>
[H]		<p>Задаёт величину импульса вводимой ноты (т.е. фактически её длительность).</p> <p>Normal 80%  Tenuto 99%  Staccato 40%  Staccatissimo 20% </p> <p>Manual Можно задавать любую процентную величину импульса при помощи диска управления [DATA ENTRY].</p>
[I]		Задаёт тип ноты: обычная, с точкой, триоль.
[J]	DELETE	Удаляет данные в строке.
[1 ▲▼]	BAR	Задаёт позицию вводимой ноты. Разрешение четвертной ноты для этого инструмента составляет 1920 синхроимпульсов.
[2 ▲▼]	BEAT	
[3 ▲▼]	CLOCK	
[4 ▲▼]– [8 ▲▼]		Задаёт длительность вводимой ноты: целая, половинная, четвертная, восьмая, шестнадцатая.

- 6** Нажмите кнопку SONG [■] (STOP) (или [C]), чтобы вернуться к верхней строке композиции. Нажав кнопку [▶/■] (PLAY/PAUSE) прослушайте, что у вас получилось.

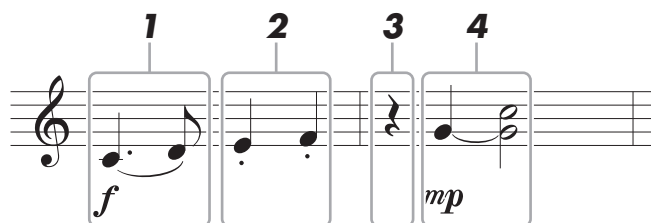


- 7** Для выхода из режима пошаговой записи нажмите кнопку [EXIT].

- 8** Чтобы выполнить операцию сохранения, нажмите кнопку [I] (SAVE).

ВАЖНО Если вы не сохраните результат, то при выборе другой композиции или при выключении инструмента изменения будут утеряны.

Пример пошаговой записи. Запись мелодии (эти пояснения относятся к п. 5 на стр. 53).



* Цифры на этой иллюстрации означают последовательность шагов представленной ниже операции.

Один из шагов в этом примере предполагает удержание клавиши на клавиатуре при выполнении операции.

Прежде всего выберите тембр на экранной странице STEP RECORD. Обращаем ваше внимание на то, что при пошаговой записи возможен только выбор тембров и ввод нот.

ПРИМЕЧАНИЕ Поскольку фактическая длительность некоторых нот (определенная параметром Gate Time) может отличаться от длительности в нотной записи, ноты записанной композиции на экране Score могут отличаться от того, что показано выше.

1 Введите первые две ноты, соединив их лигой.

- 1-1 С помощью кнопки [G] выберите знак “f”.
- 1-2 С помощью кнопки [H] выберите “Tenuto”.
- 1-3 Нажмите кнопку [I], чтобы выбрать ноту «с точкой».
- 1-4 С помощью кнопок [6 ▲▼] выберите четвертную ноту с точкой.
- 1-5 Нажмите клавишу C3.

Первая нота введена.

- 1-6 Нажмите кнопку [I], чтобы выбрать «нормальную» ноту.
- 1-7 Кнопкой [7 ▲▼] выберите восьмую ноту.
- 1-8 Нажмите клавишу D3.

Вторая нота введена.

2 Введите следующие ноты и обозначьте их как стаккато.

2-1 С помощью кнопки [H] выберите тип ноты “Staccato”.

2-2 Кнопкой [6 ▲▼] выберите четвертную ноту.

2-3 Нажмите последовательно клавиши E3 и F3.

Первый такт готов.

3 Чтобы добавить четвертную паузу, снова нажмите кнопку [6 ▲▼].

Для ввода паузы воспользуйтесь кнопками [4 ▲▼]–[8 ▲▼] (нажмите кнопку, чтобы выбрать длительность паузы, затем еще раз, чтобы ввести ее). Значения BAR:BEAT:CLOCK позволяют убедиться, что введенная пауза имеет корректную длительность.

4 Введите следующие ноты и добавьте лигу.

4-1 С помощью кнопки [G] выберите знак “mp”.

4-2 С помощью кнопки [H] выберите тип ноты “Normal”.

4-3 Удерживая клавишу G3, нажмите кнопку [6 ▲▼].

Эта операция перемещает позицию ввода с текущей второй доли на третью. Не отпускайте пока клавишу G3. Продолжайте удерживать ее и при выполнении последующих двух шагов.

4-4 Удерживая клавишу G3, нажмите клавишу C4.

Не отпускайте пока клавиши G3 и C4. Продолжайте удерживать ноты при выполнении следующего шага.



4-5 Удерживая клавиши G3 и C4, нажмите кнопку [5 ▲▼].

После нажатия кнопки отпустите клавиши.

Ноты G3 и C4 введены, как показано на рисунке выше.

Запись аккордов (пошаговая запись)

В режиме пошаговой записи можно точно контролировать на экране длительность аккордов и частей (вступления, основной части, концовки) текущего стиля. После выполнения операций записанная информация (события) преобразуется в MIDI-данные.

1 Нажмите кнопки **SONG [REC]** и **SONG [■] (STOP)** одновременно.

Открывается пустая страница New Song для записи новой композиции.

ПРИМЕЧАНИЕ С выбором пустой страницы все настройки панели приводятся к стандартным значениям.

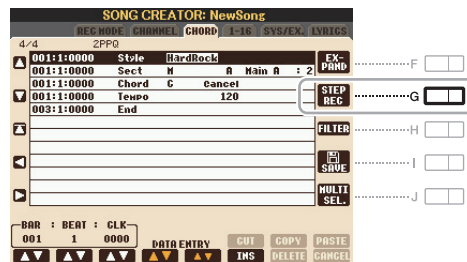


2 Выберите стиль, который вы хотите использовать в композиции.

3 Вызовите операционный экран.

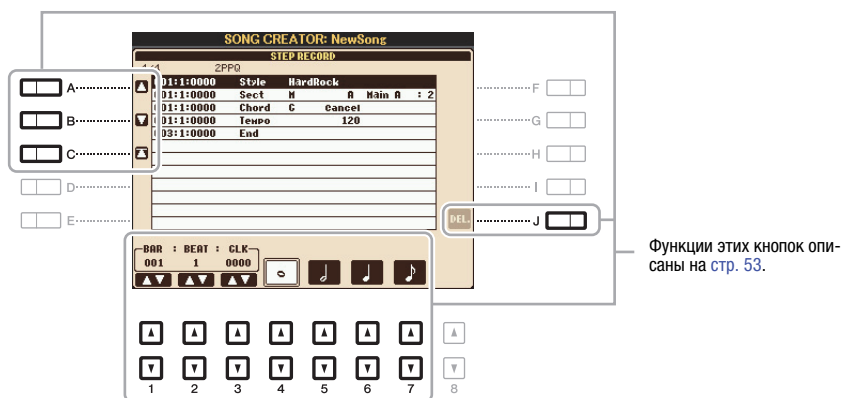
[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] CHORD

4 Нажатием кнопки [G] (STEP REC) перейдите к экрану STEP RECORD (Пошаговая запись).



5 Используя кнопки [A]–[J] и [1 ▲▼]–[8 ▲▼], начинайте пошаговую запись.

Соответствующие инструкции приводятся в примере на [стр. 57](#).



6 Нажмите кнопку **SONG [■] (STOP)** (или [C]), чтобы вернуться к верхней строке композиции. Нажав кнопку **[▶/■] (PLAY/PAUSE)** прослушайте, что у вас получилось.



7 Для выхода из режима пошаговой записи нажмите кнопку [EXIT].

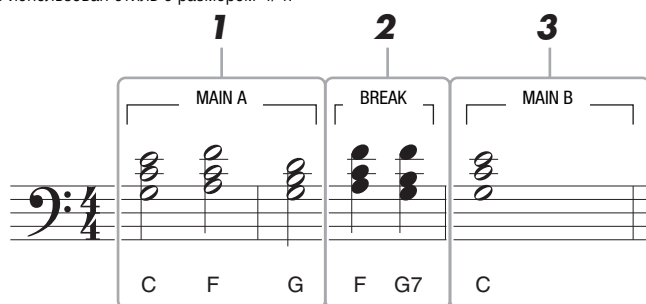
8 Нажмите кнопку [F] (EXPAND), чтобы преобразовать записанную информацию в MIDI-данные (данные композиции).

9 Чтобы выполнить операцию сохранения, нажмите кнопку [I] (SAVE).

ВАЖНО Если вы не сохраните результат, то при выборе другой композиции или при выключении инструмента изменения будут утеряны.

Пример пошаговой записи. Запись аккордов (эти пояснения относятся к п. 5 на стр. 56)

ПРИМЕЧАНИЕ В этом примере использован стиль с размером 4/4.



* Цифры на этой иллюстрации означают последовательность шагов представленной ниже операции.

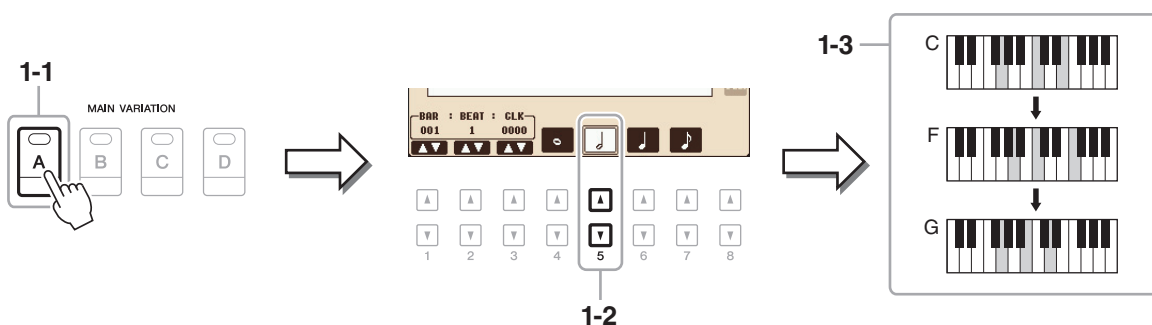
Прежде чем приступить к выполнению, убедитесь, что функция [AUTO FILL IN] (Автоматические вставки) отключена, поскольку в представленном выше примере нет вставок.

1 Введите аккорды для основной части Main A.

1-1 Нажмите кнопку STYLE CONTROL [MAIN A].

1-2 Кнопкой [5 ▲▼] выберите половинную ноту.

1-3 Сыграйте аккорды C, F и G в аккордовой секции клавиатуры.

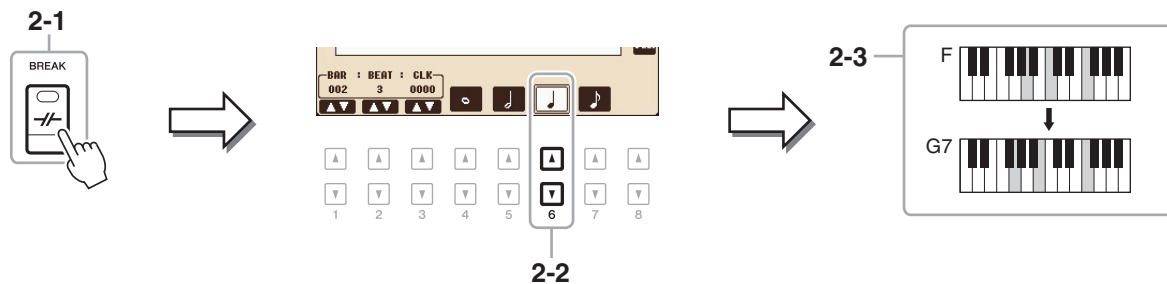


2 Введите аккорды для части Break (Брейк).

2-1 Нажмите кнопку STYLE CONTROL [BREAK].

2-2 Кнопкой [6 ▲▼] выберите четвертную ноту.

2-3 Сыграйте аккорды F и G7 в аккордовой секции клавиатуры.



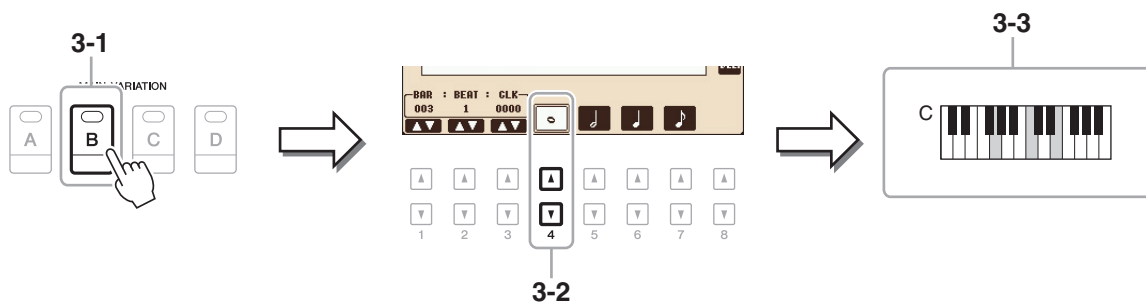
ПРИМЕЧАНИЕ Если вы хотите записать вставку, включите [AUTO FILL IN] и нажмите одну из кнопок MAIN VARIATION [A]–[D].

3 Введите аккорды для основной части Main B.

3-1 Нажмите кнопку STYLE CONTROL [MAIN B].

3-2 Кнопкой [4 ▲▼] выберите целую ноту.

3-3 Сыграйте аккорд C в аккордовой секции клавиатуры.



Перезапись выбранного фрагмента — функция Punch In/Out

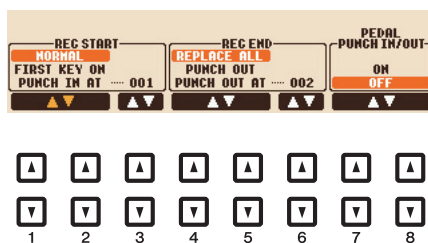
При перезаписи фрагмента уже записанной композиции пользуйтесь функцией Punch IN/OUT (Начальная/конечная точки). При этом перезаписываются данные только между начальной точкой (Punch In) и конечной точкой (Punch Out). Ноты до и после этих точек не перезаписываются, вы их слышите и можете ориентироваться по ним при перезаписи фрагмента.

1 Выберите композицию для перезаписи.

2 Вызовите операционный экран.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] REC MODE

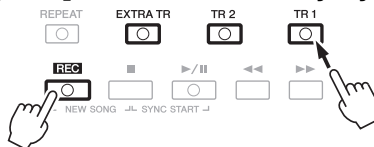
3 Задайте нужные настройки для записи.



<p>[1 ▲▼]– [3 ▲▼]</p>	<p>REC START (Punch In) — начало записи</p>	<p>Задаёт начальную точку записи.</p> <p>NORMAL (Обычный режим) Перезапись начинается вместе с запуском воспроизведения кнопкой SONG [▶/■] (PLAY/PAUSE) или когда вы начинаете играть при активном режиме Synchro Standby.</p> <p>FIRST KEY ON (По первой сыгранной ноте) Воспроизведение композиции начинается обычным образом, и как только вы начинаете играть, включается запись.</p> <p>PUNCH IN AT (С начальной точки) Воспроизведение композиции начинается обычным образом, и при достижении такта с заданной начальной точкой автоматически включается запись. Начальная точка перезаписи устанавливается с помощью кнопки [3 ▲▼].</p>
<p>[4 ▲▼]– [6 ▲▼]</p>	<p>REC END (Punch Out) — оконча- ние записи</p>	<p>Задаёт конечную точку записи.</p> <p>REPLACE ALL (Полная замена) Удаляет все данные после точки окончания записи.</p> <p>PUNCH OUT (Конечная точка) Позиция, в которой заканчивается запись. При выборе этой настройки все данные, следующие после точки окончания записи, сохраняются в неизменном виде.</p> <p>PUNCH OUT AT (До конечной точки) Перезапись продолжается до такта, помеченного конечной точкой (с помощью соответствующей экранной кнопки), далее продолжается обычное воспроизведение. При выборе этой настройки все данные, следующие после точки окончания записи, сохраняются в неизменном виде. Конечная точка перезаписи устанавливается с помощью кнопки [6 ▲▼].</p>

[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	PEDAL PUNCH IN/OUT (Управление записью с помощью педали)	<p>Если эта функция включена, управление записью осуществляется с помощью второй педали. Чтобы включить запись (Punch In) во время воспроизведения композиции, нажмите и задержите педаль 2. При отпускании педали запись останавливается (Punch Out). Можно нажимать и отпускать педаль 2 для перезаписи во время воспроизведения столько раз, сколько потребуется. Обратите внимание на то, что, если педаль 2 присвоена функция Pedal Punch In/Out, обычная функция педали не действует.</p> <p>ПРИМЕЧАНИЕ В зависимости от полярности педали, подключенной к инструменту, функция Pedal Punch In/Out может работать наоборот. При необходимости измените полярность педали, чтобы восстановить привычный для вас способ ее работы (стр. 102).</p>
-------------------	--	--

4 Удерживая кнопку SONG [REC], нажмите кнопку нужного трека.



5 Чтобы включить запись в режиме Punch In/Out, нажмите кнопку SONG [▶/||] (PLAY/PAUSE).

Сыграйте фрагмент, который должен находиться между начальной и конечной точками записи в соответствии с настройками, заданными в п. 3. Ниже приводятся примеры с различными вариантами настроек.

6 Чтобы выполнить операцию сохранения, нажмите кнопку [I] (SAVE).

ВАЖНО Если вы не сохраните результат, то при выборе другой композиции или при выключении инструмента изменения будут утеряны.

■ Примеры перезаписи с разными настройками функции Punch In/Out

Инструмент позволяет использовать функцию перезаписи несколькими способами. Ниже приведены примеры ситуаций, где требуется переписать отдельные такты музыкальной фразы, состоящей из восьми тактов.

Настройка REC START Настройка REC END	Исходный материал	
NORMAL (Обычный режим) REPLACE ALL (Заменить все)	Начало записи*1	Окончание записи 2
NORMAL (Обычный режим) PUNCH OUT	Начало записи*1	Окончание записи 2
NORMAL (Обычный режим) PUNCH OUT AT=006	Начало записи*1	Остановка перезаписи/воспроизведения исходного материала
FIRST KEY ON (По первой сыгранной ноте) REPLACE ALL (Заменить все)	Воспроизведение исходного материала	Начинайте играть, чтобы начать перезапись
FIRST KEY ON (По первой сыгранной ноте) PUNCH OUT	Воспроизведение исходного материала	Начинайте играть, чтобы начать перезапись
FIRST KEY ON (По первой сыгранной ноте) PUNCH OUT AT = 006	Воспроизведение исходного материала	Начинайте играть, чтобы начать перезапись
PUNCH IN AT=003 REPLACE ALL (Заменить все)	Воспроизведение исходного материала	Начало записи
PUNCH IN AT=003 PUNCH OUT	Воспроизведение исходного материала	Начало записи
PUNCH IN AT=003 PUNCH OUT AT=006	Воспроизведение исходного материала	Начало записи

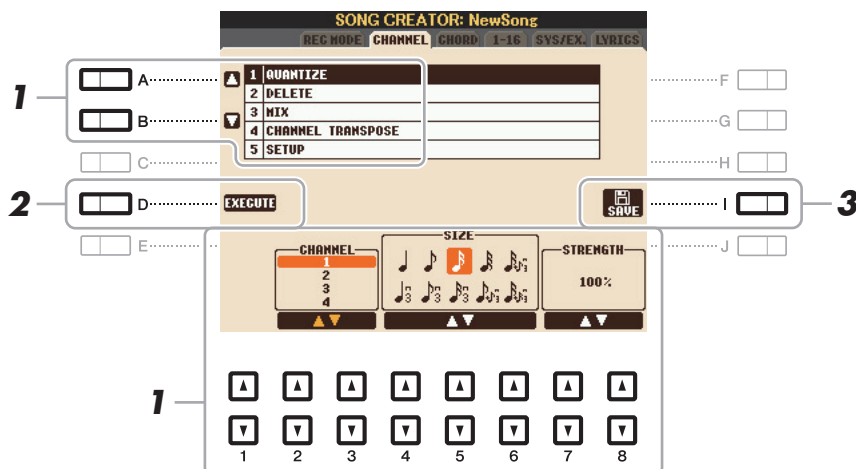
*1 Если вы хотите переписать фрагмент, который начинается с такта 3, начните запись с него во избежание перезаписи тактов 1-2.

*2 Чтобы закончить запись, нажмите кнопку [REC] в конце такта 5.

■ Превью запись
■ Новая запись
■ Удаленный материал

Редактирование каналных событий в готовой композиции

Записанный материал можно редактировать с помощью таких полезных функций, как квантизация или транспонирование на вкладке CHANNEL.



1 Выберите композицию для редактирования.

2 Вызовите операционный экран.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] CHANNEL

3 Кнопками [A]/[B] выберите меню редактирования и, используя кнопки [1 ▲▼]–[8 ▲▼], отредактируйте данные.

Дополнительную информацию о меню редактирования см. на [стр. 63](#).

4 Нажмите кнопку [D] (EXECUTE), чтобы выполнить операцию.

После завершения операции (кроме установок из меню SETUP) название кнопки изменяется на "UNDO" (Отменить), позволяя восстановить исходные данные, если результат вас не удовлетворяет. Функция Undo имеет только один уровень отката, т. е. отменить можно только одну операцию.


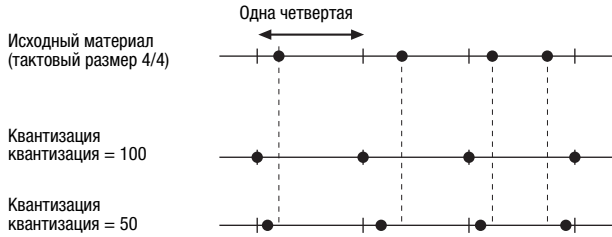
5 Чтобы выполнить операцию сохранения, нажмите кнопку [I] (SAVE).

ВАЖНО Если вы не сохраните результат, то при выборе другой композиции или при выключении инструмента изменения будут утеряны.

1 QUANTIZE (Квантизация)

Функция Quantize позволяет выравнивать точность позиционирования всех нот канала. Так, записав музыкальную фразу, показанную справа, вы вряд ли будете утверждать, что сыграли ее с абсолютной точностью: наверняка одни ноты несколько опережают заданный темп, другие слегка отстают. Квантизация призвана исправить это.



[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	CHANNEL (Канал)	Выбор MIDI-канала, подлежащего квантизации.										
[4 ▲▼]- [6 ▲▼]	SIZE	<p>Выбор разрешения квантизации. Для получения оптимальных результатов разрешение должно соответствовать самой короткой ноте в канале. Так, если самой короткой нотой является восьмая, следует указать одну восьмую в качестве разрешения квантизации.</p>  <p>Настройки</p> <table border="0" data-bbox="662 884 1460 985"> <tr> <td> Одна четвертая</td> <td> Одна восьмая</td> <td> Одна шестнадцатая</td> <td> Одна тридцать вторая</td> <td> Одна шестнадцатая + триоль из восьмых*</td> </tr> <tr> <td> Триоль из четвертных</td> <td> Триоль из восьмых</td> <td> Триоль из шестнадцатых</td> <td> Одна восьмая + триоль из восьмых*</td> <td> Одна шестнадцатая + триоль из шестнадцатых*</td> </tr> </table> <p>Варианты квантизации, отмеченные звездочкой (*), чрезвычайно удобны, так как позволяют одновременно обрабатывать ноты разной длительности. Например, если канал содержит обычные восьмые ноты и триоли длительностью в одну восьмую, при квантизации с разрешением в одну восьмую все ноты станут восьмыми — без всяких триолей. Но если выбрать разрешение «восьмая + триоль из восьмых», ноты обоих типов будут выровнены корректно.</p>	Одна четвертая	Одна восьмая	Одна шестнадцатая	Одна тридцать вторая	Одна шестнадцатая + триоль из восьмых*	Триоль из четвертных	Триоль из восьмых	Триоль из шестнадцатых	Одна восьмая + триоль из восьмых*	Одна шестнадцатая + триоль из шестнадцатых*
Одна четвертая	Одна восьмая	Одна шестнадцатая	Одна тридцать вторая	Одна шестнадцатая + триоль из восьмых*								
Триоль из четвертных	Триоль из восьмых	Триоль из шестнадцатых	Одна восьмая + триоль из восьмых*	Одна шестнадцатая + триоль из шестнадцатых*								
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	STRENGTH (Сила эффекта)	<p>Определяет степень точности выравнивания нот. Величина 100% означает абсолютную точность. Если значение этого параметра составляет менее 100%, ноты лишь соответственно сдвинутся к меткам квантизации. Такая «неточность» позволяет сохранить живость исполнения, свойственную человеку.</p> 										

2 Удаление данных из канала

Можно удалять данные из выбранного канала композиции. С помощью кнопок [1 ▲▼]–[8 ▲▼] выберите канал и нажмите кнопку [D] (EXECUTE), чтобы выполнить операцию.

3 Микширование данных

Функция MIX (Микширование) позволяет выполнять слияние данных, записанных в двух разных каналах, и сохранять результат в новом канале. Кроме того, с ее помощью можно копировать содержимое одного канала в другой.

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	SOURCE 1 (Источник 1)	Определяет MIDI-канал (1-16) для микширования. Все MIDI-события указанного канала копируются в канал назначения.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	SOURCE 2 (Источник 2)	Определяет MIDI-канал (1-16) для микширования. Все MIDI-события указанного канала копируются в канал назначения. Помимо значений "1-16" предлагается еще функция "COPY", позволяющая копировать данные из источника Source 1 в канал назначения.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	DESTINATION (Назначение)	Определяет целевой канал для сохранения результатов микширования или копирования.

4 Меню транспонирования канала CHANNEL TRANSPOSE

Эта функция позволяет транспонировать записанный в определенном канале материал в пределах двух октав вверх или вниз с шагом в полтона.

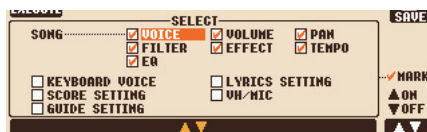
ПРИМЕЧАНИЕ Исключите из транспонирования каналы 9 и 10. Обычно эти каналы назначаются ударным инструментам (Drum Kit). Если вы станете транспонировать эти каналы, будут сменяться инструменты, закрепленные за клавишами.

[F]	CH 1–8/CH 9–16	Переключение между двумя экранами: Channels 1–8 и Channels 9–16.
[G]	ALL CH (Все каналы)	Для установки единого значения сразу для всех каналов отрегулируйте значение Channel Transpose для одного из каналов, удерживая нажатой эту кнопку.

5 Меню SETUP (Настройка)

Текущие настройки микшерной консоли и другие настройки панели можно записать в самой верхней строке композиции как набор настроек. Записанные таким образом настройки микшерной консоли и панели вызываются автоматически при запуске композиции.

ПРИМЕЧАНИЕ Перед тем как задействовать эти настройки, перейдите в верхнюю строку композиции, нажав кнопку SONG [■] (STOP).

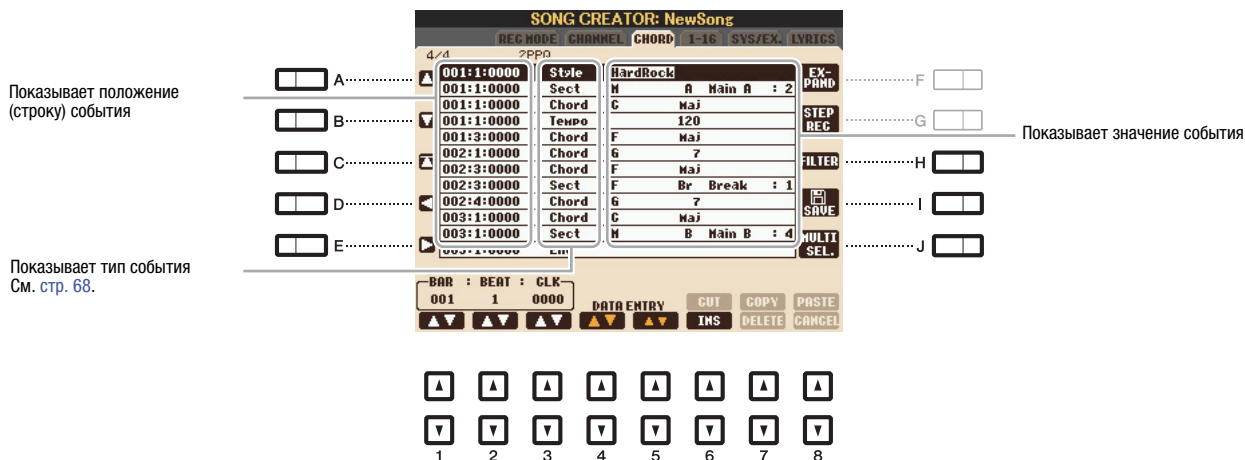


[1 ▲▼]– [7 ▲▼]	SELECT (Выбор)	<p>Выбор функций, которые будут автоматически вызваны вместе с композицией. Выбранные настройки, за исключением KEYBOARD VOICE (Тембр клавиатуры), могут быть записаны только в верхнюю строку композиции.</p> <p>SONG Записывает установки темпа и настройки, заданные с микшерной консоли.</p> <p>KEYBOARD VOICE Записывает текущие настройки панели, в том числе тембр партий правой и левой руки (RIGHT1,2 и LEFT). Записанные здесь настройки панели — те же, что были сохранены для управления с использованием функции OTS (Настройки в одно касание). Записать их можно в любой строке композиции.</p> <p>SCORE SETTING Записывает настройки для отображения на экране нотной записи.</p> <p>GUIDE SETTING Записывает настройки обучающей функции Guide, в том числе ее включение/выключение.</p> <p>LYRICS SETTING Записывает настройки для отображения на экране текста песен.</p> <p>VH/MIC (PSR-S950) Записывает настройки микрофона и эффекта Vocal Harmony. Подробная информация по этим параметрам приводится в таблице параметров в документе «Перечень данных» (Data List).</p>
[8 ▲]	MARK ON (Установить флажок)	Устанавливает или снимает флажок для выбранного элемента. Помеченные элементы записываются в композицию.
[8 ▼]	MARK OFF (Снять флажок)	

Редактирование нотных, аккордовых, системных событий, редактирование текста

Вы можете редактировать нотные, аккордовые, системные события и текст на соответствующих вкладках CHORD, 1-16, SYS/EX и LYRICS. Содержимое таких вкладок принято называть списками событий, так как некоторые события отображаются в виде списка.

Список событий на экране



[A]/[B]		Перемещает курсор вверх/вниз.
[C]		Перемещает курсор в верхнюю строку (начало композиции).
[D]/[E]		Перемещает курсор влево/вправо и выбирает нужный параметр выделенного события.
[H]	FILTER (Фильтр)	Вызывает экран Filter (стр. 69), позволяющий фильтровать события, чтобы в списке отображались только те, которые представляют для вас интерес.
[I]	SAVE (Сохранить)	Нажмите, чтобы сохранить отредактированную композицию.
[J]	MULTI SELECT (Множественный выбор)	Чтобы выбрать несколько событий, воспользуйтесь кнопками [A]/[B], удерживая нажатой кнопку MULTI SELECT.
[1 ▲▼]	BAR (Такт)	Определяет позицию (такт/доля/синхроимпульс) данных. Один синхроимпульс равен 1/1920 часть четвертной ноты.
[2 ▲▼]	BEAT (Доля)	
[3 ▲▼]	CLOCK (Синхроимпульс)	
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	DATA ENTRY (Ввод данных)	Регулирует значение события. Для грубой настройки пользуйтесь кнопками [4 ▲▼]. Для точной настройки пользуйтесь кнопками [5 ▲▼] или диском ввода данных [DATA ENTRY].
[6 ▲]	CUT (Вырезать)	Выполняет операции вырезания/копирования/удаления/вставки.
[7 ▲]	COPY (Копировать)	
[7 ▼]	DELETE (Удалить)	
[8 ▲]	PASTE (Вставить)	
[6 ▼]	INS (Вставка)	Добавление нового события.
[8 ▼]	CANCEL (Отменить)	Отменяет результаты редактирования и восстанавливает исходное значение.

ПРИМЕЧАНИЕ После того как вы отредактировали события на вкладке CHORD, нажмите [F] (EXPAND), чтобы преобразовать их в данные композиции.

ПРИМЕЧАНИЕ Данные аккордовой секции, записанные с использованием функции Realtime Recording (Запись в режиме реального времени), не отображаются и не редактируются на экране.

■ Редактирование аккордовых событий (вкладка CHORD)

Style	Стиль
Tempo	Темп
Chord	Основной тон аккорда, тип аккорда, построение аккордов по басу
Sect	Часть стиля (вступление, основная часть, вставка, брейк, концовка)
OnOff	Включение/выключение отдельных партий (каналов) стиля аккомпанемента
CH.Vol	Громкость отдельных партий (каналов) стиля аккомпанемента
S.Vol	Общая громкость стиля аккомпанемента

■ Редактирование нотных событий (вкладка 1-16)

Note (Нота)	Отдельная нота в композиции. Включает номер ноты, соответствующий нажатой клавише, значение громкости в зависимости от силы удара по клавише и величину импульса (длительность ноты).
Ctrl (Смена управляющих параметров)	Настройка параметров тембра, таких как громкость, панорама, фильтр, глубина эффекта (редактируется с помощью микшерной консоли, описанной в главе 8).
Prog (Смена программы)	Смена номера MIDI-программы для выбранного тембра.
P.Bnd (Плавное изменение высоты тона)	Данные для плавного изменения высоты тона. Это событие обычно контролируется с помощью колеса изменения высоты тона.
A.T. (Послекасание)	Изменение характера звучания при «дожати» уже нажатой клавиши.

■ Редактирование системных сообщений (вкладка SYS/EX.) Page)

ScBar (Первый такт записи)	Определяет начальный такт композиции.
Tempo (Темп)	Задаёт значение темпа.
Time (Размер такта)	Задаёт размер.
Key (Тональность)	Определяет тональность и лад (минор/мажор) для нотной записи на экране.
XGPrm (Параметры XG)	Позволяет осуществлять тонкую настройку параметров XG. За дополнительной информацией обращайтесь к разделу «Формат MIDI-данных» в документе «Перечень данных». Этот документ можно скачать на сайте Yamaha.
SYS/EX. (Системные события)	Показывает системные события в композиции. Помните, здесь нельзя создавать новые или изменять существующие данные, но можно удалять их, вырезать, копировать и вставлять.
Meta (Метасобытия)	Показывает метасобытия SMF, присутствующие в композиции. Помните, здесь нельзя создавать новые или изменять существующие данные, но можно удалять их, вырезать, копировать и вставлять.

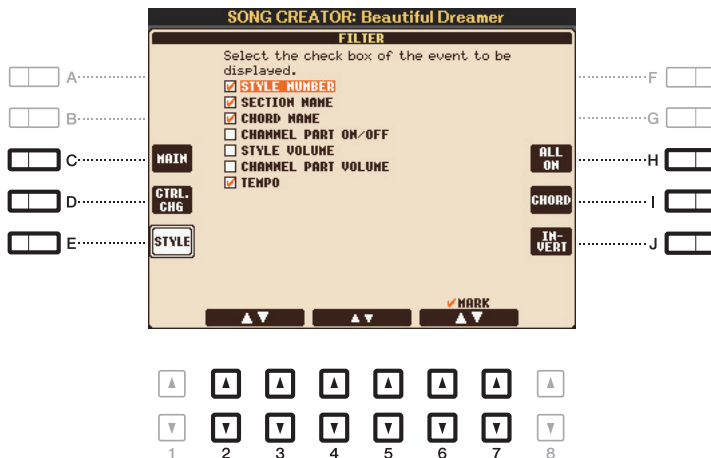
■ Редактирование текста (вкладка LYRICS)

Name (Название)	Позволяет вводить название композиции.
Lyrics (Текст)	Позволяет вводить текст песен.
Code (Код)	CR Вставка в текст разрыва строки. LF Удаляет текущий текст и отображает следующий.

Отображение событий определенных типов

На вкладке Event List отображаются события различных типов. Иногда среди них трудно найти те, которые нуждаются в редактировании. Здесь на помощь приходит функция Filter (Фильтр). Она позволяет указать тип событий, которые должны отображаться в списке Event List.

- 1** Нажмите кнопку [H] (FILTER) на вкладке CHORD, 1-16, SYS/EX. или LYRICS.
- 2** Установите флажок на пунктах, которые должны быть представлены в списке на экране.



	MAIN	Отображает все основные типы событий.
[D]	CTRL. CHG	Отображает события, связанные с сообщениями о смене управляющих параметров.
[E]	STYLE	Отображает события, связанные с воспроизведением стиля.
[H]	ALL ON	Отмечает все типы событий.
[C]	NOTE/ALL OFF/ CHORD	Параметр "NOTE" (доступен при включенном параметре [C] (MAIN)) используется для выбора только нот. Параметр "CHORD" (доступен при включенном параметре [E] (STYLE)) используется для выбора только аккордов. Параметр "ALL OFF" (доступен при включенном параметре [D] (CTRL.CHG)) снимает все флажки.
[J]	INVERT	Снимает все установленные флажки и устанавливает там, где их не было раньше. Иными словами, статус элементов меняется на противоположный.
[2 ▲▼]– [5 ▲▼]		Выберите тип событий, для которых требуется установить или снять флажок.
[6 ▲]/ [7 ▲]	MARK ON	Устанавливает/снимает флажок для событий выбранного типа. События отмеченных типов можно просмотреть на вкладке CHORD, 1-16, SYS/EX или LYRICS.
[6 ▼]/ [7 ▼]	MARK OFF	

- 3** Нажмите клавишу [EXIT], чтобы задать настройки.

Эта функция исчерпывающе объясняется в руководстве пользователя. Смотрите соответствующую главу в руководстве пользователя.

Мультипэды

Содержание

Создание мультипэдов (функция Multi Pad Creator)	68
• Мультипэды — запись в режиме реального времени по MIDI	68
• Мультипэды — Последовательная запись по MIDI	70
Редактирование мультипэдов	70

Создание мультипэдов (функция Multi Pad Creator)

Эта функция позволяет создавать собственные фразы из мультипэдов, а также редактировать уже существующие для создания собственных. Так же, как и Song Creator, функция Multi Pad Creator имеет режимы записи в режиме реального времени и пошаговой записи. Однако в отличие от композиций при создании мультипэдов используется только один канал и такие удобные функции, как Punch In/Out, недоступны.

Мультипэды — запись в режиме реального времени по MIDI

До начала работы выполните следующие пункты:

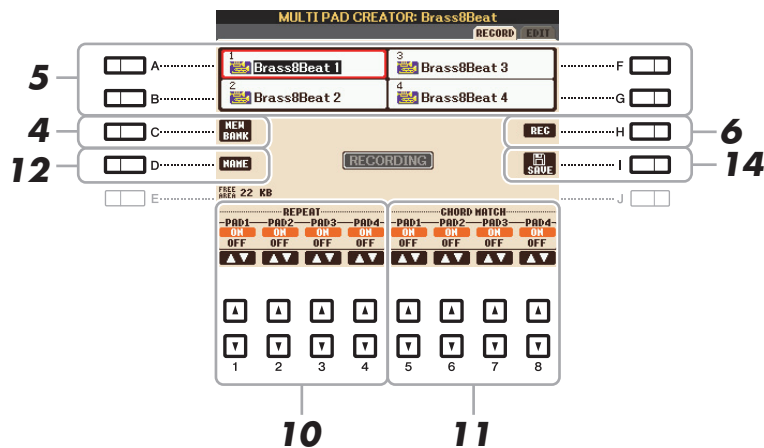
- Так как в виде фразы мультипэда записывается только партия Right 1, необходимо заранее выбрать необходимый тембр для партии Right 1.
- Тембры Super Articulation и Organ Flutes не могут использоваться для записи мультипэдов. Если один из этих тембров устанавливается в настройках партии Right 1, он будет заменен тембром Grand Piano при записи.
- Так как возможна одновременная запись, синхронизированная с воспроизведением стиля, следует заранее выбрать необходимый стиль. Однако нельзя забывать, что стиль не записывается.

1 При необходимости создания нового мультипэда в существующем банке выберите необходимый банк мультипэдов.

Для создания нового мультипэда в новом пустом банке этот этап можно пропустить.

2 Вызовите операционный экран.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [C] MULTI PAD CREATOR



3 При необходимости выберите нужный тембр с помощью кнопок выбора категорий VOICE.

После выбора тембра нажмите кнопку [EXIT], чтобы вернуться к предыдущему экрану.

4 Для создания нового мультипэда в новом пустом банке нажмите кнопку [C] (NEW BANK).

5 Выберите определенный мультипэд для записи нажатием одной из кнопок [A], [B], [F] и [G].

6 Нажмите кнопку [H] (REC), чтобы ввести статус ожидания записи для мультипэда, выбранного на этапе 5.

7 Начинать играть, чтобы начать запись.

Для вставки отрезка тишины перед фактической фразой нажмите STYLE CONTROL [START/STOP] (Управление стилем [Запуск/остановка] для одновременной записи и проигрывания ритма (текущего)). Не забывайте, что ритмическая партия текущего стиля проигрывается во время записи, несмотря на то, что она не записывается.

Рекомендованные ноты для создания фразы Chord Match

Для создания фразы Chord Match используйте ноты C, D, E, G, A и B или, другими словами, проиграйте фразу в ключе C мажор. Это обеспечит гармоничное постоянство фразы и согласованность всех аккордов, проигрываемых в левой секции синтезатора.



C = ноты аккорда
C, R = рекомендуемые ноты

8 Завершите запись.

Нажмите кнопку [H] (STOP) на панели MULTI PAD CONTROL [STOP] или кнопку STYLE CONTROL [START/STOP], чтобы остановить запись по завершении проигрывания фразы.

9 Заново прослушать записанную последнюю фразу можно, нажав соответствующую кнопку MULTI PAD, [1]–[4]. Для перезаписи фразы повторите этапы 6–8.

10 С помощью кнопок [1 ▲▼]–[4 ▲▼] можно включать и отключать параметры повтора каждого пэда (Repeat).

Если включен параметр Repeat (Повтор) для отдельного пэда, проигрывание соответствующего пэда продолжится, пока не будет нажата кнопка MULTI PAD [STOP] (Остановка мультипэда). Если выбрать параметр Multi Pad для включения каждого повтора (Repeat) во время проигрывания композиции (Song) или стиля (Style), запускается и повторяется синхронизированное с ритмом проигрывание.

Если параметр повтора выбранного пэда отключен, проигрывание автоматически завершится по окончании фразы.

11 С помощью кнопок [5 ▲▼]–[8 ▲▼] можно включать и отключать функцию Chord Match каждого пэда.

Если для выбранного пэда включен параметр Chord Match, соответствующий пэд проигрывается согласно аккорду, указанному в секции аккордов клавиатуры, сгенерированной при включении [АСМР].

ПРИМЕЧАНИЕ Мультипэды, обозначенные следующей иконкой (рука на грифе), создаются с помощью Guitar NTT (стр. 40), позволяющей добиться естественного интонирования аккордов гитарного регистра. При отключении настроек Chord Match не гарантируется надлежащее звучание мультипэдов.



12 Нажмите кнопку [D] (NAME), затем введите имя каждого мультипэда.

13 Для записи других мультипэдов повторите этапы 5–12.

14 Нажмите кнопку [I] (SAVE), чтобы сохранить мультипэд, затем сохраните данные мультипэда в виде банка, содержащего набор из четырех пэдов.

Мультипэды — Последовательная запись по MIDI

Последовательная запись может выполняться со страницы EDIT (Редактирование). После выбора мультипэда на этапе 5 на стр. 69 нажмите кнопку TAB [▶] для выбора страницы редактирования EDIT. На странице EDIT приведен список событий, позволяющий записывать ноты с абсолютно точной синхронизацией. Процедура последовательной записи, по существу, аналогична процедуре записи композиций (стр. 52–55), за исключением следующего:

- нет кнопки LCD для переключения каналов, так как мультипэды содержат данные только для одного единственного канала;
- в Multi Pad Creator существует возможность внесения только событий канала и системных сообщений. События Chord (Аккорд) и Lyrics (Слова) не поддерживаются. С помощью кнопки [F] можно переключаться между двумя типами списков событий.

Редактирование мультипэдов

Вы можете управлять (переименовывать, копировать, вставлять и удалять) созданным вами банком мультипэдов и любым мультипэдом банка. Инструкции по управлению банком мультипэдов можно найти в разделе «Базовые операции» Руководства пользователя. В этом разделе приводится информация по управлению каждым мультипэдом.

1 Выберите банк мультипэдов, содержащий мультипэд для редактирования.

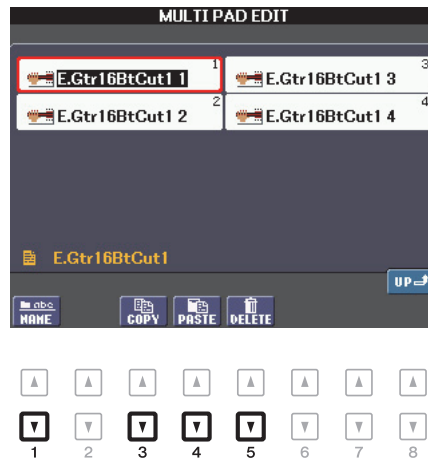
Нажмите кнопку MULTI PAD CONTROL [SELECT] для вызова окна выбора банка мультипэдов, используйте сочетание кнопок TAB [◀][▶] для вызова окон “PRESET” (Стандартный), “USER” (Пользовательский) или “USB” (если подключена флеш-память через USB), затем с помощью кнопок [A]–[J] выберите нужный банк мультипэдов.

ПРИМЕЧАНИЕ Если Вы выбираете стандартный банк мультипэдов, а затем редактируете мультипэды, сохраните изменения в каталоге “USER” или “USB” (если подключена флеш-память через USB) как User Bank (Пользовательский банк).

2 С помощью кнопки [8 ▼] (EDIT) откройте окно редактирования MULTI PAD EDIT.

3 Выберите определенный мультипэд для редактирования нажатием одной из кнопок [A], [B], [F] и [G].

4 Приступите к редактированию выбранного пэда.



[1 ▼]	NAME (Имя)	Изменение имени мультипэда.
[3 ▼]	COPY (Копирование)	Копирование мультипэда (-ов). Смотрите далее.
[4 ▼]	PASTE (Вставить)	Вставка мультипэда (-ов), скопированного с помощью кнопки [3 ▼].
[5 ▼]	DELETE (Удалить)	Удаление выбранных мультипэдов.

Копирование мультипэда

- 1** Нажмите кнопку [3 ▼], указанную выше на этапе 4.
- 2** С помощью кнопок [A], [B], [F] и [G] выберите мультипэды для копирования, затем нажмите кнопку [7 ▼] (OK).
Выбранные мультипэды будут скопированы в буфер.
- 3** С помощью кнопок [A], [B], [F] и [G] выберите путь для размещения. Для копирования выбранного пэда (-ов) в другой банк нажмите кнопку [8 ▲] (UP) для вызова окна выбора мультипэда, выберите нужный банк, нажмите кнопку [8 ▼] (EDIT) (Редактирование), затем выберите путь.
- 4** Нажмите кнопку [4 ▼] (PASTE) (Вставить), чтобы выполнить копирование.

5 Сохраните текущий банк, содержащий отредактированные мультипэды.

Нажмите кнопку [8 ▲] для вызова окна подтверждения, затем кнопку [G] (YES) для вызова пользовательской страницы USER, затем кнопку [6 ▼] (SAVE) для сохранения. Подробности см. в Руководстве пользователя, раздел «Основные операции».

Функция Music Finder

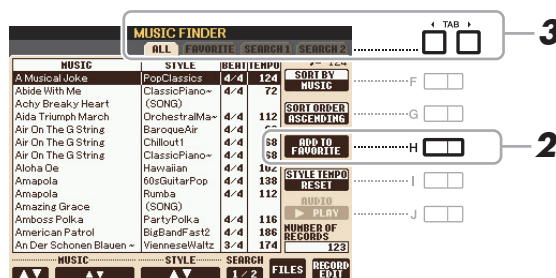
СОДЕРЖАНИЕ

Создание списка любимых записей	72
Редактирование записей	73
• Удаление записи	74
Сохранение записи как отдельного файла	74
• Выбор файла Music Finder и выведение записей на дисплей	75

Создание списка любимых записей

Несмотря на то что функция Search позволяет осуществлять поиск записей Music Finder, можно создавать пользовательскую папку с любимыми записями – это позволяет быстро вывести на дисплей настройки панели, данные о композиции и стиле.

- 1** Выберите необходимую запись в окне MUSIC FINDER.
- 2** Нажмите клавишу [H] (ADD TO FAVORITE, ДОБАВИТЬ В СПИСОК ЛЮБИМЫХ ЗАПИСЕЙ), затем нажмите клавишу [G] (Подтвердить), чтобы добавить выбранную запись на страницу любимых композиций FAVORITE.



- 3** Выберите страницу FAVORITE с помощью сочетания клавиш TAB [◀][▶] и проверьте, добавлена ли запись в список.

Как и на странице ALL (Все записи), можно выбрать запись на странице FAVORITE, а затем приступить к исполнению.

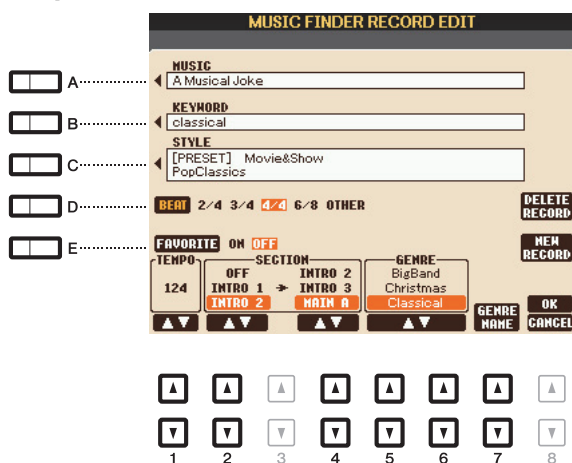
Удаление записи со страницы FAVORITE

- 1** Выберите запись, которую необходимо удалить со страницы FAVORITE.
- 2** Нажмите клавишу [H] (DELETE FROM FAVORITE, УДАЛИТЬ ИЗ СПИСКА ЛЮБИМЫХ ЗАПИСЕЙ), затем нажмите клавишу [G] (Подтвердить), чтобы завершить удаление записи.

Редактирование записей

Можно создавать свою собственную оригинальную запись, редактируя сохраненную ранее запись. Результаты редактирования можно заменять данными текущей записи или сохранять как новую отдельную запись.

- 1** В окне MUSIC FINDER выберите запись для редактирования.
- 2** Нажмите клавишу [8 ▲▼] (RECORD EDIT, РЕДАКТИРОВАТЬ ЗАПИСЬ) для вызова окна редактирования EDIT.
- 3** Приступите к редактированию записи.



[A]	MUSIC	Используется для введения названия музыкальной темы. При нажатии клавиши [A] появляется окно для введения названия музыкальной темы.
[B]	KEYWORD	Используется для введения ключевого слова при выполнении поиска. При нажатии клавиши [B] появляется окно для введения ключевого слова.
[C]	STYLE/ SONG/ AUDIO	Используется для изменения стиля. При нажатии клавиши [C] появляется окно Style Selection (Выбор стиля). После выбора необходимого стиля нажмите клавишу [EXIT] для возврата в предыдущее окно редактирования EDIT. Для записей типа SONG или AUDIO (КОМПОЗИЦИЯ или АУДИО) редактирование этого поля невозможно.
[D]	BEAT	При поиске позволяет изменить ритм (тактовый размер) записи. Для записей типа SONG или AUDIO (КОМПОЗИЦИЯ или АУДИО) редактирование этого поля невозможно. ПРИМЕЧАНИЕ Обратите внимание, что изменение настройки Beat в этом окне используется только для функции поиска Music Finder; оно не влияет на фактический параметр ритма самого стиля.
[E]	FAVORITE	С помощью этого параметра редактируемая запись добавляется на страницу любимых записей FAVORITE.
[1 ▲▼]	TEMPO	Используется для изменения темпа. Для записей типа SONG или AUDIO (КОМПОЗИЦИЯ или АУДИО) редактирование этого поля невозможно.
[2 ▲▼]	SECTIONS	Позволяет выбрать блоки стиля, которые могут быть вызваны в виде сета при выборе записи. Можно начать запись, выбрав блок с помощью клавиш [2 ▲▼]. По завершении блока при проигрывании стиля произойдет автоматический переход к блоку, выбранному с помощью клавиш [4 ▲▼]. Для записей типа SONG или AUDIO (КОМПОЗИЦИЯ или АУДИО) редактирование этого поля невозможно.
[4 ▲▼]		
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	GENRE	Позволяет выбрать необходимый жанр.
[7 ▲▼]	GENRE NAME	Используется при создании нового жанра.

Чтобы отменить изменения и закончить редактирование, нажмите клавишу [8 ▼] (CANCEL, ОТМЕНА).

4 Сохранение редактируемой записи.

При создании новой записи

Нажмите клавишу [J] (NEW RECORD, НОВАЯ ЗАПИСЬ). Запись будет добавлена на страницу ALL (Все записи).

При перезаписи уже существующей композиции

Нажмите клавишу [8 ▲] (OK).

Удаление записи

При выполнении операции удаления запись удаляется со всех страниц (ALL, FAVORITE и SEARCH 1/2).

- 1 В окне MUSIC FINDER выберите запись для удаления.**
- 2 Нажмите клавишу [8 ▲ ▼] (RECORD EDIT, РЕДАКТИРОВАТЬ ЗАПИСЬ) для вызова окна редактирования EDIT.**
- 3 Нажмите клавишу [I] (DELETE RECORD, УДАЛИТЬ ЗАПИСЬ).**
- 4 Нажмите клавишу [F] (Подтвердить) для удаления текущей записи.**
Запись будет удалена со всех страниц.

6

Сохранение записи как отдельного файла

Music Finder позволяет обрабатывать все записи, включая пресеты и дополнительно созданные файлы в виде отдельного файла. Обратите внимание, что индивидуальные записи (файлы настроек панели, композиций, аудио и стилей) не могут обрабатываться в виде отдельного файла.

- 1 Нажмите клавишу [7 ▲ ▼] (FILES, ФАЙЛЫ) на экране MUSIC FINDER, чтобы отобразить окно File Selection (Выбор файла).**
- 2 С помощью сочетания клавиш TAB [◀][▶] выберите адрес для сохранения (USER/USB).**
- 3 Нажмите клавишу [6 ▼] (SAVE, СОХРАНИТЬ) для сохранения файла.**
Все записи будут сохранены в виде отдельного файла.

Выбор файла Music Finder и выведение записей на дисплей

При выборе файла Music Finder можно заменять записи, сохраненные в папке User или на USB-носитель в виде файла.

1 Нажмите клавишу [7 ▲▼] (FILES, ФАЙЛЫ) на экране MUSIC FINDER, чтобы отобразить окно File Selection (Выбор файла).

2 С помощью сочетания клавиш TAB [◀][▶] выберите адрес для сохранения файла.

3 Нажмите клавиши [A]–[J] для выбора нужного файла Music Finder.

Появится запрос на выбор одной из следующих опций.

[F]	REPLACE (ЗАМЕНА)	Все недавно использованные записи Music Finder будут удалены и заменены записями выбранного файла. ВНИМАНИЕ При выборе REPLACE произойдет автоматическое удаление всех оригинальных записей из внутренней памяти. Убедитесь, что все важные данные были предварительно заархивированы в другой папке.
[G]	APPEND	Запрашиваемые записи будут добавлены в текущий список воспроизведения.
[H]	CANCEL	Отменяет все операции выбора файлов.

Содержание

Редактирование регистрационной памяти	76
Отключение вызова специальных элементов (функция Freeze)	77
Вызов номеров регистрационной памяти по порядку (функция Registration Sequence)	78
• Использование последовательность регистрации	80

Редактирование регистрационной памяти

Вы можете редактировать (переименовывать и удалять) любой объект регистрационной памяти в Банке.

1 Выберите банк регистрационной памяти, содержащий регистрационную память для редактирования.

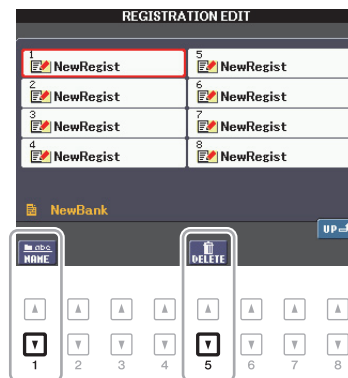
Нажмите кнопки банков регистрационной памяти REGISTRATION BANK [+]/[-] одновременно для вызова экрана выбора банков регистрационной памяти, а затем нажмите одну из кнопок [A]-[J], чтобы выбрать нужный банк.

2 С помощью кнопки [8 ▼] (РЕДАКТИРОВАТЬ) откройте окно REGISTRATION EDIT.

3 Выберите конкретную регистрационную память для редактирования, нажав на любую из кнопок [A] - [D] и [F] - [I].

4 Нажмите кнопку [1 ▼], чтобы переименовать, или кнопку [5 ▼], чтобы удалить выбранную регистрационную память.

Подробную информацию о процедурах переименования и удаления см. в разделе Основные операции в Руководстве пользователя.



5 Сохраните текущий банк, содержащий отредактированные регистрационные памяти.

Нажмите кнопку [8 ▲], чтобы вызвать экран выбора регистрационной памяти, затем нажмите кнопку [6 ▼] (СОХРАНИТЬ), чтобы выполнить операцию сохранения.

Отключение вызова специальных элементов (функция Freeze)

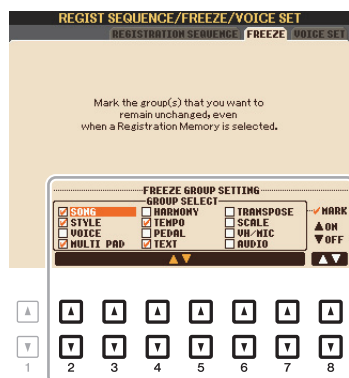
Регистрационная память позволяет вызвать все настройки панели, сделанные вами, с помощью одной кнопки. Тем не менее, бывают случаи, когда вы хотите оставить некоторые пункты такими же, даже при переключении установок регистрационной памяти. Если вы хотите переключить настройки голоса, но при этом сохранить настройки стиля, например, вы можете «заморозить» только настройки стиля и сохранить эти параметры, даже когда вы выберете другой номер регистрационной памяти.

1 Вызовите операционный экран.

[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀][▶] FREEZE

2 Используйте кнопки [2 ▲▼]–[7 ▲▼], чтобы выбрать нужный пункт, а затем с помощью кнопок [8 ▲▼] установите или снимите флажок.

Пункты, обозначенные галочками, будут заморожены, когда функция [FREEZE] будет включена.



3 Нажмите кнопку [EXIT] для выхода из экрана.

ВАЖНО Настройки на экране «ЗАМОРОЗИТЬ» РЕГИСТРАЦИЮ автоматически сохраняются в инструменте при выходе из этого экрана. Однако, если вы выключите питание без выхода из этого экрана, настройки будут потеряны.

4 Нажмите кнопку [FREEZE] на панели для включения функции «замораживания».

С помощью этой операции можно «заморозить» или поддерживать отмеченными пункты, даже если вы выберете другой номер регистрационной памяти. Чтобы отключить функцию «замораживания», снова нажмите кнопку [Freeze].

Вызов номеров регистрационной памяти по порядку (функция Registration Sequence)

Несмотря на то, что кнопки регистрационной памяти являются достаточно удобными, могут быть случаи во время выступления, когда вы хотите быстро переключиться между настройками. Удобная функция Registration Sequence позволяет вызвать восемь настроек в заданном порядке, просто используя кнопки TAB [◀] [▶] (на главном экране) или педаль, в то время когда вы играете.

- 1 Если вы намерены использовать педаль или педали для переключения номера регистрационной памяти, подключите дополнительные педали к соответствующим разъемам педали-контроллера.**

Инструкции см. в главе 10 Инструкции по эксплуатации.

- 2 На экране БАНК РЕГИСТРАЦИИ выберите нужный банк для программирования.**

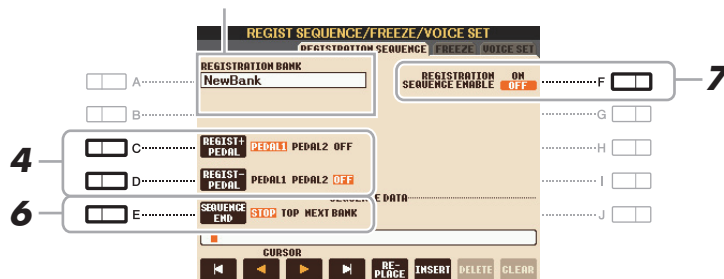
- 3 Вызовите операционный экран.**

[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀] [▶] REGISTRATION SEQUENCE

- 4 Если вы применяете педаль, определите, как педаль будет использоваться: для перехода вперед или назад по последовательности.**

Используйте кнопку [C] или [D], чтобы выбрать педаль для продвижения вперед или назад по последовательности регистрации. Например, если две педали соединены, педаль 1 используется для продвижения вперед, в то время как педаль 2 используется для перехода назад. Обратите внимание, что данные настройки педали (кроме OFF) будут иметь приоритет над настройками на дисплее ПЕДАЛИ-КОНТРОЛЛЕРА (стр. 101). Если вы хотите использовать педаль для функции, отличной от Registration Sequence, убедитесь, что установили ее в положение OFF.

Указывает имя выбранного банка регистрационной памяти



- 5 Программирование порядка последовательности, слева направо.**

Нажмите одну из кнопок регистрационной памяти [1]-[8] на панели, затем нажмите кнопку [6 ▲▼] INSERT (ВСТАВИТЬ) для ввода номера.



Указывает номера регистрационной памяти в порядке текущей последовательности регистрации



[1 ▲▼]– [4 ▲▼]	CURSOR	Перемещение курсора
[5 ▲▼]	REPLACE	Заменяет число в позиции курсора на выбранный номер регистрационной памяти
[6 ▲▼]	INSERT	Вставка номера выбранной регистрационной памяти в позицию курсора
[7 ▲▼]	DELETE	Удаляет номер в позиции курсора
[8 ▲▼]	CLEAR	Удаляет все номера в последовательности

6 Используйте кнопку [E] SEQUENCE END (КОНЕЦ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ), чтобы указать, как функция Registration Sequence будет действовать при достижении конца последовательности.

- **STOP** Нажатие кнопки TAB [►] или педали, на которую назначена функция перемещения вперед, не будет действовать. Последовательность «остановлена».
- **TOP** Последовательность начинается снова с самого начала.
- **NEXT BANK** Последовательность автоматически перемещается в начало следующего банка регистрационной памяти, в той же папке.

7 Нажмите кнопку [F] REGISTRATION SEQUENCE ENABLE (ВКЛЮЧИТЬ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ РЕГИСТРАЦИИ) для включения функции Registration Sequence.

8 Нажмите кнопку [EXIT] для выхода из экрана.

После того как появится сообщение о подтверждении, нажмите кнопку [G] (ДА), чтобы временно сохранить программу Registration Sequence.

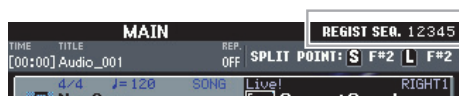
9 Нажмите кнопки REGIST BANK [+] и [-] одновременно, чтобы вызвать экран REGISTRATION BANK, затем нажмите [6 ▼] SAVE (СОХРАНИТЬ), чтобы сохранить текущий банк регистрации.

Эта операция необходима, потому что программа Registration Sequence может быть сохранена в банке регистрационной памяти.

ВАЖНО Для последующего использования, убедитесь что вы выполнили операцию сохранения. Несоблюдение этого требования приведет к потере программы Registration Sequence.

Использование последовательность регистрации

- 1** Выберите желаемый банк регистрации.
- 2** В правой верхней части главного экрана подтвердите последовательность регистрации.



Последовательность регистрации указывается в правом верхнем углу главного экрана, что позволяет подтвердить выбранный номер.

- 3** Нажмите кнопку TAB [◀] или [▶] или нажмите педаль, чтобы выбрать первый номер регистрационной памяти.

Появится рамка вокруг крайнего левого номера, указывая, что выбран этот номер регистрационной памяти.

- 4** Используйте кнопки TAB или педаль во время игры на клавиатуре.

Для возврата к статусу, в котором не выбран номер регистрационной памяти, нажмите кнопку [◀] или [▶] одновременно на главном экране.

ПРИМЕЧАНИЕ Педаль может быть использована для последовательности регистрации независимо от того, какой экран вызывается (за исключением экрана REGIST SEQUENCE).

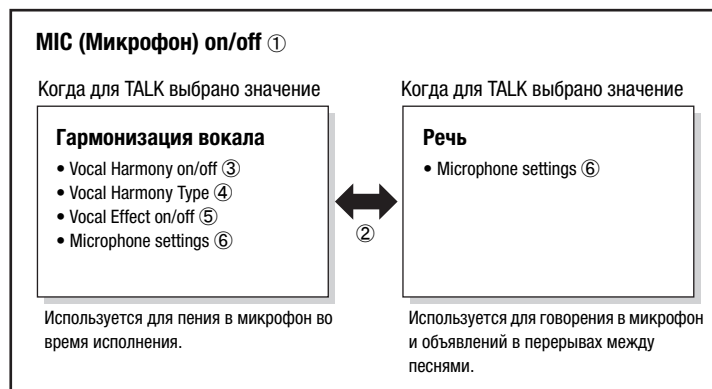
Содержание

Настройка гармонизации вокала и речи	81
Настройки микрофона (Вокал/Речь)	82
• Сохранение настроек микрофона	82
• Страница ВОКАЛ (VOCAL)	83
• Страница РЕЧЬ (TALK)	84
Настройка параметров управления гармонизацией вокала	85
Редактирование типов гармонизации вокала	87
• Редактирование параметров вкладки OVERVIEW (ОБЗОР)	88
• Редактирование параметров вкладки PART (ПАРТИЯ)	90
• Детальное редактирование параметров вкладки PART (ПАРТИЯ)	91

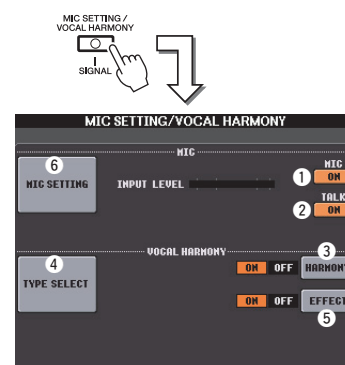
Настройка гармонизации вокала и речи

Эффект гармонизации вокала имеет различные доступные параметры, указанные ниже. Диаграмма слева показывает взаимосвязь между параметрами гармонизации вокала, в то время как на рисунке справа показан соответствующий экран, который можно вызвать с помощью кнопки [MIC SETTING/VOCAL HARMONY]. Каждый номер диаграммы соответствует номеру экрана.

Взаимосвязь между параметрами гармонизации вокала



Соответствующий дисплей

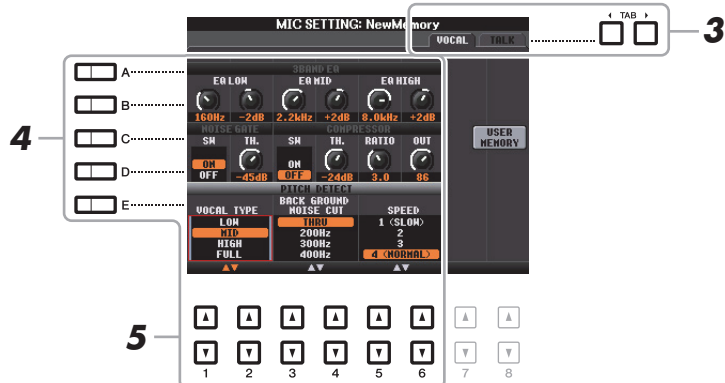


- ① Вкл/выкл микрофона (MIC ON/OFF)**
 Если вы хотите использовать микрофон, убедитесь, что установили этот параметр в положение ON (ВКЛ).
- ② Речь вкл/выкл (TALK ON/OFF)**
 Этот параметр переключает установку микрофона между установкой гармонизации вокала (используется во время работы с микрофоном) и настройкой речи (используется во время разговора или между выступлениями). Если эта функция включена, только настройки речи являются активными. Если эта функция выключена, только настройки гармонизации вокала являются активными.
- ③ Вкл/выкл гармонизации вокала (HARMONY ON/OFF)**
 Включение или выключение гармонизации вокала.
- ④ Тип гармонизации вокала (TYPE SELECT)**
 Позволяет выбрать нужное из широкого спектра типов гармонизации вокала.
- ⑤ Вкл/выкл эффекта вокала (EFFECT ON/OFF)**
 Включение или выключение эффекта гармонизации вокала, который может быть установлен на экране, вызываемом через [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] → [D]/[E] TYPE SELECT (ВЫБОР ТИПА) → [8 ▼] EDIT (РЕДАКТИРОВАНИЕ). Подробности см. на [стр. 87](#).
- ⑥ Настройки микрофона (MIC SETTING)**
 Позволяет задавать различные параметры, связанные со звучанием микрофона для гармонизации вокала и речи отдельно.

Настройки микрофона (Вокал/Речь)

В этом разделе объясняется, как выполнить и сохранить подробные настройки для микрофона.

- 1** Подключите микрофон, нажмите кнопку [MIC SETTING/VOCAL HARMONY], чтобы вызвать рабочий экран, затем нажмите кнопку [F], чтобы установить микрофон в положение ВКЛ (ON).
Позволяет говорить в микрофон и слышать изменения, внесенные во время настройки параметров.
- 2** Используя кнопки [A]/[B], перейдите к странице MIC SETTING.
- 3** Выберите нужную страницу, VOCAL или TALK, с помощью кнопок TAB [◀][▶].



ПРИМЕЧАНИЕ Настройки на странице TALK являются параметрами микрофона, которые являются активными, когда функция речи Talk включена.

- 4** Используйте кнопки [A]–[E] для выбора определенной строки (или группы) параметров для настройки.
- 5** Установите значение конкретных параметров в строке с помощью кнопок [1 ▲▼]–[6 ▲▼].

Подробную информацию по каждому параметру см. на [стр. 83–84](#).

ВНИМАНИЕ После установки перейдите к экрану Mic Setting Memory, нажав кнопку [H] USER MEMORY (ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ПАМЯТЬ), и сохраните настройки (см. [стр. 83](#)). Настройки будут утрачены, если вы выйдете из этого экрана или выключите питание прибора, не выполнив операцию сохранения.

8

Микрофон

Сохранение настроек микрофона

Все настройки (страницы VOCAL/TALK) сохраняются вместе в виде одного файла. Можно сохранить до 10 файлов.

- 1** На экране MIC SETTING (на шаге 3) нажмите кнопку [H] USER MEMORY (ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ПАМЯТЬ).
- 2** Нажмите клавишу [6 ▼] SAVE (СОХРАНИТЬ) для сохранения файла в каталоге пользователя USER.
Подробную информацию о процедурах наименования и удаления см. в разделе «Основные операции в Руководстве пользователя».

ПРИМЕЧАНИЕ Файл настройки микрофона можно сохранять только на внутреннем диске пользователя USER. Если вы хотите сохранить эти настройки на USB флеш-памяти, сохраните файл пользовательского эффекта User Effect на экране, вызываемом через [FUNCTION] → [I] UTILITY (УТИЛИТА) → SYSTEM RESET → [H] USER EFFECT (ЭФФЕКТ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ).

Вызов настройки микрофона, сохраненной в каталоге пользователя USER

- 1** Вызовите экран памяти настроек микрофона MIC SETTING MEMORY.
[MIC SETTING] → [H] USER MEMORY
- 2** Нажмите клавиши [A]–[J] для выбора нужного файла.

■ 3BAND EQ (выбирается кнопкой [A] или [B])

EQ (эквалайзер) — процессор, который делит частотный спектр на несколько групп, которые могут быть усилены или ослаблены, чтобы адаптировать общую частотную характеристику. Этот инструмент имеет полноценный трехполосный (LOW, MID и HIGH) цифровой эквалайзер для звука микрофона.

[1 ▲▼]/ [3 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Гц	Регулирует центральную частоту соответствующей полосы
[2 ▲▼]/ [4 ▲▼]/ [6 ▲▼]	дБ	Увеличивает или снижает уровень соответствующей полосы до 12 дБ

■ NOISE GATE (выбирается кнопкой [C] или [D])

Этот эффект порогового шумоподавителя позволяет приглушать входной сигнал, когда сигнал с микрофонного входа падает ниже заданного уровня. Это эффективно снижает уровень посторонних шумов, позволяя проходить полезному сигналу (вокала и т.д.).

[1 ▲▼]	SW (Переключатель)	Включает или отключает пороговый шумоподавитель
[2 ▲▼]	TH. (Порог)	Регулирует уровень входного сигнала, при котором шумоподавитель начинает открываться

■ COMPRESSOR (выбирается кнопкой [C] или [D])

Этот эффект удерживает выходной сигнал, когда входной сигнал от микрофона превышает указанный уровень. Это особенно полезно для сглаживания вокала с большим динамическим диапазоном. Он эффективно «сжимает» сигнал, делая низкие части громче, а высокие части мягче. Для достижения максимального эффекта сжатия настройте СООТНОШЕНИЕ (RATIO) на высокое значение и отрегулируйте выходной параметр OUT для оптимальной громкости.

[3 ▲▼]	SW (Переключатель)	Включает или отключает компрессор
[4 ▲▼]	TH. (Порог)	Регулирует уровень входного сигнала, выше которого применяется компрессор
[5 ▲▼]	RATIO	Регулирует степень сжатия. Более высокие показатели приведут к более сжатому звуку с уменьшенным динамическим диапазоном
[6 ▲▼]	OUT	Настраивает конечный уровень выходного сигнала

■ PITCH DETECT (выбирается клавишей [E])

Определяет, как этот инструмент обнаруживает или распознает шаг звука микрофона, который вы вводите во время выступления.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	VOCAL TYPE	<p>Установите для получения наиболее естественной гармонизации вокала, в зависимости от вашего голоса.</p> <p>LOW: Установка для более низких голосов. Этот параметр также подходит для гроулинга и крика.</p> <p>MID: Установка для голоса среднего тембра.</p> <p>HIGH: Установка для более высоких голосов. Этот параметр также подходит для пения близко к микрофону.</p> <p>FULL: Установка для вокалистов, которые имеют широкий диапазон, от низких до высоких частот.</p>
-------------------	------------	---

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	BACKGROUND NOISE CUT	THRU, 200Hz, 300Hz, 400Hz, 500Hz Позволяет отфильтровать низкие шумы, которые могли бы помешать эффекту гармонизации вокала. Значение "THRU" отключает фильтр шума.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SPEED (Скорость)	1 (SLOW) – 4 (NORMAL) – 15 (FAST) 1 (МЕДЛЕННО) – 4 (НОРМАЛЬНО) – 15 (БЫСТРО) Регулирует реакцию эффекта гармонизации вокала или определяет, как быстро генерируются гармонии в ответ на ваш голос. ПРИМЕЧАНИЕ При скорости определения шага гармонизации вокала одной или обеих партий Вед. и Гарм., установленной как "as Mic Setting" (согласно настройкам микрофона) на вкладке сведений Detail (стр. 92), этот параметр является задействованным. В других условиях применяется установка скорости определения шага гармонизации вокала.

Страница РЕЧЬ (TALK)

Настройки в данном разделе предназначены для вашей речи или объявлений (НЕ исполнения песни) и являются активными, когда параметр TALK (стр. 81) установлен в положение ON. Все показания и параметры (за исключением TALK MIXING) такие же, как и для страницы VOCAL. Тем не менее настройки не зависят от настроек на странице VOCAL.



■ TALK MIXING (микширование речи – выбирается клавишей [E])

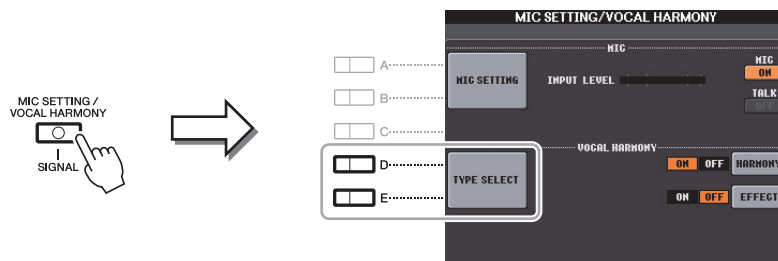
[1 ▲▼]	Кнопки VOLUME	Определяют громкость выходного сигнала микрофона
[2 ▲▼]	PAN	Определяет стереопозицию панорамирования звука микрофона
[3 ▲▼]	REVERB DEPTH	Определяет глубину эффектов реверберации, применяемых к звуку микрофона
[4 ▲▼]	CHORUS DEPTH	Определяет глубину эффектов хоруса, применяемых к звуку микрофона
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	REDUCTION LEVEL	Определяет величину снижения, которая будет применена к общему звучанию (за исключением микрофонного входа), что позволит вам эффективно регулировать соотношение между голосом и общим звучанием инструмента

Настройка параметров управления гармонизацией вокала

Вы можете установить, какая партия контролирует гармонизацию вокала независимо от текущего типа гармонизации.

1 Вызовите экран выбора типа гармонизации вокала.

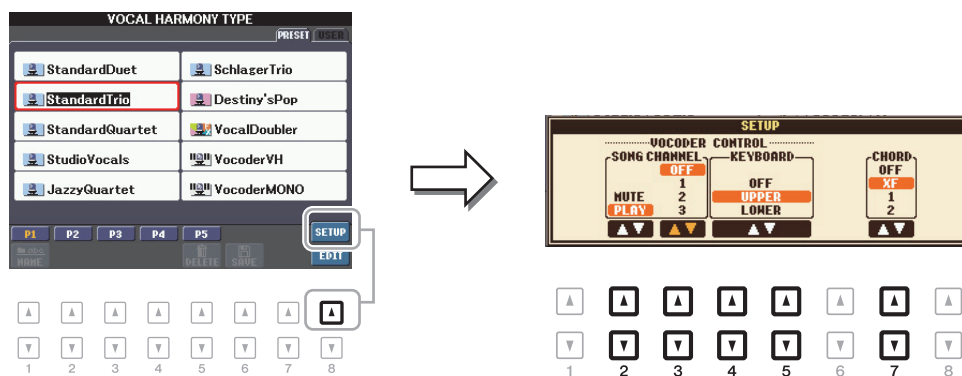
[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] → [D]/[E] TYPE SELECT



ПРИМЕЧАНИЕ Убедитесь, что микрофон правильно подключен (Руководство пользователя, глава 8) и настройки (Справочное руководство, стр. 82) установлены правильно перед установкой параметров управления гармонизацией вокала Vocal Harmony Control.

2 Нажмите кнопку [8 ▲] SETUP (НАСТРОЙКА), чтобы вызвать экран настройки, затем установите значение с помощью кнопок [2 ▲▼]–[5 ▲▼] и [7 ▲▼].

Подробную информацию по каждому параметру см. на стр. 86.



3 После завершения установки значения нажмите кнопку [EXIT], чтобы закрыть экран установки.

■ Параметры установки

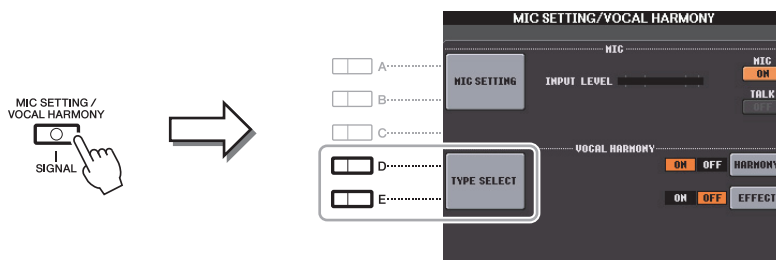
[2 ▲▼]– [5 ▲▼]	VOCODER CONTROL	Эффект гармонизации вокала в режимах VOCODER и Vocoder-Mono управляется нотами, которые вы играете на клавиатуре и / или данными песни.
[2 ▲▼]	SONG CHANNEL MUTE/ PLAY	При установке на "MUTE", выбранный канал (для управления гармонией) будет отключен (выключен) во время воспроизведения композиции. Это позволяет петь песню с гармонизацией даже без поддержки или сопровождения.
[3 ▲▼]	SONG CHANNEL OFF/1-16	При установке в положение выключения OFF воспроизведение песни не влияет на гармонизацию вокала. При установке на одно из значений 1-16 нотные данные (из песни, проигрываемой на этом инструменте или внешнем MIDI-секвенсоре), содержащиеся в соответствующем канале, используются для контроля гармонизации.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	KEYBOARD (Клавиатура)	<p>OFF: Использование клавиш не влияет на гармонизацию вокала.</p> <p>UPPER: Ноты, сыгранные справа от точки разделения, контролируют гармонию.</p> <p>LOWER: Ноты, сыгранные слева от точки разделения, контролируют гармонию.</p> <p>ПРИМЕЧАНИЕ Точкой разделения в настройках клавиатуры (OFF/UPPER/LOWER) является точка разделения (L). Подробнее о настройках точки разделения см. стр. 25</p> <p>ПРИМЕЧАНИЕ Когда применяются параметры клавиатуры и данные композиции, эти настройки будут объединены для контроля гармонии.</p>
[7 ▲▼]	CHORD	<p>В режиме аккордов следующие параметры определяют, какие данные в песне используются для определения аккордов.</p> <p>OFF: Аккорды не определяются в данных песни.</p> <p>XF: Аккорды в формате XF используются для гармонизации вокала.</p> <p>1–16: Аккорды определяются из нотных данных в указанном канале песни.</p> <p>ПРИМЕЧАНИЕ Гармонизация вокала может работать неправильно независимо от данных настроек, в зависимости от данных песни. Это связано с тем, что выбранная песня может не содержать данных аккордов или данные недостаточны для распознавания аккордов.</p>

Редактирование типов гармонизации вокала

В этом разделе кратко описано, как создавать свои собственные типы гармонизации вокала, а также перечисляются подробные параметры для редактирования. В целом, могут быть созданы и сохранены шестьдесят типов.

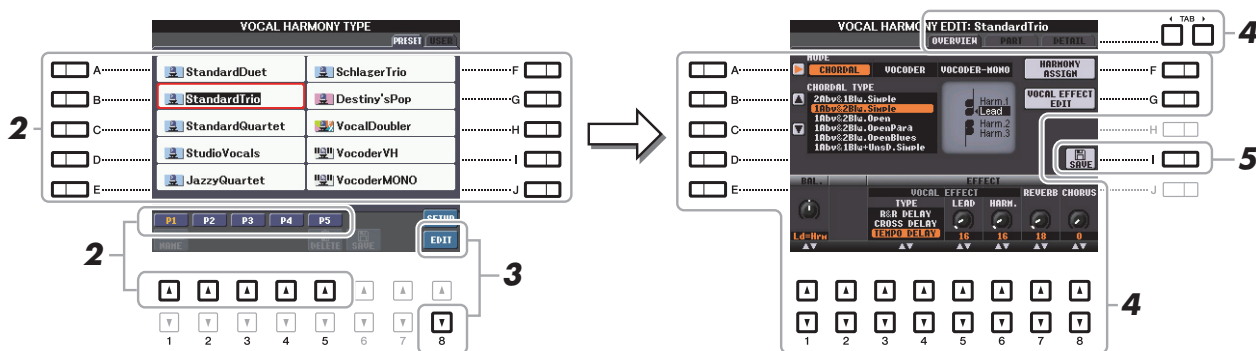
1 Вызовите экран выбора типа гармонизации вокала.

[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] → [D]/[E] TYPE SELECT



2 Выберите тип гармонизации для редактирования с помощью кнопки [A]–[J].

Для вызова других страниц для дальнейших выборов нажмите одну из кнопок [1 ▲]–[5 ▲].



3 С помощью кнопки [8 ▼] EDIT (РЕДАКТИРОВАТЬ) откройте окно редактирования гармонизации вокала.

4 Используйте кнопки TAB [◀][▶] для вызова нужной вкладки, затем измените гармонизацию вокала с помощью кнопок [A]–[G] и [1 ▲▼]–[8 ▲▼].

На экране редактирования гармонизации вокала находятся три вкладки; см. стр. 88–92 для редактирования каждой вкладки.

- **OVERVIEW (ОБЗОР)** Редактирование основных параметров типа гармонизации вокала, включая режим, тип аккордов, вокальные эффекты и т. д.
- **PART (ПАРТИЯ)** Регулировка громкости и панорамирование и так далее для каждой из нот гармонии (Harm. (Гарм.) 1, 2, 3 и Lead (Вед.)).
- **DETAIL (ПОДРОБНО)** Подробное редактирование для типа гармонизации вокала.

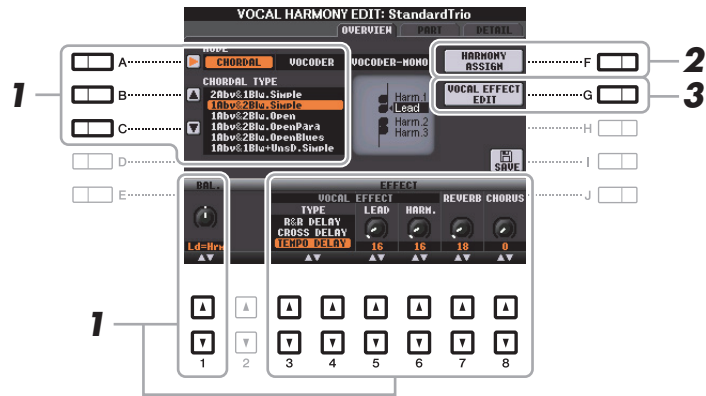
ВНИМАНИЕ Эти настройки будут утеряны, если вы переключитесь на другой тип гармонизации или отключите питание, не выполнив операцию сохранения.

5 Чтобы сохранить отредактированный тип гармонизации, нажмите кнопку [I] SAVE (СОХРАНИТЬ).

Процедура сохранения описана в Руководстве пользователя в главе «Основные операции».

ПРИМЕЧАНИЕ Отредактированный тип гармонизации может быть сохранен только на внутренний диск ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ в виде файла. Если вы хотите сохранить его на USB флеш-памяти, сохраните файл пользовательского эффекта User Effect на экране, вызываемом через [FUNCTION] → [I] UTILITY (УТИЛИТА) → SYSTEM RESET → [H] USER EFFECT (ЭФФЕКТ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ).

Редактирование параметров вкладки OVERVIEW (ОБЗОР)

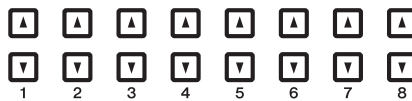


1 Установите значение, используя кнопки [A]–[C], [1 ▲▼] и [3 ▲▼]–[8 ▲▼].

Подробную информацию по каждому параметру см. на [стр. 89](#).

2 Нажмите кнопку [F] HARMONY ASSIGN (НАЗНАЧЕНИЕ ГАРМОНИИ), чтобы установить, как будет применяться к вашему голосу гармонизация вокала.

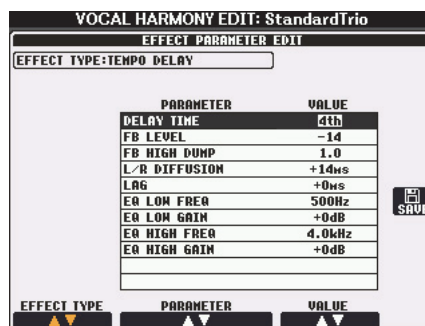
Подробную информацию по каждому параметру см. на [стр. 89](#).



3 Нажмите кнопку [G] VOCAL EFFECT EDIT (РЕДАКТИРОВАНИЕ ЭФФЕКТА ВОКАЛА), чтобы отредактировать эффект.

На экране, вызываемом с помощью этой операции, используйте кнопки [3 ▲▼]–[5 ▲▼] для выбора используемого параметра, а затем [6 ▲▼]–[7 ▲▼] для установки значения. При необходимости вы можете изменить тип эффекта, выбранный на шаге 1, на этом дисплее с помощью кнопок [1 ▲▼]/[2 ▲▼].

Информацию о каждом параметре см. в сборнике таблиц (список параметров гармонизации вокала) на веб-сайте.



■ Параметры вкладки Overview (Обзор)

[A]	MODE (Режим)	Определяет режим эффекта гармонизации вокала: Chordal, Vocoder или Vocoder-Mono. Chordal (аккордовый) используется для обычных вокальных гармоний, в то время как Vocoder (вокодер) и Vocoder-Mono (вокодер-моно) используются для эффектов вокодера. (Vocoder-Mono используется для мелодий из отдельных нот). При выборе Vocoder или Vocoder-Mono параметр типа аккордов Chordal Type недоступен.
[B]/[C]	CHORDAL TYPE (ТИП АККОРДОВ)	Определяет особые ноты и характеристики голоса, используемые для генерации гармонизации вокала. Ноты гармонии и ведущие также показаны в виде нотной записи на дисплее. Информацию о каждом параметре см. в перечне данных (список параметров гармонизации вокала) на веб-сайте.
[1 ▲▼]	BALANCE (БАЛАНС)	Позволяет установить баланс между ведущим вокалом (вашим собственным голосом) и гармонизацией вокала. Увеличение этого значения увеличивает уровень гармонизации вокала и уменьшает громкость ведущего вокала. Когда этот параметр установлен на L<H63 (L: Ведущий вокал, H: гармония вокала), выводится только гармония вокала; когда он установлен на L63>H, выводится только ведущий вокал.
[3 ▲▼]– [6 ▲▼]	VOCAL EFFECT (ЭФФЕКТЫ ВОКАЛА)	Определяет тип эффектов вокала и количество эффектов, примененных к ведущему вокалу и гармонии.
[3 ▲▼]– [4 ▲▼]	TYPE (ТИП)	Определяет конкретный тип эффекта вокала, применяемый к ведущему вокалу и гармонии вокальных звуков. Доступен широкий спектр реверберации, задержки, модуляции, дисторшна и других специальных эффектов. Информацию о каждом эффекте см. в перечне данных (список параметров гармонизации вокала) на веб-сайте.
[5 ▲▼]	LEAD (ВЕДУЩИЙ)	Определяет силу вокального эффекта, который применяется к звуку ведущего вокала.
[6 ▲▼]	HARM. (ГАРМОНИЯ)	Определяет силу вокального эффекта, который применяется к звуку гармонии вокала.
[7 ▲▼]	REVERB (РЕВЕРБЕРАЦИЯ)	Определяет силу реверберации, которая применяется к общему звуку гармонии вокала, ведущему и гармонии.
[8 ▲▼]	CHORUS (ХОРУС)	Определяет силу хора, который применяется к общему звуку гармонии вокала, ведущему и гармонии.

■ НАЗНАЧЕНИЕ ГАРМОНИИ

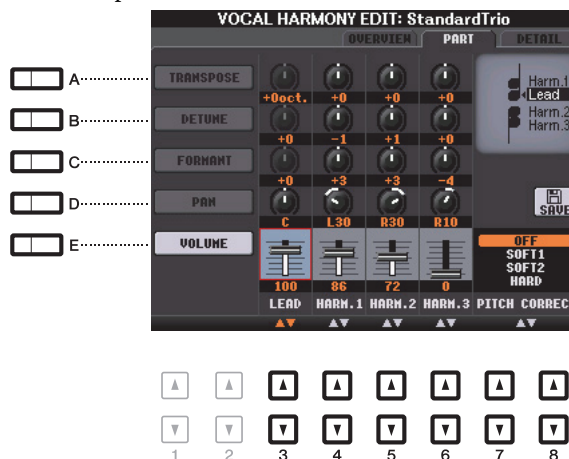
Детальную информацию о каждом параметре см. в сборнике таблиц (список параметров гармонизации вокала) на веб-сайте.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TRANS. MODE (ТРАНСПОНИРОВАНИЕ)	Определяет величину, на которую транспонируются партии гармонии. Значение «0» не приводит к транспозиции, в то время как «Auto» приводит к автоматической транспозиции. Когда режим установлен как Vocoder или Vocoder-Mono, этот параметр является доступным. Настройки 0, Auto, -3 – +3
-------------------	--------------------------------	---

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SESSION TABLE (ТАБЛИЦА СЕССИИ)	Определяет, как гармонии будут озвучены или какой тип аккорда будет использоваться в создании гармонии, в соответствии с различными музыкальными стилями. Этот параметр доступен только тогда, когда режим установлен как аккордовый (Chordal), а тип установлен на отличный от ScaleDiatonic или Parallel. Настройки Normal, Simple, R&R, UrbanA, UrbanB, Blues7, UrbanC
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	KEY ROOT (ОСНОВНОЙ ТОН ГАРМОНИИ)	Задаёт основной тон для транспозиции. Используйте его в сочетании с типом звукоряда для осуществления модуляции. Когда параметр Chordal Type установлен на значение ScaleDiatonic, этот параметр доступен. Настройки C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	KEY TYPE (ТИП ЗВУКОРЯДА)	Задаёт тип гаммы для транспозиции. Используйте его в сочетании с основным тоном для осуществления модуляции. Когда параметр Chordal Type установлен на значение ScaleDiatonic, этот параметр доступен. Настройки Maj, Min (естеств.), Min (гарм.)

Редактирование параметров вкладки PART (ПАРТИЯ)

Параметры расположены в матрице



Используйте кнопки [A]–[E], чтобы выбрать нужный параметр, а затем отредактируйте каждую из вокальных партий, включая ноты гармонии (Harm.1, 2, 3) и ведущего голоса (вашего собственного голоса) с помощью кнопок [3 ▲▼]–[8 ▲▼].

Подробную информацию по каждому параметру см. ниже.

■ TRANSPOSE (ТРАНСПОЗИЦИЯ) (выбирается кнопкой [A])

Определяет шаг транспозиции для каждой партии. Диапазон для всех партий является одинаковым, однако звук ведущего вокала можно регулировать только в октавах. Когда параметр Chordal Type (тип аккорда) установлен на значение ScaleDiatonic (диатоническая шкала), этот параметр меняется на Degree (степень). Когда функция Pitch Correct установлена на значение Off (выкл.), ведущая партия недоступна. При выборе режима Vocoder или Vocoder-Mono партии гармонии недоступны.

Настройки ТРАНСПОЗИЦИИ

Ведущий: -3 октавы – +3 октавы

Гармония 1, 2, 3: -36 Полутонов – +36 полутонов

Настройки СТЕПЕНИ

Ведущий: -3 октавы – +3 октавы

Гармония 1, 2, 3: -3 Октавы (-22 степени масштаба) - Унисон – +3 октавы (22 степени масштаба)

■ DETUNE (РАССТРОЙКА) (выбирается кнопкой [B])

Определяет малый шаг для каждой партии. Настройте его для получения теплого эффекта хора или чтобы добиться естественного, неидеального вокального звука. Когда функция Pitch Correct установлена на значение Off (выкл.), ведущая партия недоступна.

Настройки -50 цент. – +50 цент.

■ FORMANT (ФОРМАНТА) (выбирается кнопкой [C])

Определяет настройки форманты для каждой партии. Этот параметр может быть использован, чтобы незначительно изменить характер вокального звука. Чем выше значение, тем более «женским» становится голос гармонии. Чем ниже значение, тем более «мужской» голос. Когда функция Pitch Correct установлена на значение Off (выкл.), ведущая партия недоступна.

Настройки -62 – +62

■ PAN (ПАНОРАМИРОВАНИЕ) (выбирается кнопкой [D])

Определяет настройки позиции панорамирования для каждой партии. Установка каждой вокальной партии на другую позицию панорамирования, с ведущим вокалом в центре, например, приводит к естественному широкому стереозвуку.

Настройки L63 (лев.) – C (центр.) – R63 (прав.)

■ VOLUME (ГРОМКСТЬ) (выбирается кнопкой [E])

Определяет уровень громкости для каждой партии. Используйте, чтобы настроить относительный баланс уровня среди вокальных партий.

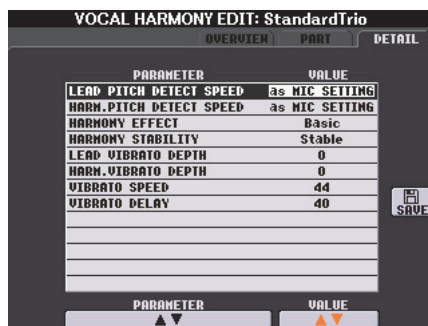
Настройки 0-127

■ PITCH CORRECT MODE (РЕЖИМ КОРРЕКЦИИ ВЫСОТЫ ТОНА) (выбирается кнопками [7 ▲▼]–[8 ▲▼])

Определяет, как функция Pitch Correct влияет на голос. Для получения информации о каждом параметре см. в сборнике таблиц (список параметров гармонизации вокала) на веб-сайте.

Настройки OFF, SOFT1, SOFT2, HARD
(ВЫКЛ, МЯГК1, МЯГК2, ГРУБ)

Детальное редактирование параметров вкладки PART (ПАРТИЯ)



Используйте кнопки [2 ▲▼]–[5 ▲▼], чтобы выбрать нужный параметр, а затем установите значение выбранного параметра с помощью кнопок [6 ▲▼]/[7 ▲▼].

Информацию о каждом параметре см. в сборнике таблиц (список параметров гармонизации вокала) на веб-сайте.

Содержание

Редактирование параметров VOL/VOICE	92
Редактирование параметров фильтра	93
Редактирование параметров мелодии	94
Редактирование параметров эффекта EFFECT	95
• Настройка глубины эффекта для каждой партии	95
• Выбор типа эффекта для каждого блока	95
• Редактирование и сохранение оригинального типа эффекта	97
Редактирование параметров EQ	99
• Редактирование и сохранение оригинального типа мастер-эквайзера	100

Что касается микшерного пульта, Справочное руководство содержит подробные описания каждого параметра, в то время как Руководство по эксплуатации охватывает основные инструкции, включая операции сохранения. Вы можете редактировать различные параметры для партий, вызванных с помощью кнопки [MIXING CONSOLE], а затем сохранить изменения для последующего использования.

Редактирование параметров VOL/VOICE



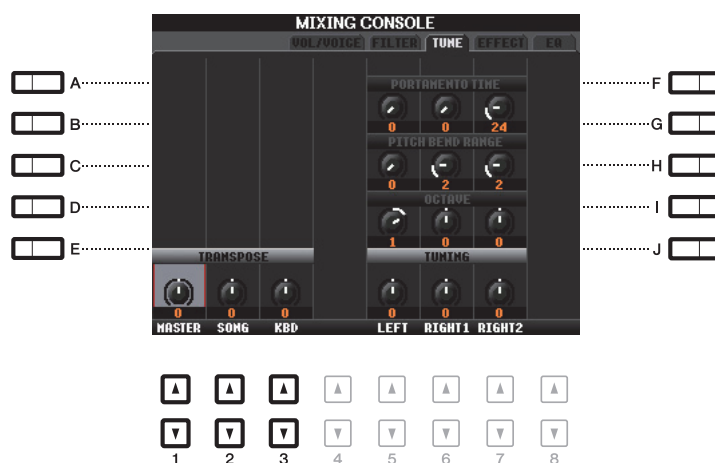
[C]/[H]	VOICE (Тембр)	<p>Позволяет повторно выбрать тембры для каждой партии.</p> <p>ПРИМЕЧАНИЕ Обратите внимание на следующие ограничения операции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Для каждого канала стиля вы можете выбрать только тембры для записи на стр. 30 и 31. • Для каждого стиля или канала песни вы не можете выбрать тембр на диске пользователя. • Для каждого мультипэда вы не можете изменить тембр. • При выборе GM песни только тембр группы барабанов может быть выбран для канала 10 (на стр. SONG CH9-16). <p>ПРИМЕЧАНИЕ Для стиля или канала песни вызов тембра ритм / перкуссии (набор ударных и т.д.) заменит настройки канала такими же для нового тембра. В таком случае оригинальные настройки не могут быть восстановлены, даже если вы повторно выбрали оригинальный тембр. Для восстановления исходного звучания выберите тот же стиль или песню снова без выполнения операции сохранения.</p>
[D]/[I]	PANPOT	Определяет стереопозицию выбранной части (канала).
[E]/[J]	VOLUME (ГРОМКОСТЬ)	Определяет громкость каждой партии или канала, что предоставляет вам точный контроль над балансом всех партий.

Редактирование параметров фильтра



[D]/[I]	HARMONIC CONTENT	Позволяет настроить резонанс (стр. 15) для каждой партии.
[E]/[J]	BRIGHTNESS (ЯРКОСТЬ)	Определяет яркость звука для каждой партии, регулируя частоту отсечения (стр. 15).

Редактирование параметров мелодии



[A]/[B]/ [F]/[G]	PORTAMENTO TIME (Время портаменто)	Функция Portamento создает короткий плавный переход от одной ноты, сыгранной на клавиатуре, к следующей. Время портаменто определяет время изменения высоты звука. Чем выше значение, тем больше время изменения высоты звука. При установке этого значения на «0» изменения не происходят. Этот параметр доступен, когда выбранная партия клавиатуры установлена как Mono.
[C]/[H]	PITCH BEND RANGE (Диапазон изменения высоты тона)	Определяет диапазон колесика изменения высоты тона для каждой партии клавиатуры. Диапазон составляет от «0» до «12» с шагом, соответствующим одному полутону.
[D]/[I]	OCTAVE (ОКТАВА)	Определяет диапазон изменения высоты тона в октавах в пределах двух октав вверх или вниз для каждой партии клавиатуры. Установленное здесь значение добавляется к значению настройки с помощью кнопок OCTAVE [-]/[+].
[E]/[J]	TUNING (НАСТРОЙКА)	Определяет высоту тона каждой партии клавиатуры в центах. ПРИМЕЧАНИЕ Один цент составляет 1/100 часть полутона (100 центов составляют один полутон).
[1 ▲▼]- [3 ▲▼]	TRANSPOSE (ТРАНСПОЗИЦИЯ)	Позволяет установить транспозиции для общего звучания инструмента (MASTER), воспроизведения песни (SONG) или изменения высоты тона клавиатуры (KEYBOARD) соответственно. Обратите внимание, что "KEYBOARD" также устанавливает транспозицию изменения высоты тона воспроизведения стиля и мультипэдов (так как они также задействованы при игре на клавиатуре в левой части).

Редактирование параметров эффекта EFFECT

Этот инструмент имеет шесть блоков эффектов, что предоставляет вам мощные инструменты для значительного усиления звуков инструмента или их полного изменения. Эффекты делятся на следующие группы:

■ Reverb, Chorus

Эффекты этих блоков применяются к общему звучанию или всем партиям. В каждом из этих блоков эффектов вы можете выбрать только один тип эффекта одновременно и отрегулировать уровень посыла (глубину) для каждой партии, а также уровень возврата для всех партий.

■ DSP1

Когда соединение установлено как «Система» (System) на экране редактирования параметров эффекта EFFECT PARAMETER EDIT (стр. 97), эффекты этого блока применяются только к звучанию стиля и песни. В этом состоянии вы можете выбрать только один тип эффекта одновременно и отрегулировать уровень посыла (глубину) для каждой партии, а также уровень возврата для всех партий. Когда соединение установлено как «Вставка» (Insertion) на экране редактирования параметров эффекта EFFECT PARAMETER EDIT, эффекты этого блока применяются к конкретному каналу стиля и песни.

■ DSP2-4

Эффекты этих блоков применяются к определенной партии или каналу, за исключением мультитреков и микрофонного входа. Различные типы эффектов могут быть выбраны для каждой из доступных партий или каналов.

Настройка глубины эффекта для каждой партии



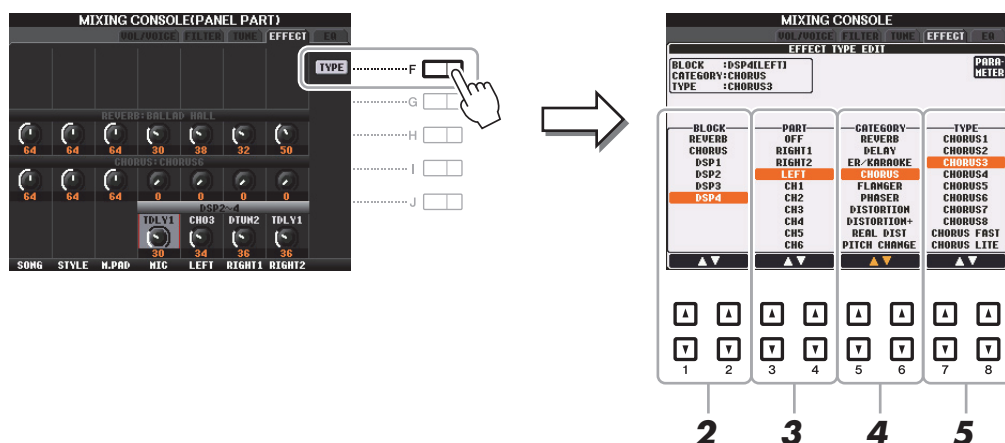
С помощью кнопок [C]-[E] или [H]-[J] выберите нужный блок эффектов, затем используйте кнопки [1 ▲▼]-[7 ▲▼], чтобы настроить глубину эффекта (Effect Depth) для каждой партии.

Выбор типа эффекта для каждого блока

В этом разделе рассказывается, как изменить тип эффекта каждого блока эффектов. Эти настройки могут быть сохранены в регистрационной памяти, песне или стиле.

1 Вызовите нужную страницу из панели, песни или стиля с помощью кнопки [MIXING CONSOLE].

2 На странице EFFECT нажмите кнопку [F] TYPE (ТИП), чтобы вызвать экран выбора типа эффекта.



3 Кнопками [1 ▲▼]–[2 ▲▼] выберите блок эффекта.

Блок эффек-тов	Партии, к кото-рым применя-ется эффект	Характеристики эффектов
REVERB (РЕВЕР-БЕРАЦИЯ)	Все партии	Восстанавливает теплую атмосферу игры в концертном зале или джаз-клубе.
CHORUS (ХОПУС)	Все партии	Производит богато текстурированный звук, как будто несколько партий играют одновременно. Кроме того, другие эффекты (такие как реверберация, задержка и т. д.) также могут быть выбраны в этом блоке эффектов.
DSP1	STYLE PART, SONG CHANNEL 1–16 (ПАРТИЯ СТИЛЯ, КАНАЛ КОМПОЗИЦИИ 1-16)	В дополнение к реверберации и хору предусмотрено большое количество типов эффектов, например дисторшн и «вау»-эффекты. Когда соединение установлено как «Система» (System) на экране редактирования параметров эффекта EFFECT PARAMETER EDIT (стр. 97), эффект DSP1 применяется ко всему звучанию стиля и композиции. Когда соединение установлено как «Вставка» (Insertion) на экране редактирования параметров эффекта EFFECT PARAMETER EDIT, эффект DSP1 применяется к конкретному каналу стиля и песни.
DSP2, DSP3, DSP4	RIGHT 1, RIGHT 2, LEFT, SONG CHANNEL 1–16 (ПРАВЫЙ 1, ПРАВЫЙ 2, ЛЕВЫЙ, КАНАЛ КОМПОЗИЦИИ 1-16), звук микрофона* (PSR-S950)	В дополнение к реверберации и хору предусмотрено большое количество типов эффектов, например дисторшн и «вау»-эффекты. Для каждого из DSP2-4 вы можете выбрать одну из партий или каналов, перечисленных слева. При выборе "RIGHT2" для DSP2, например, эффект DSP2 применяется только к этой партии Right2. Обратите внимание, что при выборе композиции или стиля, требующих использования блоков DSP2–4, назначение партии этих трех блоков будет автоматически изменено с последним приоритетом в соответствии с данными. * Поддерживается только через DSP4. Если вы хотите применить определенный эффект только к звуку микрофона, выберите "MIC" для DSP4.

4 Используйте кнопку [3 ▲▼]/[4 ▲▼], чтобы выбрать партию, к которой вы хотите применить эффект.

Обратите внимание, что партия не может быть выбрана, если выбраны "REVERB", "CHORUS" или "DSP1". Это связано с тем, что только один из типов эффектов может быть выбран для общего применения для всех доступных партий.

5 С помощью кнопок [5 ▲▼]/[6 ▲▼] выберите категорию, затем кнопками [7 ▲▼]–[8 ▲▼] выберите тип эффекта.

Обратите внимание, что блок реверберации не делится на категории.

Если вы хотите редактировать подробные параметры выбранного типа эффекта, нажмите кнопку [F] PARAMETER (ПАРАМЕТР). Подробная информация доступна в следующем разделе.

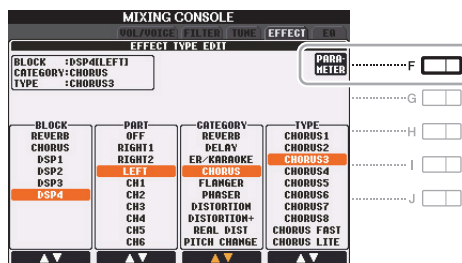
6 Сохраните настройки эффектов в регистрационной памяти, песне или стиле.

Инструкции см. в Руководстве пользователя.

Редактирование и сохранение оригинального типа эффекта

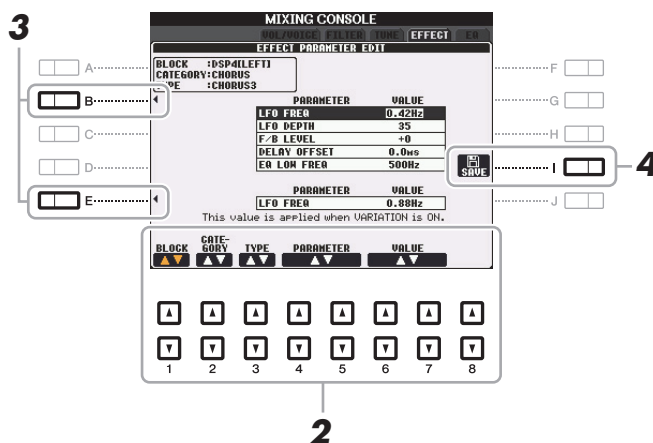
Вы можете редактировать подробные параметры выбранного типа эффекта. Настройки параметров могут быть сохранены как ваш оригинальный тип эффекта, а также в регистрационной памяти, стиле или композиции, как описано в предыдущем разделе. В данном разделе описывается, как сохранить настройки в качестве оригинального типа эффекта.

1 После того, как вы выбрали блок эффекта и тип эффекта выше, нажмите кнопку [F] PARAMETER (ПАРАМЕТР), чтобы вызвать экран настройки параметров эффекта.



2 Используйте кнопки [4 ▲▼]/[5 ▲▼], чтобы выбрать параметр, а затем кнопки [6 ▲▼]/[7 ▲▼] для редактирования значения.

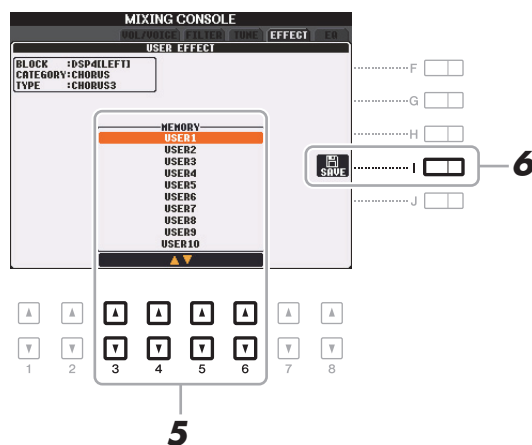
Если реверберация, хорус (Reverb, Chorus) или DSP1 выбраны в качестве блока эффектов, вы можете настроить уровень возврата с помощью кнопки [8 ▲▼]. Если вы хотите изменить блок эффектов и тип, используйте кнопки [[1 ▲▼]–[3 ▲▼]].



3 Если DSP2, 3 или 4 выбран в качестве блока эффектов, при желании вы можете отредактировать параметр Variation (Вариация).

Нажмите кнопку [E], чтобы переместить курсор к параметру вариации, затем измените значение с помощью кнопок [6 ▲▼]/[7 ▲▼]. Этот параметр действует только тогда, когда на панели загорается индикатор кнопки [VARI.]. Для перемещения курсора к нормальным параметрам нажмите кнопку [B].

4 Нажатием кнопки [I] (SAVE) вызовите экран эффектов пользователя.



5 Используйте кнопки [3 ▲▼]–[6 ▲▼] для выбора места назначения для сохранения настроек, как эффекта пользователя.

Доступное количество типов эффектов пользователя отличается в зависимости от блока эффектов.

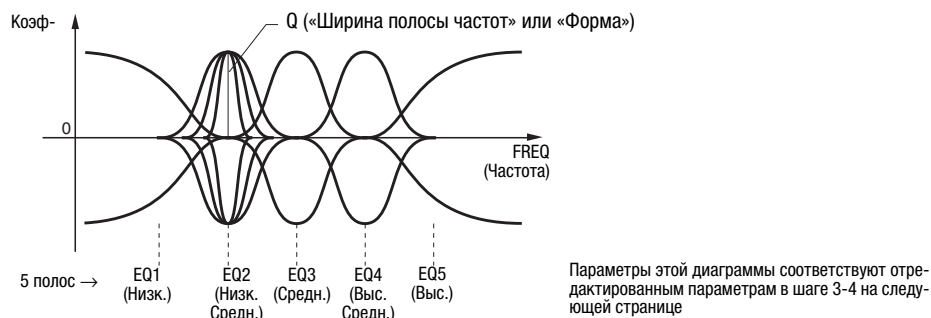
6 Чтобы выполнить операцию сохранения, повторно нажмите кнопку [I] (SAVE).

В окне присвоения имени (Naming), вызываемом при этой операции, присвойте имя типу эффекта пользователя, затем нажмите кнопку [8 ▲] (OK), чтобы сохранить тип эффекта пользователя. Если вы хотите вызвать сохраненный здесь тип эффекта пользователя, выберите соответствующий блок эффектов и категорию "USER" на экране выбора типа эффекта.

Редактирование параметров EQ

EQ (эквалайзер) — процессор, который делит частотный спектр на несколько групп, которые могут быть усилены или ослаблены, чтобы адаптировать общую частотную характеристику. Обычно эквалайзер используется для корректировки звука из динамиков, чтобы соответствовать особому характеру помещения. Например, вы можете обрезать некоторые из низких частот при игре в больших помещениях, где звук слишком гулкий, или усилить высокие частоты в комнатах и закрытых помещениях, где звук является относительно «глухим» и без эха.

Как будет показано ниже, этот инструмент обладает высококачественным пятиполосным мастер-эквалайзером, который применяется ко всему звучанию. Вы можете выбрать один из пяти предустановленных типов эквалайзера и создать два пользовательских типа мастер-эквалайзера путем редактирования соответствующих параметров. В дополнение к мастер-эквалайзеру имеется также эквалайзер партии, что позволяет повысить/снизить высокий или низкий диапазон частот для каждой партии.



МАСТЕР-ЭКВАЛАЙЗЕР

[B]/[C]	TYPE (ТИП)	<p>Выбор нужного типа мастер-эквалайзера, влияет на общее звучание инструмента.</p> <p>SOFT: относительно мягкие, «сочные» настройки эквалайзера, в которых средние и высокочастотные полосы уменьшаются незначительно.</p> <p>HOME: стандартные настройки эквалайзера для оптимального звучания в домашних условиях.</p> <p>POWERFUL: относительно сильные и пробивные настройки эквалайзера, в которых подчеркнуты низкочастотные звуки басов, барабанных и перкуSSIONНЫХ инструментов.</p> <p>LINEOUT PA: оптимальные настройки эквалайзера для отправки звука инструмента на внешние аудиоустройства через разъемы OUTPUT [L/L+R]/[R].</p> <p>FLAT: плоские настройки эквалайзера. Прирост каждой частоты установлен в 0 дБ.</p> <p>USER1/2: ваши собственные пользовательские настройки эквалайзера. Инструкции о том, как создать пользовательские настройки эквалайзера, см. «Редактирование и сохранение выбранного мастер-эквалайзера» на стр. 100.</p>
[F]	EDIT (РЕДАКТИРОВАНИЕ)	Для редактирования мастер-эквалайзера. См. стр. 100 .

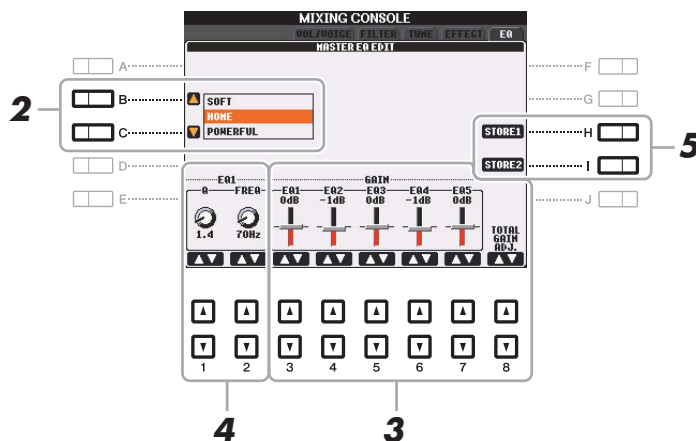
ЭКВАЛАЙЗЕР ПАРТИИ

[D]/[I]	EQ HIGH	Усиливает или ослабляет высокочастотные полосы эквалайзера для каждой партии.
[E]/[J]	EQ LOW	Усиливает или ослабляет низкочастотные полосы эквалайзера для каждой партии.

Редактирование и сохранение оригинального типа мастер-эквалайзера

1 Нажмите кнопку [F] EDIT (РЕДАКТИРОВАТЬ) на странице эквалайзера.

Вызывается экран редактирования мастер-эквалайзера MASTER EQ EDIT.



2 С помощью кнопок [B]/[C] выберите тип предустановленных настроек эквалайзера.

Установленные параметры выбранного типа эквалайзера автоматически отображаются в нижней части дисплея.

3 Используйте кнопки [3 ▲▼]–[7 ▲▼] для усиления или ослабления каждой из пяти полос.

Используйте кнопки [8 ▲▼], чтобы усилить или ослабить все пять полос одновременно.

4 При желании настройте Q (ширину полосы частот) и FREQ (центральную частоту) полосы, выбранной в шаге 3.

Для настройки ширины полосы частот (также называемой «Форма» или «Q»), используйте кнопки [1 ▲▼]. Чем выше значение Q, тем уже ширина полосы.

Для настройки FREQ (центральная частота) используйте кнопки [2 ▲▼]. Доступный диапазон FREQ отличается для каждой полосы.

5 Нажмите кнопку [H] или [I] STORE 1 or 2 (СОХРАНИТЬ 1 или 2) для выполнения операции сохранения.

На экране присвоения имени Naming, вызываемом с помощью этой операции, присвойте имя, а затем нажмите кнопку [8 ▲] (OK), чтобы сохранить ваши настройки как пользовательский тип мастер-эквалайзера, который можно вызвать с помощью кнопок [B]/[C].

Содержание

Настройки педали управления/педали- контроллера	101
• Назначение определенной функции для каждой педали	101
Настройки MIDI	104
• Системные настройки MIDI	106
• Параметры MIDI-передачи	107
• Параметры приема MIDI	108
• Настройки басовых нот для воспроизведения стиля при получении MIDI-сообщения от внешних устройств	109
• Настройки типа аккорда для воспроизведения стиля при получении MIDI-сообщения от внешних устройств	109

Настройки педали управления/педали-контроллера

Назначение определенной функции для каждой педали

Функции педалей, подключенных к 1/2 разъемам педали-контроллера могут быть изменены индивидуально с настроек по умолчанию (задержка и т. д.), например позволяя использовать педаль-контроллер для начала / остановки воспроизведения стиля или чтобы осуществлять изменения высоты.

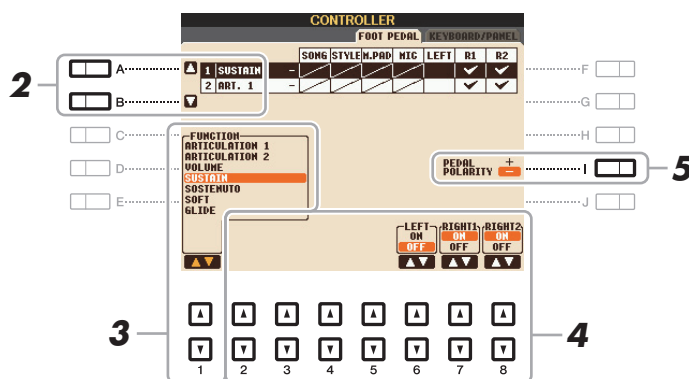
ПРИМЕЧАНИЕ Для получения информации о том, как подключить педаль управления или какие педали управления могут быть подключены, обратитесь к Руководству по эксплуатации, глава 10.

1 Вызовите операционный экран.

[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] FOOT PEDAL

2 С помощью кнопок [A]/[B] выберите одну из двух педалей, для которых должна быть назначена функция.

На дисплее 1 соответствует разъему педали 1, а 2 соответствует разъему педали 2.



3 С помощью кнопок [1 ▲ ▼] выберите функцию, которая будет присвоена педали, указанной в пункте 2.

Для получения информации о доступных функциях см. [стр. 102–103](#).

ПРИМЕЧАНИЕ Вы также можете назначить другие функции для педалей: активировать/деактивировать режим изменения песни (стр. 59) и последовательность регистрации (стр. 78). При назначении нескольких функций на педаль приоритет следующий: Активировать/деактивировать режим изменения песни → Последовательность регистрации → Функции, назначенные здесь.

4 Используйте кнопки [2 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼], чтобы выбрать детали выбранных функций (партии, для которой применяется функция, и т. д.).

Доступные параметры различаются в зависимости от выбранной функции в пункте 3.

5 При необходимости установите полярность педали с помощью кнопки [P].

В зависимости от конкретной педали, подключенной к инструменту, использование функции, назначенной на педаль, может отличаться. Например, нажатие педали одного бренда может включить выбранную функцию, при нажатии педали другой марки/изготовителя может произойти выключение этой функции. Если необходимо, используйте этот параметр, чтобы откорректировать действия.

■ Назначаемые функции педалей

Для функций, обозначенных “**”, используйте только педаль-контроллер; надлежащая работа не может быть обеспечена при использовании педали-переключателя.

ARTICULATION 1/2 (PSR-S950)	При использовании тембра суперартикуляции, при котором для педали-контроллера/педали-переключателя назначается эффект, его активация осуществляется нажатием на педаль.
VOLUME*	Позволяет использовать педаль-контроллер для управления уровнем громкости.
SUSTAIN	Позволяет использовать педаль-контроллер для управления задержкой. При нажатии и удержании педали все ноты, сыгранные на клавиатуре, будут звучать дольше. При отпускании педали немедленно останавливаются (гасятся) любые продленные ноты.
SOSTENUTO	Позволяет использовать педаль для управления эффектом задержки Sostenuato. Если взять ноту или аккорд на клавиатуре и нажать на педаль, удерживая ноту(ы), эти ноты будут звучать, пока вы не опустите педаль. Тем не менее, все последующие ноты не удлиняются. Это дает возможность продлить звучание аккорда, например, в то время как другие ноты играют стаккато. ПРИМЕЧАНИЕ Эта функция не повлияет на тембры Organ Flutes, а только на некоторые из тембров Super Articulation, даже если они были назначены на педали-контроллеры.
SOFT	Позволяет использовать педаль для управления эффектом приглушения. Нажатие этой педали уменьшает громкость и изменяет тембр проигрываемых нот. Это действует только для определенных тембров.
GLIDE	При нажатии на педаль высота меняется, а затем возвращается к нормальной тональности, когда педаль будет отпущена. UP / DOWN Определяет, идет ли изменение высоты звука вверх (поднимается) или вниз (опускается). RANGE Определяет диапазон изменения высоты звука в полутонах. ON SPEED Определяет скорость изменения высоты звука при нажатии на педаль. OFF SPEED Определяет скорость изменения высоты звука, когда педаль отпускается.
PORTAMENTO	Эффект портаменто (плавное скольжение между нотами) можно достигнуть при нажатии на педаль. Эффект портаменто создается при игре легато (т. е. нота играет в то время, когда предыдущая нота все еще удерживается). Время портаменто также может быть скорректировано с микшерного пульта (стр. 94). ПРИМЕЧАНИЕ Эта функция не повлияет на тембры Organ Flutes, а только на некоторые из тембров Super Articulation, даже если они были назначены на педали-контроллеры.
PITCH BEND*	Позволяет изменить высоту тона вверх или вниз с помощью педали. UP / DOWN Определяет, идет ли изменение высоты звука вверх (поднимается) или вниз (опускается). RANGE Определяет диапазон изменения высоты звука в полутонах.
MODULATION*	Включает эффект вибрато для нот, сыгранных на клавиатуре.
MODULATION (ALT) (PSR-S950)	В качестве варианта МОДУЛЯЦИИ эффекты (форма волны) можно включать/выключать с помощью педали. Эффекты (форма волны) попеременно включаются и выключаются при каждом нажатии на педаль/ножной переключатель.
DSP VARIATION	То же, что и кнопка [DSP VARI.] на панели.

Harmony/Echo (Гармонизация/Эхо)	То же, что и кнопка [HARMONY/ECHO]
VOCAL HARMONY (PSR-S950)	То же самое, что и кнопка [I] VOCAL HARMONY (ГАРМОНИЗАЦИЯ ВОКАЛА) на экране MIC SETTING/VOCAL HARMONY
VOCAL EFFECT (ЭФФЕКТЫ ВОКАЛА)	То же самое, что и кнопка [J] EFFECT (ЭФФЕКТ) на экране MIC SETTING/VOCAL HARMONY
TALK (PSR-S950)	То же самое, что и кнопка [TALK] (РЕЧЬ) на экране MIC SETTING/VOCAL HARMONY
SCORE PAGE +/-	Когда композиция остановлена, вы можете перейти к следующей / предыдущей странице партитуры (одна страница за раз)
LYRICS PAGE +/-	Когда композиция остановлена, вы можете перейти к следующей / предыдущей странице текста песни (одна страница за раз)
TEXT PAGE +/-	Вы можете перейти к следующей / предыдущей странице текста (одна страница за раз)
SONG PLAY/PAUSE	То же, что и кнопка SONG [▶ / ■■] (ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ/ПАУЗА)
STYLE START/STOP	То же самое, что и кнопка STYLE CONTROL [START/STOP]
TAP TEMPO	То же, что и кнопка [TAP TEMPO]
SYNCHRO START	То же, что и кнопка [SYNC START]
SYNCHRO STOP	То же, что и кнопка [SYNC STOP]
INTRO 1–3	То же, что и кнопки INTRO [I]–[III]
MAIN A–D	То же, что и кнопки MAIN VARIATION [A]–[D]
FILL DOWN	Проигрывает вставку, за которой автоматически следует основная часть непосредственно с кнопки слева
FILL SELF	Проигрывает вставку
FILL BREAK	Проигрывает брейк
FILL UP	Проигрывает вставку, за которой автоматически следует основная часть непосредственно с кнопки справа
ENDING1–3	Аналогично ENDING/rit. [I]–[III] кнопкам
FADE IN/OUT	То же самое, что и кнопка [FADE IN/OUT]
FINGERD/FING ON BASS	Педаль служит для переключения между режимами FINGERED и FINGERED ON BASS (стр. 22)
BASS HOLD	Когда нажата педаль, басовая нота стиля аккомпанемента будет удерживаться, даже если во время воспроизведения стиля сменится аккорд. Если аппликатура установлена на всю клавиатуру "AI FULL KEYBOARD", функция не работает
PERCUSSION	Педаль активирует ударный инструмент, выбранный кнопками [4 ▲▼]–[8 ▲▼]. Вы можете использовать клавиатуру, чтобы выбрать нужный ударный инструмент ПРИМЕЧАНИЕ При выборе ударного инструмента нажатием клавиши на клавиатуре скорость, с которой вы нажимаете клавишу, определяет значение перкуссии
RIGHT 1 ON/OFF	То же, что и кнопка вкл/выкл партии правой руки PART ON/OFF [RIGHT 1]
RIGHT 2 ON/OFF	То же, что и кнопка вкл/выкл партии правой руки PART ON/OFF [RIGHT 2]
LEFT ON/OFF	То же, что часть и кнопка вкл/выкл партии левой руки PART ON/OFF [LEFT]
OTS +/-	Вызывает следующую / предыдущую установку «одним касанием»

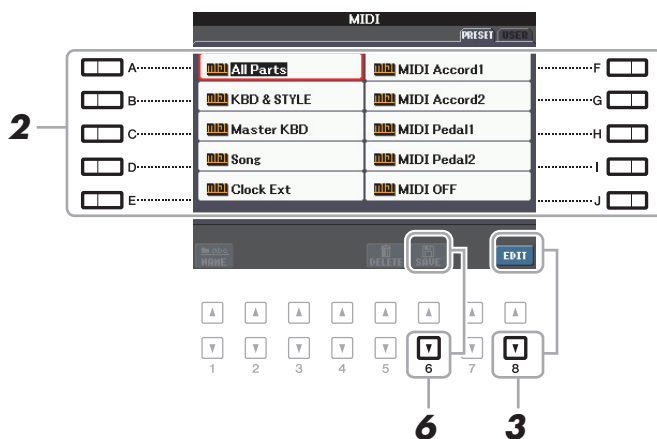
Настройки MIDI

В этом разделе вы можете выполнить настройки инструмента, связанные с MIDI. PSR-S950/S750 предоставляет набор из десяти запрограммированных шаблонов, которые позволяют быстро и легко настроить инструмент в соответствии с вашим MIDI-приложением или внешним устройством. Кроме того вы можете редактировать запрограммированные шаблоны и сохранить до десяти собственных оригинальных шаблонов в памяти пользователя.

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете сохранить все ваши оригинальные шаблоны в виде одного файла во внутренней памяти (диск пользователя) или USB флеш-памяти: [FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET → [G] MIDI SETUP FILES. См. стр. 116.

1 Вызовите операционный экран.

[FUNCTION] → [H] MIDI



2 Выберите предварительно запрограммированный шаблон на странице предварительных установок (стр. 105).

Если вы уже создали свой оригинальный шаблон и сохранили его на странице пользователя, вы также можете выбрать этот шаблон со страницы пользователя.

3 Для редактирования шаблона нажмите кнопку [8 ▼] EDIT (РЕДАКТИРОВАТЬ) для вызова экрана MIDI.

4 Используйте кнопки TAB [◀][▶] для вызова соответствующей страницы, а затем установите различные параметры для редактирования текущего шаблона MIDI.

- **SYSTEM** Системные настройки MIDI (стр. 106)
- **TRANSMIT** Параметры MIDI-передачи (стр. 107)
- **RECEIVE** Параметры приема MIDI (стр. 108)
- **BASS** Настройки басовых нот для воспроизведения стиля при получении MIDI-сообщения от внешних устройств (стр. 109)
- **CHORD DETECT** Настройки типа аккорда для воспроизведения стиля при получении MIDI-сообщения от внешних устройств (стр. 109)

5 Когда вы закончите редактирование, нажмите кнопку [EXIT], чтобы вернуться к экрану выбора шаблона MIDI.

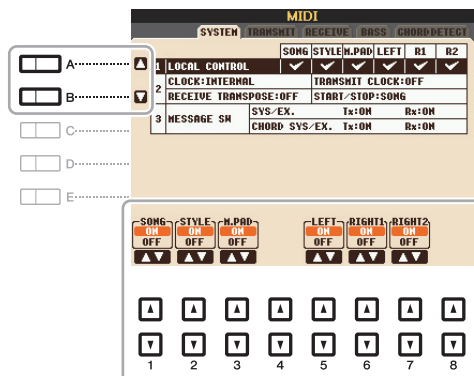
6 Выберите страницу пользователя с помощью кнопки TAB [◀][▶], затем нажмите кнопку [6 ▼] SAVE (СОХРАНИТЬ), чтобы сохранить отредактированный шаблон.

■ Предварительно запрограммированные шаблоны MIDI

All Parts	Передаёт все партии, включая партии клавиатуры (RIGHT 1, 2 и LEFT), за исключением партий песни.
KBD & STYLE	В основном аналогично "All Parts", за исключением того, как управляются клавишные партии. Правые партии обрабатываются как «ВЫШЕ» ("UPPER") вместо RIGHT 1 и 2, а левые партии обрабатываются как «НИЖЕ» ("LOWER").
Master KBD	При этих установках инструмент функционирует как «главная» клавиатура, используя и управляя одним или более подключенными тон-генераторами или другими устройствами (например компьютером / секвенсором).
Song	Все передающие каналы устанавливаются в соответствии с каналами 1-16. Используется для воспроизведения песни с внешним тон-генератором и записи музыки на внешний секвенсор.
Clock Ext.	Воспроизведение или запись (песня, стиль, мультитред и т. д.) синхронизируется с внешним таймером MIDI вместо внутреннего таймера инструмента. Этот шаблон следует использовать, когда вы хотите установить темп на MIDI-устройстве, подключенном к инструменту.
MIDI Accord 1	MIDI-аккордеоны позволяют передавать данные MIDI и использовать подключенные тон-генераторы с клавиатуры и кнопок баса / аккордов аккордеона. Этот шаблон позволяет проигрывать мелодии с клавиатуры и управлять воспроизведением стиля на инструменте с помощью кнопок для левой руки.
MIDI Accord 2	В основном аналогично "MIDI Accord1", за исключением того, что аккорды / басовые ноты, которые вы играете левой рукой на MIDI-аккордеоне, воспринимаются и как MIDI-ноты.
MIDI Pedal 1	MIDI-педаль позволяет использовать подключенные тон-генераторы с помощью ваших ног (особенно удобно для игры басовой партии в одну ноту). Этот шаблон позволяет использовать/контролировать тон аккорда в воспроизведении стиля с помощью блока педалей MIDI.
MIDI Pedal 2	Этот шаблон позволяет играть басовую партию при воспроизведении стиля с помощью блока педалей MIDI.
MIDI OFF	MIDI-сигналы не отправляются и не принимаются.

Эти объяснения относятся к странице SYSTEM (СИСТЕМА) в шаге 4 на [стр. 104](#).

Кнопками [A]/[B] выберите параметры (ниже), затем установите статус ON/OFF (ВКЛ/ВЫКЛ), используя кнопки [1 ▲▼]–[8 ▲▼].



1 Локальное управление

Включает и выключает локальное управление для каждой партии. Когда локальное управление установлено в положение ON (ВКЛ), клавиатура инструмента контролирует свой собственный (локальный) внутренний тон-генератор, что позволяет воспроизводить внутренние тембры непосредственно с клавиатуры. Если вы установите локальное управление как OFF (ВЫКЛ), клавиатура и контроллеры отключатся от внутреннего тон-генератора инструмента так, чтобы звук не выводился при игре на клавиатуре или при помощи контроллеров. Например, это позволяет использовать внешний MIDI-секвенсор для воспроизведения внутренних тембров инструмента и использовать клавиатуру инструмента для записи на внешнем секвенсоре и/или использования внешнего тон-генератора.

2 Установка таймера и т. п.

■ ТАЙМЕР (CLOCK)

Определяет, управляется ли инструмент своим внутренним таймером или MIDI-тактовым сигналом, полученным от внешнего устройства. ВНУТРЕННИЙ ТАЙМЕР (INTERNAL) является нормальной установкой таймера, когда прибор используется отдельно или в качестве мастер-клавиатуры для управления внешними устройствами. Если вы используете прибор с внешним секвенсором, MIDI-компьютер или другие MIDI-устройства и хотите синхронизировать его с этими устройствами, установите этот параметр на следующие настройки: MIDI, USB 1 или USB 2. В этом случае убедитесь, что внешнее устройство подключено надлежащим образом (например к разъему MIDI-инструмента) и что оно правильно передает MIDI-тактовый сигнал.

ПРИМЕЧАНИЕ Когда ТАЙМЕР установлен на значение, отличное от внутреннего, темп на главном экране обозначается как внешний "EXT.". Это означает, что воспроизведение этого инструмента регулируется только с внешнего MIDI-устройства или компьютера. В этом случае стили, песни, мультипады или метроном могут не воспроизводиться, даже если вы выполняете начальную операцию.

■ ТАКТОВЫЙ СИГНАЛ ПЕРЕДАЧИ (TRANSMIT CLOCK)

Включает и выключает передачу тактового сигнала MIDI (F8). При установке в положение OFF (ВЫКЛ) данные таймера MIDI или Старт / Стоп не передаются, даже если воспроизводится песня или стиль.

■ ПОЛУЧИТЬ ТРАНСПОНИРОВАНИЕ (RECEIVE TRANSPOSE)

Определяет, применяется ли установка транспонирования инструмента к нотам, полученным инструментом через MIDI.

■ СТАРТ/СТОП (START/STOP)

Определяет, влияют ли входящие сообщения FA (старт) и FC (стоп) на воспроизведение песни или стиля.

3 MESSAGE SW (Переключение сообщений)

■ SYS/EX.

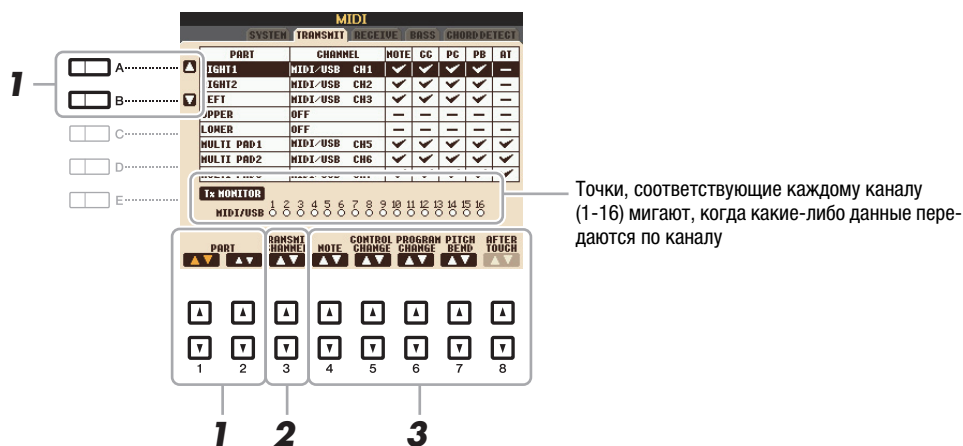
Установка "Tx" включает и выключает режим передачи MIDI-сообщений System Exclusive. Установка "Rx" включает и выключает прием MIDI и распознавание MIDI-сообщений System Exclusive, которые создаются внешним оборудованием.

■ CHORD SYS/EX.

Установка "Tx" включает и выключает режим передачи исключительных данных аккордов MIDI chord exclusive data (определение аккорда, тон и тип). Установка "Rx" включает и выключает прием MIDI и распознавание данных аккордов MIDI chord exclusive data, которые создаются внешним оборудованием.

Параметры MIDI-передачи

Эти объяснения относятся к странице TRANSMIT (ПЕРЕДАЧА) в шаге 4 на [стр. 104](#). Эти параметры определяют, какие партии будут отправлены в виде данных MIDI и по какому каналу MIDI будут отправлены данные.



1 С помощью кнопок [A] / [B] или [1 ▲▼]/[2 ▲▼] выберите партию для изменения параметров передачи.

Партии, указанные на этом экране, такие же, как те, которые показаны на экране микшерного пульта MIXING CONSOLE и экране CHANNEL ON/OFF, за исключением двух партий ниже.

UPPER

Партия клавиатуры, которая играется на правой стороне клавиатуры от точки разделения для тембров (RIGHT 1 и/или 2).

LOWER

Партия клавиатуры, которая играется на левой стороне клавиатуры от точки разделения для тембров. Не зависит от состояния включения / выключения кнопки [ACMP].

2 С помощью кнопок [3 ▲▼] выберите канал, через который выбранная партия будет передаваться.

ПРИМЕЧАНИЕ Если же канал выбран для нескольких различных партий, переданные сообщения MIDI объединяются в один канал, в результате могут появляться неожиданные звуки и возможные сбои в подключенном MIDI-устройстве.

ПРИМЕЧАНИЕ Защищенные композиции не могут быть переданы, даже если надлежащие каналы 1-16 установлены для передачи.

3 Используйте кнопки [4 ▲▼]–[8 ▲▼], чтобы определить типы данных, которые будут отправлены.

Следующие MIDI-сообщения можно установить на экране передачи/приема TRANSMIT/RECEIVE.

NOTE (Note events [Ноты]).....см. стр. 66

CC (Control Change [Смена управляющих параметров]).....см. стр. 66

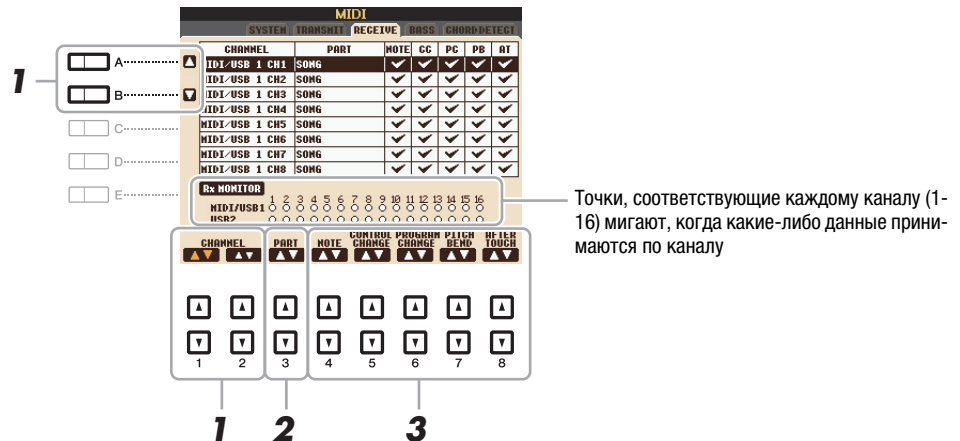
PC (Program Change [Смена программы]).....см. стр. 66

PB (Pitch Bend [Плавное изменение высоты тона]).....см. стр. 66

AT (Aftertouch [Послекасание]).....см. стр. 66

Параметры приема MIDI

Эти объяснения относятся к странице RECEIVE (ПОЛУЧЕНИЕ) в шаге 4 на [стр. 104](#). Это определяет, какие партии будут получены в виде данных MIDI и по какому каналу MIDI будут получены данные.



1 С помощью кнопок [A] / [B] или [1 ▲▼]/[2 ▲▼] выберите канал для приема.

PSR-S950/S750 может получать MIDI-сообщения по 32 каналам (16 каналов x 2 порта) путем подключения USB.

2 С помощью кнопок [3 ▲▼] выберите канал, через который выбранная партия будет приниматься.

Партии, указанные на этом экране, такие же, как те, которые показаны на экране микшерного пульта MIXING CONSOLE и экране CHANNEL ON/OFF, за исключением двух партий ниже.

KEYBOARD (Клавиатура)

Полученные нотные сообщения управляют воспроизведением с клавиатуры инструмента.

EXTRA PART 1-5 (ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПАРТИИ 1-5)

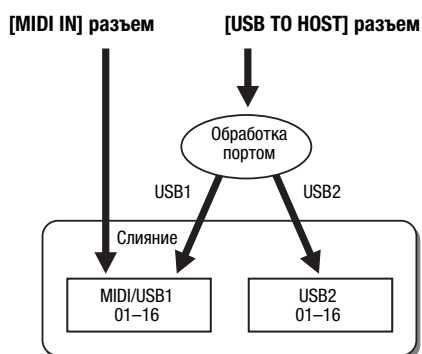
Есть пять партий, специально предназначенных для приема и воспроизведения данных MIDI. Как правило, эти партии не используются самим инструментом. PSR-S950/S750 можно использовать в качестве 32-канального генератора многотембрового тона с помощью этих пяти партий в дополнение к партиям (за исключением сигнала микрофона).

3 Используйте кнопки [4 ▲▼]–[8 ▲▼], чтобы определить типы данных, которые будут получены.

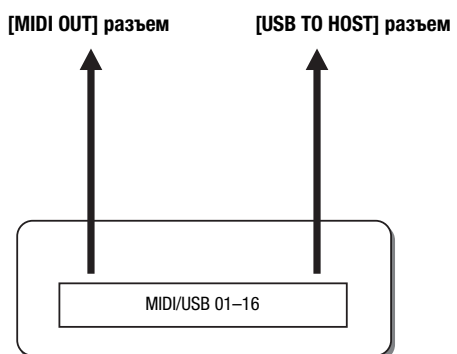
Передача/прием MIDI через разъем [USB TO HOST] и разъемы MIDI [IN] / [OUT]

Существуют следующие связи между разъемами MIDI [IN] / [OUT] и [USB TO HOST], которые могут быть использованы для передачи/приема 32 каналов (16 каналов x 2 порта) сообщений MIDI:

● MIDI-прием

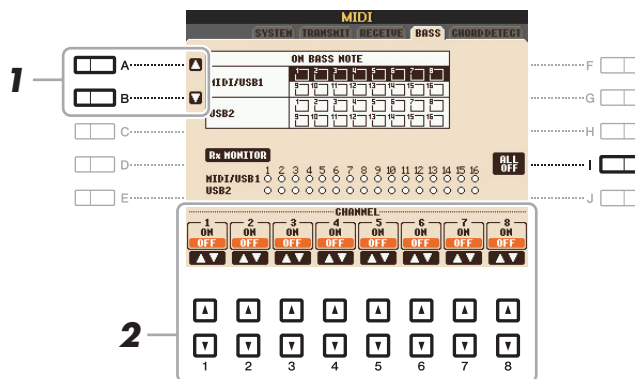


● MIDI-передача



Настройки басовых нот для воспроизведения стиля при получении MIDI-сообщения от внешних устройств

Эти объяснения относятся к странице BASS (БАСЫ) в шаге 4 на [стр. 104](#). Эти параметры позволяют указать басовую ноту для воспроизведения стиля, основанного на нотных сообщениях, полученных через MIDI. Сообщения включения / выключения нот, принимаемые в канале, установленном в положение ON (ВКЛ), распознаются в качестве басовой ноты аккорда при воспроизведении стиля. Басовая нота будет определена независимо от [ACMP] или настроек точки разделения. Когда несколько каналов одновременно установлены в положение включения ON, басовая нота определяется согласно смешанным MIDI-данным, полученным по этим каналам.



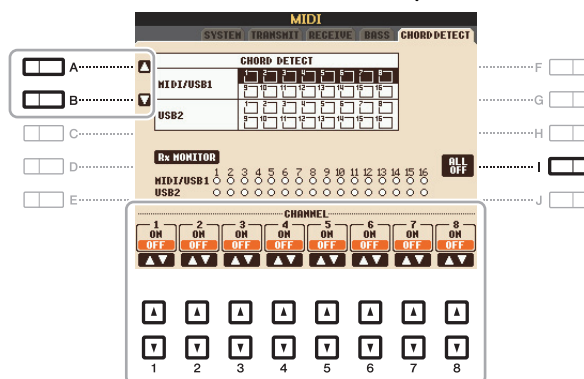
1 С помощью кнопок [A]/[B] выберите канал.

2 Используйте кнопку [1 ▲▼]–[8 ▲▼] для установки желаемого канала на ON (ВКЛ) или OFF (ВЫКЛ).

Вы также можете установить все каналы как OFF (ВЫКЛ), нажав на кнопку [I] ALL OFF (ОТКЛЮЧИТЬ ВСЕ).

Настройки типа аккорда для воспроизведения стиля при получении MIDI-сообщения от внешних устройств

Эти объяснения относятся к странице CHORD DETECT (ОПРЕДЕЛЕНИЕ АККОРДА) в шаге 4 на [стр. 104](#). На этой странице можно выбрать MIDI каналы, по которым данные MIDI с внешнего устройства будут использоваться для обнаружения типа аккорда для воспроизведения стиля. Сообщения включения/выключения нот, принимаемые в канале, установленном в положение ON (ВКЛ), распознаются в качестве нот для определения аккорда при воспроизведении стиля. Аккорды будут определяться в зависимости от типа аппликатуры. Типы аккордов будут определены независимо от [ACMP] или настроек точки разделения. Когда несколько каналов одновременно установлены в положение включения ON, тип аккорда определяется согласно смешанным MIDI-данным, полученным по этим каналам.



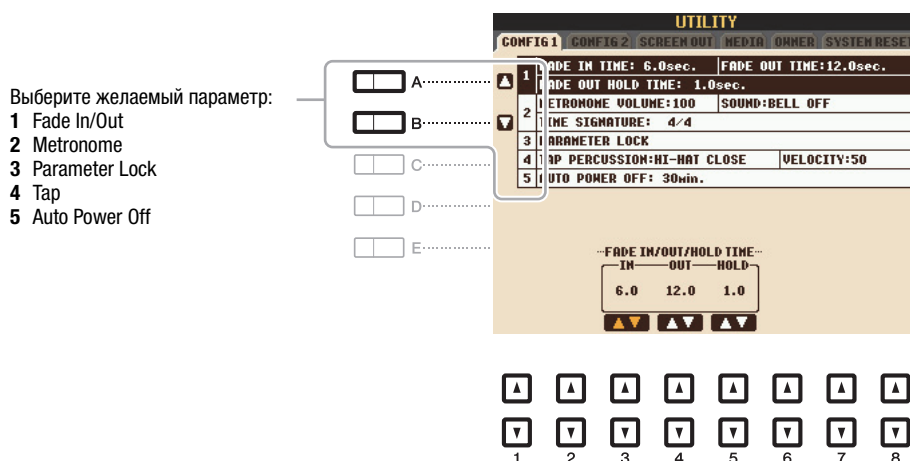
Порядок использования в основном тот же, что и для экрана BASS (см. выше).

УТИЛИТЫ

Содержание

CONFIG 1.....	110
CONFIG 2.....	112
SCREEN OUT.....	112
MEDIA.....	113
OWNER.....	114
SYSTEM RESET.....	115
• Заводской сброс — восстановление заводских настроек.....	115
• Пользовательский сброс — Сохранение и вызов пользовательских настроек в виде отдельного файла.....	116

CONFIG 1



1 Fade In/Out

Эти параметры определяют, как происходит плавное приглушение / увеличение громкости стиля или песни, с помощью кнопки [FADE IN/OUT].

[3 ▲▼]	FADE IN TIME	Определяет время, необходимое для увеличения силы звука или перехода от минимума до максимума (диапазон 0-20,0 секунд)
[4 ▲▼]	FADE OUT TIME	Определяет время, необходимое для снижения силы звука или перехода от максимума до минимума (диапазон 0-20,0 секунд)
[5 ▲▼]	FADE OUT HOLD TIME	Определяет время, в течение которого звук удерживается на 0 после затухания (диапазон 0-5,0 секунд)

2 Metronome

[2 ▲▼]	Кнопки VOLUME	Определяют громкость звука метронома
[3 ▲▼]– [5 ▲▼]	SOUND	Определяет, воспроизводится ли звуковой сигнал в первой доле каждого такта
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	TIME SIGNATURE	Определяет тактовый размер метронома

3 Parameter Lock

Позволяет заблокировать или сохранить настройки определенных параметров (например Эффект и Точка разделения), даже если настройки панели изменяются с помощью Регистрационной памяти, Настройки в одно касание и т. п. Для установки этой функции используйте кнопки [1 ▲▼]–[7 ▲▼] SELECT (ВЫБОР) для выбора нужного параметра, затем используйте кнопки [8 ▲]/[8 ▼] MARK ON/OFF (ОТМ ВКЛ/ВЫКЛ) для установки или удаления галочки. Повторите этот шаг при необходимости. Пункты, имеющие галочки, будут заблокированы.

4 Tap

Позволяет установить звук ударного инструмента и скорость звучания при нажатии кнопки [TAP TEMPO].

[2 ▲▼]– [4 ▲▼]	PERCUSSION	Выбирает звук ударного инструмента.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	VELOCITY	Устанавливает скорость.

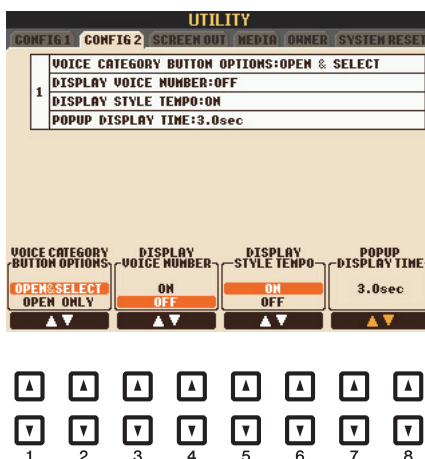
5 Auto Power Off

Устанавливает время, по истечении которого питание автоматически отключается. Нажмите кнопку [4 ▲▼]/[5 ▲▼] AUTO POWER OFF (АВТО ВЫКЛ ПИТ.), чтобы установить время.

ВНИМАНИЕ В зависимости от состояния инструмента, питание может не выключиться автоматически, даже по истечении указанного периода времени. Всегда выключайте питание вручную, когда инструмент не используется.

ВНИМАНИЕ Данные, которые не сохраняются на диске ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ (USER) или USB диске, будут потеряны, если питание отключается автоматически. Убедитесь в том, что вы сохранили данные перед отключением питания.

CONFIG 2



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	VOICE CATEGORY BUTTON OPTIONS	<p>Определяет, какой Тембр выбран при нажатии на одну из кнопок VOICE.</p> <p>OPEN & SELECT (ОТКРЫТЬ И ВЫБРАТЬ) Нажатие на одну из кнопок VOICE откроет экран выбора тембра, затем автоматически вызовет последний выбранный тембр, если экран был открыт ранее.</p> <p>OPEN ONLY (ТОЛЬКО ОТКРЫТЬ) Нажатие на одну из кнопок VOICE просто откроет экран выбора тембра с сохранением текущего тембра.</p>
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	DISPLAY VOICE NUMBER	<p>Определяет, отображается или нет банк тембров и номер на экране выбора тембра. Их отображение является полезным, когда вы хотите проверить, какой банк выбирает MSB / LSB значения и какой номер изменения программы необходимо указать при выборе тембра с внешнего MIDI-устройства.</p> <p>ПРИМЕЧАНИЕ Отображаемые здесь номера начинаются с «1». Соответственно, фактические номера изменения MIDI-программы являются на единицу меньше, поскольку система счисления начинается с «0».</p> <p>ПРИМЕЧАНИЕ Для тембров в формате GS номера изменения программы недоступны, даже если этот параметр установлен в положение ON.</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	DISPLAY STYLE TEMPO	Выбор отображения темпа по умолчанию для каждого предустановленного стиля над именем стиля на экране выбора стилей.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	POPUP DISPLAY TIME	Определяет время, в течение которого закрываются всплывающие окна. (Всплывающие окна отображаются при нажатии кнопки, такой как TEMPO, TRANSPOSE или UPPER OCTAVE и др.).

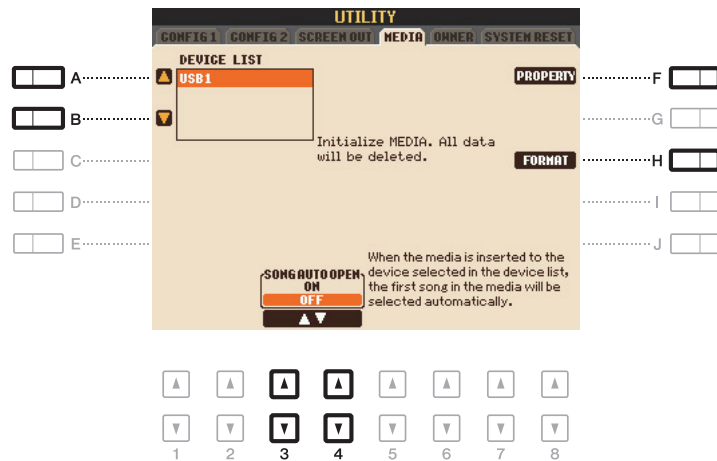
SCREEN OUT



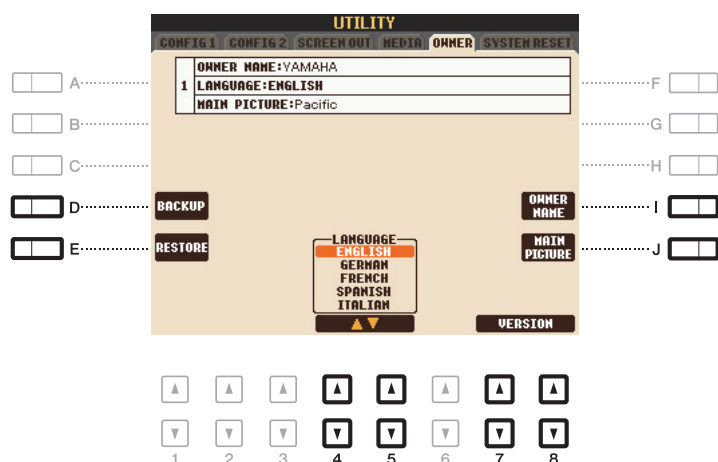
Смотрите Руководство пользователя, глава 10.

MEDIA

Вы можете установить или выполнить важные, связанные с носителями данных операции для инструмента. Слово «носители данных» относится к подключенному USB флеш-носителю. Перед использованием USB флеш-памяти убедитесь, что вы ознакомились с разделом «Подключение устройства флеш-памяти USB» в Руководстве пользователя.



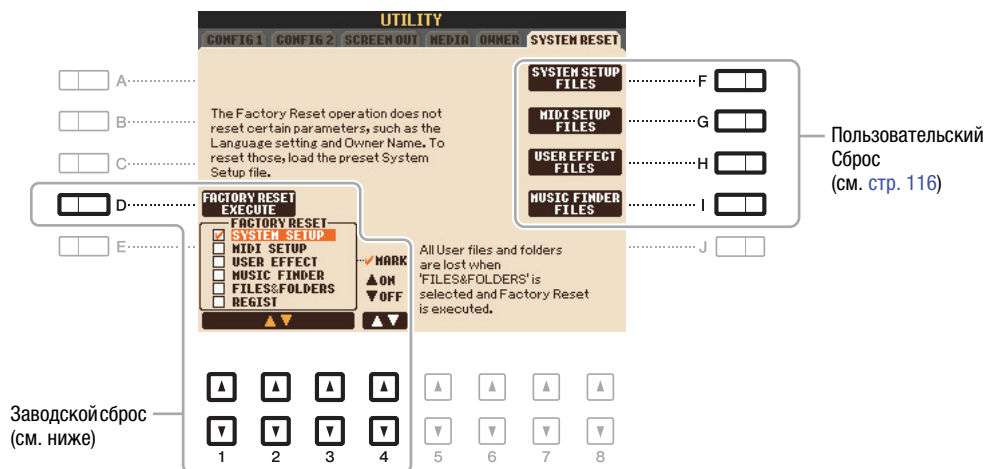
[A]/[B]	DEVICE LIST	Выбирает нужное устройство для форматирования или проверки оставшейся памяти
[F]	PROPERTY	Открытие экрана свойств устройства, выбранного кнопками [A]/[B]. Вы можете проверить количество оставшейся памяти на устройстве ПРИМЕЧАНИЕ Отображаемое оставшееся значение памяти является приближенным значением
[H]	FORMAT	Форматирование устройства, выбранного кнопками [A]/[B]. Инструкции см. в главе 10 Руководства пользователя
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SONG AUTO OPEN	Включает и выключает функцию автоматического открытия песни Song Auto Open. Когда этот параметр установлен на ON, простое подключение USB флеш-памяти (выбранное в списке устройств выше) вызывает первую песню в USB флеш-памяти



[D]	BACKUP	Позволяет создавать резервные копии всех данных на инструменте на USB флеш-памяти. Подробности см. в Руководстве пользователя, раздел «Основные операции».
[E]	RESTORE	Загружает файл резервной копии из USB флеш-памяти. Подробности см. в Руководстве пользователя, раздел «Основные операции».
[I]	OWNER NAME	Позволяет ввести свое имя в качестве владельца. Имя владельца указывается на экране открытия, когда вы включите питание. Подробности см. в Руководстве пользователя, раздел «Основные операции».
[J]	MAIN PICTURE (PSR-S950)	<p>Позволяет выбрать фоновый рисунок для главного экрана. Вы можете выбрать картинку из различных картинок, предусмотренных на странице предустановки. После этого с помощью кнопки [EXIT] закройте экран выбора.</p> <p>Если вы хотите использовать оригинальную картинку, подготовьте нужный файл (растровый ".BMP" файл не более 320 x 240 пикселей) на USB флеш-памяти, скопируйте его из USB флеш-памяти на страницу пользователя, затем выберите его со страницы пользователя. В связи с ограничениями скорости доступа не рекомендуется выбирать нужный файл из USB флеш-памяти.</p> <p>ПРИМЕЧАНИЕ Объяснение о совместимости с изображением выше относится и к фоновому экрану для текста песни Song Lyric (стр. 46).</p>
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	LANGUAGE	Определяет язык, используемый для сообщений на дисплее. После того как вы измените этот параметр, все сообщения будут показаны на выбранном языке.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	VERSION	Отображает номер версии этого инструмента.

SYSTEM RESET

В этом экране можно выполнить один из двух методов сброса: Factory Reset (Заводской сброс) и Custom Reset (Пользовательский сброс). Factory Reset позволяет вызвать первоначальные настройки по умолчанию для каждого элемента, в то время как Custom Reset позволяет вызвать исходные параметры с помощью одного прикосновения.



Заводской сброс — восстановление заводских настроек

Эта функция позволяет восстановить состояние инструмента до заводских настроек.

1 Используйте кнопки [1 ▲▼]–[3 ▲▼], чтобы выбрать нужный пункт, а затем с помощью кнопок [4 ▲▼] установите или снимите флажок.

Когда элемент отмечен, соответствующие параметры будут сброшены, как описано ниже.

SYSTEM SETUP	Сброс параметров настройки системы до заводских настроек. Обратитесь к списку данных (таблица параметров) для получения информации о том, какие параметры относятся к настройке системы
MIDI SETUP	Сброс MIDI настроек, в том числе MIDI-настроек на экране вкладки USER (ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ), к первоначальным заводским настройкам
USER EFFECT	Сброс текущих настроек эффекта и следующих данных: <ul style="list-style-type: none"> • Типы пользовательских эффектовстр. 97 • Пользовательские типы главного эквалайзерастр. 100 • Пользовательские типы гармонизации вокала (только PSR-S950)стр. 87 • Пользовательская память настроек микрофона (только PSR-S950)..стр. 82
MUSIC FINDER	Сброс данных Music Finder (все записи) к исходным заводским настройкам
FILES & FOLDERS	Удаляет все файлы и папки, включая папки расширения, хранящиеся на вкладке пользователя USER
REGIST	Выключает все индикаторы регистрационной памяти [1]-[8], указывая, что ни один банк регистрационной памяти не будет выбран, хотя все файлы в банках регистрационной памяти сохраняются. В этом состоянии вы можете создать установки регистрационной памяти на основе текущих настроек панели <p>ПРИМЕЧАНИЕ Эту же операцию можно выполнить путем включения питания, удерживая нажатой клавишу B5 (самая правая клавиша B). В этом состоянии вы можете создать установки регистрационной памяти на основе настроек панели по умолчанию</p>

- 2 Нажмите кнопку [D] **FACTORY RESET EXECUTE (ВЫПОЛНИТЬ ЗАВОДСКОЙ СБРОС)**, чтобы выполнить сброс настроек к заводским для всех отмеченных позиций.

Пользовательский сброс — Сохранение и вызов пользовательских настроек в виде отдельного файла

Для пунктов ниже вы можете сохранять свои первоначальные настройки на диске ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ (USER) либо USB-диске в виде отдельного файла для последующего использования.

- 1 Выполните все необходимые настройки на инструменте.
- 2 Вызовите операционный экран.
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET
- 3 Нажмите одну из кнопок [F]–[I] для вызова соответствующего экрана для сохранения ваших данных.

[F]	SYSTEM SETUP FILES	Параметры, установленные на различных экранах, такие как экраны [FUNCTION] → [I] UTILITY и настройки микрофона (PSR-S950), обрабатываются как один файл настройки системы. Обратитесь к списку данных (таблица параметров) для получения информации о том, какие параметры относятся к настройке системы.
[G]	MIDI SETUP FILES	MIDI-параметры, включая MIDI-настройки на вкладке USER, обрабатываются как один файл.
[H]	USER EFFECT FILES	Следующие данные могут быть обработаны как единый файл. <ul style="list-style-type: none"> • Типы пользовательских эффектов стр. 97 • Пользовательские типы главного эквалайзера стр. 100 • Пользовательские типы гармонизации вокала (только PSR-S950) стр. 87 • Пользовательская память настроек микрофона (только PSR-S950)..... стр. 82
[I]	MUSIC FINDER FILES	Все предустановленные и созданные отчеты Music Finder обрабатываются как один файл.

- 4 Используйте кнопки TAB [◀][▶], чтобы выбрать одну из вкладок (USER или USB), в которую ваши настройки будут сохранены.
- 5 Нажмите клавишу [6 ▼] **SAVE (СОХРАНИТЬ)** для сохранения файла.
- 6 Для вызова файла нажмите необходимые кнопки [F]–[I] на экране системного сброса **SYSTEM RESET**, затем выберите нужный файл.

При выборе файла отображается сообщение в соответствии с содержимым файла. Нажмите необходимую кнопку.

Указатель

Символы

+Audio (Style Types) 20

Цифровые значения

1-16 (Song Creator) 52, 66

3BAND EQ (Mic Setting) 83

A

Any Key (Song) 50

ARABIC1/2 (SCALE TUNE) 11

ASSEMBLY (Style Creator) 33

Audio part (Style Creator) 27

Auto Power Off 111

B

BAR CLEAR (Style Creator) 37

BAR COPY (Style Creator) 37

BASIC (Style Creator) 29

BASS (MIDI) 109

Brightness 15

C

CHANNEL

Song Creator 61

Style Creator 37

CHANNEL TRANSPOSE

(Song Creator) 63

CHORD

Song Creator 56, 66

Style Creator 39

CHORD DETECT (MIDI) 109

Chord Fingering Type 21

Chord Tutor 21

CHORUS DEPTH (Voice Set) 16

CLOCK (MIDI) 106

COMMON (Voice Set) 14

COMPRESSOR (Mic Setting) 83

CONFIG 1 110

CONFIG 2 112

CONTROLLER (Voice Set) 15

Cool! (Voice) 5

Custom Reset 116

D

DELETE (Song Creator) 63

DELETE RECORD (Music Finder) 74

Detail (Vocal Harmony) 91

DETUNE (Vocal Harmony) 90

DIGITAL REC MENU 28, 52, 69

Drums (Voice) 6

DSP (Voice Set) 17

DSP DEPTH (Voice Set) 16

DYNAMICS (Style Creator) 36

E

Echo Types (Harmony/Echo) 10

EDIT

Mixing Console 100

Multi Pad 70

Music Finder 73

Style Creator 33

EFFECT

Mixing Console 95

Vocal Harmony 81

EFFECT/EQ

Organ Flutes Voice 19

Voice Set 16

EG (Voice Set) 16

Envelope Generator 16

EQ

Mixing Console 99

Voice Set 17

EQUAL (SCALE TUNE) 11

F

Factory Reset 115

Fade In/Out 110

FAVORITE (Music Finder) 72

FILTER

Mixing Console 93

Song Creator 67

Voice Set 15

Fine-tuning 11

Fixed DO (Score) 45

Follow Lights (Song) 50

Foot Controller 101

FOOT PEDAL 101

FOOTAGE (Organ Flutes Voice) 18

Footswitch 101

FORMANT (Vocal Harmony) 90

Freeze (Registration Memory) 77

G

GM&XG 7

GROOVE (Style Creator) 35

Guide (Song) 49

H

Harmonic Content 15

HARMONY

Vocal Harmony 81

Voice Set 17

HARMONY ASSIGN

(Vocal Harmony) 88, 89

Harmony Types (Harmony/Echo) 9

Harmony/Echo 9

HIGH KEY / NOTE LIMIT

(Style Creator) 41

K

Karao-Key 50

KIRNBERGER 11

L

Legacy (Voice) 7

Live! (Voice) 5

Local Control 106

Loop Recording (Style Creator) 29

LYRICS (Song Creator) 66

Lyrics Display 46

M

MASTER EQ 99

MASTER TUNE 11

MEAN-TONE 11

MEDIA (Utility) 113

MEGAEnhancer 6

MegaVoice (Voice) 6

MESSAGE (MIDI) 106

Metronome (Utility) 111

MIC (Mic Setting) 81

MIC SETTING 81

Microphone Settings 82

MIDI Settings	104	Q		StyleVoices	7
MIX (Song Creator)	63	QUANTIZE		Sweet! (Voice)	5
MODULATION (Voice Set)	15	Score	45	SYS/EX. (Song Creator)	66
Movable DO (Score)	45	Song Creator	62	SYSTEM (MIDI)	106
Multi Assign Type (Harmony/Echo)	9	Style Creator	37	SYSTEM RESET (Utility)	115
Multi Pad Creator	68	R		T	
MULTI PAD EDIT	70	Realtime Recording		TALK (Mic Setting)	81, 84
Music Notation	44	Multi Pad Creator	68	TALK MIXING (Mic Setting)	84
N		Style Creator	29	Tap (Utility)	111
NEW BANK (Multi Pad)	69	REC CHANNEL (Style Creator)	28	Text Display	46
NEW STYLE (Style Creator)	28	REC MODE (Song Creator)	59	TOUCH RESPONSE	8
NOISE GATE (Mic Setting)	83	RECEIVE (MIDI)	108	TOUCH SENSE (Voice Set)	14
NTR (Style Creator)	40	RECEIVE TRANSPOSE (MIDI)	106	Touch Sensitivity	8
NTT (Style Creator)	40	REGISTRATION EDIT	76	TRANSMIT (MIDI)	107
O		Registration Memory	76	TRANSMIT CLOCK (MIDI)	106
One Touch Setting	26	Registration Sequence	78	TRANSPOSE (Vocal Harmony)	90
Organ Flutes Voices	18	REMOVE EVENT (Style Creator)	37	TRANSPOSE ASSIGN	12
Organ Flutes! (Voice)	6	REPEAT MODE (Song)	48	TUNE (Mixing Console)	94
OTS LINK TIMING		REVERB DEPTH (Voice Set)	16	TYPE SELECT	
(STYLE SETTING)	24	RTR (Style Creator)	42	(Vocal Harmony)	81, 85, 87
Overdub Recording (Style Creator)	29	S		U	
Overview (Vocal Harmony)	88	S.Art! (Voice)	5	USER MEMORY (Mic Setting)	82
OWNER (Utility)	114	SCALE TUNE	11	V	
P		Scale types	11	VELOCITY CHANGE	
PAN (Vocal Harmony)	91	Session (Style Types)	20	(Style Creator)	37
PANEL SUSTAIN (Voice Set)	16	SET UP (Score)	45	VIBRATO (Voice Set)	16
PARAMETER (Style Creator)	38	SETUP		VOCAL (Mic Setting)	83
Parameter Lock (Utility)	111	Song Creator	64	VOCAL EFFECT EDIT	
Part (Vocal Harmony)	90	Vocal Harmony	86	(Vocal Harmony)	88
PART EQ	99	SFF GE file format	20	Voice Set	13
Performance Assistant Technology (P.A.T.)	51	SFX (Voice)	6	Voice Types	5
PITCH CORRECT MODE		Song Creator	52	VOL/VOICE (Mixing Console)	92
(Vocal Harmony)	91	SONG SETTING	48	VOLUME (Vocal Harmony)	91
PITCH DETECT (Mic Setting)	83	SOUND (Voice Set)	15	VOLUME/ATTACK	
PORTAMENTO TIME (Voice Set)	14	Source Pattern	27, 28, 38	(Organ Flutes Voice)	19
Pro (Style Types)	20	SOURCE ROOT	39	W	
Prot.1 (Song)	43	Split Point	25	WERCKMEISTER	11
Prot.2 Edit (Song)	43	START/STOP (MIDI)	106	Y	
Prot.2 Orig (Song)	43	Step Recording		Your Tempo (Song)	50
Protected Songs	43	Multi Pad Creator	70		
Punch In/Out (Song Creator)	59	Song Creator	52, 56		
PURE/PURE MINOR	11	Style Creator	33		
PYTHAGOREAN	11	Style Assembly	33		
		Style Creator	27		
		Style file compatibility	20		
		Style File Format	38		
		STYLE SETTING	23		
		Style Types	20		