



PORTATONE

PSR-3000 *PSR-1500*

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

SPECIAL MESSAGE SECTION

This product utilizes batteries or an external power supply (adapter). DO NOT connect this product to any power supply or adapter other than one described in the manual, on the name plate, or specifically recommended by Yamaha.

WARNING: Do not place this product in a position where anyone could walk on, trip over, or roll anything over power or connecting cords of any kind. The use of an extension cord is not recommended! IF you must use an extension cord, the minimum wire size for a 25' cord (or less) is 18 AWG. NOTE: The smaller the AWG number, the larger the current handling capacity. For longer extension cords, consult a local electrician.

This product should be used only with the components supplied or; a cart, rack, or stand that is recommended by Yamaha. If a cart, etc., is used, please observe all safety markings and instructions that accompany the accessory product.

SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE:

The information contained in this manual is believed to be correct at the time of printing. However, Yamaha reserves the right to change or modify any of the specifications without notice or obligation to update existing units.

This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speaker/s, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. DO NOT operate for long periods of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist.

IMPORTANT: The louder the sound, the shorter the time period before damage occurs.

Some Yamaha products may have benches and / or accessory mounting fixtures that are either supplied with the product or as optional accessories. Some of these items are designed to be dealer assembled or installed. Please make sure that benches are stable and any optional fixtures (where applicable) are well secured BEFORE using.

Benches supplied by Yamaha are designed for seating only. No other uses are recommended.

NOTICE:

Service charges incurred due to a lack of knowledge relating to how a function or effect works (when the unit is operating as designed) are not covered by the manufacturer's warranty, and are therefore the owners responsibility. Please study this manual carefully and consult your dealer before requesting service.

ENVIRONMENTAL ISSUES:

Yamaha strives to produce products that are both user safe and environmentally friendly. We sincerely believe that our products and the production methods used to produce them, meet these goals. In keeping with both the letter and the spirit of the law, we want you to be aware of the following:

Battery Notice:

This product MAY contain a small non-rechargeable battery which (if applicable) is soldered in place. The average life span of this type of battery is approximately five years. When replacement becomes necessary, contact a qualified service representative to perform the replacement.

This product may also use "household" type batteries. Some of these may be rechargeable. Make sure that the battery being charged is a rechargeable type and that the charger is intended for the battery being charged. When installing batteries, do not mix batteries with new, or with batteries of a different type. Batteries MUST be installed correctly. Mismatches or incorrect installation may result in overheating and battery case rupture.

Warning:

Do not attempt to disassemble, or incinerate any battery. Keep all batteries away from children. Dispose of used batteries promptly and as regulated by the laws in your area. Note: Check with any retailer of household type batteries in your area for battery disposal information.

Disposal Notice:

Should this product become damaged beyond repair, or for some reason its useful life is considered to be at an end, please observe all local, state, and federal regulations that relate to the disposal of products that contain lead, batteries, plastics, etc. If your dealer is unable to assist you, please contact Yamaha directly.

NAME PLATE LOCATION:

The name plate is located on the bottom of the product. The model number, serial number, power requirements, etc., are located on this plate. You should record the model number, serial number, and the date of purchase in the spaces provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase.

Model _____

Serial No. _____

Purchase Date _____

ПРАВИЛА ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ

ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧИТАЙТЕ, ПРЕЖДЕ ЧЕМ ПРИСТУПАТЬ К ЭКСПЛУАТАЦИИ

* Храните это руководство в безопасном месте. Оно вам еще понадобится.



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Во избежание серьезных травм и даже смерти от удара электрическим током, а также короткого замыкания, повреждения оборудования, пожара и других инцидентов всегда соблюдайте следующие меры безопасности:

Источник питания/адаптер переменного тока

- Используйте только напряжение, заданное для инструмента. Это напряжение указано на инструменте.
- Используйте только указанный адаптер (РА-300 или аналогичный, рекомендованный корпорацией Yamaha). Использование неправильного адаптера может привести к повреждению или перегреву инструмента.
- Периодически проверяйте вилку электроинструмента и удаляйте с нее грязь и пыль.
- Шнур адаптера переменного тока не должен находиться рядом с источниками тепла (нагревателями, радиаторами и др.). Не допускайте также чрезмерного сгибания и повреждения шнура, не ставьте на него тяжелые предметы и держите его в таком месте, где на него нельзя наступить, задеть ногой или что-нибудь по нему перекатить.

Не открывать

- Не открывайте инструмент и не пытайтесь разобрать или модифицировать его внутренние компоненты. В инструменте нет компонентов, которые должен обслуживать пользователь. При появлении неисправности немедленно прекратите эксплуатацию и обратитесь за помощью к квалифицированным специалистам центра технического обслуживания корпорации Yamaha.

Бережь от воды

- Берегите инструмент от дождя, не используйте его рядом с водой, в условиях сырости и повышенной влажности; не ставьте на него емкости с жидкостью, которая может разлиться и попасть внутрь.
- Никогда не вставляйте и не вынимайте вилку электроинструмента мокрыми руками.

Бережь от огня

- Не ставьте на инструмент горящие предметы, например свечи. Горящий предмет может упасть и вызвать пожар.

Внештатные ситуации

- В случае износа и повреждения шнура или вилки адаптера переменного тока, а также при внезапном исчезновении звука во время эксплуатации, при появлении необычного запаха и дыма немедленно отключите электропитание, выньте вилку адаптера из розетки и обратитесь за помощью к специалистам центра технического обслуживания корпорации Yamaha.



ВНИМАНИЕ

Во избежание нанесения серьезных травм себе и окружающим, а также повреждения инструмента и другого имущества, помимо прочего всегда соблюдайте следующие основные меры безопасности:

Источник питания/адаптер переменного тока

- При отключении кабеля от инструмента или от электросети беритесь за вилку, а не за кабель.
- Когда инструмент не используется, а также во время грозы отключайте адаптер переменного тока.
- Не подключайте инструмент к одной электрической розетке с другими устройствами (например, через тройник). Это может привести к снижению качества звука или перегреву розетки.

Место установки

- Во избежание деформации панели и повреждения внутренних компонентов берегите инструмент от чрезмерной пыли и сильной вибрации и не используйте его при очень высокой или низкой температуре (например, на солнце, рядом с нагревателем или в машине в дневное время).
- Не используйте инструмент в непосредственной близости от телевизора, радиоприемника, стереооборудования, мобильного телефона и других электроприборов. В противном случае в инструменте, телевизоре или радиоприемнике могут возникнуть помехи.
- Во избежание случайного падения инструмента не оставляйте его в неустойчивом положении.
- Перед перемещением инструмента отсоедините подключенный к нему адаптер и другие кабели.
- Используйте только подставку, специально предназначенную для инструмента. Для крепления стойки или подставки используйте только винты, поставляемые в комплекте. В противном случае возможно повреждение внутренних компонентов и падение инструмента.

Подключение

- Перед подключением инструмента к другим электронным компонентам отключите их питание. Перед включением или отключением электронных компонентов установите минимальный уровень громкости. Убедитесь также в том, что на всех компонентах установлен минимальный уровень громкости, а во время игры на инструменте постепенно увеличьте громкость до нужной.

Обслуживание

- Для чистки инструмента пользуйтесь мягкой сухой тканью. Никогда не используйте пятновыводители, растворители, жидкие очистители или чистящие салфетки с пропиткой.

Меры безопасности при эксплуатации

- Не вставляйте пальцы или руку в отверстия инструмента.
- Никогда не засовывайте и не роняйте бумагу, металлические и прочие предметы в отверстия на панели и клавиатуре. Если это случилось, немедленно выключите инструмент и выньте кабель питания из розетки. Затем обратитесь за помощью к специалистам центра технического обслуживания корпорации Yamaha.
- Не кладите на инструмент предметы из винила, пластмассы или резины: это может вызвать выцветание панели или клавиатуры.
- Не облакачивайтесь на инструмент, не ставьте на него тяжелые предметы и не прикладывайте слишком большой силы при использовании кнопками, выключателями и разъемами.
- Не следует долго работать с высоким или некомфортным уровнем громкости, так как это может привести к потере слуха. При ухудшении слуха или звоне в ушах обратитесь к врачу.

Сохранение данных

Сохранение и резервное копирование данных

- При выключении инструмента данные, приведенные ниже, будут потеряны. Сохраните данные на вкладке USER (стр. 27), дискете, плате SmartMedia или на соответствующем внешнем носителе.
 - Записанные / песни (стр. 42, 141, 156)
 - Созданные / стили (стр. 112)
 - Отредактированные тембры (стр. 95)
 - Сохраненные настройки «одно касание» (стр. 50)
 - Отредактированные настройки MIDI (стр. 201)

Данные на вкладке USER (стр. 27) могут быть потеряны из-за сбоя или неправильной работы. Сохраняйте важные данные на дискету, плату SmartMedia или внешний носитель.

При изменении параметров на странице экрана данные о настройке системы (представленные в таблице параметров поставляемого отдельно сборника таблиц) автоматически сохраняются после выхода с этой страницы. Однако если перед отключением питания не была выполнена надлежащая процедура выхода из соответствующего экрана, все эти изменения будут утрачены.

Корпорация Yamaha не несет ответственности за повреждения, вызванные неправильной эксплуатацией или модификацией инструмента, а также за потерянные или испорченные данные.

Всегда выключайте инструмент, если не используете его.

Даже в тех случаях, когда выключатель питания находится в положении STANDBY, инструмент продолжает в минимальных количествах потреблять электроэнергию. Если инструмент не используется длительное время, отключите адаптер переменного тока от розетки.

Благодарим за покупку синтезатора PSR-3000/1500 производства корпорации Yamaha!
Внимательно прочитайте это руководство, чтобы в полной мере воспользоваться всеми передовыми
и удобными функциями инструмента.
Мы также советуем держать это руководство в надежном и удобном месте для дальнейшего использования.

О руководстве пользователя и сборнике таблиц

Руководство пользователя состоит из следующих разделов.

Руководство пользователя

- Введение (стр. 12) С этим разделом следует ознакомиться в первую очередь.
Краткое руководство (стр. 24) Этот раздел содержит сведения об основных функциональных возможностях инструмента.
Основные операции (стр. 60) Этот раздел объясняет, как использовать основные операции, в том числе экранные элементы управления.
Справочные материалы (стр. 76) Этот раздел содержит подробные сведения о настройках функций.
Приложение (стр. 206) Этот раздел содержит дополнительные сведения, такие как информацию об устранении неполадок и технические характеристики.

Сборник таблиц

Список тембров, формат данных MIDI и т.п.

- Иллюстрации и снимки ЖК-дисплеев приведены в руководстве пользователя только в качестве примеров. В действительности все может выглядеть несколько иначе.
- Снимки экранов в описаниях операций, приведенные в данном руководстве, выполнены для модели PSR-3000 и представлены только на английском языке.
- Копирование программного обеспечения, имеющегося в продаже, разрешено только для личного использования.

В этом продукте объединены компьютерные программы и содержимое, авторские права на которые принадлежат корпорации Yamaha или право использования которых получено по лицензии от других фирм. К материалам, защищенным авторскими правами, относятся без ограничения все компьютерное ПО, файлы стиля, файлы MIDI, данные WAVE и звукозаписи. Любое несанкционированное использование таких программ и содержимого, выходящее за рамки личного пользования, запрещено соответствующими законами. Любое нарушение авторских прав преследуется по закону. НЕ СОЗДАВАЙТЕ, НЕ РАСПРОСТРАНЯЙТЕ И НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ НЕЗАКОННЫЕ КОПИИ.

- Фотографии клавиатура, бандонеона, различных видов цимбал и музыкальной шкатулки, которые изображены на экранах синтезатора PSR-3000, любезно предоставлены музеем Gakkigaku Shiryokan (Собрание старинных музыкальных инструментов), музыкального колледжа Kunitachi.
- Следующие инструменты, изображаемые на экранах синтезатора PSR-3000, доступны для обозрения в музее музыкальных инструментов Hamamatsu: балафон, джендер, калимба, канун, сантур, гамелан, арфа, колокольчик, волынка, банджо, карильон, мандолина, уд, флейта Пана, пунджи, рабаб, шанаи, ситар, стальной барабан и тамбра.
- Данный продукт произведен по лицензии, защищенной патентами США No.5231671, No.5301259, No.5428708, а также патентом No.5567901, принадлежащим IVL Technologies Ltd.
- Растровые шрифты, используемые в данном инструменте, предоставлены компанией Ricoh Co., Ltd. и являются ее собственностью.
- Данный продукт использует NF, встроенный интернет-браузер компании ACCESS Co., Ltd. NF используется совместно с запатентованным алгоритмом сжатия LZW, лицензия на который получена от компании Unisys Co., Ltd. NF не может использоваться отдельно от данного продукта, не может быть продан, сдан в аренду или передан любым другим способом. Также запрещается декомпилировать, деассемблировать, копировать и вскрывать технологии NF. Данное программное обеспечение включает модуль, разработанный независимой группой JPEG (Independent JPEG Group).

ACCESS

Товарные знаки:

- Windows является охраняемым товарным знаком корпорации Microsoft®.
- SmartMedia является зарегистрированным товарным знаком корпорации Toshiba.
- Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

Дополнительные принадлежности

- Руководство по Интерактивной регистрации пользователя продукции Yamaha
- Дополнительный компакт-диск для Windows
- Руководство пользователя
- Сборник таблиц
- Дополнительный компакт-диск с руководством по установке ОС Windows

В зависимости от места покупки следующие принадлежности могут быть включены или не включены в комплект:

- Дисковод
- Плата SmartMedia
- Адаптер переменного тока PA-300

Введение

Основные возможности синтезатора PSR-3000/1500	12
Панель управления	14
Игра на клавиатуре	16
Источник питания	16
Включение питания	17
Подключение синтезатора PSR-3000/1500	18
Пюпитр	18
Наушники	18
Изменение языка	19
Настройки экрана	19
Дисковод и дискеты	22
Платы памяти SmartMedia™*	23

Краткое руководство

Воспроизведение демонстрационных песен	24
Работа с основными экранами	26
Работа с экраном Main	26
Работа с экраном выбора файлов File Selection	26
Работа с экраном функций	27
Воспроизведение тембров	29
Воспроизведение встроенных тембров	29
Упражнения со встроенными песнями	35
Воспроизведение и прослушивание песен перед упражнениями	35
Отключение звука для партии левой или правой руки с просмотром нот	39
Разучивание с помощью функции Repeat Playback (Циклическое воспроизведение)	41
Запись собственного исполнения	42
Проигрывание фоновых партий с помощью функции Performance assistant technology	43
Воспроизведение аккомпанемента с помощью функции Auto Accompaniment (Воспроизведение стиля)	45
Исполнение песни «Mary Had a Little Lamb» с автоаккомпанементом	45
Мультипэды	51
Воспроизведение мультипэдов	51
Функция Chord Match (Настройка на аккорд)	52
Вызов наиболее удачного аккомпанемента для каждой песни — Music Finder	52
Пение под воспроизведение песни (Карaoke) или ваше исполнение	54
Подключение микрофона (только PSR-3000)	54
Пение с экраном Lyrics	55
Удобные функции для караоке	55
Удобные функции для пения в вашем сопровождении	58

Основные операции

Использование основных функций (Справка)	60
Сообщения, которые выводятся на экран	60
Быстрый выбор экрана — функция прямого доступа	61
Основные экраны (экран Main и экран выбора файлов)	62
Экран Main	62
Экран выбора файлов и основные операции на нем	63
Операции с файлами и папками, выполняемые на экране выбора файлов	66
Восстановление исходных параметров	73
Восстановление исходной системы	73
Восстановление заводских настроек для отдельных параметров	73
Сохранение и вызов пользовательских настроек в виде отдельного файла	74
Резервное копирование	75
Резервное копирование	75

Справочник

Создание, использование и редактирование тембров	76
Характеристики тембра	76
Одновременное воспроизведение разных тембров	77
Партии клавиатуры (Right 1, Right 2, Left)	77
Одновременная игра двумя тембрами (партии Right 1 и 2)	78
Игра разными тембрами правой и левой рукой (партии Right 1 и Left)	80
Изменение высоты звука	81
Транспонирование	81
Точная настройка высоты звука всего инструмента	81
Мелодический строй	81
Добавление эффектов к тембрам клавиатуры	83
Редактирование громкости и тонального баланса (MIXING CONSOLE)	86
Основные действия	86
Создание тембров — функция Sound Creator	95
Основные действия	95
Создание собственных тембров Organ Flutes	99

Использование, создание и редактирование стилей автоаккомпанемента	102
Характеристики стиля	102
Выбор типа аппликатуры аккордов	102
Воспроизведение только ритмических каналов стиля	103
Настройки, связанные с воспроизведением стиля	105
Редактирование громкости и тембра стиля (MIXING CONSOLE) (Консоль микшера)	107
Функция Music Finder (Поиск музыки)	107
Поиск записей	107
Создание библиотеки любимых записей	108
Редактирование записей	109
Сохранение записи	110
Функция Style Creator (Создание стилей)	112
Структура стилей	112
Создание стиля	112
Редактирование созданного стиля	118
Мультипэды	126
Создание мультипэда (функция Multi Pad Creator)	126
Запись мультипэдов в режиме реального времени	126
Пошаговая запись мультипэдов (страница EDIT)	127
Редактирование мультипэда (функция Multi Pad Creator)	128
Регистрация и вызов пользовательских настроек панели – Регистрационная память	129
Регистрация и сохранение пользовательских настроек панели	129
Вызов зарегистрированных настроек панели	130
Удаление ненужной настройки панели/Присвоение имени настройке панели	131
Выключение вызова специальных элементов (функция Freeze)	132
Вызов номеров регистрационной памяти по порядку — Последовательность вызова регистрационных файлов	132
Использование, создание и редактирование песен	134
Поддерживаемые типы песен	134
Воспроизведение песен	135
Настройка громкости, сочетания тембров и т. д. (Микшерный пульт)	138
Разучивание музыкальных произведений с помощью обучающих функций Guide	139
Выбор типа функции Guide	139
Запись собственного исполнения	141
Способы записи	141
Редактирование записи	156

Прямое подключение PSR-3000/1500 к Интернету	165
Подключение инструмента к Интернету	165
Доступ к специальному веб-сайту	166
Операции на специальном веб-сайте	166
Прокрутка веб-страницы	166
Использование ссылок	167
Ввод символов	167
Возврат на предыдущую веб-страницу	168
Обновление веб-страницы/Отмена загрузки веб-страницы	169
Покупка и загрузка данных	169
Создание закладок на избранных страницах	170
Изменение домашней страницы	173
Об экране настройки Интернета	174
Инициализация настроек Интернета	178
Словарь терминов Интернета	179
Использование микрофона (PSR-3000)	180
Редактирование параметров функции Vocal Harmony	180
Настройка микрофона и звука эффекта гармонизации	183
Настройка функции Talk	187
Подключение внешних устройств к инструменту	189
Подключение аудио- и видеоустройств	189
Использование внешних аудиоустройств для воспроизведения и записи (разъемы [OUTPUT], разъемы [AUX OUT (LEVEL FIXED)], разъемы [OPTICAL OUT])	189
Воспроизведение звука внешних аудиоустройств с помощью встроенных динамиков инструмента	190
Вывод изображения с экрана инструмента на внешний телемонитор (только для модели PSR-3000)	190
Подключение микрофона или гитары (разъем [MIC./LINE IN]) (только для модели PSR-3000)	190
Использование педального переключателя или ножного контроллера ([FOOT PEDAL])	191
Назначение специальных функций ножным педалям	191
Подключение внешних MIDI-устройств (порты [MIDI])	194
Подключение компьютера или USB-устройства	194
Подключение компьютера (порты [USB TO HOST] и [MIDI])	194
Подключение сетевого адаптера или устройства хранения данных с USB-интерфейсом (через порт [USB TO DEVICE])	195
Что такое MIDI	197

Настройки MIDI	201
Основные операции	201
Заранее запрограммированные шаблоны MIDI	201
Системные настройки MIDI	203
Параметры передачи MIDI-сообщений	203
Параметры приема MIDI-сообщений	204
Установка басовой ноты для воспроизведения стиля при помощи полученных MIDI-данных	205
Установка типа аккорда для воспроизведения стиля при помощи полученных MIDI-данных	205

Приложение

Устранение неполадок	206
Технические характеристики	211
Предметный указатель	213

Введение

Краткое руководство

Основные операции

Справочник

Создание, использование и редактирование тембров

Использование, создание и редактирование стилей автоаккомпанемента

Мультипэды

Регистрация и вызов пользовательских настроек панели

Использование, создание и редактирование песен

Прямое подключение PSR-3000/1500 к Интернету

Использование микрофона (PSR-3000)

Подключение внешних устройств к инструменту

Приложение

До включения питания

- Установка пюпитра Стр. 18
- Подключение наушников Стр. 18
- Включение и выключение питания Стр. 17

Прослушивание PSR-3000/1500

- Воспроизведение демонстраций Стр. 24
- Воспроизведение песен Стр. 35
 - Воспроизведение встроенной песни Стр. 35
 - Включение и выключение партий (каналов) песни Стр. 140
 - Настройка баланса между песней и клавиатурой Стр. 138
- Воспроизведение стилей Стр. 102
 - Воспроизведение встроенных стилей Стр. 103
 - Включение и выключение партий (каналов) стиля Стр. 104
 - Настройка баланса между стилем и клавиатурой Стр. 107
- Воспроизведение мультитепов Стр. 51

Игра на клавиатуре

- Выбор тембра (RIGHT1) и игра на клавиатуре Стр. 77
- Одновременная игра двумя или тремя тембрами Стр. 78
- Разные тембры для правой и левой рук Стр. 80
- Игра тембром барабанов/ударных Стр. 76
- Настройка чувствительности клавиатуры Стр. 27
- Включение и выключение функции Initial Touch для каждой партии клавиатуры (RIGHT1, 2, LEFT) Стр. 77
- Настройка регулятора модуляции для каждой из частей клавиатуры (RIGHT 1, 2, LEFT) Стр. 33

Упражнение в игре на клавиатуре

- Метроном Стр. 33
- Вывод на экран нот песни одновременно с ее воспроизведением Стр. 38

Выбор программ PSR-3000/1500

- Тембры Стр. 76
- Стили Стр. 102
- Банки мультитепов Стр. 126
- Песни Стр. 134
- Записи Music Finder Стр. 52
- Банк регистрационной памяти Стр. 132
- Номер регистрационной памяти Стр. 132
- Настройка в одно касание (функция One Touch Setting) Стр. 50
- Типы эффекта Harmony/Echo Стр. 85
- Шаблоны MIDI Стр. 201
- Типы эффектов Стр. 90
- Типы эффекта Vocal Harmony (PSR-3000) Стр. 180
- Типы Master EQ Стр. 93

Использование ЖК-дисплея

- Использование основного дисплея Стр. 26
- Просмотр текстов песен на ЖК-дисплее Стр. 26
- Просмотр партитуры на ЖК-дисплее Стр. 38
- Просмотр содержимого дисплея на отдельном ТВ-мониторе (PSR-3000) Стр. 190

Игра аккордов стиля левой рукой и мелодии – правой

- Выбор и проигрывание стиля Стр. 103
- Обучение игре определенными типами аккордов функция Chord Tutor Стр. 49
- Обучение игре аккордами (указанию аккордов) для воспроизведения стиля функция Chord Fingering Стр. 49
- Применение автоматической гармонии или эха к мелодиям, проигрываемым правой рукой эффекты Harmony/Echo Стр. 83
- Автоматическое изменение аккордов мультитепов при игре левой рукой функция Chord Match Стр. 52

Мгновенный выбор пользовательского набора параметров

- Вызов наиболее подходящих настроек панели функция Music Finder Стр. 52
- Изменение настроек в соответствии со стилем функция One Touch Setting Стр. 50
- Сохранение и вызов пользовательских настроек панели регистрационная память Стр. 129

Создание тембров, стилей, песен и т. д.

- Создание собственных тембров функция Sound Creator Стр. 95
- Создание собственных тембров Organ Flutes функция Sound Creator Стр. 99
- Создание собственных стилей функция Style Creator Стр. 112
- Создание собственных песен Стр. 42
 - Запись собственного исполнения Стр. 42
- Ввод нот друг за другом функция Song Creator Стр. 147
- Ввод и редактирование функция Song Creator Стр. 156
- Создание собственных мультипэдов функция Multi Pad Creator Стр. 126
- Создание банка регистрационной памяти Стр. 132
- Создание новых записей для функции Music Finder Стр. 108
- Создание новых типов эффекта Vocal Harmony (PSR-3000) Стр. 180
- Создание новых типов эффектов Стр. 90
- Создание пользовательских настроек Master EQ Стр. 93

Настройка высоты звука

- Настройка общей высоты звука PSR-3000/1500 функция Master Tune Стр. 81
- Настройка отдельных нот клавиатуры функция Scale Tune Стр. 81
- Настройка октавы клавиатуры
- Транспонирование нот (функции Master Transpose, Keyboard Transpose, Song Transpose) Стр. 58
- Настройка кнопки [TRANPOSE] на независимое управление отдельными партиями
- Использование колесного регулятора PITCH BEND Стр. 32
- Использование колесного регулятора MODULATION Стр. 33

Пение с подключенным микрофоном (PSR-3000)

- Подключение микрофона к синтезатору PSR-3000/1500 Стр. 190
- Автоматическое применение к голосу исполнителя эффекта Vocal Harmony эффект Vocal Harmony Стр. 56
- Пение текста, появляющегося на дисплее Стр. 55
- Пение текста, появляющегося на отдельном ТВ-мониторе Стр. 55
- Пение с использованием функции Guide и воспроизведения песни Стр. 40
- Использование функции Talk Setting Стр. 187
- Настройка функции Song Transpose на высоту, удобную для пения Стр. 58
- Настройка функции Keyboard Transpose на высоту, удобную для пения Стр. 81

Советы по «живому» исполнению и его техника

- Закрепление за педалями определенных операций/функций Стр. 191
- Вызов номеров регистрационной памяти в порядке, установленном пользователем функция Registration Sequence Стр. 132
- Использование педали для изменения номеров регистрационной памяти Стр. 191
- Усиление и затухание звука стр. 47, 48

Советы по исполнению в группе и его техника

- Независимое транспонирование высоты звука песни и клавиатуры в соответствии с диапазоном голоса исполнителя Стр. 55
- Настройка общего звука PSR-3000/1500 в соответствии с другими инструментами Стр. 81
- Синхронизация PSR-3000/1500 с другими MIDI-инструментами Стр. 201

Другие советы

- Регистрация имени владельца синтезатора PSR-3000/1500 Стр. 21
- Ипорт значков для индикаторов Voice/Style/Song на экране выбора Стр. 70
- Отображение номера банка и программы на экране выбора тембра Стр. 205

Основные возможности синтезатора PSR-3000/1500

DEMO (демонстрация)

Использование демонстраций (стр. 24)

Демонстрации не только иллюстрируют возможности голосов и стилей инструмента, но и показывают различные его функции и возможности, позволяя практиковаться в использовании синтезатора PSR-3000/1500!

Vocal Harmony (гармонизация)

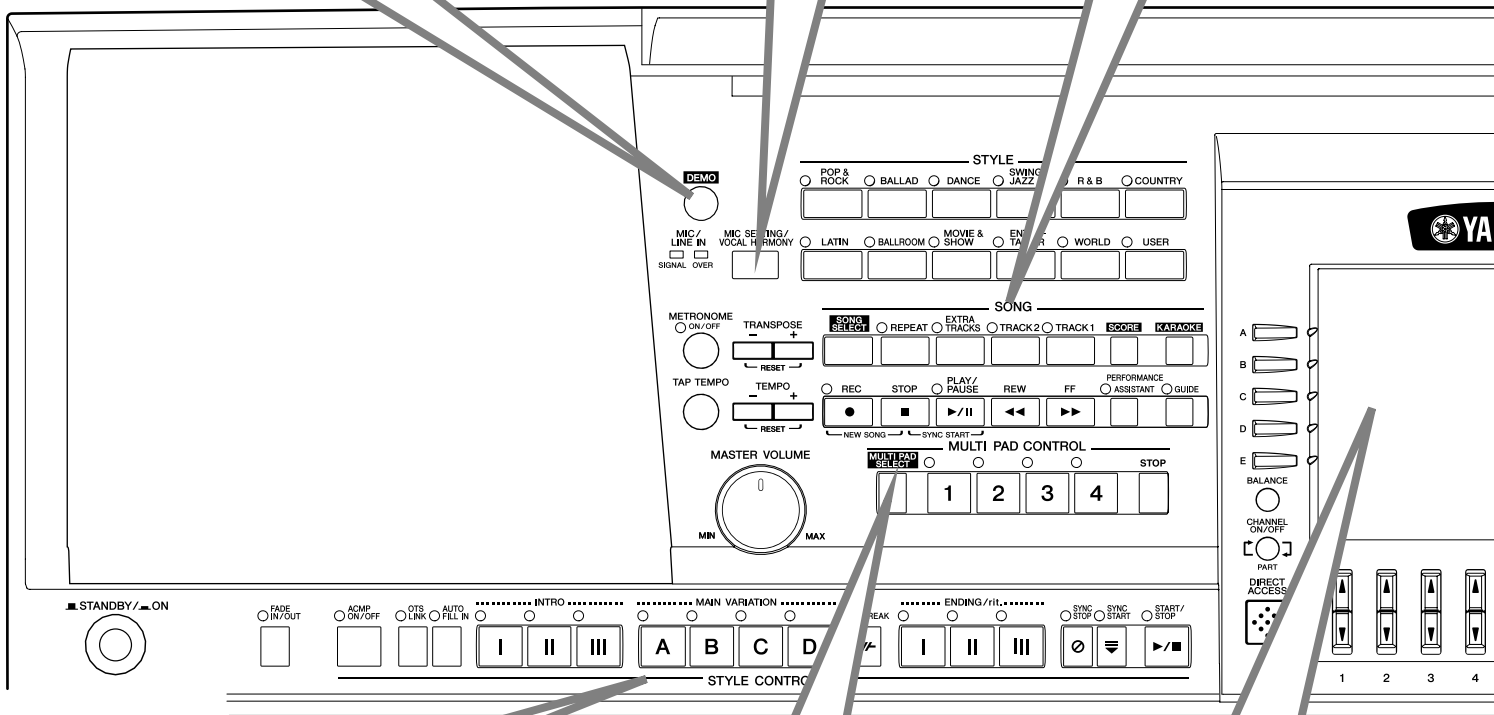
(только PSR-3000) Добавление бэк-вокала к вашему пению (стр. 180)

Потрясающее средство гармонизации вокала (доступно только на PSR-3000) автоматически создает партии бэк-вокала для ведущей вокальной партии, которая исполняется через микрофон. При гармонизации тембров имеется возможность изменения пола исполнителя, можно добавлять женскую партию бэк-вокала к основному мужскому тембру (и наоборот).

SONG (песня)

Воспроизведение ранее записанных песен (стр. 35, 54, 135)

Предлагается большой выбор встроенных песен, такого же качества, как и песни с дисков, приобретенных в магазинах.



STYLE (стиль)

Создание сопровождения с помощью функции Auto Accompaniment (стр. 45, 102)

Если взять аккорд левой рукой, партия автоаккомпанемента начнет воспроизводиться автоматически. Выберите стиль аккомпанемента, например поп-музыку, джаз, латиноамериканскую музыку и т.п., и синтезатор PSR-3000/1500 заменит вам целый оркестр!

Multi Pads (мультипэды)

Добавьте «изюминку» к своему выступлению, используя собственные оригинальные фразы (стр. 51, 126)

Нажав кнопку одного из мультипэдов, можно воспроизводить короткие ритмические и мелодические фразы. Можно также создавать свои собственные оригинальные фразы мультипэда, записывая их непосредственно с клавиатуры.

LCD (ЖК-дисплей)

Большой жидкокристаллический экран (вместе с многочисленными кнопками на передней панели) обеспечивает универсальное и достаточно простое управление всеми операциями, выполняемыми на синтезаторе PSR-3000/1500.

MUSIC FINDER (поиск музыки)

Вызов наиболее подходящего стиля аккомпанемента (стр. 52, 107)

Если вы решили исполнить какую-либо песню, но не знаете, какой стиль или тембр подойдет для нее лучше всего, вам поможет средство Music Finder. Просто выделите название песни, и синтезатор PSR-3000/1500 автоматически подберет наиболее подходящий стиль и тембр.

VOICE (тембр)

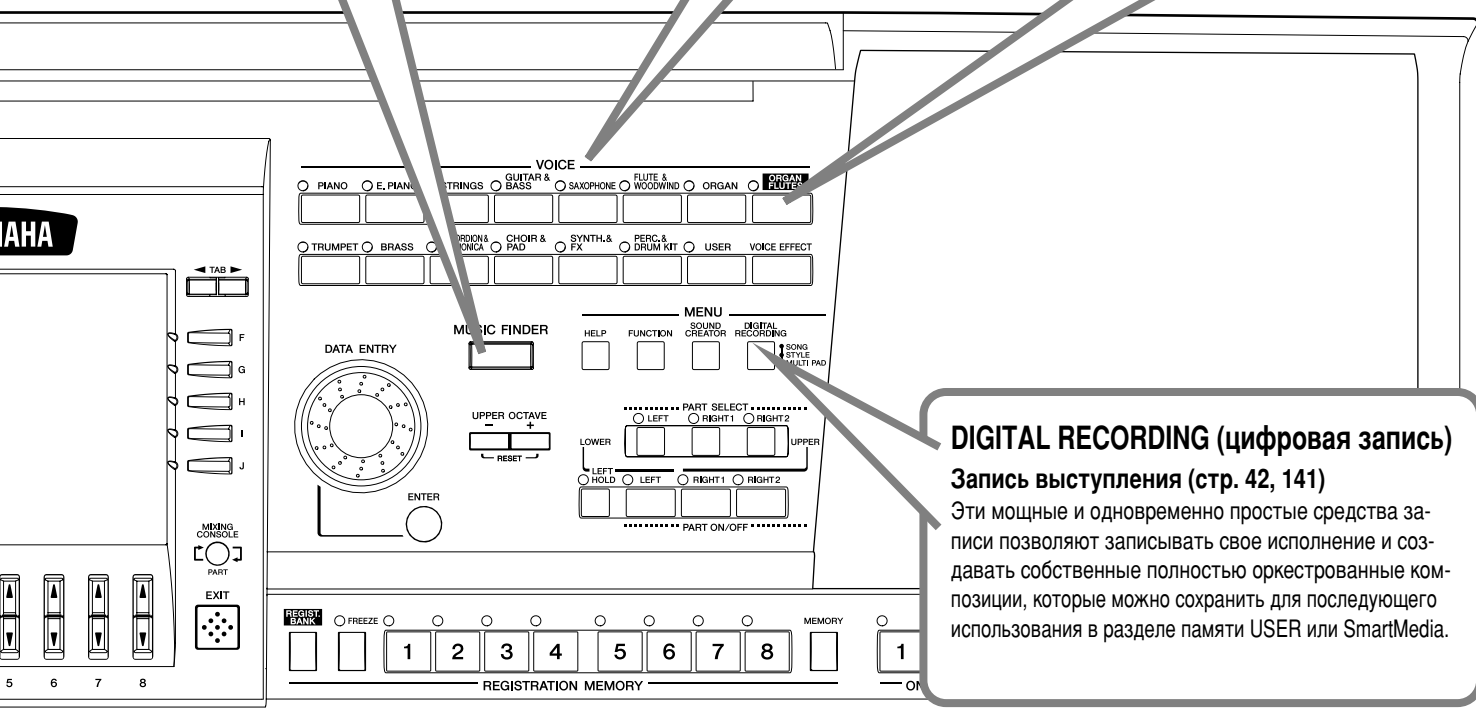
Огромный выбор реалистичных тембров (стр. 29, 76)

Синтезатор PSR-3000/1500 содержит целый ряд исключительно реалистичных и динамичных тембров, включая фортепиано, струнные, деревянные духовые инструменты и многие другие!

Organ Flutes (органные тембры)

Создание собственных органных тембров (стр. 99)

Эта специальная функция позволяет использовать полный набор глубоких и эффектных органных тембров, кроме того, она позволяет создавать свои собственные органные голоса, так же как и на обычном органе, увеличивая или уменьшая длину труб, и добавлять звуки ударных инструментов.



DIGITAL RECORDING (цифровая запись)

Запись выступления (стр. 42, 141)

Эти мощные и одновременно простые средства записи позволяют записывать свое исполнение и создавать собственные полностью оркестрованные композиции, которые можно сохранить для последующего использования в разделе памяти USER или SmartMedia.

Разъем USB TO DEVICE (для подключения устройств)

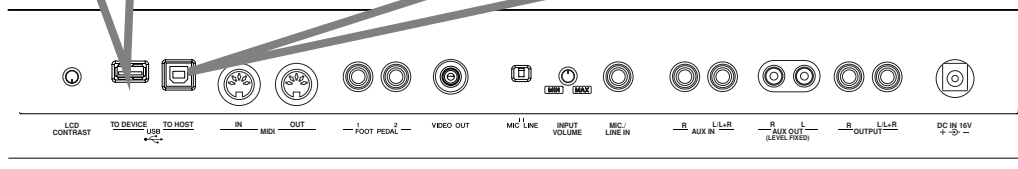
Прямое подключение инструмента к Интернету (стр. 165) или к устройству хранения USB (стр. 195)

Подключение сетевого адаптера USB обеспечит доступ на веб-сайты и позволит скачивать данные песен. Подсоединение устройства хранения USB (такого, как дискета или жесткий диск) к данному разъему позволит сохранять типы данных, созданных на инструменте.

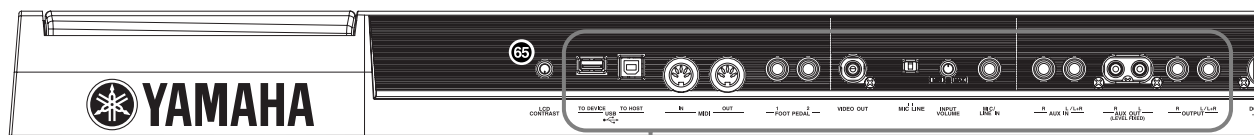
Разъем USB TO HOST (для подключения к компьютеру)

Создание музыки с помощью компьютера: легко и быстро (стр. 194)

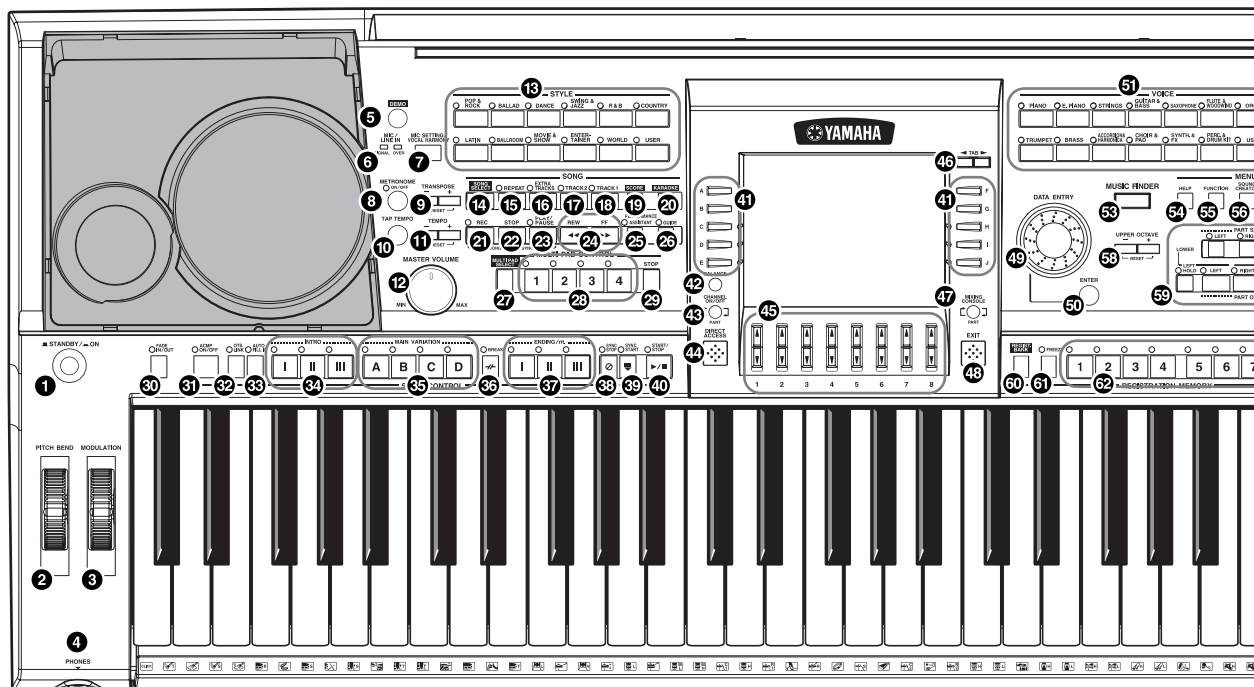
Погрузитесь в необъятный мир компьютерной музыки и используйте его преимущества. Исключительно простое подключение и настройка, возможность воспроизведения записанных на компьютере частей в различной оркестровке с помощью синтезатора PSR-3000/1500!



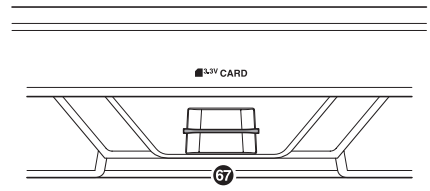
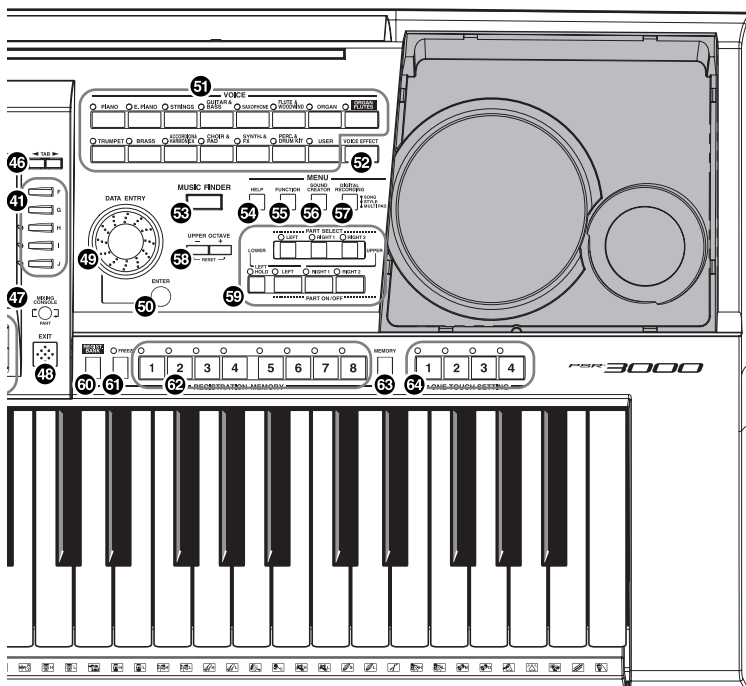
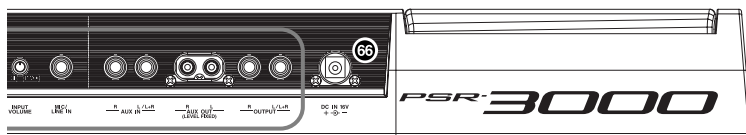
Панель управления



См. стр. 189.



1 [STANDBY/ON].....	C. 16	15 [REPEAT].....	C. 41
ДИСК УПРАВЛЕНИЯ		16 [EXTRA TRACKS]	C. 141
2 [PITCH BEND]	C. 32	17 [TRACK 2]	C. 41
3 [MODULATION]	C. 33	18 [TRACK 1]	C. 39
НАУШНИКИ		19 [SCORE].....	C. 38
4 [PHONES].....	C. 18	20 [KARAOKE].....	C. 55
		21 [REC].....	C. 42
5 [DEMO]	C. 24	22 [STOP].....	C. 36
МИКРОФОН		23 [PLAY/PAUSE].....	C. 36
6 [MIC/LINE IN] (PSR-3000)	C. 190	24 [REW]/[FF].....	C. 136
7 [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] (PSR-3000)	C. 56	25 [PERFORMANCE ASSISTANT].....	C. 44
		26 [GUIDE]	C. 39
МЕТРОНОМ		УПРАВЛЕНИЕ МУЛЬТИПЭДАМИ	
8 [METRONOME]	C. 33	27 [MULTI PAD SELECT]	C. 128
ТРАНСПОНИРОВАНИЕ		28 [1]-[4].....	C. 128
9 [-][+].....	C. 55	29 [STOP].....	C. 126
ТЕМП			
10 [TAP].....	C. 47	30 [FADE IN/OUT].....	C. 47
11 [-][+].....	C. 34	УПРАВЛЕНИЕ СТИЛЕМ	
ГРОМКОСТЬ		31 [ACMP ON/OFF].....	C. 46
12 [MASTER VOLUME].....	C. 17	32 [OTS LINK]	C. 50
СТИЛЬ		33 [AUTO FILL IN].....	C. 47
13 STYLE.....	C. 46	34 INTRO [I]/[II]/[III]	C. 47
ПЕСНЯ		35 MAIN VARIATION [A]/[B]/[C]/[D]	C. 48
14 [SONG SELECT].....	C. 35	36 [BREAK]	C. 48
		37 ENDING/rit. [I]/[II]/[III].....	C. 48
		38 [SYNC STOP].....	C. 48
		39 [SYNC START].....	C. 47



40 [START/STOP]..... C. 47

41 [A]-[J]..... C. 26

42 [BALANCE]..... C. 40

43 [CHANNEL ON/OFF]..... C. 104, 140

44 [DIRECT ACCESS]..... C. 61

45 [1 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼]..... C. 26

46 TAB [◀|▶]..... C. 27

47 [MIXING CONSOLE]..... C. 86

48 [EXIT]..... C. 27

49 [DATA ENTRY]..... C. 65

50 [ENTER]..... C. 65

ТЕМБР

51 VOICE..... C. 29

52 [VOICE EFFECT]..... C. 83

ПОИСК МУЗЫКИ

53 [MUSIC FINDER]..... C. 52

МЕНЮ

54 [HELP]..... C. 60

55 [FUNCTION]..... C. 27

56 [SOUND CREATOR]..... C. 95

57 [DIGITAL RECORDING]..... C. 118, 145

ИЗМЕНЕНИЕ ВЫСОТЫ ЗВУКА С ШАГОМ В 1 ОКТАВУ

58 [UPPER OCTAVE] [-][+]..... C. 62

ПАРТИЯ

59 [PART SELECT], [PART ON/OFF]..... C. 77

РЕГИСТРАЦИОННАЯ ПАМЯТЬ

60 [REGIST. BANK]..... C. 130

61 [FREEZE]..... C. 132

62 [1]-[8]..... C. 129

63 [MEMORY]..... C. 129

НАСТРОЙКА В ОДНО КАСАНИЕ

64 [1]-[4]..... C. 50

ЗАДНЯЯ ПАНЕЛЬ

65 [LCD CONTRAST]..... C. 19

66 DC IN..... C. 16

67 CARD..... C. 23

Информацию о разъемах, расположенных в левом нижнем углу инструмента, см. на стр. 189.

⚠ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Используйте только адаптер переменного тока Yamaha PA-300 или равноценный, рекомендованный к применению корпорацией Yamaha. Использование несовместимого адаптера может привести к неисправимым повреждениям синтезатора PSR-3000/1500 и создать угрозу поражения электрическим током! **ВСЕГДА ОТКЛЮЧАЙТЕ АДАПТЕР ПЕРЕМЕННОГО ТОКА ОТ СЕТИ ПИТАНИЯ, КОГДА СИНТЕЗАТОР PSR-3000/1500 НЕ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ.**

⚠ ВНИМАНИЕ

Никогда не отключайте питание (то есть не отключайте адаптер переменного тока от сети) при выполнении записи на синтезаторе PSR-3000/1500. Это может привести к потере данных.

⚠ ВНИМАНИЕ

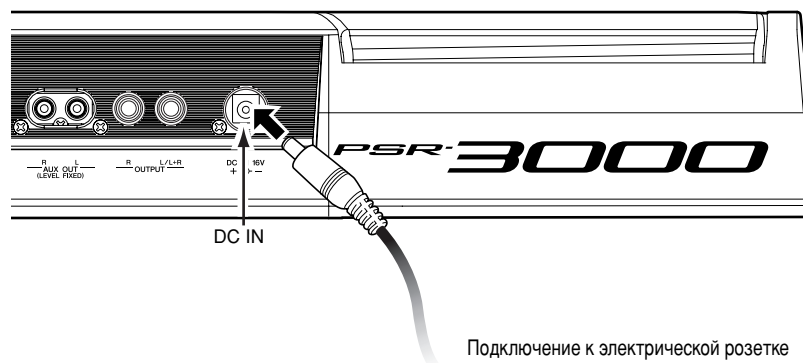
Даже в тех случаях, когда кнопка питания находится в положении STANDBY, инструмент продолжает в минимальных количествах потреблять электроэнергию. Если синтезатор PSR-3000/1500 не используется в течение длительного времени, убедитесь, что адаптер переменного тока отключен от розетки.

Источник питания

- 1 Убедитесь, что кнопка STANDBY/ON синтезатора PSR-3000/1500 находится в положение STANDBY (синтезатор выключен).
- 2 Подключите кабель синтезатора к адаптеру переменного тока PA-300.



- 3 Вставьте разъем постоянного тока адаптера PA-300 в гнездо DC IN синтезатора PSR-3000/1500, расположенное на задней панели инструмента.



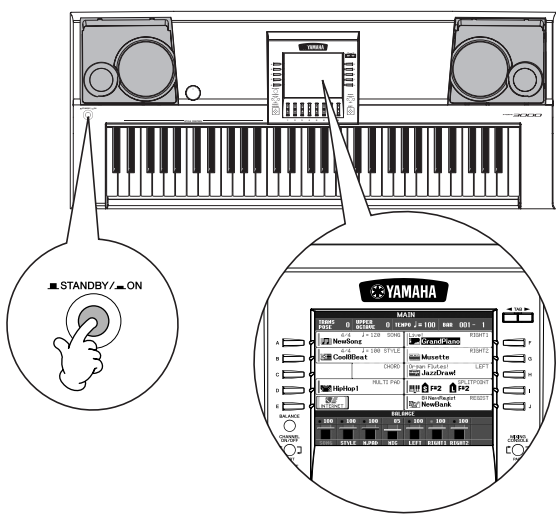
- 4 Вставьте другой конец кабеля (обычную штепсельную вилку) в ближайшую электрическую розетку.

Включение питания

ПРИМЕЧАНИЕ

Прежде чем включать или выключать PSR-3000/1500, необходимо выключить звук на подключенной к нему звуковой аппаратуре.

- 1 **Нажмите кнопку [STANDBY/ON].**
На дисплее появляется экран MAIN.

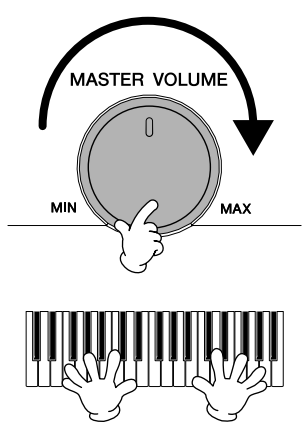


Если вы подготовились к выключению питания, снова нажмите кнопку [STANDBY/ON].

Экран и индикатор дисководов (слева внизу) погаснут.

- 2 **Настройка громкости.**

Для установки нужного уровня громкости используйте диск управления [MASTER VOLUME].

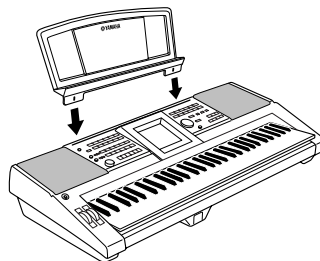


ВНИМАНИЕ

Во избежание возможных повреждений колонок и другого электронного оборудования всегда сначала включайте питание PSR-3000/1500, а затем — колонок с усилителем или микшеров и усилителей. Также, всегда выключайте питание PSR-3000/1500 после выключения колонок с усилителем или микшеров и усилителей.

Пюпитр

Синтезатор PSR-3000/1500 поставляется вместе с пюпитром, который можно прикрепить к инструменту, вставив в гнездо, расположенное за панелью управления.

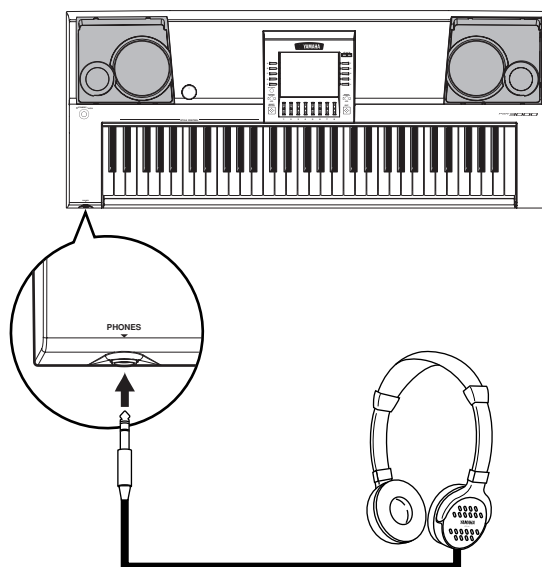


Наушники

Подсоедините наушники к разъему [PHONES]. При этом встроенные в синтезатор динамики автоматически отключаются.

⚠ ВНИМАНИЕ

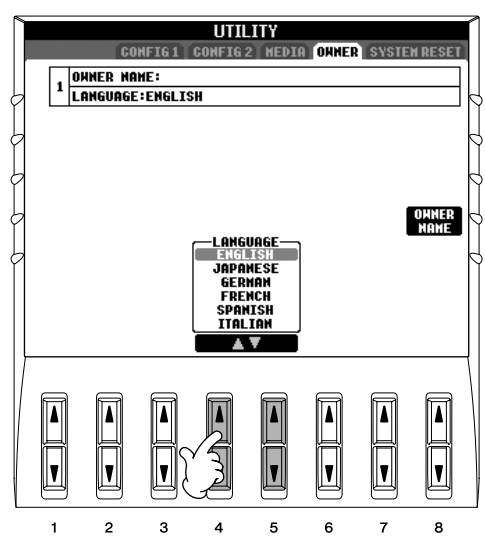
Не следует долго использовать наушники при повышенном уровне громкости. Это может привести к потере слуха.



Изменение языка

Выбор языка для сообщений, имен файлов и вводимых символов.

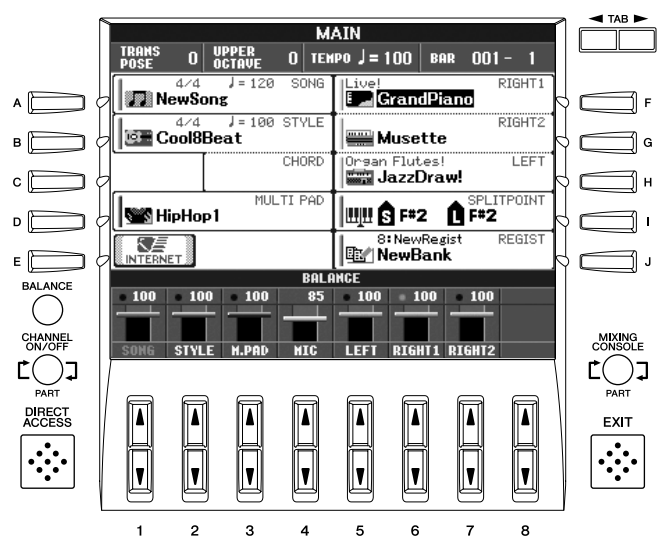
- 1 **Перейдите к операционному экрану.**
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB[◀][▶] OWNER
- 2 **Выберите язык с помощью кнопок [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼].**



Настройки экрана

Настройка контрастности экрана

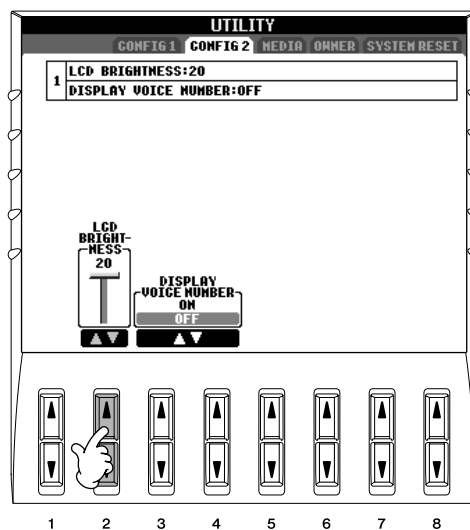
Можно настроить контрастность экрана с помощью регулятора [LCD CONTRAST], расположенного на задней панели.



Настройка яркости экрана

Настройте яркость экрана.

- 1 **Перейдите к операционному экрану.**
[FUNCTION] → [1] UTILITY → TAB[◀][▶] CONFIG 2
- 2 **Чтобы настроить яркость экрана, нажмите кнопку [2 ▲ ▼].**

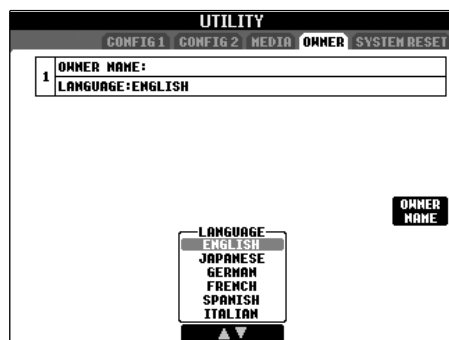


Ввод имени пользователя на экране загрузки

Можно сделать так, чтобы ваше имя (Owner Name) отображалось на экране загрузки (экран, который появляется при включении питания).



- 1 **Перейдите к операционному экрану.**
[FUNCTION] → [!] UTILITY → TAB[◀][▶] OWNER
- 2 **Нажмите кнопку [!] (OWNER NAME), чтобы вызвать экран ввода имени пользователя.**
Информацию о вводе символов см. на стр. 71.



(В зависимости от места покупки, дисковод может входить или не входить в комплект поставки.)

Встроенный дисковод гибких дисков позволяет вам хранить свои данные на дискете и загружать их с диска на инструмент. Бережно обращайтесь с дискетами и дисководом. Принимайте все указанные меры предосторожности.

Совместимые дискеты

- Можно использовать дискеты 3,5" 2DD и 2HD.

Форматирование дискеты

- Если не удастся использовать новые чистые дискеты или дискеты, которые использовались на других устройствах, их нужно отформатировать. Инструкции по форматированию дискеты см. на стр. 66. Помните, что после форматирования все данные на дискете будут уничтожены. Заранее проверьте, есть ли на дискете важные данные.

ПРИМЕЧАНИЕ

Дискеты, отформатированные на этом устройстве, могут быть непригодны для использования на другом устройстве.

Установка и удаление дискет

Установка дискеты в дисковод

- Держите дискету наклейкой вверх, скользящей шторкой вперед по направлению к прорези дисковода. Осторожно вставьте дискету в гнездо и мягко толкните вперед, пока не услышите щелчок и не выскочит кнопка дисковода.

ПРИМЕЧАНИЕ

Не вставляйте в дисковод ничего, кроме дискет. Другие предметы могут повредить дисковод или дискету.

Удаление дискеты

- Убедившись, что инструмент не обращается* к дискете (индикатор на встроенном дисководе не горит), нажмите на кнопку выдвижения, расположенную справа над гнездом. Когда дискета выдвинется, вытащите ее из дисковода. Если дискету не удастся вытащить, не применяйте силу. Еще раз попробуйте нажать на кнопку выдвижения или повторно вставить дискету и попытаться выдвинуть ее.

* Не выполняются операции, такие как запись, воспроизведение или удаление данных. Если питание включено и вы вставляете дискету, инструмент автоматически обращается к ней, чтобы проверить наличие данных.

ВНИМАНИЕ

Не вынимайте дискету и не выключайте инструмент, если есть обращение к дискете.

Это может привести к потере данных и к повреждению дисковода.

- Прежде чем отключать питание, убедитесь, что в дисководе нет дискеты. Если дискета находится в дисководе длительное время, она может покрыться пылью и грязью, а это вызывает ошибки при чтении или записи.

Очистка головки дисковода для чтения/записи данных

- Необходимо регулярно чистить головку чтения/записи данных. Инструмент оснащен магнитной головкой высокой точности, на которой после длительного использования образуется слой магнитных частиц с дискет, что со временем может привести к ошибкам во время чтения и записи данных.
- Чтобы поддерживать дисковод в рабочем состоянии, корпорация Yamaha рекомендует раз в месяц использовать специальную дискету сухого типа (имеющуюся в продаже) для очистки головки. Выяснить, есть ли в продаже чистящие дискеты, можно у местного представителя корпорации Yamaha.

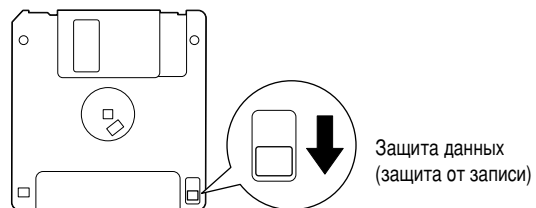
Дискеты

Обращайтесь с дискетами аккуратно и соблюдайте следующие меры предосторожности

- Не ставьте на дискеты тяжелые предметы, не сгибайте и не применяйте силу при обращении с ними. Когда дискеты не используются, храните их в коробках.
- Не подвергайте дискеты воздействию прямого солнечного света, слишком низких и высоких температур, избыточной влажности, избегайте скапливания на них пыли и попадания жидкости.
- Не следует открывать шторку и прикасаться к магнитной поверхности дискеты.
- Не подвергайте дискеты воздействию магнитных полей телевизоров, динамиков, электромоторов и т.д., так как магнитные поля могут полностью или частично стереть данные на дискете, сделав ее непригодной для использования.
- Никогда не используйте дискеты с деформированной шторкой или корпусом.
- Не наклеивайте на дискету ничего, кроме поставляемых с ней наклеек. Прикрепляйте наклейки в предназначенном для этого месте.

Защита данных (защита от записи)

- Чтобы случайно не удалить важные данные, переместите защелку в положение «защиты» (отверстие открыто). Когда нужно записать данные, защелка должна быть в положении «запись» (отверстие закрыто).



*SmartMedia – это товарный знак корпорации Toshiba.

На инструменте есть гнездо для платы SmartMedia (на передней панели). Вы можете хранить свои оригинальные данные на плате SmartMedia и загружать их с платы в инструмент. Обращайтесь с платами SmartMedia аккуратно. Соблюдайте все указанные меры предосторожности.

Совместимые типы SmartMedia

- Можно использовать платы SmartMedia на 3,3 В (3 В). Платы SmartMedia на 5 В несовместимы с инструментом.
- С инструментом можно использовать платы SmartMedia семи разных объемов памяти (2, 4, 8, 16, 32, 64, 128 МБ). Платы SmartMedia более 32 МБ можно использовать, если они соответствуют стандарту SSFDC Forum.

ПРИМЕЧАНИЕ

SSFDC – это аббревиатура для Solid State Floppy Disk Card (другое название плат SmartMedia). SSFDC Forum – это добровольная организация, созданная для содействия использованию SmartMedia.

Форматирование плат SmartMedia

Если не удастся использовать новые чистые платы SmartMedia или платы, которые использовались на других устройствах, их нужно отформатировать. Инструкции по форматированию платы SmartMedia см. на стр. 66. Помните, что после форматирования все данные на плате будут уничтожены. Заранее проверьте, есть ли плате важные данные.

ПРИМЕЧАНИЕ

Платы SmartMedia, отформатированные на этом устройстве, могут быть непригодны для использования на другом устройстве.

Установка и удаление платы SmartMedia

Установка платы SmartMedia

- Надавите на плату SmartMedia так, чтобы она защелкнулась.
- Не вставляйте плату SmartMedia в неправильном положении.
- Не вставляйте в гнездо ничего, кроме платы SmartMedia.

Удаление платы SmartMedia

- Убедившись, что инструмент не взаимодействует* с платой SmartMedia, надавите на нее до щелчка и отпустите. Когда плата SmartMedia выдвинется, вытащите ее из устройства. Если плату не удастся вытащить, не применяйте силу. Еще раз попробуйте полностью вставить ее в гнездо и выдвинуть.

* Взаимодействие включает в себя сохранение, загрузку, форматирование, удаление и создание каталогов. Помните, что, когда вы вставляете плату SmartMedia во включенный инструмент, он автоматически проверяет тип носителя.

ВНИМАНИЕ

Никогда не пытайтесь вынуть плату SmartMedia или выключить питание, если инструмент взаимодействует с платой. Это может привести к повреждению данных на инструменте или на плате, а также самой платы SmartMedia.

О платах SmartMedia

Обращайтесь с платами SmartMedia аккуратно и соблюдайте следующие меры предосторожности

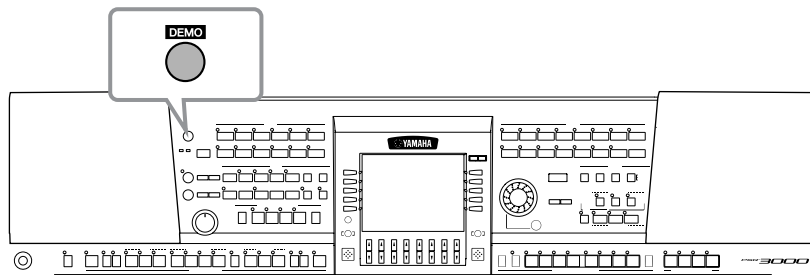
- Есть ситуации, когда на плату SmartMedia влияет статическое электричество. Прежде чем брать в руки плату SmartMedia, прикоснитесь к металлической поверхности, например к дверной ручке или алюминиевому каркасу, чтобы снизить статическое электричество.
- Вынимайте плату SmartMedia из гнезда, если она не используется долгое время.
- Не подвергайте плату SmartMedia воздействию прямого солнечного света, слишком низких или высоких температур, избыточной влажности, избегайте скапливания на ней пыли и попадания жидкости.
- Не ставьте на плату SmartMedia тяжелые предметы, не сгибайте и не применяйте силу при обращении с ней.
- Не касайтесь золотых контактов платы SmartMedia и не кладите на них металлические пластины.
- Не оставляйте плату SmartMedia в тех местах, где она может подвергнуться воздействию магнитных полей телевизоров, динамиков, электромоторов и тому подобных устройств. Магнитные поля могут вызвать частичную или полную потерю данных, записанных на плате, сделав ее непригодной к использованию.
- Не прикрепляйте к плате ничего, кроме специальных наклеек. Приклеиваете наклейки в предназначенном для этого месте.

Защита данных (защита от записи)

- Чтобы случайно не удалить важные данные, прикрепите в соответствующей области (в круге) на плате SmartMedia наклейку защиты от записи (поставляемую с платой SmartMedia). Чтобы записать данные на плату SmartMedia, удалите с нее наклейку защиты от записи.
- Не используйте снятую наклейку повторно.

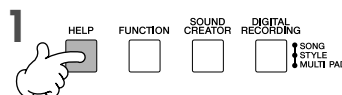
Воспроизведение демонстрационных песен

Демонстрационные песни показывают возможности инструмента, его функции и операции. В некотором смысле это интерактивный мини-учебник с образцами звучания и объяснениями для пользователя.

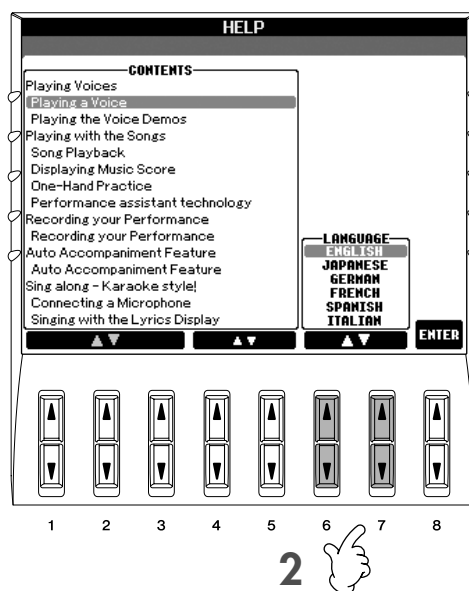


1 Выберите язык.

1 Чтобы вызвать экран выбора языка, нажмите кнопку [HELP] (Справка).



2 С помощью кнопок [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] выберите нужный язык.



2 Для запуска демонстрации нажмите кнопку [DEMO].

Демонстрации звучат, пока не будут остановлены.



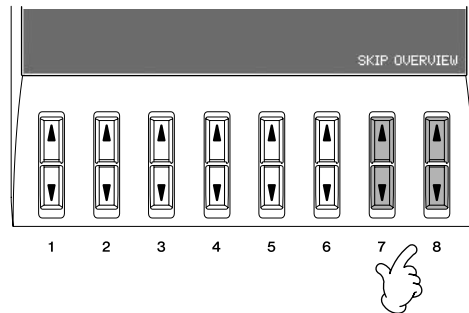
3 Для остановки демонстрации нажмите кнопку [EXIT].

После остановки демонстрации происходит возврат к главному экрану.



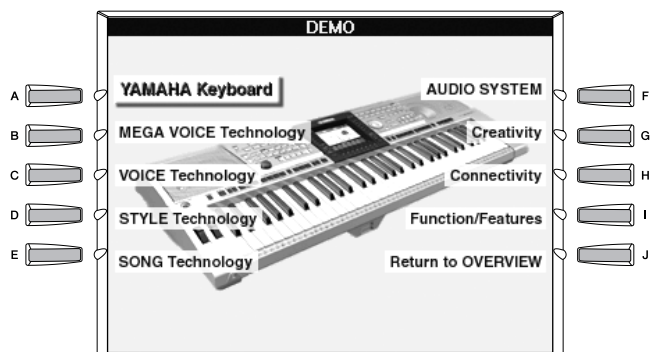
Вывод списка демонстрационных разделов

- 1 Для вызова меню конкретного раздела нажмите кнопки [7 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼] экрана Demo.



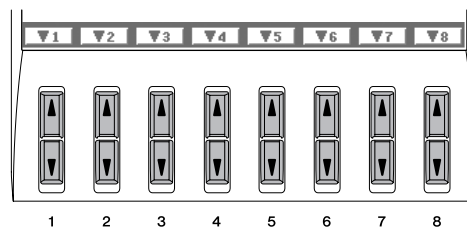
- 2 Для вызова конкретной демонстрации нажмите одну из кнопок [A]–[J].

Для возврата к предыдущему экрану нажмите кнопку [J].



Если демонстрация занимает больше одного экрана

Нажмите кнопку [▲ ▼] в зависимости от номера экрана.



- 3 Для выхода из режима демонстраций нажмите кнопку [EXIT].



Работа с основными экранами

Для работы с основными экранами необходимо иметь некоторое представление о них. Существует три основных экрана:

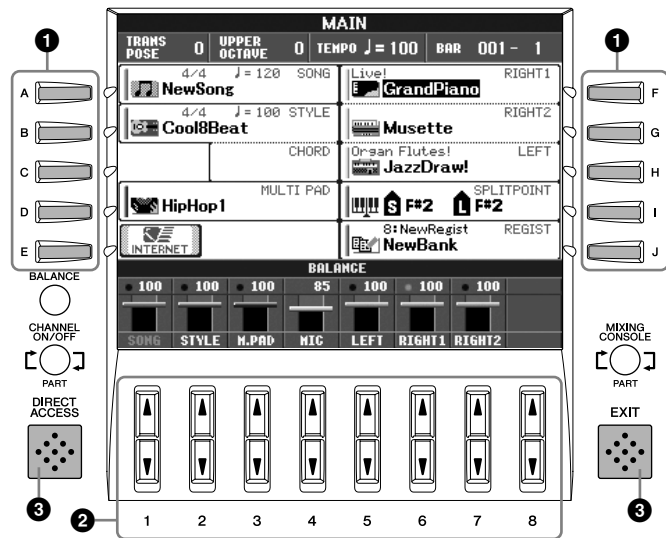
- Экран MAIN (Главный) ➤ См. ниже.
- Экран выбора файлов ➤ См. ниже.
- Экран функций ➤ стр. 27

Работа с экраном Main

Главный экран содержит основные настройки и важные сведения об инструменте (это тот же самый экран, который выдается при включении). Кроме того, можно вызвать страницы для настройки функций, показанных на главном экране.

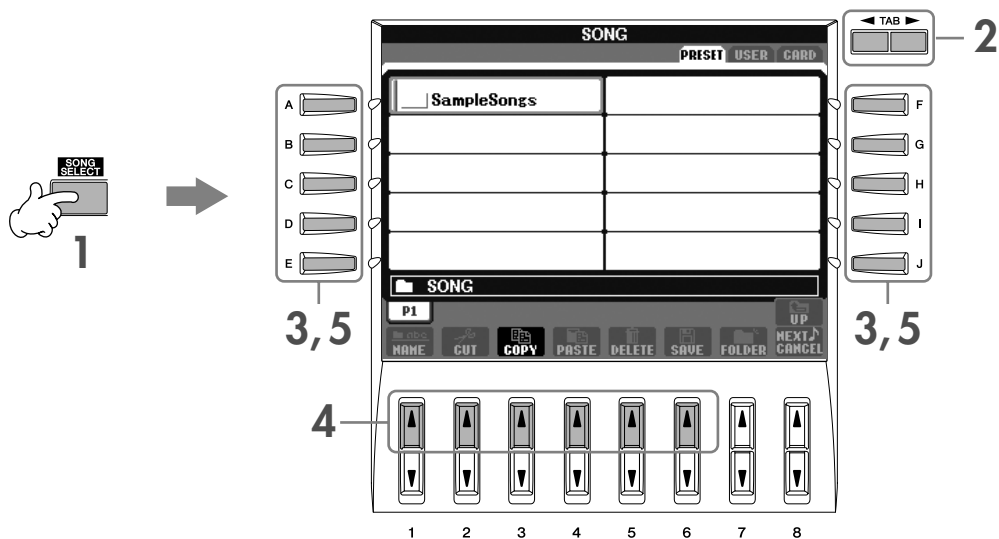
ПРИМЕЧАНИЕ Сведения на экране MAIN
См. стр. 62.

- 1 Кнопки [A]–[J]**
Кнопки [A]–[J] соответствуют функциям, которые указаны рядом.
Например, если нажать кнопку [F], появится экран тембра Voice (RIGHT 1).
- 2 [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼]**
Кнопки [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] соответствуют параметрам, которые указаны над ними.
Например, если нажать кнопку [1 ▲], увеличивается громкость звучания песни (стр. 35).
- 3 Кнопки [DIRECT ACCESS] и [EXIT]**
Удобный способ вернуться к экрану MAIN с любого другого экрана. Нажмите кнопку [DIRECT ACCESS], а затем кнопку [EXIT].



Работа с экраном выбора файлов File Selection

С помощью экрана выбора файлов можно выбирать тембр (стр. 29), песню (стр. 35), стиль (стр. 45) и т.д. Рассмотрим вызов и использование экрана выбора файлов на следующем примере.



1 Чтобы вызвать экран выбора песни (Song Selection), нажмите кнопку [SONG SELECT].

2 С помощью кнопок TAB [◀]/[▶] выберите нужный носитель (PRESET/USER/CARD).

Носители PRESET/USER/CARD

PRESET Внутренняя память, куда загружаются заранее запрограммированные данные.

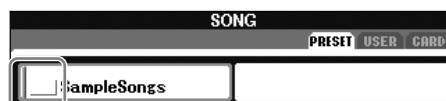
USER..... Внутренняя память, где можно читать и записывать данные.

CARD Служит для переноса данных на плату и с платы SmartMedia через разъем PSR-3000/1500.

ПРИМЕЧАНИЕ При подключении внешнего USB-накопителя, например дискового гибких дисков, к разъему USB [TO DEVICE], на экране выбора файлов появляется надпись «USB1».

3 Выберите папку (если требуется).

В одной папке может быть несколько песен. В этом случае на экране появится изображение одной или нескольких папок (см. рисунок справа). Чтобы выбрать папку, нажмите одну из кнопок от [A]–[J].



4 Выберите страницу (если экран состоит из нескольких страниц).

Если на диске содержится более десяти песен, экран делится на несколько страниц. Страницы указаны в нижней части экрана. Чтобы выбрать страницу, нажмите одну из кнопок [1 ▲]–[6 ▲].

5 Чтобы выбрать песню, нажмите одну из кнопок от [A]–[J].

Можно также выбрать песню с помощью диска [DATA ENTRY] и затем нажать кнопку [ENTER] для выполнения.

6 Чтобы вернуться к предыдущему экрану, нажмите кнопку [EXIT].

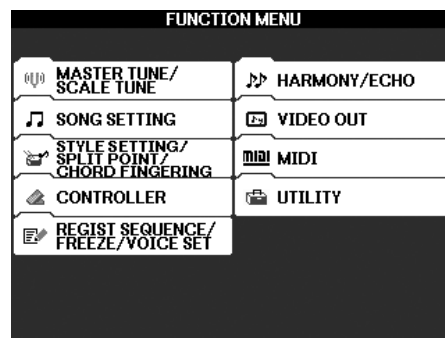
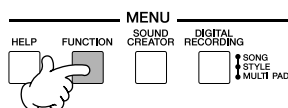
Работа с экраном функций

С помощью экрана функций можно задавать настройки.

На следующем примере рассмотрим вызов и использование экрана для настройки чувствительности клавиатуры.

1 Нажмите кнопку [FUNCTION].

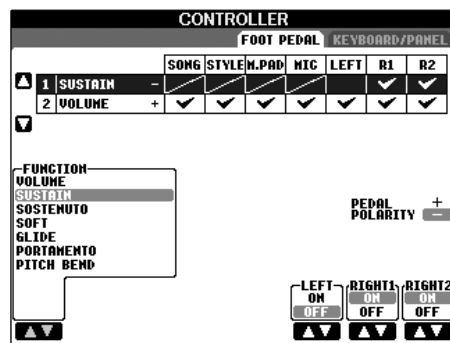
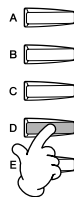
Появятся категории настроек.



*Функция VIDEO OUT доступна только на PSR-3000.

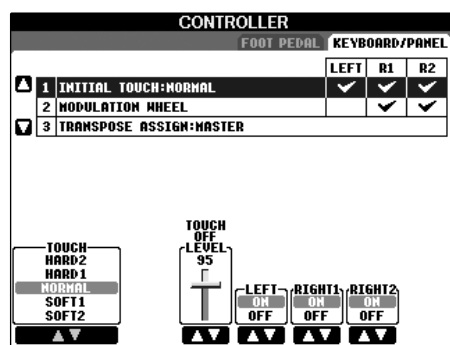
2 С помощью кнопки [D] выберите категорию CONTROLLER.

Если выбранная категория включает одну или несколько подкатегорий, на экране появится одна или несколько вкладок.

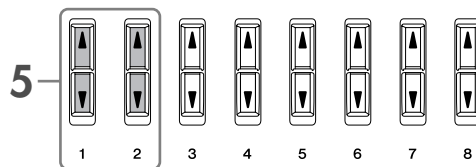
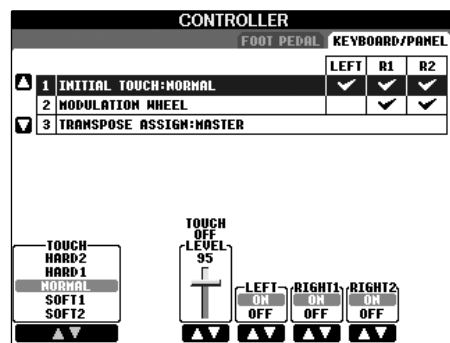
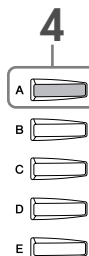


3 Чтобы выбрать вкладку KEYBOARD/PANEL (Клавиатура/Панель), нажмите кнопку TAB [▶].

Если настройка включает в себя несколько настроек, их список появится на экране.



4 С помощью кнопки [A] выберите 1 INITIAL TOUCH.

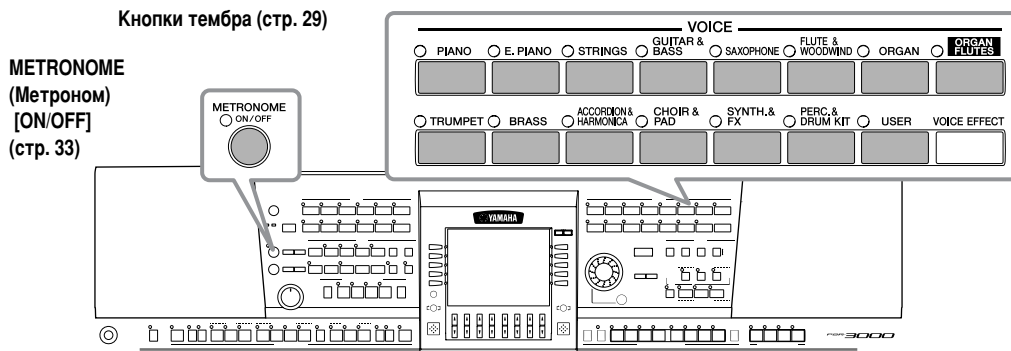


5 С помощью кнопки [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] выберите чувствительность клавиатуры к нажатию.

В инструкциях в этом руководстве стрелки обозначают процесс вызова определенных экранов и функций. Например, вышеописанную последовательность можно представить так: [FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [▶] KEYBOARD/PANEL → [A] 1 INITIAL TOUCH.

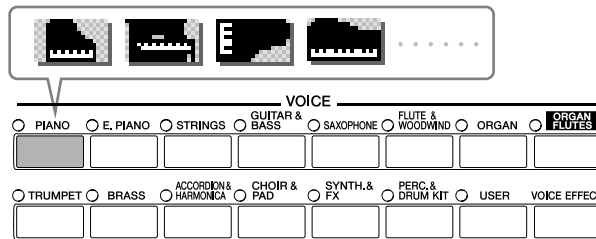
Воспроизведение тембров

PSR-3000/1500 содержит большой набор очень реалистичных тембров, включая фортепиано, гитару, струнные, духовые и другие инструменты.



Воспроизведение встроенных тембров

Встроенные тембры делятся на категории и хранятся в соответствующих папках. Кнопки тембров на панели соответствуют категориям встроенных тембров. Например, нажав кнопку [PIANO], можно прослушать различные тембры фортепиано.

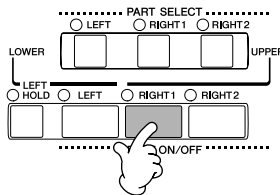


ПРИМЕЧАНИЕ

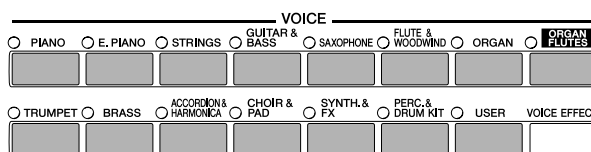
Тембры
См. список тембров в сборнике таблиц.

1 Нажмите кнопку PART ON/OFF [RIGHT 1] для включения партии правой руки.

Выбранный тембр будет тембром RIGHT 1. Дополнительные сведения о тембре см. на стр. 77.



2 Чтобы выбрать категорию тембра и вызвать экран выбора тембра, нажмите кнопку VOICE.



3 Чтобы выбрать экран PRESET, выберите вкладку [◀].



ПРИМЕЧАНИЕ

Тип тембра и его характеристики отображаются над названием тембра. Дополнительные сведения о характеристиках см. на стр. 76.



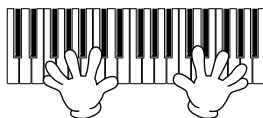
4 Чтобы выбрать нужный тембр, нажмите одну из кнопок [A]–[J].



ПРИМЕЧАНИЕ

Можно мгновенно вернуться к экрану MAIN, нажав дважды одну из кнопок [A]–[J].

5 Играйте на клавиатуре.



Как вызвать любимый тембр

Благодаря большому набору высококачественных тембров, имитирующих звучание самых разных инструментов, PSR-3000/1500 подходит практически для любого музыкального произведения. Но сначала количество тембров может ошеломить. Есть два простых способа вызова любимого тембра:

- **Запишите выбранный тембр на пользовательский экран USER на экране выбора тембра и вызывайте его с помощью кнопки [USER] на панели VOICE.**
 - 1 Скопируйте любимые тембры из раздела PRESET в раздел USER. Дополнительные сведения о копировании см. на стр. 68.
 - 2 Нажмите кнопку [USER] на панели Voice для вызова экрана выбора тембра и выберите нужный тембр с помощью одной из кнопок [A]–[J].
- **Запишите выбранный тембр в регистрационную память и вызывайте его с помощью кнопок REGISTRATION MEMORY [1]–[8].** Дополнительные сведения о работе с регистрационной памятью см. на стр. 129.

Демонстрации тембров

Чтобы услышать различные тембры и понять, как они звучат в контексте, прослушайте демонстрационную песню для каждого тембра.

1 На экране выбора тембра (стр. 29 шаг 2) нажмите кнопку [8 ▼] (DEMO) для запуска демонстрации выбранного тембра.

2 Чтобы остановить демонстрацию, нажмите кнопку [8 ▼] (DEMO) еще раз.

Выбор звука ударных

Если выбран тембр из группы ударных [PERCUSSION & DRUM KIT], можно воспроизвести на клавиатуре звуки различных ударных инструментов. Дополнительные сведения см. в списке тембров ударных в сборнике таблиц. Значки под клавишами показывают, какой звук из стандартного набора ударных «Standard Kit 1» присвоен каждой клавише.

Выбор звуковых эффектов

С помощью клавиатуры можно создавать различные звуковые эффекты, например щебет птиц или шум моря. Звуковые эффекты распределены по категориям M&XG/GM2.

- 1 Чтобы вызвать экран выбора тембра, нажмите кнопку [RIGHT 1] на панели PART SELECT.
- 2 С помощью кнопки [8 ▲] (UP) вызовите категории тембров.
- 3 С помощью кнопки [2 ▲] перейдите на страницу 2.
- 4 Нажмите кнопку [E]/[F], чтобы выбрать GM&XG/GM2.
- 5 С помощью кнопки [2 ▲] перейдите на страницу 2.
- 6 Нажмите кнопку [F], чтобы выбрать звуковые эффекты.
- 7 Для выбора нужного звукового эффекта нажмите одну из кнопок [A]–[J].
- 8 Играйте на клавиатуре.

Выбор тембров GM/XG/GM2

Тембры GM/XG/GM2 можно выбирать прямо с панели. Выполните вышеуказанные действия 1–4, выберите категорию и затем нужный тембр.

Одновременное воспроизведение нескольких тембров

PSR-3000/1500 может играть несколькими тембрами одновременно (стр. 77).

- **Сочетание двух разных тембров**

Это помогает создать насыщенное и полное звучание.

- **Установка различных тембров для левой и правой части клавиатуры**

Можно задать разные тембры для партий левой и правой руки. Например, можно так настроить клавиатуру, чтобы левой рукой играть тембр басового инструмента, а правой — фортепиано.

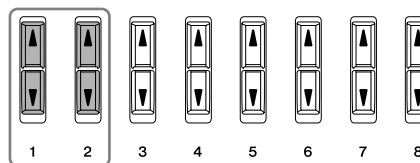
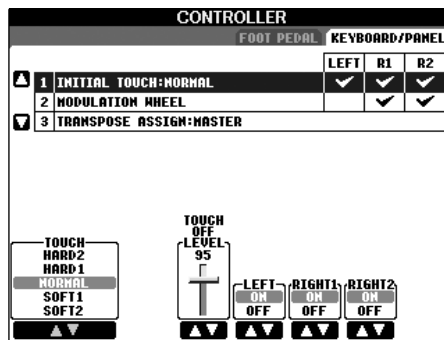
Настройка чувствительности клавиатуры

Можно настроить чувствительность клавиатуры к силе нажатия (как будет меняться звук в зависимости от силы нажатия на клавишу). Чувствительность к силе нажатия будет одинаковой для всех тембров.

- 1 Вызовите операционный экран:
[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [▶] KEYBOARD/PANEL → [A] 1 INITIAL TOUCH
- 2 С помощью кнопок [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] задайте чувствительность к силе нажатия.
 HARD 2 Чтобы звук был громким, нужно сильно ударять по клавишам. Лучше всего подходит для исполнителей, которые обычно это делают.
 HARD 1 Чтобы звук был громким, нужно ударять по клавишам относительно сильно.
 NORMAL Стандартная чувствительность к силе нажатия.
 SOFT 1 Чтобы звук был громким, достаточно не очень сильно нажать на клавиши.
 SOFT 2 Чтобы звук был относительно громким, достаточно даже слабого нажатия на клавиши. Лучше всего подходит людям, которые привыкли легко касаться клавиш.

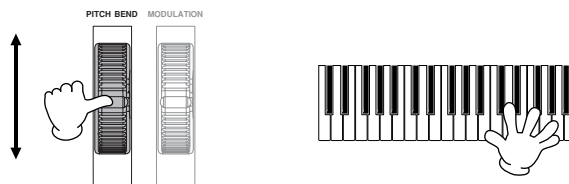
ПРИМЕЧАНИЕ

- Эта настройка не влияет на вес клавиатуры.
- Если вы не хотите настраивать чувствительность к силе нажатия, установите значение OFF для соответствующих партий кнопками [5 ▼]–[7 ▼]. Если настройка чувствительности к силе нажатия отключена, можно задать фиксированный уровень громкости, нажав кнопку [4 ▲ ▼].



Использование Pitch Bend Wheel (Диск управления высотой звука)

Диск управления высотой звука (PITCH BEND) позволяет «подтянуть» звук вверх (диск от себя) или вниз (диск к себе) во время игры на клавиатуре. Функция Pitch Bend применяется ко всем частям клавиатуры (RIGHT 1, 2 и LEFT). Диск PITCH BEND центрируется автоматически. Это значит, что если его отпустить, высота звучания вернется к обычной.



ПРИМЕЧАНИЕ

Если через MIDI задан диапазон изменения высоты звука более чем на 1200 «центов» (1 октаву), высота некоторых тембров может не подняться или не опуститься на эту величину.

ПРИМЕЧАНИЕ

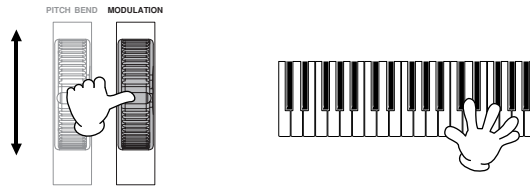
Эффект от использования диска PITCH BEND не применяется к партии LEFT, если тип аппликатуры аккордов отличен от FULL KEYBOARD или AI FULL KEYBOARD, а [ACMP] и PART ON/OFF [LEFT] включены.

Максимальный диапазон изменения высоты звучания можно изменить следующим образом.

- 1 Вызовите экран для настройки диапазона изменения высоты звука (Pitch Bend Range).
[MIXING CONSOLE] → TAB [▶] → TUNE → [H] PITCH BEND RANGE
- 2 Установите диапазон Pitch Bend Range для части клавиатуры кнопками [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼].
 Кнопка [5 ▲ ▼] задает диапазон Pitch Bend партии левой руки.
 Кнопка [6 ▲ ▼] задает диапазон Pitch Bend для партии RIGHT1.
 Кнопка [7 ▲ ▼] задает диапазон Pitch Bend для партии RIGHT2.

Использование диска модуляции

Функция модуляции придает нотам, проигрываемым на клавиатуре, эффект вибрато. Эта функция применяется ко всем партиям клавиатуры (RIGHT 1,2 и LEFT). При повороте диска модуляции вниз (в сторону MIN) глубина эффекта уменьшается, а при повороте вверх (в сторону MAX) повышается.



- ПРИМЕЧАНИЕ**
- Во избежание случайного применения модуляции ставьте диск модуляции на MIN перед началом игры.
 - Диск модуляции можно настроить для управления разными параметрами, а не только вибрато (стр. 96).

- ПРИМЕЧАНИЕ** Эффект диска MODULATION не влияет на партию LEFT, если тип аппликатуры аккордов отличен от FULL KEYBOARD и AI FULL KEYBOARD, а [ACMP] и PART ON/OFF [LEFT] включены.

Действие диска MODULATION можно включить или выключить для каждой партии клавиатуры.

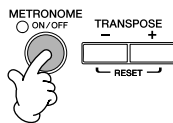
- 1 Вызовите экран.
[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [▶] → KEYBOARD/PANEL → [A]/[B] 2 MODULATION WHEEL
- 2 Включите или выключите эффект диска модуляции для каждой части клавиатуры с помощью кнопок [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼].
Кнопка [5 ▲ ▼]определяет, будет ли диск модуляции влиять на партию LEFT.
Кнопка [6 ▲ ▼]определяет, будет ли диск модуляции влиять на партию RIGHT1.
Кнопка [7 ▲ ▼]определяет, будет ли диск модуляции влиять на партию RIGHT2.

Метроном

Звук метронома задает четкий темп для вашего исполнения. Кроме того, с помощью метронома можно послушать, как звучит определенный темп.

- 1 Для запуска метронома нажмите кнопку METRONOME [ON/OFF].

- 2 Для остановки метронома нажмите кнопку METRONOME [ON/OFF] еще раз.



Регулировка темпа или частоты сигналов метронома

■ Регулировка темпа

- 1 Вызовите всплывающее окно настройки темпа, нажав кнопку TEMPO [-]/[+].



- 2 С помощью кнопок TEMPO [-]/[+] выберите темп.

Если нажать и держать одну из этих кнопок, темп будет постепенно возрастать или убывать.

Для регулировки темпа можно использовать диск [DATA ENTRY]. Для возврата к стандартному темпу нажмите одновременно кнопки TEMPO [-]/[+].

🎵 ПРИМЕЧАНИЕ

Экран темпа

Число на экране показывает количество четвертей, звучащих за одну минуту. Это число может меняться в пределах от 5 до 500. Чем оно больше, тем быстрее темп.

- 3 Чтобы закрыть экран темпа, нажмите кнопку [EXIT].

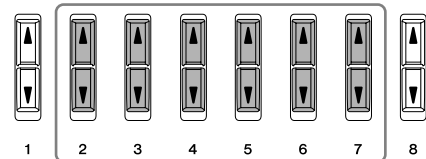
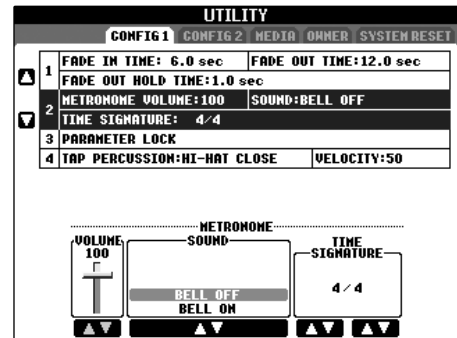
■ Указание тактового размера (сигнатуры) метронома и других параметров

- 1 Вызовите операционный экран:

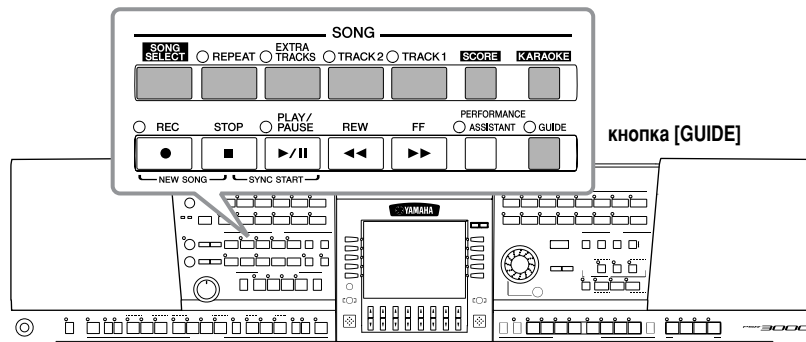
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀] CONFIG 1 → [B] 2 METORONOME

- 2 Задайте параметры с помощью кнопок [2 ▲ ▼]-[7 ▲ ▼].

VOLUME (Громкость)	Задаёт громкость сигналов метронома.
SOUND (Звук)	Определяет характер звучания метронома. Bell Off Стандартный звук метронома без звонка. Bell On Стандартный звук метронома со звонком.
TIME (Время) SIGNATURE (Сигнатура)	Определяет тактовый размер метронома.



Упражнения со встроенными песнями



ПРИМЕЧАНИЕ Песня
Для PSR-3000/1500 под «песней» понимается любое исполняемое произведение.

Воспроизведение и прослушивание песен перед упражнениями

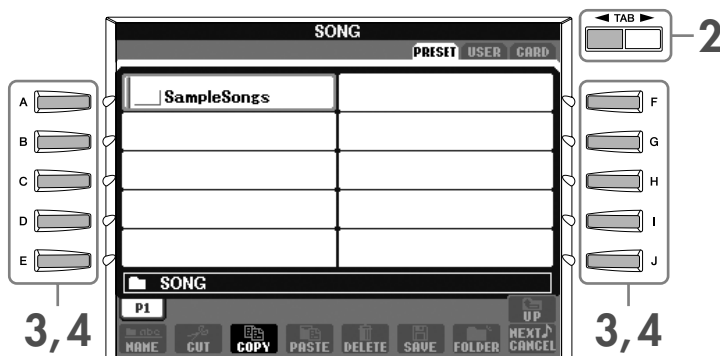
PSR-3000/1500 содержит несколько встроенных песен. В этом разделе показано, как проигрывать встроенные песни и песни, записанные на плату SmartMedia. Кроме того, партитура выбранной песни может отображаться на экране.

Воспроизведение встроенной песни

- 1 Чтобы вызвать экран выбора песни (Song Selection), нажмите кнопку [SONG SELECT].



- 2 Чтобы выбрать вкладку PRESET, нажмите кнопку TAB [◀].



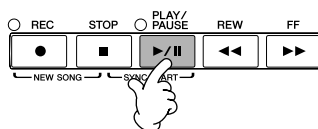
- 3 С помощью кнопки [A] выберите категорию образцов песен (Sample Song).

- 4 Чтобы выбрать нужную песню, нажмите одну из кнопок [A]–[E].

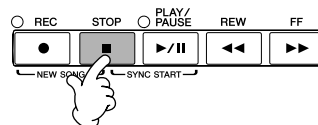
Можно также выбрать файл с помощью диска управления [DATA ENTRY] и нажать кнопку [ENTER] для проигрывания.

ПРИМЕЧАНИЕ Можно моментально вернуться к экрану MAIN, дважды нажав одну из кнопок [A]–[J].

5 Для запуска воспроизведения нажмите кнопку [PLAY/PAUSE] на панели SONG.



6 Для окончания воспроизведения нажмите кнопку [STOP] на панели SONG.



Воспроизведение песни, записанной на плату SmartMedia

⚠ ВНИМАНИЕ

Прочтите на стр. 23 правила работы с платами SmartMedia и разъемом для плат.

- 1 Возьмите плату SmartMedia контактами («золотом») вниз и вперед в сторону разъема. Аккуратно вставьте плату в разъем, слегка надавливая, пока она не встанет на место.
- 2 Чтобы вызвать экран выбора песни (Song Selection), нажмите кнопку [SONG SELECT].
- 3 Чтобы выбрать вкладку CARD (Плата), нажмите кнопку TAB [◀][▶].



- 4 Чтобы выбрать нужную песню, нажмите одну из кнопок [A]–[J].

Последовательное воспроизведение песен

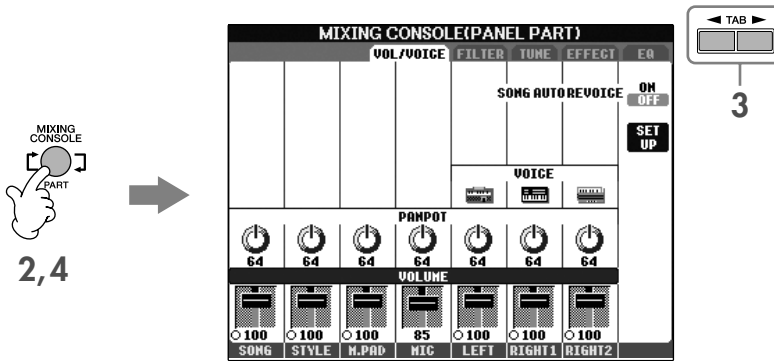
Можно прослушать все песни из папки одну за другой.

- 1 Выберите песню в соответствующей папке.
- 2 Вызовите операционный экран.
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 3 Кнопкой [H] (REPEAT MODE) (Режим повтора) выберите ALL (Все).
- 4 Для запуска воспроизведения нажмите кнопку [PLAY/PAUSE] на панели SONG.
Все песни, содержащиеся в папке, будут воспроизведены по порядку.
- 5 Для прекращения последовательного воспроизведения песен нажмите кнопку [H], чтобы выбрать OFF на экране в шаге 2.

Упражнения по усилению громкости партии

Одна песня на синтезаторе PSR-3000/1500 может содержать отдельные данные для 16 MIDI-каналов. Выберите канал и увеличьте громкость воспроизведения канала.

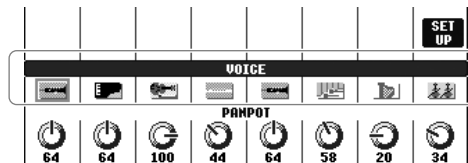
- 1 Выберите песню. Метод выбора песни тот же, что и для встроенных песен (стр. 35) или песен, записанных на плату SmartMedia (стр. 36).
- 2 Вызовите экран MIXING CONSOLE (Микшерный пульт), нажав кнопку [MIXING CONSOLE].



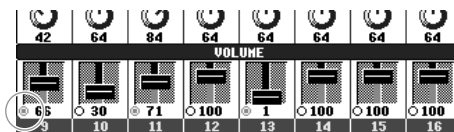
- 3 Нажмите кнопку TAB [◀|▶], чтобы выбрать вкладку VOL/VOICE (Громкость/Тембр).
- 4 Нажимайте кнопку [MIXING CONSOLE], пока в верхней части экрана не появится надпись «MIXING CONSOLE (SONG CH1-8)».
- 5 С помощью кнопки [E]/[J] выберите VOLUME (Громкость).
- 6 Чтобы повысить уровень громкости нужного канала или каналов, нажмите соответствующую кнопку [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼]. Если нужного канала нет на экране микшерного пульта MIXING CONSOLE (SONG CH1-8), нажмите кнопку [MIXING CONSOLE], чтобы вызвать экран MIXING CONSOLE (SONG CH9-16).

Если вы не знаете, громкость какого канала увеличить:

- Посмотрите на изображения инструментов под надписью VOICE.



- Посмотрите на индикаторы каналов во время воспроизведения песни. Наблюдение во время воспроизведения покажет, какой канал следует усилить.



Отображение партитуры (Score)

Можно посмотреть ноты выбранной песни. Рекомендуем ознакомиться с партитурой, прежде чем начинать упражнение.

- ПРИМЕЧАНИЕ**
- PSR-3000/1500 может показывать партитуру музыкальных произведений, записанных вами или купленных в магазине.
 - Отображаемые PSR-3000/1500 ноты соответствуют песне, проигрываемой в данный момент. Поэтому вид партитуры может отличаться от партитуры той же песни, которую можно приобрести в магазине. Различия особенно заметны при сравнении сложных пассажей или последовательности коротких нот.
 - Функции партитуры не позволяют создавать песни путем прямого ввода нот. Информацию о создании песен см. на стр. 141.

1 Выберите песню (стр. 35).

2 Нажмите кнопку [SCORE], чтобы показать ноты.

- ПРИМЕЧАНИЕ** Просмотрите всю партитуру прежде, чем воспроизводить песню.
Для выбора следующих страниц используйте кнопку TAB [◀] [▶].
Следующие страницы можно выбрать и с помощью педального переключателя (стр. 192).

3 Для запуска воспроизведения нажмите кнопку [PLAY/PAUSE] на панели SONG.

Красный «шарик», перемещающийся по партитуре, показывает текущее положение.

4 Для остановки воспроизведения нажмите кнопку [STOP] на панели SONG.

Изменение экрана партитуры

Вид экрана партитуры можно менять.

1 Нажмите кнопку [SCORE], чтобы показать ноты.

2 Вы можете изменить следующее.

- **Изменение размера партитуры**
Чтобы изменить размер партитуры, нажмите кнопку [7 ▲ ▼].

- **Вывод партитуры только правой или левой руки**
Чтобы скрыть партитуру левой или правой руки, нажмите кнопку [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼].

- **Настройка экрана партитуры**

- **Отображение названия ноты слева от ноты**

- 1 Нажмите кнопку [5 ▲ ▼] (NOTE), чтобы показать название ноты.
- 2 С помощью кнопки [8 ▲ ▼] (SET UP) вызовите экран настроек.
- 3 Нажмите кнопку [6 ▼] (NOTE NAME), чтобы выбрать Fixed Do.
- 4 Нажмите кнопку [8 ▲] (OK) для подтверждения.

- **Включение цветов нот (только для PSR-3000)**

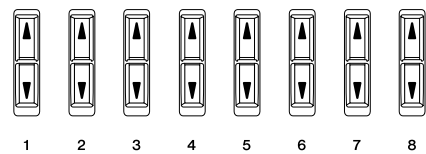
- Нажмите кнопку [6 ▲ ▼] для включения цвета (COLOR).

- ПРИМЕЧАНИЕ** Цвета нот
Каждая нота имеет свой цвет, который нельзя изменить.
С – красное, D – желтое, E – зеленое, F – оранжевое, G – синее, A – фиолетовое, B – серое

- **Увеличение числа тактов, отображаемых на экране**

Можно увеличить число отображаемых тактов, уменьшив количество другой информации на экране (партия, слова, аккорды и т.д.).

С помощью кнопок [1 ▲ ▼]–[4 ▲ ▼] отключите данные, которые не нужно отображать на экране.



Задайте параметры просмотра.

- 1 С помощью кнопки [8 ▲ ▼] (SETUP) вызовите экран настроек.
- 2 Для выбора параметров просмотра используйте кнопки [1 ▲ ▼]–[6 ▲ ▼].

LEFT CH/RIGHT CH (Правый/левый канал)	Указывает, какой MIDI-канал в данных песни используется для партии левой или правой руки. При выборе новой песни этому параметру по умолчанию присваивается значение AUTO. AUTO MIDI-каналы данных песни назначаются партиям левой и правой руки автоматически. Это те же каналы, которые заданы на экране функций [FUNCTION] → [B] SONG SETTING. 1–16 Присваивает указанные MIDI-каналы (1–16) партиям левой и правой руки. OFF (только LEFT CH) Канал не назначается. Выключается отображение диапазона для партии левой руки.
KEY SIGNATURE (Тональность)	Эта функция позволяет изменять тональность в любом месте, где песня остановлена. Это меню удобно в случаях, когда выбранная песня не содержит настроек тональности для вывода на экран.
QUANTIZE (Выравнивание)	Параметр позволяют задать нотное разрешение партитуры. Это означает возможность корректировать время звучания исполняемых нот относительно указанных долей такта. Значение этого параметра должно соответствовать ноте минимальной длительности в песне.
NOTE NAME (Название ноты)	Выберите один из трех типов названия нот для вывода слева от ноты в партитуре. Настройки доступны, когда включен параметр NOTE в настройке «Показ названия ноты слева от ноты» в шаге 1. A, B, C Названия нот выводятся на экран в виде букв (C, D, E, F, G, A, B). FIXED DO (постоянное «до») Ноты на экране обозначаются, как в сольфеджио, в зависимости от выбранного языка. Язык выбирается параметром LANGUAGE на экране HELP (Справка) (стр. 60). MOVABLE DO (подвижное «до») Ноты на экране обозначаются, как в сольфеджио, относительно заданной ноты «до». Нотой «до» обозначается основной тон. Например, в тональности соль-мажор нотой «до» станет основной тон «соль». Как и с «фиксированным до», обозначение зависит от выбранного языка.

- 3 Нажмите кнопку [8 ▲] (OK) для подтверждения.



ПРИМЕЧАНИЕ

Сохраните параметры вывода нот

Параметры вывода нот можно сохранить как часть песни (стр. 160).

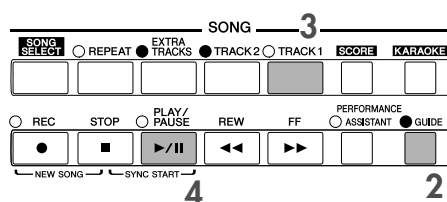
Отключение звука для партии левой или правой руки с просмотром нот

Экран, вызываемый кнопкой [SCORE], показывает, какие ноты играть, когда их играть и какова их длительность. Вы можете упражняться в удобном для вас темпе, поскольку аккомпанемент будет ждать, пока вы не сыграете ноты правильно. Выключите звук партии правой или левой руки и попытайтесь сыграть эту партию.

Разучивание партии правой руки (TRACK 1)

- 1 Выберите песню (стр. 35) и задайте отображение нот кнопкой [SCORE].

- 2 Включите кнопку [GUIDE].



3 Чтобы выключить звук партии правой руки, нажмите кнопку [TRACK 1] на панели SONG.

Индикатор кнопки [TRACK 1] погаснет. Теперь вы можете сыграть эту партию сами.

4 Чтобы начать воспроизведение, нажмите кнопку [PLAY/PAUSE] на панели SONG.

Игра партии, звук которой выключен, по нотам на экране.

🎵 ПРИМЕЧАНИЕ

Регулировка темпа

- 1 Кнопкой TEMPO [-]/[+] вызовите экран регулировки темпа.
- 2 С помощью кнопок TEMPO [-]/[+] выберите темп. Для этого следует нажать и держать одну из этих кнопок. Для регулировки можно также использовать диск управления [DATA ENTRY].

Быстрая смена ритма во время игры (функция Tap)

Темп можно изменить и во время воспроизведения, дважды нажав кнопку [TAP] в нужном темпе.

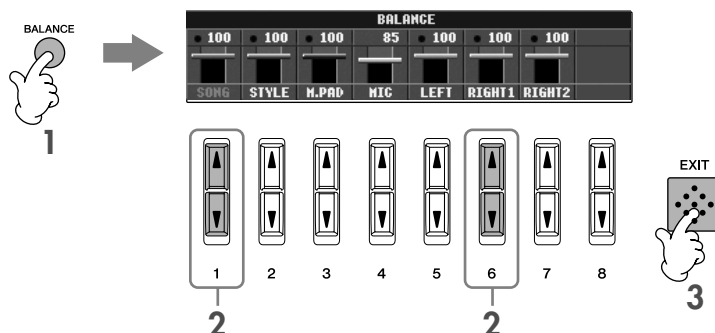
5 Для остановки воспроизведения нажмите кнопку [STOP] на панели SONG.

6 Выключите кнопку [GUIDE].

Регулировка баланса громкости песни и клавиатуры

С помощью этого переключателя устанавливается баланс громкости между воспроизведением песни и игрой на клавишах.

- 1 Кнопкой [BALANCE] вызовите экран баланса звука.
- 2 Для настройки уровня сигнала песни нажмите кнопку [1 ▲ ▼]. Для настройки громкости клавиатуры (RIGHT 1) нажмите кнопку [6 ▲ ▼].
- 3 Чтобы закрыть экран баланса громкости, нажмите кнопку [EXIT].



🎵 ПРИМЕЧАНИЕ

Части клавиатуры (Right 1, Right 2, Left)

См. стр. 77.

Другие учебные функции

Начальная настройка Follow Lights использовалась выше в разделе «Отключение звука для партии правой или левой руки с просмотром нот». Далее описаны дополнительные учебные функции Guide. Как выбрать учебную функцию, показано на стр. 139.

☐ Для игры на клавиатуре

- **Any Key (Любая клавиша)**
Учит вовремя нажимать на клавиши.

☐ Для караоке

- **Karao-Key**
Автоматически управляет скоростью воспроизведения песни в соответствии со скоростью вашего пения, что удобно для пения с клавишным сопровождением.
- **Vocal CueTIME (PSR-3000)**
Автоматически управляет временем начала аккомпанемента. Аккомпанемент начинается только тогда, когда вы начинаете петь с правильной высотой звука, что позволяет упражняться в пении с правильной высотой звука.

🎵 ПРИМЕЧАНИЕ

Информация о Караоке

См. стр. 54.

Разучивание партии левой руки (TRACK 2) с просмотром нот

1,2 Выполните те же шаги, что в разделе «Разучивание партии правой руки (TRACK 1)» на стр. 39.

3 Чтобы выключить звук партии левой руки, нажмите кнопку [TRACK 2].

Индикатор кнопки [TRACK 2 (L)] погаснет. Теперь вы можете сыграть эту партию сами.

4 Чтобы начать воспроизведение и разучить заглушенную партию, нажмите кнопку [PLAY/PAUSE] на панели SONG.

5 Для остановки воспроизведения нажмите кнопку [STOP] на панели SONG.

6 Выключите кнопку [GUIDE].

Разучивание с помощью функции Repeat Playback (Циклическое воспроизведение)

Функция циклического воспроизведения может использоваться для повтора песни или диапазона тактов. Это удобно для разучивания трудных фрагментов.

Повторное воспроизведение песни

- 1** Выберите песню (стр. 35).
- 2** Нажмите кнопку [REPEAT] для включения циклического воспроизведения.
- 3** Чтобы начать воспроизведение, нажмите кнопку [PLAY/PAUSE] на панели SONG. Песня будет повторяться, пока вы не нажмете кнопку [STOP] на панели SONG.
- 4** Для остановки циклического воспроизведения нажмите кнопку [REPEAT].

Выбор диапазона тактов и их повтор (A-B Repeat)

- 1** Выберите песню (стр. 35).
- 2** Для запуска воспроизведения нажмите кнопку [PLAY/PAUSE] на панели SONG.
- 3** **Задать диапазон для повтора.**
Нажмите кнопку [REPEAT] в точке начала диапазона (A). Нажмите кнопку [REPEAT] в конечной точке (B). Участок от точки A до точки B повторяется циклически после автоматического затакта.

PRIMEЧАНИЕ

Мгновенный переход в точку A

Независимо от того, проигрывается песня или нет, нажатие кнопки [TOP] возвращает в точку A.

- 4** Для остановки воспроизведения нажмите кнопку [STOP] на панели SONG.
- 5** Нажмите кнопку [REPEAT] для выключения циклического воспроизведения.

Другие методы указания диапазона повтора А–В

- Указание диапазона, когда воспроизведение песен остановлено
 - 1 С помощью кнопки [FF] перейдите в то место, где будет точка А.
 - 2 Нажмите кнопку [REPEAT], чтобы задать точку А.
 - 3 С помощью кнопки [FF] перейдите в то место, где будет точка В.
 - 4 Нажмите кнопку [REPEAT], чтобы задать точку В.
- Указание диапазона повтора между точкой А и концом песни

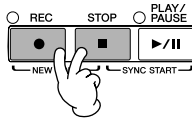
Если указать лишь точку А, будет воспроизводиться фрагмент от этой точки до конца песни.

Запись собственного исполнения

Запись собственного исполнения с помощью функции Quick Recording (Быстрая запись). Это эффективное средство обучения, позволяющее легко сравнить запись своей игры с исходной песней. С помощью этой функции можно также разучивать пьесы для игры в четыре руки, если у вас есть запись партии второго исполнителя.

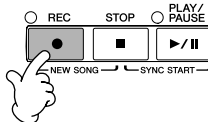
- 1 Нажмите кнопки [REC] и [STOP] одновременно.

Автоматически вызывается пустая песня для записи.



- 2 Выберите тембр (стр. 29). Будет записываться выбранный тембр.

- 3 Нажмите кнопку [REC].

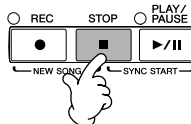


- 4 Начало записи.

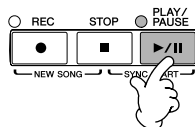
Запись начинается автоматически, как только вы нажимаете на клавишу.

- 5 Для остановки воспроизведения нажмите кнопку [STOP] на панели SONG.

Появится предложение сохранить запись. Чтобы убрать его, нажмите кнопку [EXIT].



6 Для воспроизведения записанного нажмите кнопку [START/STOP] на панели SONG.



7 Сохраните записанную песню.

- 1 Чтобы вызвать экран выбора песни (Song Selection), нажмите кнопку [SONG SELECT].
- 2 С помощью кнопок TAB [◀]/[▶] выберите вкладку раздела, в который хотите записать данные (USER, CARD и т.д.). Выберите USER, чтобы сохранить данные во внутренней памяти, или CARD, чтобы записать их на плату SmartMedia.
- 3 Кнопкой [6 ▼] (SAVE) вызовите экран для присвоения имен файлам.
- 4 Введите имя файла (стр. 71).
- 5 Нажмите кнопку [8 ▲] (OK) для сохранения файла.

Для отмены операции сохранения нажмите кнопку [8 ▼] (CANCEL).

⚠ ВНИМАНИЕ

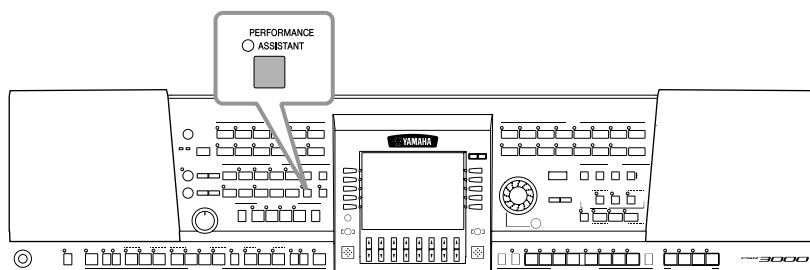
Если перейти на другую песню или выключить питание, не сохранив запись, записанная песня будет утеряна.

Если появилось сообщение «Song changed. Save?» (Песня изменилась. Сохранить?)/«Song» speichern?/«Song» modifié. Sauv.?/«Song» cambiado. ¿Guardar?/Salvare «Song»?...

Записанные данные еще не сохранены. Чтобы сохранить данные, нажмите кнопку [G] (YES), откройте экран выбора песни и сохраните данные (см. выше). Для отмены операции нажмите кнопку [H] (NO).

Проигрывание фоновых партий с помощью функции Performance assistant technology

Чрезвычайно облегчает исполнение фоновых партий при воспроизведении песни.



🎵 ПРИМЕЧАНИЕ

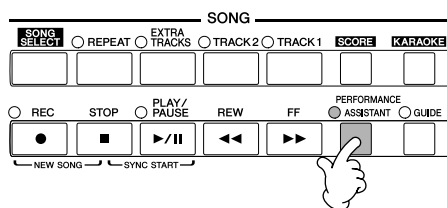
Прежде чем пользоваться функцией Performance assistant technology

Чтобы использовать функцию Performance assistant technology, песня должна содержать данные об аккордах. Если песня содержит такие данные, название текущего аккорда будет отображаться на экране MAIN во время воспроизведения песни, что позволяет легко проверить, содержит ли песня данные об аккордах.

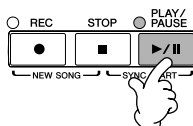
1 Выберите песню (стр. 35).

В этом примере используйте песни из папки «SampleSongs».

2 Нажмите кнопку [PERFORMANCE ASSISTANT], чтобы включить эту функцию.



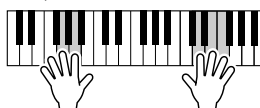
3 Чтобы начать воспроизведение, нажмите кнопку [PLAY/PAUSE] на панели SONG.



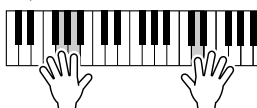
4 Играйте на клавиатуре.

Инструмент автоматически подстраивает ваше исполнение на клавиатуре под воспроизводимую песню и аккорды, независимо от того, на каких клавишах вы играете. Он даже меняет звук в зависимости от того, как вы играете. Попробуйте поиграть тремя разными способами, описанными ниже.

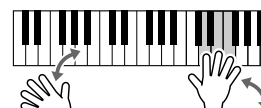
- Одновременная игра правой и левой рукой (способ 1).
- Одновременная игра правой и левой рукой (способ 2).
- Левая и правая рука играют поочередно.



Сыграйте одновременно три ноты правой рукой.



Сыграйте несколько нот одну за другой разными пальцами правой руки.



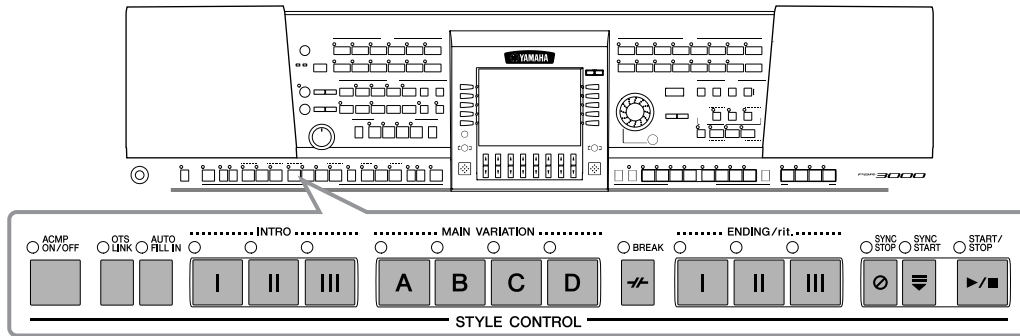
Сыграйте одновременно три ноты правой рукой.

5 Для остановки воспроизведения нажмите кнопку [STOP] на панели SONG.

6 Чтобы выключить эту функцию, нажмите кнопку [PERFORMANCE ASSISTANT].

Воспроизведение аккомпанемента с помощью функции Auto Accompaniment (Воспроизведение стиля)

Функция автоаккомпанемента позволяет автоматически воспроизводить аккомпанемент, играя «аккорды» левой рукой. Это дает возможность автоматически создать звучание целого ансамбля или оркестра, даже если вы играете одни. Звук автоаккомпанемента создается из ритмических фраз стиля. Стили инструмента охватывают обширный диапазон музыкальных жанров, включая поп, джаз и многие другие.



Исполнение песни «Mary Had a Little Lamb» с автоаккомпанементом.

MARY HAD A LITTLE LAMB

Традиционная

Стиль: Country Pop

The musical score for 'Mary Had a Little Lamb' is presented in two systems. The first system shows the first four measures of the melody and bass line. The second system shows the next four measures, including a final measure labeled 'Концовка' (Coda). Chord diagrams are provided below the bass line for each measure, with fingerings indicated by numbers 1, 2, 3, 4, and 5. The chords are C, G, and C.

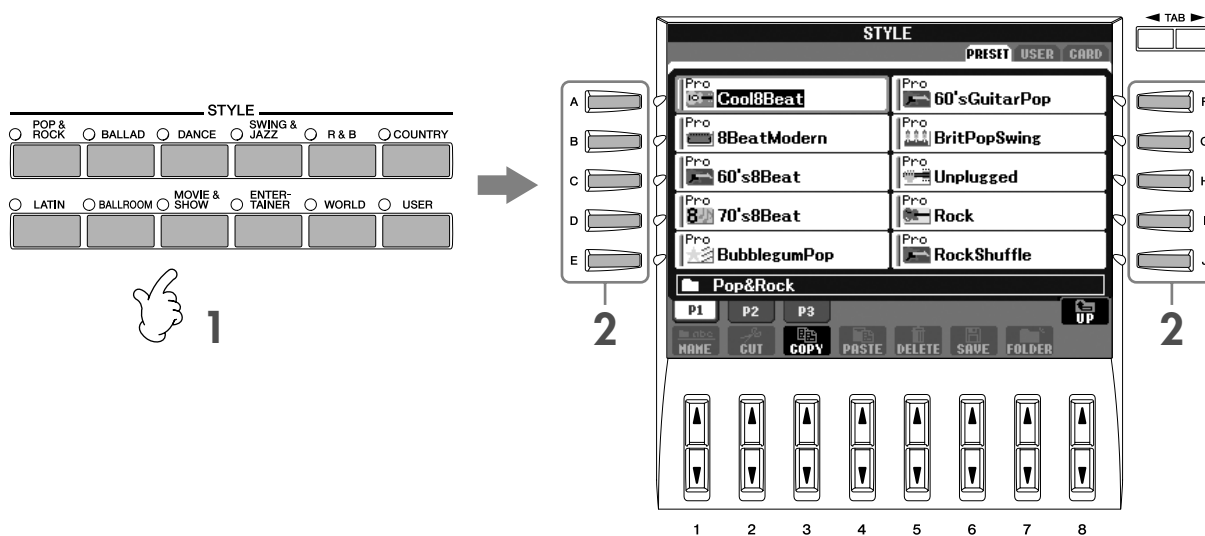
System 1:

- Measure 1: Chord C (3), notes: C4, E4, G4, A4. Bass: C3.
- Measure 2: Chord C (3), notes: D4, E4, G4, A4. Bass: C3.
- Measure 3: Chord G (2), notes: B3, D4, E4, G4. Bass: G2.
- Measure 4: Chord C (3), notes: C4, E4, G4, A4. Bass: C3.

System 2:

- Measure 5: Chord C (3), notes: C4, E4, G4, A4. Bass: C3.
- Measure 6: Chord C (3), notes: D4, E4, G4, A4. Bass: C3.
- Measure 7: Chord G (2), notes: B3, D4, E4, G4. Bass: G2.
- Measure 8: Chord C (1), notes: C4, E4, G4, A4. Bass: C3.
- Measure 9: Coda (Концовка), notes: C4, E4, G4, A4. Bass: C3.

1 Для вызова экрана выбора стиля нажмите одну из кнопок на панели STYLE.



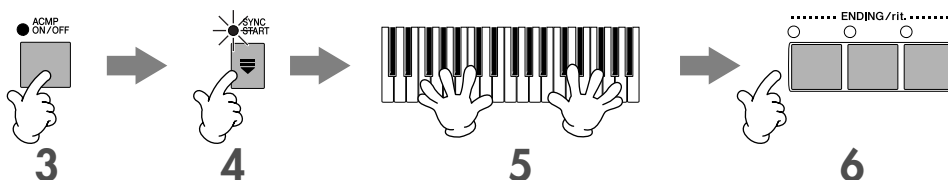
ПРИМЕЧАНИЕ Тип стиля и его характеристики отображаются над названием стиля. Дополнительные сведения о характеристиках см. на стр. 102.

2 Выберите стиль с помощью кнопок [A]–[J].

ПРИМЕЧАНИЕ Можно мгновенно вернуться к экрану MAIN, дважды нажав одну из кнопок [A]–[J].

3 Нажмите кнопку [ACMP ON/OFF], чтобы включить автоаккомпанемент.

Играйте аккорды для автоаккомпанемента в части клавиатуры для левой руки.



4 Нажмите кнопку [SYNC START], чтобы перевести функцию автоаккомпанемента в режим ожидания. В этом случае воспроизведение автоаккомпанемента начнется одновременно с вашей игрой.

5 Автоаккомпанемент начинает звучать, как только вы берете аккорд.

Попробуйте играть аккорды левой рукой, а мелодию – правой.

ПРИМЕЧАНИЕ **Аппликатура аккордов**
Существует семь различных аппликатур, которые можно использовать для обозначения аккордов (стр. 102).

6 Автоматически запустите концовку с помощью любой из кнопок [ENDING] в точке партитуры, обозначенной как концовка “Ending”.

Когда концовка закончится, воспроизведение стиля автоматически прекратится.

ПРИМЕЧАНИЕ

- **Стили**
Обратитесь к списку стилей в сборнике таблиц.
- **Быстрая смена темпа стиля во время игры (функция Tap)**
Во время воспроизведения можно изменить темп, дважды нажав эту кнопку в нужном темпе.
- **Указание точки разделения (правой и левой части клавиатуры)**
См. стр. 105.
- **Включение и выключение чувствительности к силе нажатия клавиш при воспроизведении стиля (Style Touch)**
См. стр. 106.

Регулировка баланса громкости стиля и клавиатуры

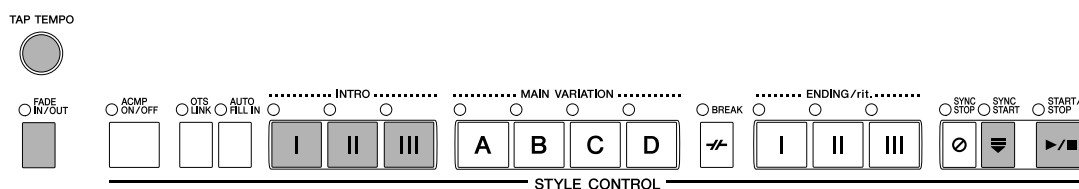
С помощью этого переключателя устанавливается баланс громкости между воспроизведением стиля и игрой на клавишах.

- 1 Кнопкой [BALANCE] вызовите экран баланса звука.
- 2 Для настройки громкости стиля нажмите кнопку [2 ▲ ▼]. Для настройки громкости клавиатуры (RIGHT 1) нажмите кнопку [6 ▲ ▼].
- 3 Чтобы закрыть экран баланса громкости, нажмите кнопку [EXIT].

Вариация фразы

Во время игры можно автоматически добавлять специально созданные вступления и концовки, а также вариации ритма и аккордов для более динамичного, профессионального звучания. Для каждого случая существует несколько вариаций фраз автоаккомпанемента – для исполнения в начале, в середине и в конце. Попробуйте использовать эти вариации и их сочетания.

Начало исполнения



● Запуск/остановка

Воспроизведение стилей начинается, как только нажимается кнопка STYLE CONTROL [START/STOP].

● Интродукция

Эта часть используется в начале песни. Каждый встроенный стиль имеет три различные интродукции. После окончания интродукции аккомпанемент переходит в основной раздел (Main). См. Main в разделе «Во время воспроизведения стиля». До начала воспроизведения стиля нажмите кнопки INTRO [I]–[III]. Затем, чтобы начать воспроизведение стиля, нажмите кнопку STYLE CONTROL [START/STOP].

● Синхронный запуск

Можно сделать так, чтобы воспроизведение стиля начиналось одновременно с вашей игрой на клавишах.

Нажмите кнопку [SYNC START], когда воспроизведение стиля остановлено, и сыграйте аккорд в части клавиатуры, где играют аккорды, чтобы началось воспроизведение стиля.

● Fade In (Постепенное нарастание громкости звука)

Fade In плавно увеличивает громкость при запуске стиля.

Нажмите кнопку [FADE IN/OUT] после остановки воспроизведения стиля и нажмите кнопку [START/STOP] на панели STYLE CONTROL, чтобы запустить воспроизведение стиля.

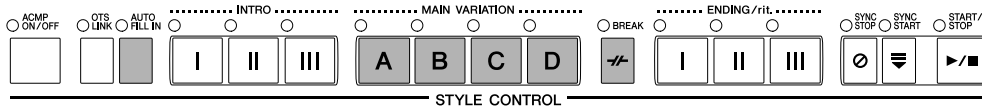
● Функция Tap (Ввод темпа)

Задайте темп и автоматически начните воспроизведение стиля в заданном темпе. Просто "постучите", нажимая и отпуская кнопку (четыре раза для размера 4/4), и воспроизведение стиля автоматически начнется в заданном темпе.

🎵 ПРИМЕЧАНИЕ

Если используется функция Tap, можно задать конкретный звук ударного инструмента и скорость (громкость) на следующем экране. [FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀] CONFIG 1 → [B] 4 TAP

Во время воспроизведения стиля



● Main (Основная часть)

Используется для проигрывания основной части песни. Фраза аккомпанемента, состоящая из нескольких тактов, повторяется бесконечно. Каждый встроенный стиль имеет четыре различные фразы.

Во время воспроизведения стиля нажмите одну из кнопок MAIN [A]–[D].

● Fill In (Вставка)

Вставка позволяет обогатить ритмический узор аккомпанемента динамическими вариациями и брейками, что повышает профессионализм звучания.

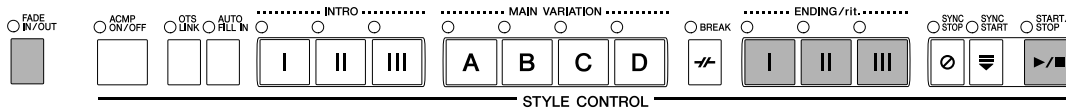
Включите кнопку [AUTO FILL IN] до или во время воспроизведения стиля. Нажмите одну из кнопок MAIN VARIATION (A, B, C, D) во время игры, и выбранная вставка будет исполнена автоматически (AUTO FILL), украшая автоаккомпанемент. После вставки происходит плавный переход к основной части (A, B, C, D).

Даже если функция [AUTO FILL] выключена, нажатие кнопки той же части, которая проигрывается в данный момент, вызывает автоматическое исполнение вставки, прежде чем произойдет возврат к этой же самой основной части.

● Break (Брейк)

Позволяет добавлять динамические брейки к ритму аккомпанемента, придавая вашей игре еще более профессиональный характер. Нажмите кнопку [BREAK] во время воспроизведения стиля.

Для завершения игры



● Запуск/остановка

Воспроизведение стилей прекращается, как только нажимается кнопка [START/STOP] на панели STYLE CONTROL.

● Концовка (Ending)

Эта часть используется в конце песни. Каждый встроенный стиль имеет три различные концовки. После проигрывания концовки воспроизведение стиля прекращается.

Нажмите одну из кнопок ENDING/rit. [I]–[III] во время воспроизведения стиля. Для постепенного замедления концовки (ритарданто) можно еще раз нажать ту же самую кнопку ENDING/rit. во время воспроизведения концовки.

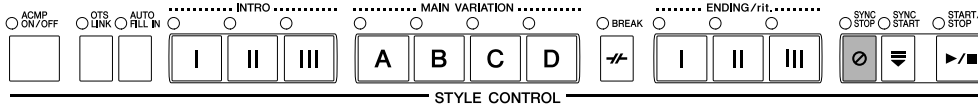
● Fade Out (Постепенное затухание звука)

Fade Out плавно снижает громкость при остановке стиля.

Во время воспроизведения стиля нажмите кнопку [FADE IN/OUT].

ПРИМЕЧАНИЕ Дополнительную информацию по настройке времени усиления и затухания см. на стр. 104.

Другие настройки



● Синхронная остановка (Synchro Stop)

Режим синхронной остановки (Synchro Stop) позволяет начинать и прекращать воспроизведение стиля, просто нажимая и отпуская клавиши в части клавиатуры, где играют аккорды. Это отличный способ сделать исполнение более выразительным за счет пауз и динамических акцентов.

Перед началом воспроизведения стиля нажмите кнопку [SYNC STOP].

ПРИМЕЧАНИЕ

- **Разрешение синхронной остановки путем нажатия и отпущения клавиш (окно Synchro Stop Window)**
См. стр. 106.
- **Задание интродукции или основной части в качестве части по умолчанию (функция Section Set)**
Например, в качестве части по умолчанию, исполняемой при вызове стиля, можно задать интродукцию (стр. 106).

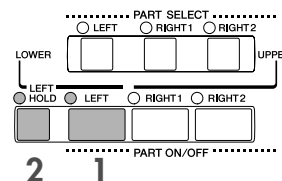
Индикаторы кнопок (INTRO/MAIN/ENDING и т. п.)

- Зеленый
– часть не выбрана.
- Красный
– часть выбрана.
- Выкл.
Эта часть не содержит данных и не может быть воспроизведена.

Удержание тембра партии LEFT (Left Hold)

Если используется эта функция, тембр партии LEFT звучит даже после того, как клавиша отпущена. Незатухающие тембры, например струнные, звучат непрерывно, а затухающие тембры, например пианино, затухают медленнее, чем без этой функции (как при нажатой педали сустейна). Эта функция обогащает звучание аккомпанемента при сохранении естественности.

- 1 Чтобы включить звук партии левой руки, нажмите кнопку [LEFT] на панели PART ON/OFF.
- 2 Нажмите кнопку [LEFT HOLD], чтобы включить функцию Left Hold.



Как играть (указывать) аккорды для воспроизведения стиля

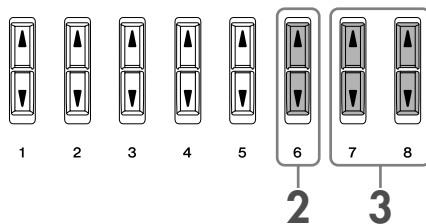
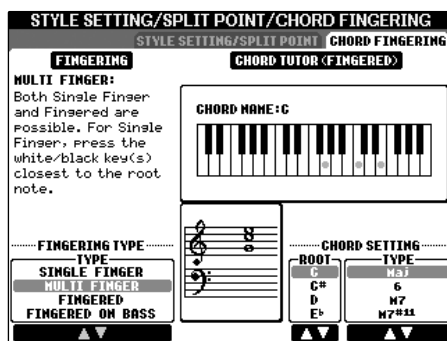
Как брать некоторые аккорды

Если известно название аккорда, но неизвестно, как его играть, инструмент поможет вам в этом (функция Chord Tutor).

- 1 Вызовите операционный экран.

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

- 2 Нажмите кнопку [6 ▲ ▼], чтобы выбрать основной тон.



- 3 Для выбора типа аккорда нажмите кнопку [7 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼].

Ноты, которые необходимо взять, чтобы зазвучал выбранный аккорд, будут показаны на экране.

🎵 ПРИМЕЧАНИЕ

Ноты будут показаны для традиционной аппликатуры (режима Fingered), независимо от того, какая аппликатура выбрана (стр. 103).

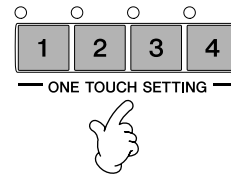
Настройки выбранного стиля – Настройка «в одно касание»

Удобство функции One Touch Setting состоит в том, что она позволяет вызвать набор наиболее подходящих параметров для выбранного стиля (тембры, эффекты и т.д.) нажатием одной кнопки. Если вы уже выбрали стиль, с помощью функции One Touch Setting можно подобрать для него подходящий тембр.

1 Выберите стиль (стр. 46).

2 Нажмите одну из кнопок ONE TOUCH SETTING [1]–[4].

При этом не только мгновенно вызываются все параметры для выбранного стиля (тембры, эффекты и т.п.), но одновременно включаются аккомпанемент (ACMP) и синхронный запуск (SYNC START), что позволяет немедленно начать воспроизведение стиля.



3 Воспроизведение стиля начинается, как только вы берете аккорд левой рукой.

🎵 ПРИМЕЧАНИЕ

Блокировка параметра

Отдельные параметры (например, эффекты, точку разделения и т.д.) можно «заблокировать», чтобы задавать их только с панели управления (стр. 131).

Подсказки для работы с функцией One Touch Setting

● Автоматическая смена настроек One Touch при переходе от одной основной части к другой (OTS Link)

Удобство функции OTS Link (Последовательность настроек «в одно касание») состоит в том, что она позволяет менять настройки при переходе от одной основной части к другой (A–D). Чтобы использовать функцию OTS Link, нажмите кнопку [OTS LINK].

🎵 ПРИМЕЧАНИЕ

Установка времени смены настроек OTS

Смена настроек OTS при переходе от одной части к другой может происходить за 2 разных промежутка времени (стр. 106).

● Запись настроек панели в память функции OTS

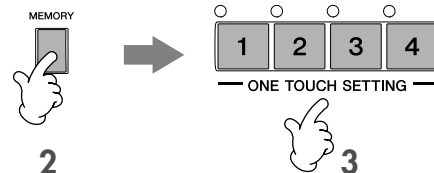
Можно также создавать собственные настройки OTS.

1 Установите нужные параметры на панели управления (тембр, стиль, эффекты и т.д.).

2 Нажмите кнопку [MEMORY].

3 Нажмите одну из кнопок ONE TOUCH SETTING [1]–[4]. На экране появится предложение сохранить настройки.

4 Нажмите кнопку [F] (YES), чтобы вызвать экран выбора стилей (Style Selection), и сохраните настройки панели в файле стиля (стр. 67).



⚠️ ВНИМАНИЕ

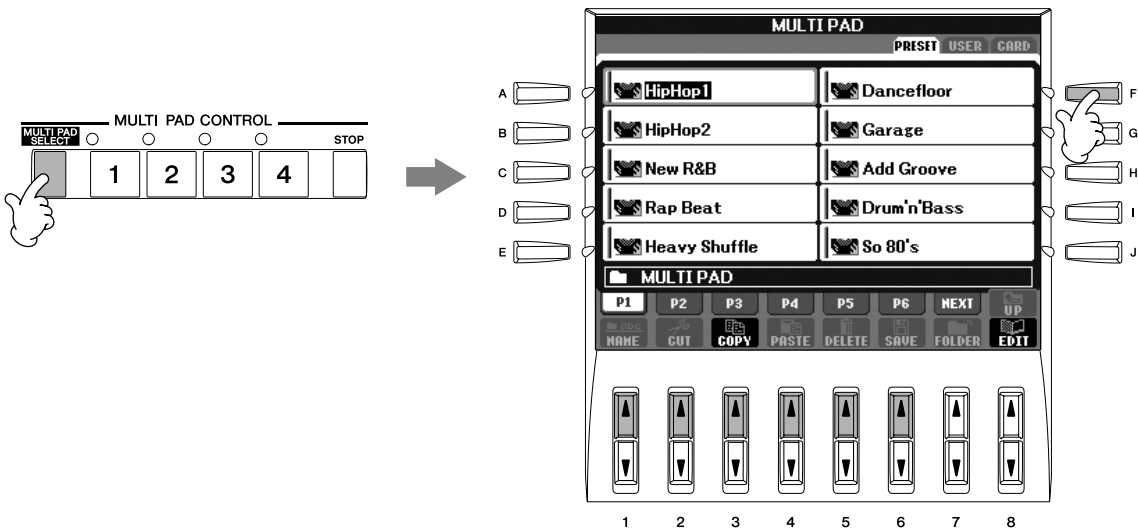
Настройки панели, заданные для каждой кнопки OTS, будут потеряны, если изменить стиль или выключить питание, не выполнив операцию сохранения.

Мультипэды

Мультипэды – это короткие ритмические и мелодические фразы, встроенные в синтезатор. Их использование придает разнообразие и усиливает впечатление от исполнения. Мультипэды собираются в банки или хранятся по четыре. PSR-3000/1500 предлагает целый ряд банков мультипэдов в различных музыкальных жанрах.

Воспроизведение мультипэдов

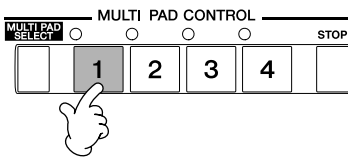
1 Нажмите кнопку [MULTI PAD SELECT] для вызова экрана выбора банка мультипэдов и выберите нужный банк.



С помощью кнопок [1 ▲]–[6 ▲] выберите меню (P1–P6) банков мультипэдов, затем с помощью кнопок [A]–[J] выберите нужный банк.

2 Нажмите любую кнопку управления мультипэдами MULTI PAD CONTROL [1]–[4] для воспроизведения фразы мультипэда.

Соответствующая фраза (в данном случае, для Pad 1) воспроизводится целиком сразу после нажатия кнопки мультипэда. Чтобы остановить воспроизведение, нажмите и отпустите кнопку [STOP].



Для воспроизведения определенной фразы в темпе, установленном на данный момент, достаточно нажать любую кнопку мультипэда. Одновременно можно воспроизвести до четырех мультипэдов. Повторное нажатие кнопки мультипэда в ходе воспроизведения фразы приведет к остановке, и проигрывание фразы начнется с начала.

● Цвет мультипэдов

- Зеленый: означает, что соответствующий пэд содержит данные (фразу).
- Красный: означает, что идет воспроизведение соответствующего пэда.

● Данные мультипэдов

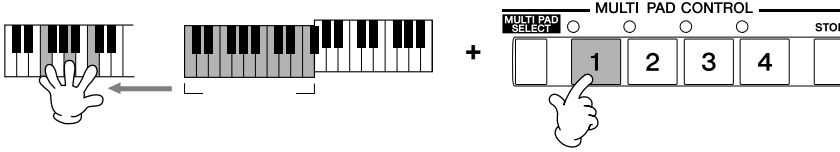
Данные мультипэдов бывают двух типов. Одни воспроизводятся всего один раз и останавливаются, дойдя до конца. Другие будут воспроизводиться снова и снова, пока не будет нажата кнопка [STOP].

● Остановка воспроизведения мультипэдов

- Чтобы остановить проигрывание всех пэдов, нажмите и отпустите кнопку [STOP].
- Чтобы прервать воспроизведение определенных пэдов, нажмите кнопку [STOP] и, не отпуская ее, нажмите кнопки пэдов, которые хотите остановить.

Функция Chord Match (Настройка на аккорд)

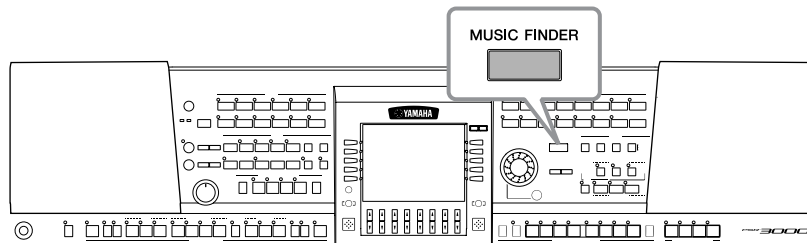
Многие музыкальные фразы, содержащиеся в мультипэдах, являются мелодическими или аккордовыми, и с их помощью можно автоматически менять аккорды во время исполнения, как если бы вы делали это левой рукой. Если воспроизводится стиль и включен автоаккомпанемент [ACMP], просто сыграйте аккорд левой рукой и нажмите кнопку любого из мультипэдов. Функция Chord Match автоматически изменит высоту звука в соответствии с аккордами, которые вы играете. Пользоваться этой функцией можно и при выключенном стиле (когда включена функция Stop Accompaniment). Следует иметь в виду, что на некоторые мультипэды функция Chord Match не влияет.



В этом примере фраза, соответствующая кнопке 2, будет перед воспроизведением транспонирована в тональность фа мажор. Попробуйте сыграть другие аккорды, когда воспроизводите фразы из мультипэдов.

Вызов наиболее удачного аккомпанемента для каждой песни — Music Finder

Если вы хотите играть в каком-нибудь музыкальном жанре, но не знаете, какой стиль и тембр выбрать, функция Music Finder поможет вам их найти. Для этого достаточно выбрать жанр в окне композиций Music Finder, и PSR-3000/1500 автоматически настроит все параметры панели, необходимые для игры в выбранном стиле. Новую запись можно создать, отредактировав выбранную (стр. 109).



ПРИМЕЧАНИЕ Данные (записи) Music Finder – это не те же самое, что данные песен, и не могут быть воспроизведены.

1 Чтобы вызвать экран MUSIC FINDER, нажмите кнопку [MUSIC FINDER].

MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO
60 Second Waltz	VienneseWaltz	3/4	240
69 Summers Long	RootRock	4/4	144
A Boy From The Country	Bluegrass	2/4	150
A Brand New Day Of A ~	DiscoPhilly	4/4	120
A Bridge To Cross Troub~	MovieBallad	4/4	80
A Bright & Guiding Light	EasyListening	4/4	76
A Cosy Life In Italy	OrganBallad	4/4	88
A Day Out In Bangor	6-8March	6/8	124
A Divorce In The Country	CountrySwing	4/4	126
A Feeling Of Love Tonig~	8BeatBallad	4/4	78
A Feeling Of Love Tonig~	MovieBallad	4/4	76
A Fire Lighter	Unplugged	4/4	118
A Great Way To Spend T~	Rumba	4/4	102
A Greek Called Zorba	Showtune	4/4	50

2 Чтобы выбрать вкладку ALL (все), нажмите кнопку TAB [◀].

Вкладка ALL содержит встроенные записи.

3 Выберите запись, используя следующие четыре категории поиска. Чтобы выбрать запись, нажмите кнопки [2 ▲ ▼]/[3 ▲ ▼].

🎵 ПРИМЕЧАНИЕ

• Можно также выбрать нужную запись с помощью диска управления [DATA ENTRY] и нажать кнопку [ENTER] для выполнения.

• Поиск записей

Music Finder, помимо прочего, обладает удобной функцией поиска. Вы задаете название песни или ключевое слово и сразу видите на экране записи, соответствующие критерию поиска (стр. 107).

- **MUSIC**..... Название песни или музыкального жанра, для которых предназначена запись. Это позволяет быстро найти нужный музыкальный стиль.

🎵 ПРИМЕЧАНИЕ

Перемещение вверх и вниз по списку песен в алфавитном порядке

Сортируя записи по названиям песен, можно перемещаться вверх или вниз по алфавитному списку с помощью кнопок [1 ▲ ▼]. Чтобы перейти к первой записи в списке, нажмите одновременно кнопки [▲ ▼].

- **STYLE**..... Это встроенный стиль, приписанный записи.

🎵 ПРИМЕЧАНИЕ

Перемещение вверх и вниз по списку стилей в алфавитном порядке

Сортируя записи по названиям стилей, можно перемещаться вверх или вниз по алфавитному списку с помощью кнопок [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼]. Чтобы перейти к первой записи в списке, нажмите одновременно кнопки [▲ ▼].

- **BEAT**..... Тактовый размер, приписанный данной записи.
- **TEMPO**..... Темп, приписанный данной записи.

4 Играйте на клавиатуре.

Помните, что настройки панели были автоматически изменены в соответствии с музыкальным жанром выбранной записи.

🎵 ПРИМЕЧАНИЕ

• Tempo Lock

Функция TEMPO LOCK (Блокировка темпа) позволяет избежать изменения темпа воспроизведения аккомпанемента при выборе другой записи. Для включения функции Tempo Lock нажмите кнопки [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] (TEMPO LOCK) экрана Music Finder.

• Блокировка параметра

Отдельные параметры (например, эффекты, точку разделения и т.д.) можно «заблокировать», чтобы их можно было выбирать их только с панели управления (стр. 131).

Сортировка записей

Для сортировки записей нажмите кнопку [F] (SORT BY).

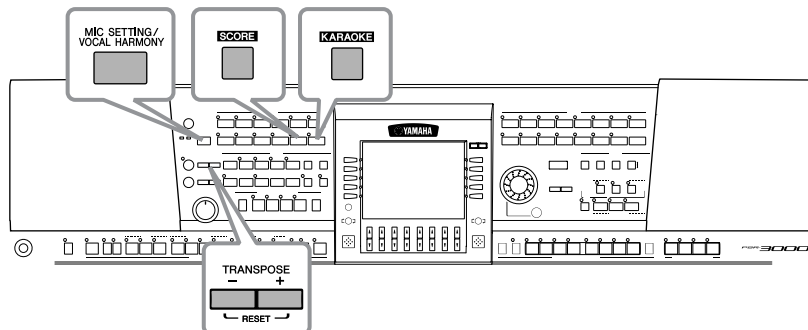
- **MUSIC** (музыка)..... Записи сортируются по названиям песен.
- **STYLE** (стиль)..... Записи сортируются по названиям стилей.
- **BEAT** (размер)..... Записи сортируются по размеру, в котором написана песня.
- **TEMPO** (темп)..... Записи сортируются по темпу.

Смена последовательности записей

Для смены последовательности записей (по нарастанию или убыванию) нажмите кнопку [G] (SORT ORDER).

Пение под воспроизведение песни (Караоке) или ваше исполнение

Если выбрана песня со словами, можно в процессе воспроизведения вывести слова на экран. Можно спеть песню, глядя на экран со словами. Поскольку PSR-3000 снабжен микрофонным входом MIC/LINE IN, можно петь с микрофоном.

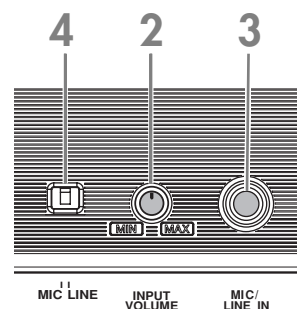


Подключение микрофона (только PSR-3000)

- 1 Проверьте, что у вас есть обычный динамический микрофон.
- 2 Поверните ручку [INPUT VOLUME] на нижней панели на минимум.
- 3 Подключите микрофон к разъему [MIC./LINE IN].

ПРИМЕЧАНИЕ

Во избежание шума устанавливайте INPUT VOLUME на минимум, когда к разъему MIC/LINE IN ничего не подключено. Поскольку разъем [MIC/LINE IN] очень чувствителен, он может ловить помехи и создавать шум, даже когда к нему ничего не подключено.



- 4 Включите микрофонный вход, установив переключатель [MIC. LINE] в положение «MIC».
- 5 (Если микрофон снабжен источником питания, сначала включите питание.) Настройте громкость регулятором [INPUT VOLUME] во время пения в микрофон.

Отрегулируйте уровень сигнала, проверяя индикаторы OVER и SIGNAL. Индикатор SIGNAL загорается при поступлении звукового сигнала. Поставьте регулятор INPUT VOLUME в такое положение, чтобы этот индикатор горел. Индикатор OVER включается, если уровень входного сигнала слишком высокий. Поставьте регулятор INPUT VOLUME в такое положение, чтобы этот индикатор не горел.



Отключение микрофона

- 1 Поверните ручку [INPUT VOLUME] на нижней панели на минимум.
- 2 Отключите микрофон от разъема [MIC./LINE IN].

ПРИМЕЧАНИЕ

Поверните ручку [INPUT VOLUME] на минимум, прежде чем отключать питание.

Пение с экраном Lyrics

Попробуйте спеть во время воспроизведения песни, содержащей слова.

1 Выберите песню (стр. 35).

2 Нажмите кнопку [KARAOKE], чтобы показать слова на экране.

3 Чтобы начать воспроизведение, нажмите кнопку [PLAY/PAUSE] на панели SONG.

Спойте песню, глядя на экран со словами. Цвет строк текста меняется во время воспроизведения песни.

4 Для остановки воспроизведения нажмите кнопку [STOP] на панели SONG.

Вывод текста песен на внешний телевизионный экран (PSR-3000)

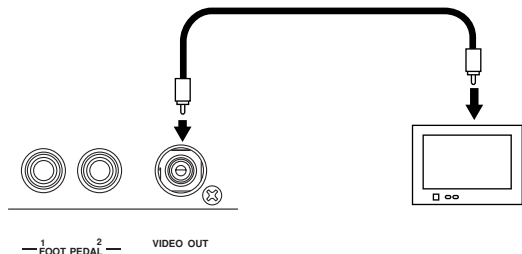
Слова, отображаемые на экране, можно также вывести через порт [VIDEO OUT].

1 С помощью соответствующего кабеля соедините выход [VIDEO OUT] PSR-3000 с разъемом VIDEO INPUT телевизора.

2 Если требуется, настройте теле/видеосигнал (NTSC или PAL) для видеоборудования.

1 Вызовите операционный экран.
[FUNCTION] → [G] VIDEO OUT

2 Нажмите кнопку [1 ▲ ▼], чтобы выбрать сигнал внешнего теле/видеомонитора.



🎵 ПРИМЕЧАНИЕ

- **Если невозможно прочесть слова**
Если слова искажены или их невозможно прочесть, может потребоваться смена настройки языка на International (Международный) или Japanese (Японский) на экране настроек песни ([FUNCTION] → [B] SONG SETTING). Этот параметр можно записать в данные песни (стр. 160).
- **Смена картинки фона песни (PSR-3000)**
Фоновое изображение для вывода текста песен можно менять. С помощью кнопки [7 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼] (BACKGROUND) на экране текста песен вызовите экран выбора картинки песни и выберите файл с нужной картинкой. Чтобы вернуться к предыдущему экрану, нажмите кнопку [EXIT].
- **Изменение текста**
Вы можете изменить слова песни (стр. 164).

Удобные функции для караоке

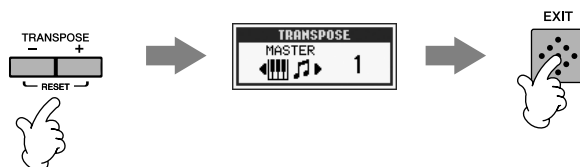
Регулировка темпа	➤	стр. 34	PSR-3000/1500
Транспонирование	➤	См. далее.	
Наложение эффектов на голос	➤	стр. 56	PSR-3000
Обогащение голоса с помощью гармонизации вокала	➤	стр. 56	
Пение в нужной тональности (Vocal CueTIME)	➤	стр. 139	

Транспонирование

Может применяться для настройки тональности песни, если она слишком высокая или низкая.

- Изменение тональности вверх Нажмите кнопку TRANSPOSE [+].
- Изменение тональности вниз Нажмите кнопку TRANSPOSE [-].
- Сброс транспонирования Нажмите кнопки TRANSPOSE [+][-] одновременно.

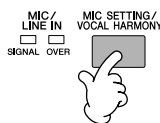
Чтобы закрыть экран транспонирования, нажмите кнопку [EXIT].



Наложение эффектов на голос (PSR-3000)

Возможно наложение различных эффектов на голос.

- 1 Нажмите кнопку [MIC SETTING/VOCAL HARMONY], чтобы вызвать экран настроек микрофона (Mic Setting).



- 2 Чтобы включить эффект, нажмите кнопки [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼].

ПРИМЕЧАНИЕ Выбор типа эффекта
 Тип эффекта можно выбрать с микшерного пульта (стр. 90).

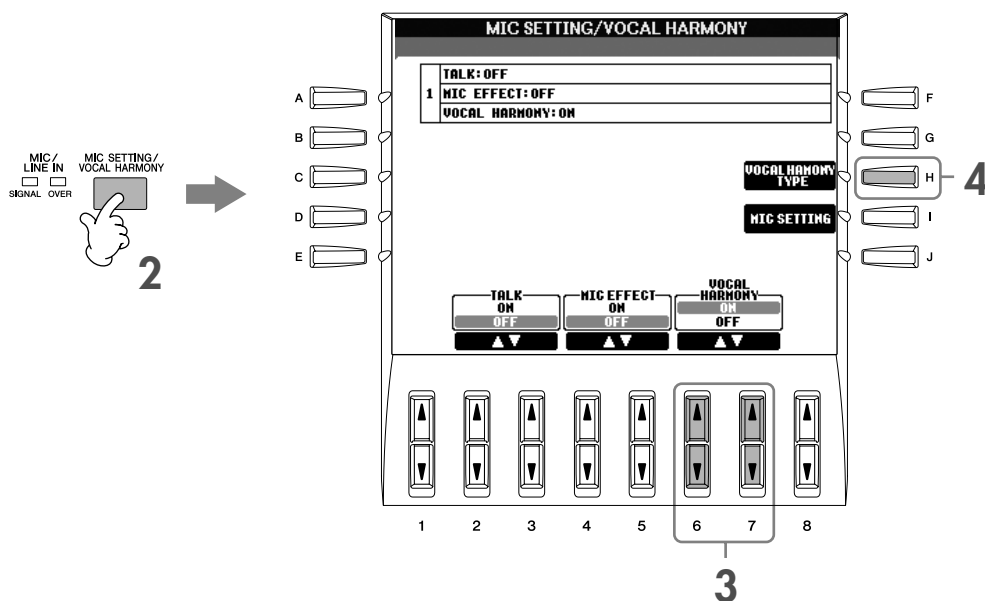
Обогащение голоса с помощью гармонизации вокала (PSR-3000)

Можно автоматически накладывать на голос различные эффекты.

- 1 Выберите песню, содержащую данные с аккордами (стр. 35).

Если песня содержит такие данные, название текущего аккорда будет отображаться на экране MAIN во время воспроизведения песни, что позволяет легко проверить, содержит песня такие данные или нет.

- 2 Нажмите кнопку [MIC SETTING/VOCAL HARMONY], чтобы вызвать экран настройки гармонизации вокала (Vocal Harmony).

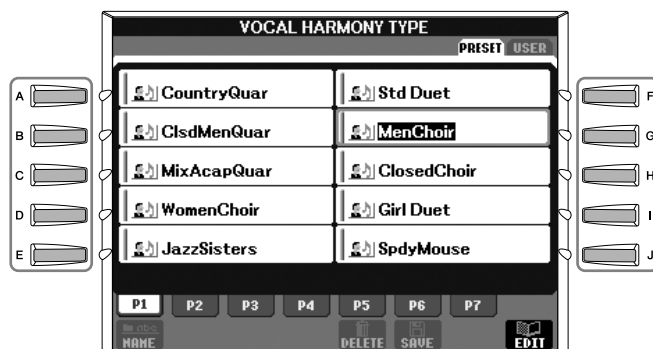


3 Чтобы включить гармонизацию вокала (Vocal Harmony), нажмите кнопки [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼].

4 Чтобы вызвать экран выбора гармонизации (Vocal Harmony), нажмите кнопку [H].

5 Чтобы выбрать тип гармонизации, нажмите одну из кнопок [A]–[J].

Дополнительные сведения о типах гармонизации вокала содержатся в сборнике таблиц.



6 Нажмите кнопку [ACMP ON/OFF], чтобы включить автоаккомпанемент.

7 Нажмите кнопку [PLAY/PAUSE] на панели SONG и пойте в микрофон.

В зависимости от данных аккорда, на ваш голос накладывается соответствующий гармонизирующий эффект.

Настройка громкости микрофона и песни (PSR-3000)

Можно настроить баланс громкости песни и микрофона.

- 1 Чтобы вызвать экран баланса громкости (Volume Balance), нажмите кнопку [BALANCE].
- 2 Для настройки уровня сигнала микрофона используйте кнопку [4 ▲ ▼].
Для настройки уровня сигнала песни используйте кнопку [1 ▲ ▼].
- 3 Чтобы закрыть экрану баланса громкости, нажмите кнопку [EXIT].

Удобные функции для пения в вашем сопровождении

Изменение тональности ([Transpose])	➤	См. далее.	PSR-3000/1500
Вывод партитуры на экран инструмента и слов на экран телевизора.	➤	стр. 58	PSR-3000
Обращения к публике между песнями	➤	стр. 59	
Синхронизация исполнения с голосом (Karao-Key)	➤	стр. 139	PSR-3000/1500

Изменение тональности (Transpose)

Исполнение песни и игру на клавиатуре можно транспонировать в определенную тональность. Например, песня записана в тональности F (фа), но вам удобнее петь в тональности D (ре), а играть вы привыкли играть в тональности C (до). Чтобы привести тональности в соответствие, установите Master Transpose (общее транспонирование) на 0, Keyboard Transpose (транспонирование клавиатуры) на 2, а Song Transpose (транспонирование песни) на -3. Партия, исполняемая на клавиатуре, будет транспонирована вверх, а данные песни — вниз, в тональность, удобную для пения.

1 Вызовите операционный экран.

[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [▶] KEYBOARD/PANEL → [B] TRANSPOSE ASSIGN

2 С помощью кнопок [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼] выберите нужный тип транспонирования.

Доступны следующие параметры. Выберите наиболее подходящий.

- **KEYBOARD (Клавиатура)**

Транспонирует тембры клавиатуры и стили (в зависимости от того, что вы играете на аккордной части клавиатуры).

- **SONG (Песня)**

Транспонирует тональность воспроизведения песни.

- **MASTER (общая транспозиция)**

Настройка высоты всех тембров PSR-3000/1500.

3 Для транспонирования нажмите кнопку TRANSPOSE [-]/[+].

Устанавливается значение с шагом по полтона.

Для сброса транспонирования нажмите одновременно кнопки [+][-].

4 Чтобы закрыть экран транспонирования, нажмите кнопку [EXIT].

Вывод слов на телевизор и партитуры на экран инструмента (PSR-3000).

Эта удобная для вокала функция позволяет выводить ноты на экран инструмента (для вашего исполнения), а слова песни на отдельный телеэкран (стр. 55), чтобы другие могли петь.

1 Вызовите операционный экран.

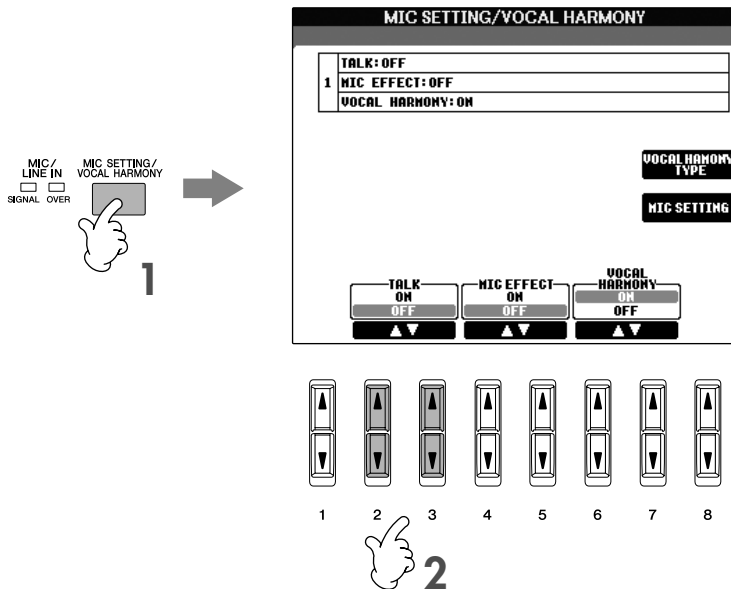
[FUNCTION] → [G] VIDEO OUT

2 Для выбора текста нажмите кнопку [3 ▲]/[4 ▲].

Обращение к публике между песнями (PSR-3000)

Это идеальная функция для обращения к публике в перерывах между песнями. Обычно во время пения к настройке микрофона применяются некоторые эффекты. Но если исполнитель обращается к публике, эти эффекты могут исказить голос или сделать его неестественным. Если включена функция TALK, эффекты автоматически отключаются.

- 1 Прежде чем приступить к исполнению, нажмите кнопку [MIC SETTING/VOCAL HARMONY], чтобы вызвать экран MIC SETTING/VOCAL HARMONY (Настройки микрофона/Гармонизация вокала).



- 2 Для отключения этой функции нажмите кнопку [2 ▲]/[3 ▲] (TALK).

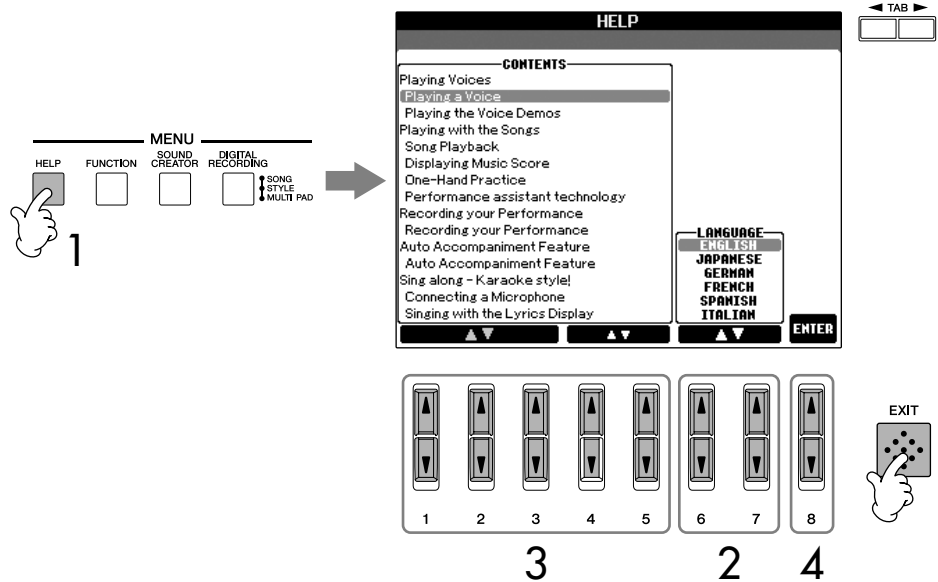
ПРИМЕЧАНИЕ Параметры голоса также можно регулировать, что позволяет во время обращения к публике добавлять к голосу нужные эффекты (стр. 187).

Выбранный здесь язык также используется в тексте различных сообщений, которые выводятся на экран во время выполнения операций.

Использование основных функций (Справка)

Справка знакомит с некоторыми основными функциями инструмента. Попробуйте каждую из них, следуя указаниям на экране Help (Справка).

- 1 Чтобы вызвать экран Help, нажмите кнопку [HELP] (Справка).



- 2 При необходимости с помощью кнопок [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] выберите язык.

- 3 С помощью кнопок [1 ▲ ▼]–[5 ▲ ▼] выберите одну из функций.

- 4 Для подтверждения выбора нажмите кнопку [8 ▲ ▼].

Появится экран с описанием выбранной функции.

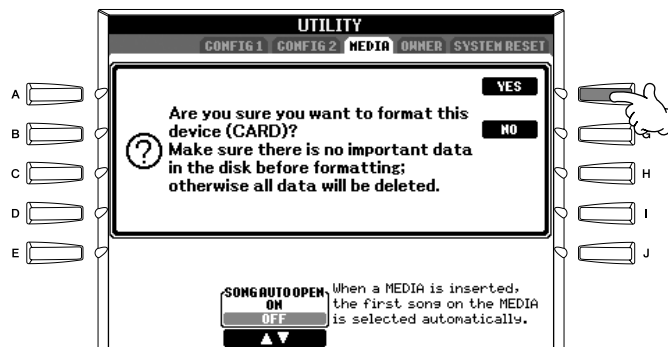
Перелистывать страницы (если их несколько) можно с помощью кнопок TAB [◀|▶] (появляются вкладки «P1», «P2» и т. д.).

- 5 Чтобы вернуться к предыдущему экрану, нажмите кнопку [EXIT] (Выход).

Сообщения, которые выводятся на экран

Иногда для облегчения выполнения операции на экране появляется сообщение (информация или вопрос). При появлении сообщения нажмите соответствующую кнопку.

Выбор языка сообщений
Язык сообщений вы можете выбрать сами на экране Help (см. выше).



В этом примере нужно нажать кнопку [F] (YES), чтобы начать форматирование платы.

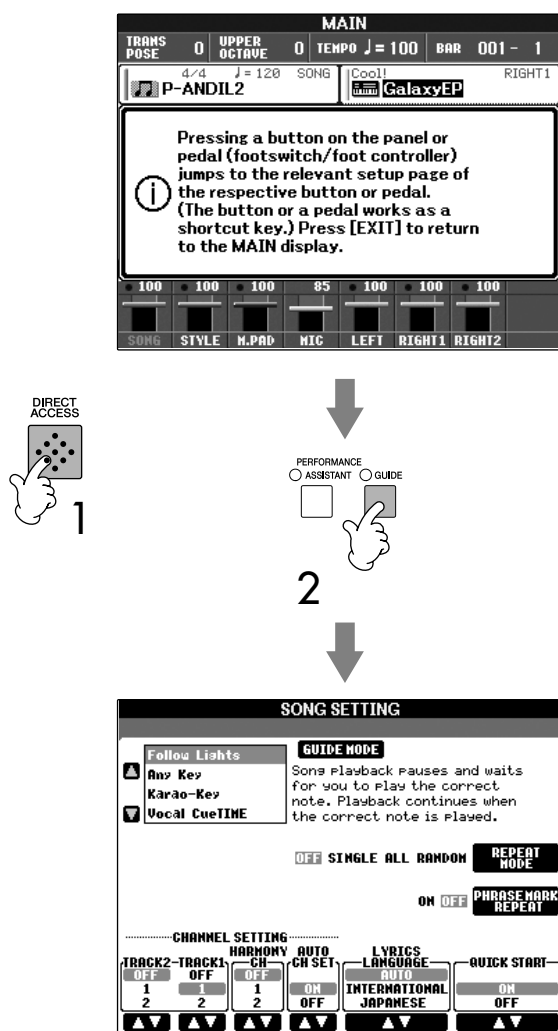
Быстрый выбор экрана — функция прямого доступа

Функция прямого доступа позволяет мгновенно вызвать нужный экран нажатием всего одной дополнительной кнопки.

- 1 **Нажмите кнопку [DIRECT ACCESS] (Прямой доступ).**
На экране появится сообщение с предложением нажать соответствующую кнопку.
- 2 **Нажмите кнопку, соответствующую нужному экрану настроек, — и сразу появится этот экран.**
Список экранов, которые можно вызвать с помощью функции прямого доступа, содержится в отдельном сборнике таблиц.

Пример вызова экрана функции Guide

Нажмите кнопку [DIRECT ACCESS], а затем кнопку [GUIDE].



Возврат к экрану Main

Удобный способ вернуться к экрану Main с любого другого экрана: Просто нажмите кнопку [DIRECT ACCESS], а затем кнопку [EXIT].

Основные экраны (экран Main и экран выбора файлов)

Существует два основных типа экрана – Main (Главный) и Selection (Выбор). В этом разделе описывается каждый сегмент экрана и его основная операция.

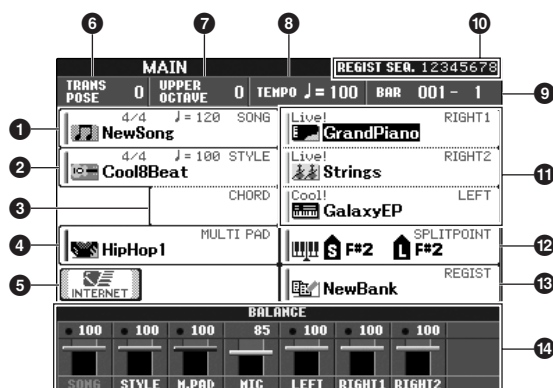
Экран Main

На экране Main показаны основные текущие настройки инструмента, например тембр и стиль, что позволяет легко их увидеть. Экран Main – это экран, который вы обычно видите во время игры на клавиатуре.

Возврат к экрану Main

Удобный способ вернуться к экрану Main с любого другого экрана: Просто нажмите кнопку [DIRECT ACCESS], а затем кнопку [EXIT].

Основные операции



- 1 Название песни и дополнительные сведения о ней**
Здесь показывается название выбранной в данный момент песни, ее тактовый размер и темп. Если песня содержит данные об аккордах, текущее название аккорда будет отображаться в сегменте «CHORD» (Аккорд) (см. сегмент 3 ниже).
Чтобы вызвать экран выбора песни, нажмите кнопку [A] (стр. 35).
- 2 Название стиля и дополнительные сведения о нем**
Здесь показывается название выбранного в данный момент стиля, его тактовый размер и темп. Чтобы вызвать экран выбора стиля, нажмите кнопку [B] (стр. 46).
- 3 Название текущего аккорда**
Если кнопка [ACMP ON/OFF] находится в положении ON, то будет отображаться аккорд, заданный в аккордовой части клавиатуры.
- 4 Название банка мультипэдов**
Здесь показываются названия выбранных банков мультипэдов (стр. 126). Чтобы вызвать экран выбора банка мультипэдов, нажмите кнопку [D] (стр. 127).
- 5 Функция Интернет**
Чтобы вызвать экран прямого подключения к Интернету, нажмите кнопку [E] (стр. 165).
- 6 Транспонирование**
Здесь показывается величина транспонирования в полутонах (стр. 55).
- 7 Октава**
Кнопки [UPPER OCTAVE] позволяют понижать или повышать высоту звука клавиатуры в октавах. Здесь показывается, насколько смещено значение октавы.
- 8 Темп**
Здесь показывается текущий темп песни или стиля.
- 9 Такт (текущая позиция песни или стиля)**
Здесь показывается текущая позиция песни или номер такта и доли от начала воспроизведения стиля.
- 10 Последовательность вызова регистрационных файлов**
Отображается, когда функция Registration Sequence (Последовательность вызова регистрационных файлов) включена (стр. 132).
- 11 Название тембра**

 - RIGHT 1 (отображается с правой стороны экрана):
Название тембра, выбранного для партии RIGHT 1 (стр. 77).
 - RIGHT 2 (отображается с правой стороны экрана):
Название тембра, выбранного для партии RIGHT 2 (стр. 77).

- LEFT (отображается с правой стороны экрана):
Название тембра, выбранного для партии LEFT (стр. 77).
Чтобы вызвать экран выбора тембра для каждой части клавиатуры, нажмите одну из кнопок [F], [G] и [H] (стр. 29).

12 Точка разделения клавиатуры

Точки разделения (ноты) делят клавиатуру на отдельные части. Точки разделения бывают двух типов: «А», отделяющая область аккордов от остальной части клавиатуры, и «L», разделяющая клавиатуру на две области: левой и правой руки.

13 Название банка регистрационной памяти

Здесь показывается название выбранного банка регистрационной памяти.
Чтобы вызвать экран выбора банка регистрационной памяти, нажмите кнопку [J] (стр. 130).

14 Громкость

Здесь показывается громкость разных партий
Настройка громкости разных партий производится с помощью кнопок [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼].

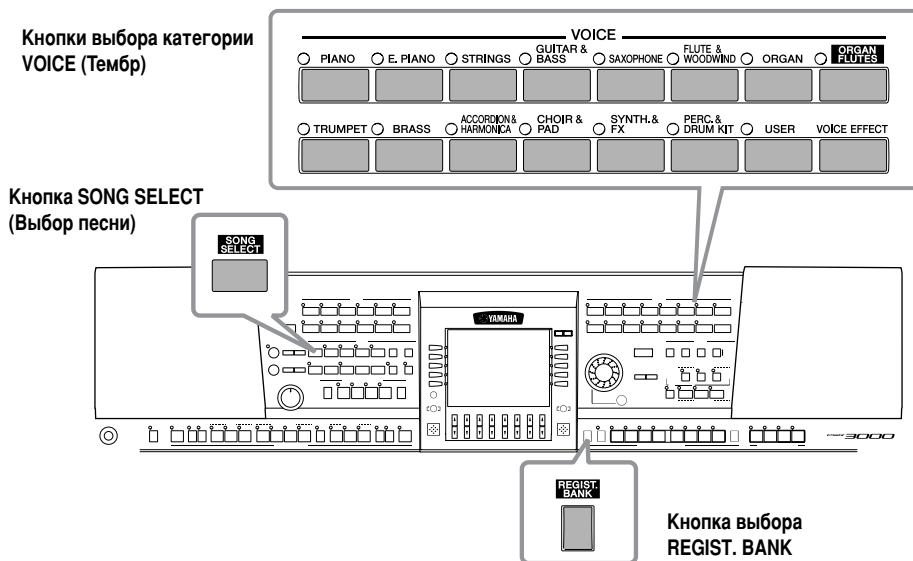
Установка точки разделения клавиатуры

На экране Main нажмите кнопку [I], чтобы вызвать окно установки точки разделения клавиатуры.
Нажмите кнопку [F] (S+L), а затем с помощью диска управления [DATA ENTRY] установите для Точки разделения (S) и Точки разделения (L) один и тот же номер ноты.
Нажмите кнопку [H] (S) или [G] (L), а затем с помощью диска управления [DATA ENTRY] отдельно задайте номер ноты для Точки разделения (S) и Точки разделения (L).

Основные операции

Экран выбора файлов и основные операции на нем

Экран выбора файлов появляется при нажатии одной из показанных ниже кнопок. На этом экране можно выбрать тембр, стиль и другие данные.



Экран выбора файлов

- Местоположение (носитель) данных

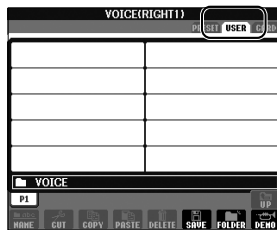
Preset (Встроенные)

Место, где хранятся заранее запрограммированные (встроенные) данные.



User (Пользовательские)

Место, где хранятся записанные или измененные данные.



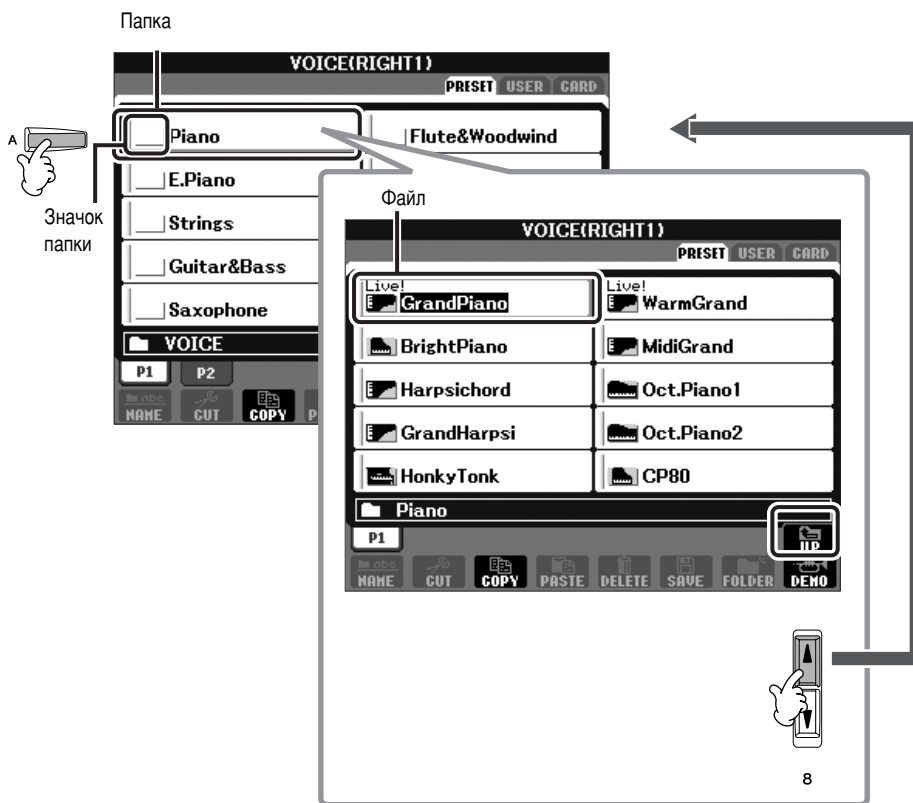
Card (На плате)

Место, где данные сохраняются на плату SmartMedia.

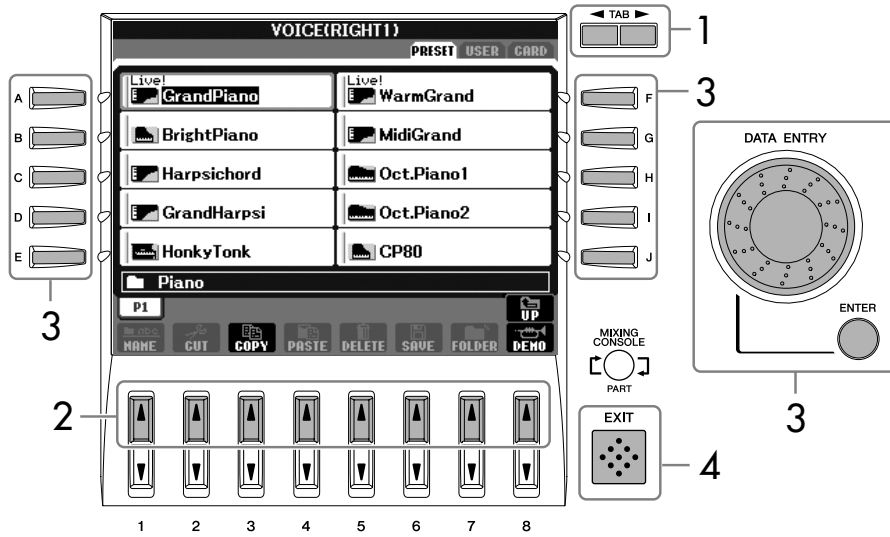


- Файлы данных и папки

Данные, как заранее запрограммированные, так и созданные пользователем, сохраняются в виде «файлов». Файлы можно сложить в папку.



Основные операции на экране выбора файлов



- 1 Выберите вкладку, на которой находится нужный файл, с помощью кнопок [◀]/[▶].
- 2 Выберите страницу, на которой находится нужный файл, с помощью кнопок [1 ▲]–[7 ▲] (кнопка [1 ▲]–[6 ▲] для выбора тембра и песни).
- 3 Выберите файл. Сделать это можно двумя способами.
 - Нажмите одну из кнопок [A]–[J].
 - С помощью диска управления [DATA ENTRY] выберите файл и затем нажмите кнопку [ENTER], чтобы выполнить операцию.
- 4 Чтобы вернуться к предыдущему экрану, нажмите кнопку [EXIT] (Выход).

Заккрытие текущей папки и вызов следующей папки более высокого уровня

Чтобы закрыть текущую папку и вызвать следующую папку более высокого уровня, нажмите [8 ▲] (UP) (Вверх).

Пример экрана выбора тембров на вкладке PRESET (Встроенные)

Файлы тембров на вкладке PRESET разделены на категории и находятся в соответствующих папках.



На этом экране показаны файлы тембра в папке.



Следующий более высокий уровень (в данном случае папка). Каждая папка, изображенная на этом экране, содержит тембры, разделенные соответствующим образом на категории.

Операции с файлами и папками, выполняемые на экране выбора файлов

- Сохранение файлов.....стр. 67
- Копирование файлов и папок (копирование и вставка)стр. 68
- Перемещение файлов (вырезание и вставка)стр. 69
- Удаление файлов и папокстр. 69
- Переименование файлов и папокстр. 70
- Выбор значков для файлов (выводятся слева от имени файла).....стр. 70
- Создание новой папкистр. 71
- Ввод символов.....стр. 71

Форматирование дискеты
Чтобы отформатировать дискету, при выполнении шага 3, описанного справа, выберите USB.

ВНИМАНИЕ
Внимательно прочитайте, как нужно обращаться с дисководом и дискетами (стр. 22).

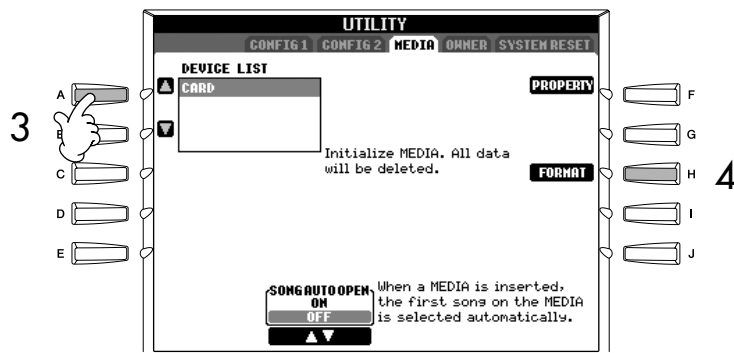
Форматирование платы SmartMedia

Новая плата SmartMedia или плата, которая раньше использовалась в другом устройстве, может быть непригодна для использования в PSR-3000/1500 без проведения дополнительных операций. Если к плате SmartMedia, вставленной в соответствующий разъем инструмента, нет доступа, ее необходимо отформатировать.

ВНИМАНИЕ

- При форматировании платы SmartMedia с нее полностью удаляются все данные. Убедитесь, что на плате SmartMedia, которую вы форматируете, нет важных данных!
- Внимательно прочитайте, как нужно обращаться с разъемом и платой SmartMedia (стр. 23).
- Платы SmartMedia, отформатированные на этом синтезаторе, могут стать непригодными для использования в других инструментах.

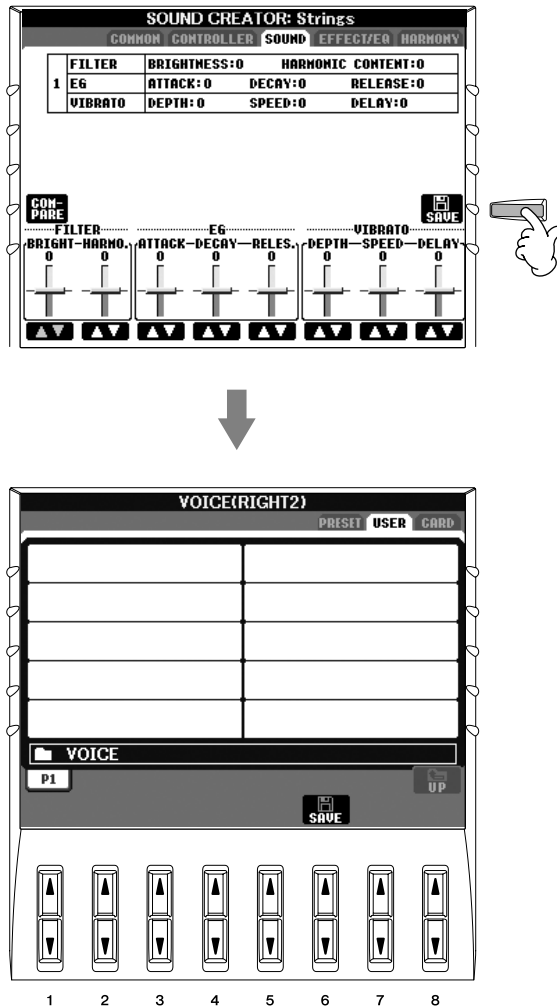
- 1 Вставьте в разъем плату SmartMedia, которую нужно отформатировать.
- 2 Вызовите операционный экран.
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀]/[▶] MEDIA
- 3 Чтобы выбрать CARD, нажмите кнопку [A].
- 4 Чтобы запустить форматирование платы, нажмите кнопку [H].



Сохранение файлов

Эта функция позволяет сохранить в файл пользовательские данные (например, созданные песни и тембры).

- 1 После того как на соответствующем экране **SONG CREATOR** или **SOUND CREATOR** вы создали песню или тембр, нажмите кнопку **[SAVE]** (Сохранить). Появится экран выбора файла для соответствующих данных. Помните, что сохранение выполняется с экрана выбора файлов.



- 2 С помощью кнопок **TAB** [**◀**]/[**▶**] выберите вкладку (**USER**, **CARD** и т. д.), на которую хотите сохранить данные.
- 3 Нажмите кнопку **[6 ▼]** (**SAVE**), чтобы вызвать экран для присвоения имени файлу.



- 4 Введите имя файла (стр. 71).
- 5 Нажмите кнопку **[8 ▲]** (**OK**), чтобы сохранить файл. Если хотите отменить операцию сохранения, нажмите кнопку **[8 ▼]** (**CANCEL**). Сохраненный файл автоматически занимает соответствующее место среди других файлов, расположенных в алфавитном порядке.

Объем внутренней памяти (вкладки User)

Объем внутренней памяти инструмента составляет около 1,5 МБ (PSR-3000)/650 КБ (PSR-1500). Этот объем распределяется на все типы файлов, включая файлы тембров, стилей, песен и регистрационные файлы.

Ограничения для защищенных песен

Имеющиеся в продаже песни могут быть защищены, чтобы избежать незаконного копирования или случайного стирания. Они отмечены значками, которые располагаются в левом верхнем углу имени файла. Расшифровка обозначений и соответствующих ограничений приводится ниже.

Prot. 1	Встроенные песни, сохраненные на вкладке User, песни в формате Disk Orchestra Collection (DOC) и Disklavier Piano Soft. Эти файлы запрещается копировать/перемещать/сохранять на внешние устройства, например платы SmartMedia и жесткий диск.
Prot. 2 Orig	Песни, защищенные от копирования корпорацией Yamaha. Эти файлы запрещено копировать. Их можно перемещать или сохранять только на вкладку USER и платы SmartMedia с ID.
Prot. 2 Edit	Отредактированные песни «Prot. 2 Orig». Сохраняйте эти файлы в ту же папку, где находится соответствующая песня «Prot. 2 Orig». Эти файлы запрещено копировать. Их можно перемещать или сохранять только на вкладку USER и платы SmartMedia с ID.

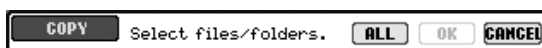
Примечание для операций с файлами, отмеченными значками «Prot. 2 Orig» и «Prot. 2 Edit»

Сохраняйте песню «Prot. 2 Edit» только в ту папку, где находится исходная песня «Prot. 2 Orig». В противном случае воспроизвести песню «Prot. 2 Edit» не удастся. Также при перемещении песни «Prot. 2 Edit» обязательно переместите и ее исходный файл «Prot. 2 Orig» в то же место (папку).

Копирование файлов и папок (копирование и вставка)

Эта операция позволяет скопировать файл или папку и вставить их в другое место (папку).

- 1** Вызовите экран, где находится файл или папка, которую нужно скопировать.
- 2** Нажмите кнопку [3 ▼] (COPY) (Копировать), чтобы скопировать файл или папку.
В нижней части экрана появится окно, предлагающее выполнить операцию Copy (Копирование).



- 3** Нажмите одну из кнопок [A]–[J], чтобы выбрать нужный файл или папку.
Чтобы отменить выбор, нажмите кнопку [A]–[J] еще раз.
 - **Выбор всех файлов или папок**
Чтобы выбрать все папки или файлы на текущем экране, в том числе файлы и папки на других страницах, нажмите кнопку [6 ▼] (ALL).
Чтобы отменить выбор, нажмите кнопку [6 ▼] (ALL OFF) еще раз.
- 4** Нажмите кнопку [7 ▼] (OK), чтобы подтвердить выбор файла или папки.
Чтобы отменить операцию копирования, нажмите кнопку [8 ▼] (CANCEL).
- 5** С помощью кнопок TAB [◀]/[▶] выберите вкладку (USER, CARD и т. д.), на которую будет вставляться файл или папка.
- 6** Нажмите кнопку [4 ▼] (PASTE) (Вставить), чтобы вставить файл или папку.
Скопированная и вставленная папка или файл появляется на экране и занимает соответствующее место среди других файлов, расположенных в алфавитном порядке.

Перемещение файлов (вырезание и вставка)

Эта операция позволяет вырезать файл и вставить его в другое место (папку).

- 1 **Вызовите экран, где находится файл, который нужно переместить.**
- 2 **Нажмите кнопку [2 ▼] (CUT) (Вырезать), чтобы вырезать файл.**
В нижней части экрана появится окно, предлагающее выполнить операцию Cut (Вырезание).

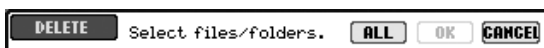


- 3 **Нажмите одну из кнопок [A]–[J], чтобы выбрать нужный файл.**
Чтобы отменить выбор, нажмите кнопку [A]–[J] еще раз.
 - **Выбор всех файлов**
Чтобы выбрать все файлы на текущем экране, в том числе и файлы на других страницах, нажмите кнопку [6 ▼] (ALL).
Чтобы отменить выбор, нажмите кнопку [6 ▼] (ALL OFF) еще раз.
- 4 **Нажмите кнопку [7 ▼] (OK), чтобы подтвердить выбор файла.**
Чтобы отменить операцию вырезания, нажмите кнопку [8 ▼] (CANCEL).
- 5 **С помощью кнопок TAB [◀]/[▶] выберите вкладку (USER, CARD и т.д.) для вставки файла.**
- 6 **Нажмите кнопку [4 ▼] (PASTE), чтобы вставить файл.**
Перемещенный и вставленный файл появляется на экране и занимает соответствующее место среди других файлов, расположенных в алфавитном порядке.

Удаление файлов и папок

С помощью этой операции можно удалить файл или папку.

- 1 **Вызовите экран, где находится файл или папка, которую нужно удалить.**
- 2 **Нажмите кнопку [5 ▼] (DELETE) (Удалить).**
В нижней части экрана появится окно, предлагающее выполнить операцию Delete (Удаление).



- 3 **Нажмите одну из кнопок [A]–[J], чтобы выбрать нужный файл или папку.**
Чтобы отменить выбор, нажмите кнопку [A]–[J] еще раз.
 - **Выбор всех файлов или папок**
Чтобы выбрать все папки или файлы на текущем экране, в том числе файлы и папки на других страницах, нажмите кнопку [6 ▼] (ALL).
Чтобы отменить выбор, нажмите кнопку [6 ▼] (ALL OFF) еще раз.

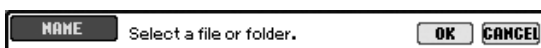
Удаление сразу всех данных с платы SmartMedia
 Полностью удалить все данные с платы SmartMedia можно с помощью форматирования (стр. 66).

- 4 **Нажмите кнопку [7 ▼] (OK), чтобы подтвердить выбор файла или папки.**
 Чтобы отменить операцию удаления, нажмите кнопку [8 ▼] (CANCEL).
- 5 **Следуйте инструкциям на экране.**
 YES..... Удалить файл или папку
 YES ALL..... Удалить все выбранные файлы или папки
 NO..... Не удалять файл или папку
 CANCEL..... Отменить операцию удаления

Переименование файлов и папок

С помощью этой операции можно переименовывать файлы или папки.

- 1 **Вызовите экран, где находится файл или папка, которые нужно переименовать.**
- 2 **Нажмите кнопку [1 ▼] (NAME) (присвоение имени).**
 В нижней части экрана появится окно, предлагающее выполнить операцию Rename (Переименование).



- 3 **Нажмите одну из кнопок [A]–[J], чтобы выбрать нужный файл или папку.**
- 4 **Нажмите кнопку [7 ▼] (OK), чтобы подтвердить выбор файла или папки.**
 Чтобы отменить операцию переименования, нажмите кнопку [8 ▼] (CANCEL).
- 5 **Введите имя (с помощью символов) выбранного файла или папки (стр. 71).**
 Переименованная папка (или файл) появляется на экране и занимает соответствующее место среди других файлов, расположенных в алфавитном порядке.

Выбор значков для файлов (выводятся слева от имени файла)

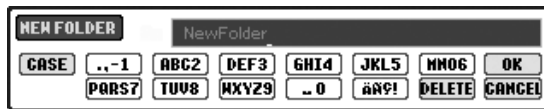
Вы можете выбрать значки для файлов (выводятся слева от имени файла).

- 1–4 **Действия те же, что и описанные выше в разделе «Переименование файлов или папок».**
- 5 **Нажмите кнопку [1 ▼] (ICON), чтобы вызвать экран ICON (Значок).**
- 6 **С помощью кнопок [A]–[J] или [3 ▲ ▼]–[5 ▲ ▼] выберите значок.**
 Экран ICON состоит из нескольких страниц. Для перехода со страницы на страницу используйте кнопки TAB [◀]/[▶].
 Чтобы отменить операцию, нажмите кнопку [8 ▼] (CANCEL).
- 7 **Нажмите кнопку [8 ▲] (OK), чтобы применить выбранный значок.**

Создание новой папки

С помощью этой операции можно создавать новые папки. Папки можно создавать, присваивать им имена и упорядочивать их по своему усмотрению, чтобы упростить процесс поиска и выбора данных.

- 1 На экране выбора файлов вызовите страницу, на которой хотите создать новую папку.
- 2 Нажмите кнопку [7 ▼] (FOLDER) (Папка), чтобы вызвать экран присвоения имени новой папке.



- 3 Введите имя новой папки (см. ниже).

Ввод символов

Ниже приводятся инструкции по вводу символов в имена файлов и папок, а также по вводу ключевого слова для функции Music Finder. Последовательность действий при этом напоминает процедуру ввода имен и чисел в обычный мобильный телефон. Символы вводятся на экране, показанном ниже.



- 1 Измените тип символа с помощью кнопки [1 ▲].
 - Если в меню Language выбран не японский (Japanese), а другой язык (стр. 60), можно использовать следующие типы символов:
 - CASE Алфавит (прописные буквы, половинный размер), цифры (половинный размер), специальные знаки (половинный размер)
 - case Алфавит (строчные буквы, половинный размер), цифры (половинный размер), специальные знаки (половинный размер)
 - Если в меню Language выбран японский язык (Japanese) (стр. 60), можно использовать следующие типы символов и размеры шрифтов:
 - かな漢 (кана-кан) Хирагана и иероглифы, специальные знаки (полный размер)
 - カナ (кана) Катакана (нормальный размер), специальные знаки (полный размер)
 - か+ (кана) Катакана (половинный размер), специальные знаки (половинный размер)
 - A B C Алфавит (прописные и строчные буквы, полный размер), цифры (полный размер), специальные знаки (полный размер)
 - ABC Алфавит (прописные и строчные буквы, половинный размер), цифры (половинный размер), специальные знаки (половинный размер)
- 2 С помощью диска управления [DATA ENTRY] переместите курсор в нужное положение.

На вкладке PRESET создать новую папку нельзя.

Иерархическое дерево каталогов на вкладке USER

На вкладке USER в иерархическом дереве каталогов может быть до четырех уровней вложенности. Максимальное общее число сохраняемых файлов и папок составляет 740 (370 для синтезатора PSR-1500), но может меняться в зависимости от длины имен файлов. Максимальное число файлов и папок, которые могут храниться в папке на вкладке USER, — 250.

3 Введите нужные символы с помощью кнопок [2 ▲ ▼]–[6 ▲ ▼] и [7 ▲].



Каждой кнопке присвоено несколько символов, которые сменяют друг друга при каждом следующем нажатии.

Не допускается использование в именах файлов и папок следующих специальных знаков половинного размера:
 ¥ \ / : * ? " < > |

Основные операции

Если вводятся символы, не требующие добавления специальных символов (за исключением азбук кана-кан и катакана половинного размера), можно вызвать список знаков, нажав кнопку [6 ▼]. (Делать это следует после выбора символа, но до его фактического ввода.)

- **Удаление символов**

С помощью диска управления [DATA ENTRY] поместите курсор на символ, который нужно удалить, и нажмите кнопку [7 ▼] (DELETE). Чтобы удалить сразу все символы в строке, нажмите и удерживайте кнопку [7 ▼] (DELETE).

- **Фактический ввод символов**

Переместите курсор или нажмите другую кнопку с буквами.

- **Отмена ввода символов**

Нажмите кнопку [8 ▼] (CANCEL).

- **Ввод специальных символов (умляют, символ ударения, японские символы « ` » и « ° »)**

Выберите символ, к которому необходимо добавить специальный символ, и нажмите кнопку [6 ▼], прежде чем действительно вводить символ.

- **Ввод знаков**

- 1 После фактического ввода символа путем перемещения курсора, нажмите кнопку [6 ▼], чтобы вызвать список знаков.
- 2 С помощью диска управления [DATA ENTRY] переместите курсор на нужный знак и нажмите кнопку [8 ▲] (OK).

- **Ввод цифр**

Сначала выберите один из следующих типов символов: «A B C» (полноразмерный алфавит), «ABC» «CASE» (прописные буквы половинного размера) или «case» (строчные буквы половинного размера). Затем нажмите и некоторое время удерживайте одну из кнопок [2 ▲ ▼]–[5 ▲ ▼], [6 ▲] или [7 ▲] либо нажмите ее до тех пор, пока не выберете нужную цифру.

- **Преобразование в иероглифы (японский язык)**

Когда в области экрана, выделенной черным цветом, отображаются введенные символы «хирагана», нажмите кнопку [ENTER] один или несколько раз, чтобы преобразовать эти символы в соответствующие иероглифы. Чтобы подтвердить преобразование, нажмите кнопку [8 ▲] (OK) или введите следующий символ.

Когда на экране, выделенном черным цветом, отображаются введенные символы «хирагана»:

- **Повторное преобразование символов в другие иероглифы**
Нажмите кнопку [ENTER].
- **Изменение области инвертированного изображения**
Используйте диск [DATA ENTRY].
- **Обратное преобразование иероглифов в символы «хирагана»**
Нажмите кнопку [7 ▼] (DELETE).
- **Удаление всех символов из области инвертированного изображения**
Нажмите кнопку [8 ▼] (CANCEL).
- **Ввод самих символов «хирагана» (без преобразования)**
Нажмите кнопку [8 ▲] (OK).

4 Нажмите кнопку [8 ▲] (OK), чтобы ввести новое имя и вернуться к предыдущему экрану.

Восстановление исходных параметров

Восстановление исходной системы

Удерживая клавишу C6 (самая правая клавиша на клавиатуре), нажмите кнопку [POWER], чтобы включить синтезатор.

Результат выполнения этой процедуры будет таким же, как и при выполнении процедуры восстановления системных настроек, описанной в шаге 2 следующего раздела. Эта комбинация клавиш позволяет быстро выполнить данную операцию.

Восстановление заводских настроек для отдельных параметров

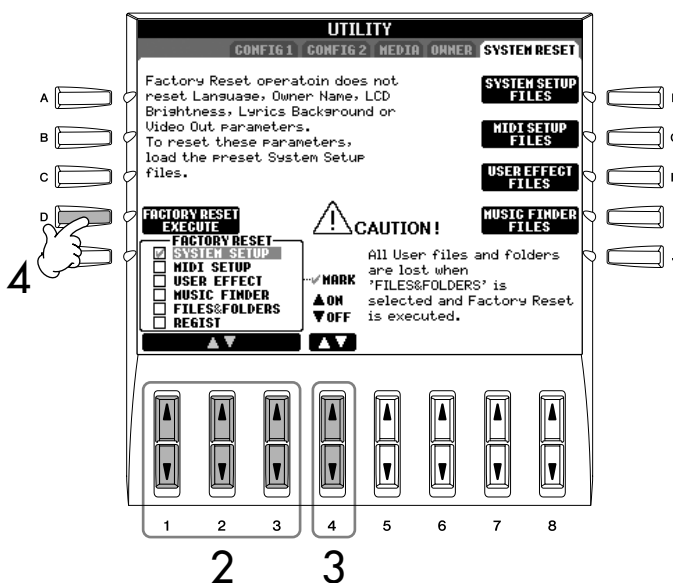
- 1 Вызовите операционный экран.
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB[▶] SYSTEM RESET
- 2 Выберите нужные пункты с помощью кнопок [1 ▲ ▼]–[3 ▲ ▼].

SYSTEM SETUP	Восстанавливает заводские настройки для параметров системы. Подробную информацию о том, какие параметры входят в группу System Setup, см. в отдельном сборнике таблиц.
MIDI SETUP	Восстанавливает заводские настройки для параметров MIDI, в том числе для шаблонов MIDI на вкладке User.
USER EFFECT	Восстанавливает заводские настройки для параметра User Effect, в том числе для пользовательских типов эквалайзера и типов эффекта гармонизации вокала (для PSR-3000), созданных на экране Mixing Console.
MUSIC FINDER	Восстанавливает заводские настройки для данных функции Music Finder (все записи).
FILES&FOLDERS	Удаляет все файлы и папки, хранящиеся на вкладке User.
REGIST	Временно удаляет текущие настройки регистрационной памяти выбранного банка. Этого же эффекта можно достичь следующим способом: удерживая клавишу B5 (самая правая нота B (си) на клавиатуре), нажмите кнопку [POWER], чтобы включить инструмент.

Восстановление заводских настроек не влияет на настройки Интернета. Информацию о восстановлении настроек Интернета см. на стр. 178.

⚠ ВНИМАНИЕ
Эта операция удаляет все данные пользователя для соответствующих настроек (MIDI SETUP, USER EFFECT, MUSIC FINDER и FILES&FOLDERS).

Основные операции



- 3 С помощью кнопки [4 ▲ ▼] установите флажок рядом с параметром, для которого надо восстановить заводские настройки.
- 4 Нажмите кнопку [D], чтобы запустить функцию Factory Reset и восстановить заводские настройки для всех параметров, отмеченных флажком.

Сохранение и вызов пользовательских настроек в виде отдельного файла

Можно сохранить пользовательские настройки для указанных ниже параметров в виде отдельного файла.

- 1 Сделайте необходимые настройки на инструменте.
- 2 Вызовите операционный экран.
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB[▶] SYSTEM RESET
- 3 С помощью кнопок [F]–[I] вызовите экран, на котором нужно сохранить данные.

SYSTEM SETUP	Параметры, заданные на различных экранах, например на экране UTILITY ([FUNCTION] → UTILITY) и экране настройки микрофона, обрабатываются как один файл System Setup. Подробную информацию о том, какие параметры входят в группу System Setup, см. в отдельном сборнике таблиц.
MIDI SETUP	Все параметры MIDI, в том числе шаблоны MIDI на вкладке User, обрабатываются как один файл.
USER EFFECT	Все настройки параметра User Effect, в том числе пользовательские типы эквалайзера и типы эффекта гармонизации вокала (для PSR-3000), созданные на экране Mixing Console, используются как один файл.
MUSIC FINDER	Все встроенные и созданные записи функции Music Finder обрабатываются как один файл.

- 4 С помощью кнопок TAB [◀][▶] выберите одну из вкладок (за исключение вкладки PRESET).
Помните, что файл на вкладке PRESET – это файл с заводскими настройками. При выборе этого файла для соответствующего параметра будут восстановлены исходные настройки. (Результат будет таким же, как при выполнении действий раздела «Восстановление исходных настроек для отдельных параметров» на стр. 73.)
- 5 Сохраните свой файл (стр. 67).
- 6 Чтобы снова перейти к этому файлу, выберите вкладку и страницу, на которой файл был сохранен (вкладка и страница, заданные при выполнении шага 4) и нажмите соответствующую кнопку [A]–[J].

Резервное копирование

Для обеспечения максимальной безопасности данных корпорация Yamaha рекомендует копировать и хранить важные данные на отдельных носителях данных, например на плате SmartMedia или устройстве хранения данных с интерфейсом USB. Это обеспечит сохранность данных в случае повреждения внутренней памяти.

Данные, которые можно сохранить

- 1 Данные песни*, стиля, мультипэда, банка регистрационной памяти и тембра
- 2 Данные записи Music Finder, эффекта**, шаблоны MIDI и системные файлы
 - * Защищенные песни (со значком «Prot.1/Prot.2» в левом верхнем углу имени файла) сохранить нельзя. Однако песни со значком «Prot.2» можно перенести (с помощью процедуры вырезания и вставки) на плату SmartMedia с ID. Песни со значком «Prot.1» нельзя переносить на внешние носители.
 - ** Данные эффектов.
 - Данные, отредактированные или сохраненные на вкладках «EFFECT» и «EQ» экрана Mixing Console.
 - Отредактированные или сохраненные данные типа Vocal Harmony (только для PSR-3000).

Процедуры резервного копирования для типов данных, перечисленных выше в пунктах 1 и 2, будут отличаться.

Резервное копирование

Данные песни, стиля, мультипэда, банка регистрационной памяти и тембра

- 1 Установите или подключите носитель для резервного копирования (на который будет производиться резервное копирование), например плату SmartMedia или устройство хранения данных с интерфейсом USB.
- 2 Вызовите экран, где находится файл, который нужно скопировать.

Песня:
Нажмите кнопку [SONG SELECT] (Выбор песни).

Стиль:
Нажмите одну из кнопок на панели STYLE.

Мультипэд:
Нажмите кнопку [MULTI PAD SELECT] (Выбор мультипэда).

Банк регистрационной памяти:
Нажмите кнопку [REGIST. BANK] (Регистрационный банк).

Тембр:
Нажмите одну из кнопок на панели VOICE.

- 3 Перейдите на вкладку USER с помощью кнопок TAB [◀]/[▶].
 - 4 Нажмите кнопку [3 ▼] (COPY), чтобы скопировать файл или папку.
В нижней части экрана появится окно для операции копирования.
- COPY Select files/folders. ALL OK CANCEL
- 5 Чтобы выбрать все папки или файлы на текущем экране и на других страницах, нажмите кнопку [6 ▼] (ALL).
Чтобы отменить выбор, нажмите кнопку [6 ▼] (ALL OFF) еще раз.
 - 6 Нажмите кнопку [7 ▼] (OK), чтобы подтвердить выбор файла или папки.
Чтобы отменить операцию копирования, нажмите кнопку [8 ▼] (CANCEL).
 - 7 С помощью кнопок TAB [◀]/[▶] выберите вкладку (CARD или USB), на которую нужно скопировать файл или папку.
 - 8 Нажмите кнопку [4 ▼] (PASTE), чтобы вставить файл или папку.

Если выводится сообщение о невозможности копирования данных

В копируемые файлы включены защищенные песни (в правом верхнем углу имени файла есть значок «Prot.1» или «Prot.2»). Эти защищенные песни запрещается копировать. Однако песни со значком «Prot.2» можно переместить (с помощью процедуры вырезания и вставки) на плату SmartMedia с ID.

Данные записи Music Finder, эффекта, шаблона MIDI и системные данные

- 1 Установите или подключите носитель для резервного копирования (на который будет производиться резервное копирование), например плату SmartMedia или устройство хранения данных с интерфейсом USB.
- 2 Вызовите операционный экран.
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀]/[▶] SYSTEM RESET
- 3 С помощью кнопок [F]-[I] вызовите экран, где нужно сохранить данные.
- 4 С помощью кнопок TAB [◀]/[▶] выберите вкладку (CARD или USB), на которую хотите сохранить данные.
- 5 Сохраните данные (стр. 67).

См. «Краткое руководство»

Воспроизведение тембров.....	стр. 29
Воспроизведение разных тембров	стр. 29

Характеристики тембра

Тип тембра и его определяющие характеристики отображаются над именем встроенного тембра.

Live!	Эти тембры акустических инструментов были засэмплированы в виде стерео-файла. В результате они звучат действительно натурально. Сэмплы обладают богатым звучанием, хорошо передают пространство и атмосферу.
Cool!	Эти тембры передают динамическую текстуру и тончайшие нюансы звучания электрических инструментов, благодаря современному программному обеспечению и огромной памяти.
Sweet!	Эти звуки акустических инструментов также выигрывают от использования современной технологии Yamaha. Они звучат столь естественно, что можно различить мельчайшие детали звуковой картины. Даже не верится, что звучит ненастоящий инструмент.
Drums	Каждой клавише присвоен звук какого-либо одного ударного инструмента. Клавиатура превращается в подобие ударной установки.
SFX	Различные звуковые спецэффекты соотнесены с клавишами, что позволяет воспроизводить их на клавиатуре.
Organ Flutes!	Тембр настоящего органа позволяет настраивать параметры звучания различных труб и создавать собственные органские звуки с помощью функции Sound Creator. Более подробную информацию см. на стр. 99.
Mega Voice (PSR-3000)	<p>Тембры Mega Voice не предназначены для воспроизведения с клавиатуры. Их основное назначение – использование с записанными MIDI-данными (песнями, стилями и т.п.). В частности, некоторые тембры гитар и басовых инструментов для синтезатора PSR-3000 созданы как тембры Mega Voice, и их легко отличить от обычных тембров по значкам на экране выбора тембра.</p> <p>Тембры Mega Voice отличаются тем, что используют изменение скорости нажатия клавиш. Тембры Normal (обычные) также используют изменение скорости нажатия, чтобы качество звука и уровень тембра соответствовали тому, насколько энергично или мягко нажимаются клавиши во время игры. Благодаря этому тембры синтезатора PSR-3000 звучат реалистично и естественно. Но в тембрах Mega Voice каждый диапазон скоростей (мера силы нажатия на клавиши) создает совершенно другой звук.</p> <p>Например, тембр Mega Voice гитары включает в себя звуки, соответствующие различным техникам исполнения. В традиционных инструментах различные тембры, для которых характерны эти звуки, вызывались бы через MIDI и проигрывались вместе для достижения нужного эффекта. Но теперь, когда есть тембры Mega Voice, гитарную партию можно убедительно сыграть с помощью всего одного тембра, используя для получения желаемых звуков различную скорость нажатия.</p> <p>Из-за комплексной природы этих тембров и точных скоростей нажатия, необходимых для получения звуков, они не предназначены для проигрывания с клавиатуры. Однако они очень удобны и полезны при создании файлов MIDI-данных, особенно если надо избежать использования нескольких тембров для партии одного инструмента.</p>

Совместимость тембров Mega Voice (PSR-3000)

Тембры Mega Voice используются только в PSR-3000 и несовместимы с другими моделями синтезаторов. Любые песни/стили, созданные на синтезаторе PSR-3000 с применением тембров Mega Voice, не будут правильно звучать на других инструментах.

Одновременное воспроизведение разных тембров

Клавиатура синтезатора PSR-3000/1500 обладает различными функциями и предоставляет широкие возможности для исполнения, недоступные на акустических инструментах. Например, можно одновременно использовать несколько тембров: один – для левой руки, а другой (или даже два) – для правой.

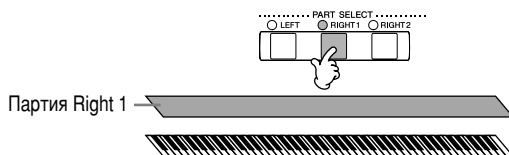
Партии клавиатуры (Right 1, Right 2, Left)

Тембр можно задать отдельно для каждой партии клавиатуры: Right 1, Right 2 и Left. Партии можно сочетать для получения богатого ансамблевого звучания. Для этого используются кнопки PART ON/OFF.

Комбинации партий клавиатуры

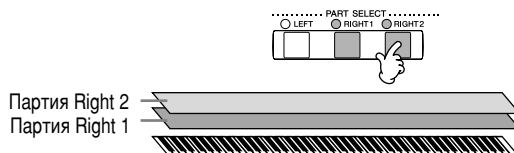
■ Игра одним тембром (партия Right 1)

Можно играть одним тембром на всей клавиатуре. Это используется при обычной игре, например с тембром фортепиано.



■ Одновременная игра двумя тембрами (партии Right 1 и 2)

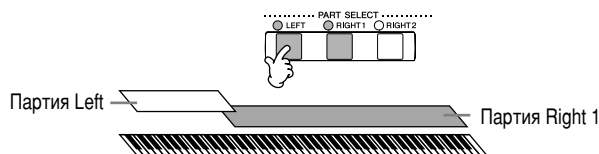
Вы можете имитировать мелодический дуэт или сочетать два похожих тембра для получения более насыщенного звука.



Как выбрать тембр для партии Right 2, см. на стр. 78.

■ Игра разными тембрами левой и правой рукой (партии Right 1 и Left)

Можно играть разные тембры левой и правой рукой. Например, левой рукой можно играть тембр басового инструмента, а правой — фортепиано.



Как выбрать тембр для партии Left, см. на стр. 80.

■ Игра тремя разными тембрами левой и правой рукой (партии Right 1, 2 и Left)

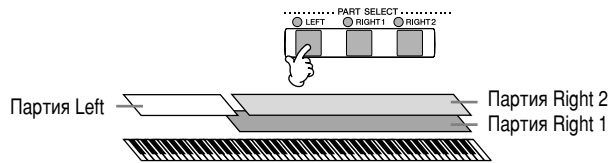
Настройка громкости партий

Настройте громкость партий на экране BALANCE (стр. 40).

Задание точки разделения (граница между правой и левой частями клавиатуры)

См. стр. 105.

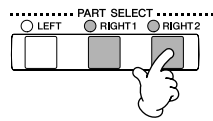
Можно сочетать три эти партии для создания насыщенного ансамблевого звучания.



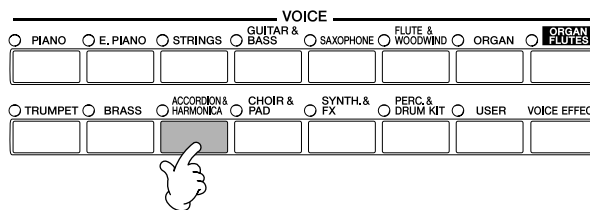
Одновременная игра двумя тембрами (партии Right 1 и 2)

Можно одновременно играть двумя тембрами партии Right 1 и 2.

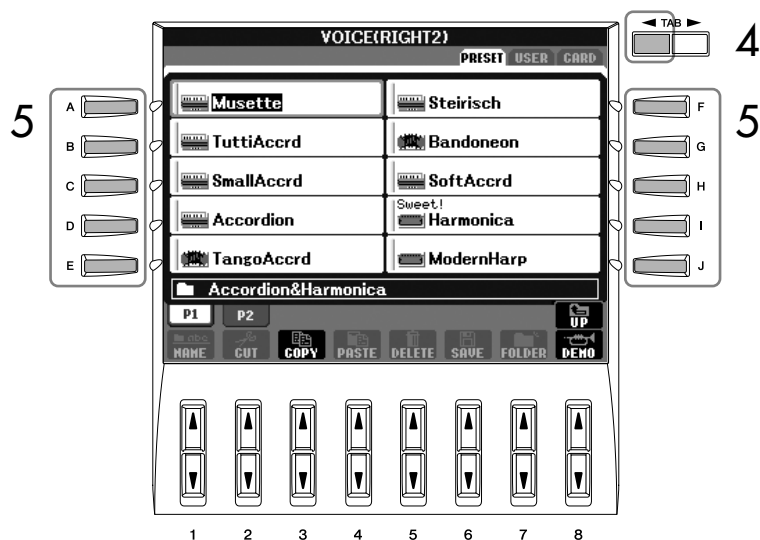
- 1 Кнопка PART ON/OFF [RIGHT 1] должна находиться в состоянии ON.
- 2 Для этого нажмите кнопку [RIGHT 2] на панели PART ON/OFF.



- 3 Нажмите одну из кнопок на панели VOICE, чтобы вызвать экран выбора тембра для партии Right 2.



- 4 Нажмите кнопку TAB [◀] для перехода на экран PRESET.



- 5 Чтобы выбрать тембр, нажмите одну из кнопок от [A]–[J].

Для выбранной партии справа от названия тембра на главном экране появляется метка ◀.

Быстрый выбор тембров для партий Right 1 и 2

Тембры партий Right 1 и 2 можно быстро выбрать с помощью кнопок тембров. Нажмите и удерживайте одну кнопку тембра, затем нажмите другую. Тембр первой нажатой кнопки автоматически присваивается партии Right 1, а тембр второй кнопки – партии Right 2.

- 6 Играть на клавишах.
- 7 Нажмите кнопку [RIGHT 2] на панели PART ON/OFF, чтобы выключить ее.

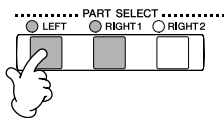
Включение/выключение партии Right 2 с помощью педали

Для включения/выключения партии Right 2 можно использовать педаль Right 2 можно использовать педаль (если для партии Right 2 были сделаны соответствующие настройки; стр. 191). Это полезно, если надо включать и выключать партию Right 2 во время игры.

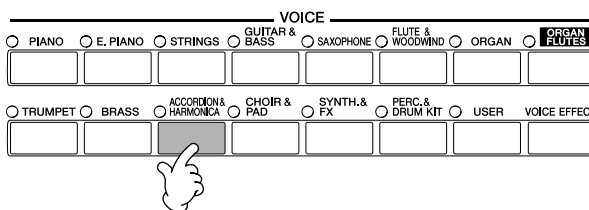
Игра разными тембрами правой и левой рукой (партии Right 1 и Left)

Можно играть разные тембры правой и левой рукой (партии Right 1 и Left).

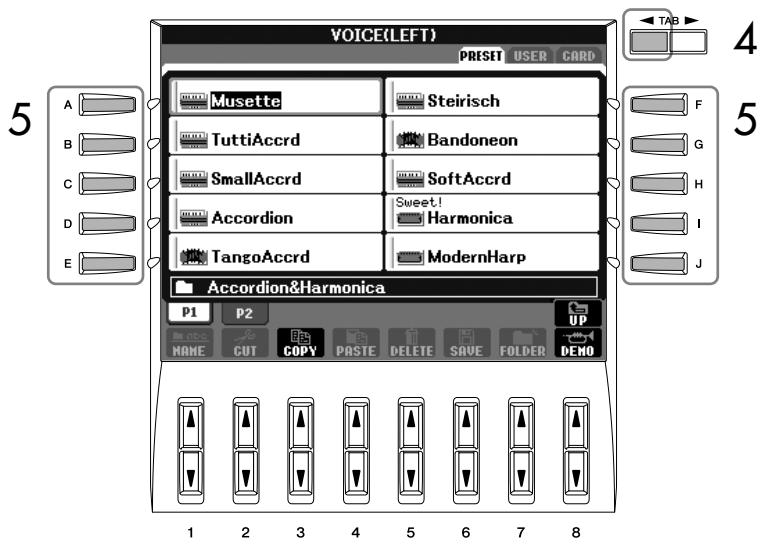
- 1 Кнопка [RIGHT 1] на панели PART ON/OFF должна быть в положении ON.
- 2 Нажмите кнопку [LEFT] на панели PART ON/OFF, чтобы включить ее.



- 3 Нажмите одну из кнопок VOICE для вызова экрана выбора тембра для партии Left.



- 4 Нажмите кнопку TAB [◀] для перехода на экран PRESET.



- 5 Чтобы выбрать тембр, нажмите одну из кнопок от [A]–[J].
- 6 Играть на клавишах.
- 7 Снова нажмите кнопку [LEFT] на панели PART ON/OFF для ее выключения.

Для выбранной части справа от имени тембра в главном экране появляется метка ◀.

Создание, использование и редактирование тембров

Включение/выключение партии Left с помощью педали

Для включения/выключения партии Left можно использовать педаль (если для партии Left были сделаны соответствующие настройки; стр. 191). Это полезно, если надо включать и выключать партию Left во время игры.

Указание точки разделения (граница между правой и левой частями клавиатуры)

См. стр. 105.

Изменение высоты звука

Транспонирование

Транспонирование высоты звука клавиатуры вверх или вниз (в полутонах).

- **Транспонирование во время игры**
Можно легко задать нужную величину транспонирования для всего звука инструмента с помощью кнопок TRANSPOSE [-]/[+].
- **Транспонирование до игры**
Измените значение транспонирования на экране MIXING CONSOLE. Можно задать величину транспонирования для клавиатуры (KBD), воспроизведения песни (SONG) или всего звука инструмента (MASTER) соответственно.
 - 1 **Вызовите операционный экран.**
[MIXING CONSOLE] → TAB [◀][▶] TUNE
 - 2 **Используйте кнопки [1 ▲ ▼]–[3 ▲ ▼] для задания величины транспонирования.**

Точная настройка высоты звука всего инструмента

Точная настройка высоты звука всего инструмента полезна при игре на PSR-3000/1500 вместе с другими инструментами или под музыку с компакт-диска.

- 1 **Вызовите операционный экран.**
[FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [◀] MASTER TUNE
- 2 **Используйте для настройки кнопки [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼].**
Чтобы быстро вернуть заводскую настройку 440 Гц, нажмите кнопки [▲] и [▼] 4-й или 5-й группы одновременно.

Мелодический строй

Можно выбирать различные строи для игры со специальными настройками при исполнении произведений определенных исторических периодов или жанров.

- 1 **Вызовите операционный экран.**
[FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [▶] SCALE TUNE
- 2 **Выберите партию, строй которой надо изменить, с помощью кнопок [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼].**
Установите флажок с помощью кнопки [8 ▲].
- 3 **Выберите нужный строй с помощью кнопок [A]/[B].**
Настройка каждой ноты для текущего строя показана на изображении клавиатуры в верхней правой части экрана.

Помните, что функция Tune не влияет на тембры Drum Kit или SFX Kit.

Гц (герц):
Герц — это единица измерения частоты звука, соответствующая числу колебаний звуковой волны в секунду.

Цент

В музыке «цент» означает 1/100-ю полутона. (100 центов равны одному полутону.)

Мгновенный вызов нужного строя

Запишите нужный строй в память Registration Memory. Во время записи должен быть установлен флажок SCALE (стр. 129).

4 Выберите нужные значения для следующих настроек.**• Настройка отдельных нот клавиатуры (TUNE)**

- 1 Выберите нужную ноту с помощью кнопки [3 ▲ ▼].
- 2 Используйте кнопки [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼] для изменения настройки в центах.

• Эти кнопки задают основную ноту для каждого строя.

Выберите основную ноту с помощью кнопки [2 ▲ ▼].

Если основная нота изменяется, высота звука клавиатуры транспонируется, но исходное соотношение между высотой нот сохраняется.

Встроенные типы строев

EQUAL TEMPERAMENT	Высотный диапазон каждой октавы делится на 12 частей, все полутона равномерно расположены по высоте (равномерно темперированный строй). Сейчас это наиболее распространенный строй.
PURE MAJOR PURE MINOR	В этих строях сохранены математически точные интервалы, особенно в трезвучиях (основной тон – терция-квинта). Ярче всего такой строй проявляется в естественных вокальных гармониях (хоровом пении или пении а капелла).
PYTHAGOREAN	Этот строй был разработан знаменитым греческим философом Пифагором на основе чистых квинт, уложенных в одну октаву. В этом случае терция слегка нестабильна, но кварта и квинта звучат прекрасно и хорошо подходят для использования в мелодиях определенного типа.
MEAN-TONE	Этот строй создан как усовершенствованный вариант пифагорейского строя и отличается более стройным звучанием мажорной терции. Он был особенно популярен с шестнадцатого по восемнадцатый века. Его использовали многие композиторы, в том числе Гендель.
WERCKMEISTER KIRNBERGER	Этот составной строй разработан на основе двух систем (Werckmeister и Kirnberger), представляющих собой улучшенные варианты пифагорейского и медиального строев. Главная особенность этого строя состоит в том, что при его использовании каждая тональность приобретает особое, уникальное звучание. Он широко применялся во времена Баха и Бетховена; и даже в наше время используется при исполнении старинных сочинений для клавиесина.
ARABIC	Этот строй используется для исполнения арабской музыки.

Настройные значения встроенных строев (основная нота: C) (в центах)

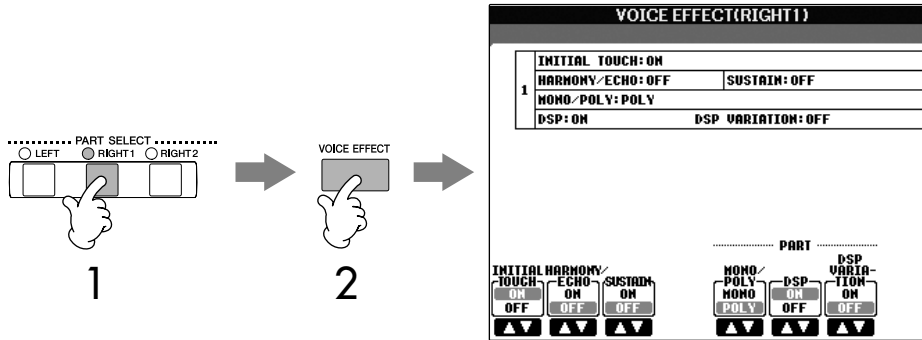
	C	C#	D	E \flat	E	F	F#	G	A \flat	A	B \flat	B
EQUAL TEMPERAMENT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PURE MAJOR	0	-29.7	3.9	15.6	-14.1	-2.3	-9.4	2.3	-27.3	-15.6	18.0	-11.7
PURE MINOR	0	33.6	3.9	15.6	-14.1	-2.3	31.3	2.3	14.1	-15.6	18.0	-11.7
PYTHAGOREAN	0	14.1	3.9	-6.3	7.8	-2.3	11.7	2.3	15.6	6.3	-3.9	10.2
MEAN-TONE	0	-24.2	-7.0	10.2	-14.1	3.1	-20.3	-3.1	-27.3	-10.2	7.0	-17.2
WERCKMEISTER	0	-10.2	-7.8	-6.3	-10.2	-2.3	-11.7	-3.9	-7.8	-11.7	-3.9	-7.8
KIRNBERGER	0	-10.2	-7.0	-6.3	-14.1	-2.3	-10.2	-3.1	-7.8	-10.2	-3.9	-11.7
ARABIC 1	0	0	-50.0	0	0	0	0	0	0	-50.0	0	0
ARABIC 2	0	0	0	0	-50.0	0	0	0	0	0	0	-50.0

* На экране отображается округленное значение.

Добавление эффектов к тембрам клавиатуры

PSR-3000/1500 имеет сложную многопроцессорную систему добавления эффектов, способную придать звуку необычайную глубину и выразительность.

- 1 Выберите партию, к которой хотите добавить эффекты, нажав одну из кнопок PART SELECT.
- 2 Нажмите кнопку [VOICE EFFECT], чтобы вызвать экран VOICE EFFECT.



- 3 Используйте кнопки в нижней части экрана для применения эффектов к тембрам.

Параметры эффектов

INITIAL TOUCH	Включение/выключение чувствительности клавиш к силе нажатия. Когда этот эффект отключен, громкость звучания нот не зависит от силы нажатия на клавиши.
HARMONY/ECHO	Эффекты Harmony/Echo применяются к тембрам партий Right (стр. 85).
SUSTAIN	Если функция Sustain включена, все ноты, играемые на клавиатуре (только партии RIGHT 1/2), обладают большей длительностью. Также можно задать глубину эффекта (стр. 98).
MONO/POLY	Этот параметр определяет, будет ли звучание тембра партии монофоническим (сразу только одна нота) или полифоническим. Режим MONO позволяет добиться большей реалистичности отдельных солирующих звуков (например, медных духовых инструментов). Он также позволяет выразительно управлять эффектом портаменто (в зависимости от выбранного тембра), играя легато.
DSP/DSP VARIATION	С помощью встроенных цифровых эффектов синтезатора PSR-3000/1500 можно добавить реалистичную акустическую среду и глубину различными способами. Например, при добавлении эффекта реверберации музыка звучит как в концертном зале. <ul style="list-style-type: none"> • Выключатель DSP используется для включения и выключения эффектов DSP для выбранной в данный момент части клавиатуры. • Выключатель DSP Variation используется для выбора вариаций эффекта DSP. Например, он может использоваться для изменения скорости вращения (быстро/медленно) в эффекте вращающегося динамика.

Выбор типа эффекта Harmony/Echo

Нужный эффект Harmony/Echo можно выбрать из нескольких типов.

Чтобы активировать выбранный тип, установите параметр HARMONY/ECHO в состояние ON на экране, показанном выше – в шаге 2.

- 1 Вызовите операционный экран.
[FUNCTION] → [F] HARMONY/ECHO

Для включения и отключения эффектов Harmony/Echo можно использовать педаль (стр. 191).

Portamento

Portamento – это функция, создающая плавный переход высоты звука от первой ноты, сыгранной на клавиатуре, к следующей (портаменто). Время портаменто (время плавного изменения высоты звука) можно задать на экране MIXING CONSOLE (стр. 88).

DSP

Расшифровывается как Digital Signal Processor (цифровой сигнальный процессор). DSP изменяет звуковой сигнал в цифровом представлении, создавая широкий набор эффектов.

2 Используйте кнопки [1 ▲ ▼]–[3 ▲ ▼] для выбора типа эффекта Harmony/Echo (стр. 85).

3 Используйте кнопки [4 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] для выбора различных настроек эффекта Harmony/Echo (стр. 86).
Список доступных параметров зависит от типа эффекта Harmony/Echo.

Типы эффекта Harmony/Echo

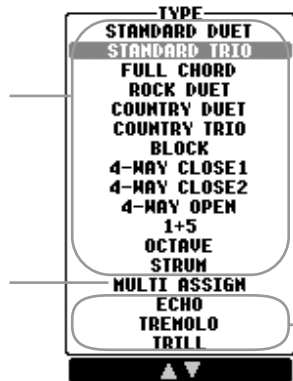
В зависимости от конкретного применяемого эффекта, типы эффектов Harmony/Echo делятся на следующие группы.

Типы эффекта Harmony

Применяют эффект гармонизации к нотам, сыгранным в правой части клавиатуры, в соответствии с аккордом, заданным в левой части клавиатуры. (Обратите внимание, что аккорды не влияют на настройки «1+5» и «Octave».)

Тип эффекта Multi Assign

Накладывает специальный эффект на аккорды, проигрываемые в правой части клавиатуры.

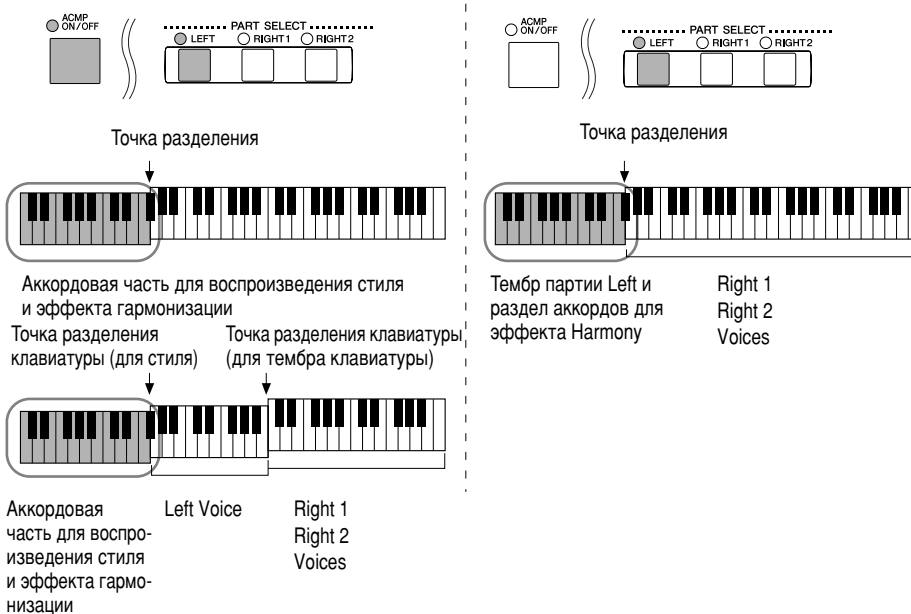


Типы эффекта Echo

Добавляют эффекты эха к играемым в правой части клавиатуры нотам в соответствии с текущим заданным темпом.

● Типы эффекта Harmony

Если выбран тип эффекта Harmony, эффект гармонизации применяется к нотам, проигрываемым в правой части клавиатуры, в соответствии с выбранным выше типом, и аккордом, указанным в аккордовой части клавиатуры, показанной ниже.



Прерывание звучания аккорда для эффекта гармонизации

Прерывает звучание аккорда, играемого в аккордовой части клавиатуры, позволяя прослушать только эффект гармонизации. Установите [ACMP ON/OFF] в положение ON, а [SYNC START] – в положение OFF и выберите значение OFF для параметра Stop Accompaniment (прекратить аккомпанемент).

● Тип Multi Assign

Эффект Multi Assign автоматически разводит играемые одновременно в правой части клавиатуры ноты по разным партиям (тембрам). Обе части клавиатуры [RIGHT 1] и [RIGHT 2] должны быть включены при использовании эффекта Multi Assign. Тембры Right 1 и Right 2 по очереди используются для воспроизведения нот в порядке их ввода.

● Типы эффекта Echo

Если выбран один из типов эффекта Echo, то соответствующий эффект (эхо, тремоло, трель) накладывается на ноты, играемые на правой части клавиатуры, в соответствии с заданным темпом, независимо от того, включены или нет кнопка [ACMP] и левая часть клавиатуры. Не забудьте, что трель возможна только при одновременном нажатии и удержании двух нот на клавиатуре (или двух последних нот при удержании более чем двух нот) и что эти ноты воспроизводятся попеременно.

Настройки эффекта Harmony/Echo

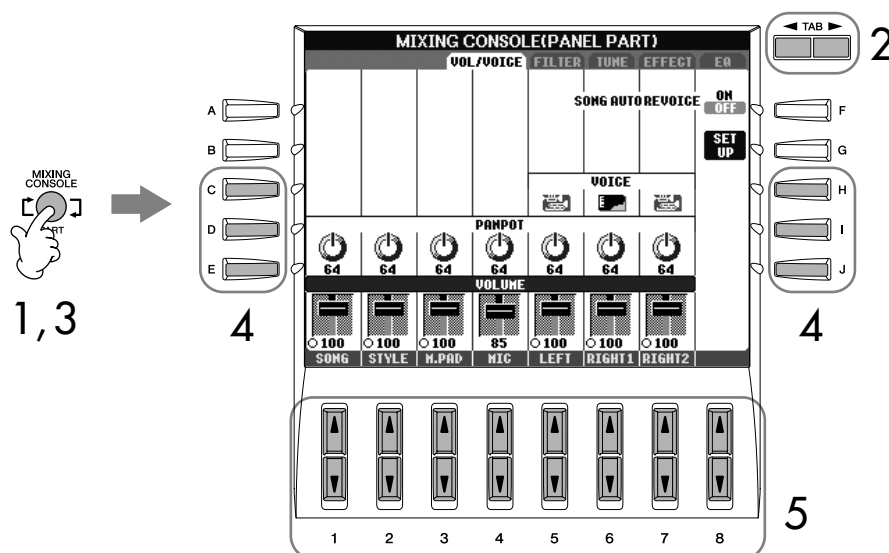
VOLUME	Этот параметр доступен для всех типов, кроме типа Multi Assign. Определяет громкость нот, созданных эффектом Harmony/Echo.
SPEED	Этот параметр доступен лишь при выборе таких типов гармонизации, как Multi Assign, Echo, Tremolo и Trill. Задаёт скорость эффектов Echo, Tremolo и Trill.
ASSIGN	Этот параметр доступен для всех типов, кроме типа Multi Assign. Этот параметр позволяет задать часть клавиатуры, через которую будут звучать ноты, созданные эффектом гармонизации/эха.
CHORD NOTE ONLY	Этот параметр доступен, если выбран один из типов гармонизации. Если для этого параметра выбрано значение ON, эффект гармонизации применяется только к нотам аккорда (играемым в правой части клавиатуры), сыгранного в разделе аккордов на клавиатуре.
TOUCH LIMIT	Этот параметр доступен для всех типов, кроме типа Multi Assign. Задаёт минимальное значение скорости нажатия, необходимое, чтобы зазвучала нота гармонизации. Это позволяет применять эффект гармонизации выборочно, изменяя силу нажатия на клавиши, и расставлять гармонические акценты в мелодии. Эффект гармонизации применяется, если сила (скорость) нажатия на клавишу выше заданного значения.

Редактирование громкости и тонального баланса (MIXING CONSOLE)

Экран Mixing Console даёт контроль над свойствами частей клавиатуры и каналами песни/стиля, включая громкость и тембр звучания. Позволяет регулировать уровни и стереопозицию (панорамирование) каждого тембра для достижения наилучшего баланса и стереофонического размещения и даёт возможность управлять тем, как накладываются эффекты.

Основные действия

1 Чтобы вызвать экран MIXING CONSOLE, нажмите кнопку [MIXING CONSOLE].



2 Используйте кнопки TAB [◀]/[▶] для вызова соответствующего экрана настроек.

Для получения информации о доступных параметрах, смотрите раздел «Настраиваемые объекты (параметры) на экране MIXING CONSOLE» на стр. 88.

- 3** Чтобы перейти к экрану MIXING CONSOLE для нужной партии, несколько раз нажмите кнопку [MIXING CONSOLE].
Экраны MIXING CONSOLE на самом деле состоят из нескольких экранов для разных партий. Название партии указывается вверху экрана. На различных экранах MIXING CONSOLE выделяют следующие экраны:
экран PANEL PART → экран STYLE PART → экран SONG CH 1-8 → экран SONG CH 9-16
- 4** Чтобы выбрать нужный параметр, нажмите одну из кнопок [A]–[J].
- 5** Используйте кнопки [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] для выбора значения.
- 6** Сохраните настройки экрана MIXING CONSOLE.
- **Сохранение настроек экрана PANEL PART**
Запишите их в память Registration Memory (стр. 129).
 - **Сохранение настроек экрана STYLE PART**
Сохраните их как данные стиля.
 - 1 Нажмите кнопку [DIGITAL RECORDING].
 - 2 Чтобы вызвать экран STYLE CREATOR, нажмите кнопку [B].
 - 3 Чтобы закрыть экран RECORD, нажмите кнопку [EXIT].
 - 4 Чтобы вызвать экран выбора стилей для сохранения данных, нажмите кнопку [I] (SAVE) и затем сохраните данные (стр. 67).
 - **Сохранение настроек экрана SONG CH 1-8/9-16**
Сначала сохраните отредактированные настройки как часть данных песни (SET UP), затем сохраните песню.
См. SONG CREATOR → экран CHANNEL → описание команды SETUP на стр. 160.

О партиях
См. далее.

Мгновенное присвоение одинаковых значений всем партиям.
После выбора параметра в шаге 4 вы можете немедленно присвоить то же значение всем остальным партиям. Для этого, удерживая одну из кнопок [A]–[J], нажмите кнопку [1]–[8] или воспользуйтесь диском управления [DATA ENTRY].

О партиях

PANEL PART

На экране PANEL PART экрана MIXING CONSOLE можно независимо настроить громкость партий клавиатуры (RIGHT 1, RIGHT 2 и LEFT), партий SONG, STYLE, MULTI PAD и MIC (PSR-3000). Экран содержит те же параметры, что появляются на экране при нажатии кнопки [BALANCE] на панели.

STYLE PART

Стиль состоит из восьми отдельных каналов. Здесь можно настроить баланс этих восьми каналов или партий. Экран содержит те же параметры, что появляются на экране при нажатии кнопки [CHANNEL ON/OFF] на панели для вызова экрана STYLE.

SONG CH 1-8/9-16

Песня состоит из шестнадцати отдельных каналов. Здесь можно настроить баланс этих шестнадцати каналов или партий. Экран содержит те же параметры, что появляются на экране при нажатии кнопки [CHANNEL ON/OFF] на панели для вызова экрана SONG.

- Канал RHY2 на экране STYLE PART может использоваться только для тембров ударных инструментов (Drum Kit) или спецэффектов.
- При воспроизведении данных в формате GM, 10-й канал (страница SONG CH 9-16) можно использовать только для тембра из группы ударных Drum Kit.
- Канал RHY 2 поддерживает запись только тембров из групп Drum Kit/SFX Kit (ударные инструменты/набор спецэффектов).

Настраиваемые параметры на экранах MIXING CONSOLE

Далее разъясняются параметры, доступные на экранах MIXING CONSOLE.

VOL/VOICE

SONG AUTO REVOICE (Функция Song Auto Revoice)	См. стр. 89.
VOICE	Позволяет переопределить тембр каждой из партий. Если используются каналы стиля, нельзя выбрать тембры Organ Flutes или созданные пользователем. Если используются каналы песни, нельзя выбрать созданные пользователем тембры.
PANPOT	Определяет стереоположение выбранной партии (канала).
VOLUME	Определяет громкость каждой партии или канала. С помощью этого параметра можно точно контролировать баланс всех партий.

FILTER

HARMONIC CONTENT	Позволяет регулировать эффект резонанса (см. стр. 97) для каждой партии.
BRIGHTNESS	Определяет яркость звука каждой партии путем регулировки граничной частоты (см. стр. 97).

TUNE

PORTAMENTO TIME	Портаменто – функция плавного изменения высоты звука от первой ноты, сыгранной на клавиатуре, к следующей. Параметр Portamento Time определяет время изменения высоты звука. Чем выше значение, тем дольше изменяется высота звука. Если для параметра выбрано значение «0», изменения не происходит. Этот параметр доступен, если для текущей партии клавиатуры выбран режим Моно (стр. 83).
PITCH BEND RANGE	Определяет диапазон изменения высоты звука в полутонах для каждой партии клавиатуры (при использовании педали для включения этой функции).
OCTAVE	Определяет диапазон изменения высоты звука в октавах для каждой партии клавиатуры.
TUNING	Определяет высоту звука каждой партии клавиатуры.
TRANSPOSE	Позволяет задать транспонирование для высоты звука клавиатуры (KEYBOARD), воспроизведения песни (SONG) или всего производимого инструментом звука (MASTER), соответственно.

EFFECT

Тип	Выберите нужный тип эффекта (стр. 91). После редактирования различных параметров выбранного типа эффекта, можно сохранить результат в виде нового эффекта.
REVERB	Регулирует уровень обработки каждой партии или канала эффектом Reverb. Справа от надписи «REVERB» в заголовке отображается название выбранного типа реверберации.
CHORUS	Регулирует уровень обработки каждой партии или канала эффектом Chorus.
DSP	Регулирует уровень обработки каждой партии или канала эффектом DSP.

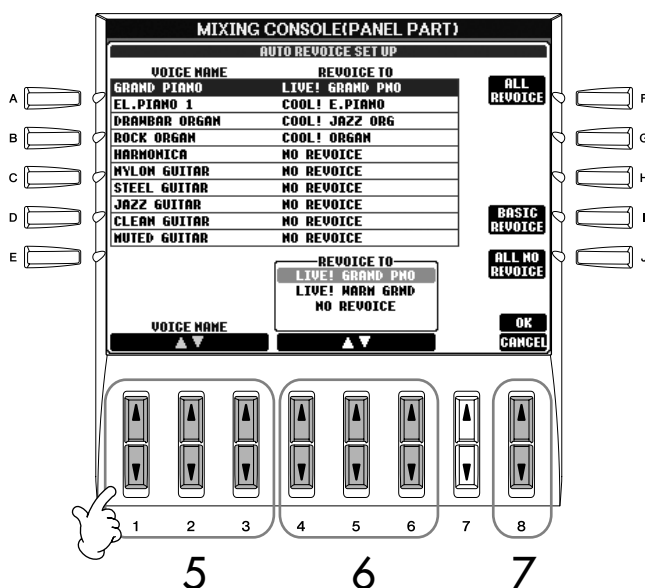
EQ (Эквалайзер)

Тип	Выберите нужный тип EQ, соответствующий музыке и окружающей обстановке (стр. 93). Эффект применяется к звуку всего синтезатора PSR-3000/1500.
EDIT	Настройка EQ (стр. 93).
EQ HIGH	Определяет центральную частоту высокочастотной полосы эквалайзера, которая ослабляется или усиливается для каждой партии.
EQ LOW	Определяет центральную частоту низкочастотной полосы эквалайзера, которая ослабляется или усиливается для каждой партии.

Song Auto Revoice

Эта функция позволяет воспроизводить звуки высокого качества, чтобы максимально использовать возможности инструмента при прослушивании песен, совместимых с форматом XG. При воспроизведении доступных для приобретения или созданных на других инструментах песен в формате XG, функцию Auto Revoice можно использовать для автоматической замены обычных тембров на специально созданные для PSR-3000/1500 тембры XG того же типа (Live!, Cool! и т. п.).

- 1–3 Процедура описана в разделе «Основные действия» на стр. 86. В шаге 2 выберите вкладку VOL/VOICE.
- 4 Нажмите кнопку [G] (SETUP) для вызова экрана AUTO REVOICE SETUP.
- 5 Используйте кнопки [1 ▲ ▼]–[3 ▲ ▼] для выбора заменяемого тембра.



- 6 Используйте кнопки [4 ▲ ▼]–[6 ▲ ▼] для выбора тембра, заменяющего тембр XG, выбранный в шаге 5. С помощью кнопок [F]/[I]/[J] можно выбрать несколько различных настроек функции замены тембров Revoice, что позволяет вызвать рекомендуемые настройки одним движением.

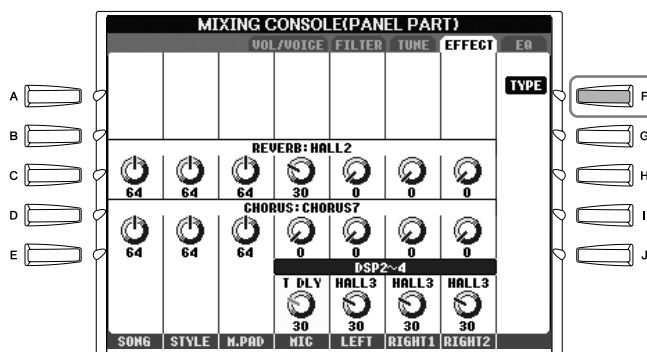
- ALL REVOICE:** Полностью заменяет все заменяемые тембры XG на высококачественные тембры PSR-3000/1500.
- BASIC REVOICE:** Заменяет только рекомендуемые тембры, подходящие для воспроизведения конкретной песни.
- ALL NO REVOICE:** Все тембры возвращаются в исходный формат.

- 7 Нажмите кнопку [8 ▲] (OK), чтобы применить настройки Revoice. Для отмены операции нажмите кнопку [8 ▼] (CANCEL).
- 8 На вкладке VOL/VOICE нажмите кнопку [F] для включения функции SONG AUTO REVOICE.

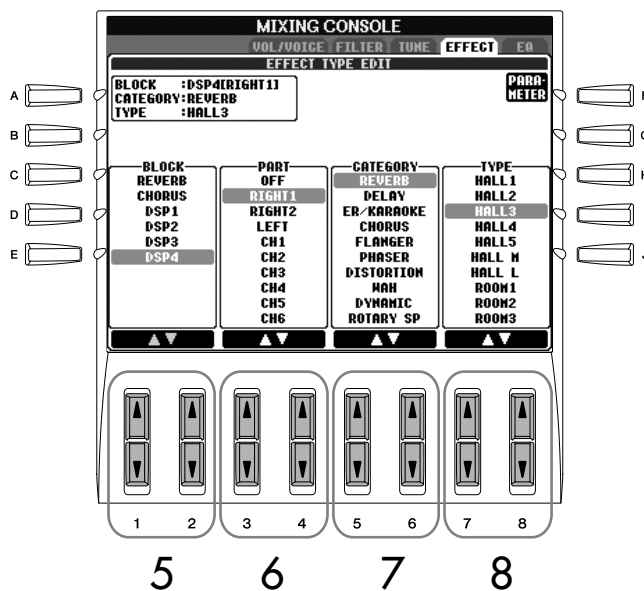
Тип эффекта

■ Выбор типа эффекта

- 1–3 Процедура описана в разделе «Основные действия» на стр. 86. В шаге 2 выберите вкладку EFFECT.
- 4 Чтобы вызвать экран выбора типа эффекта, нажмите кнопку [F] (TYPE).



- 5 С помощью кнопок [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] выберите группу эффектов BLOCK.



DSP:

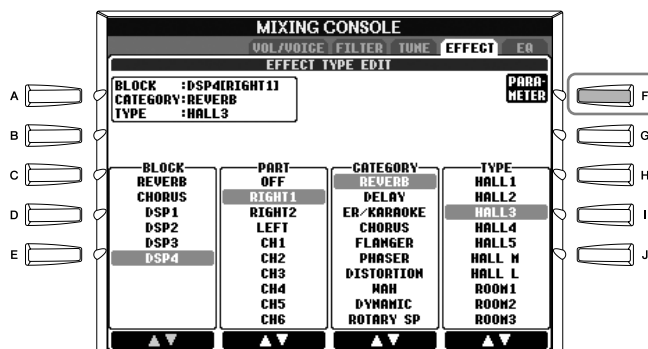
Расшифровывается как Digital Signal Processor (Цифровой процессор сигналов). DSP изменяет и улучшает звуковой сигнал в цифровом представлении, чтобы получить широкий набор эффектов.

Группа эффектов BLOCK	Партии, к которым можно применить эффект	Характеристики эффекта
REVERB	Все партии	Воспроизводит уютную атмосферу игры в концертном зале или джаз-клубе.
CHORUS	Все партии	Создает богатый и насыщенный звук, как если бы несколько партий звучали одновременно.
DSP1	STYLE PART SONG CHANNEL 1-16	Кроме типов эффектов Reverb и Chorus PSR-3000/1500 имеет специальные эффекты DSP, включающие дополнительные эффекты, обычно используемые для особенных партий, например искажение и тремоло.
DSP2 DSP3 DSP4	RIGHT 1, RIGHT 2, LEFT, SONG CHANNEL 1-16 Звук с микрофона* (PSR-3000)	Неиспользованные группы эффектов DSP в нужной степени автоматически распределяются по соответствующим партиям (каналам). * Поддерживается только DSP4.

- 6 Воспользуйтесь кнопками [3 ▲ ▼]/[4 ▲ ▼] для выбора партии, к которой хотите применить эффект.
 - 7 Воспользуйтесь кнопками [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼] для выбора категории эффекта (CATEGORY).
 - 8 Воспользуйтесь кнопками [7 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼] для выбора типа эффекта (TYPE).
- Для изменения параметров эффекта переходите к следующему шагу.

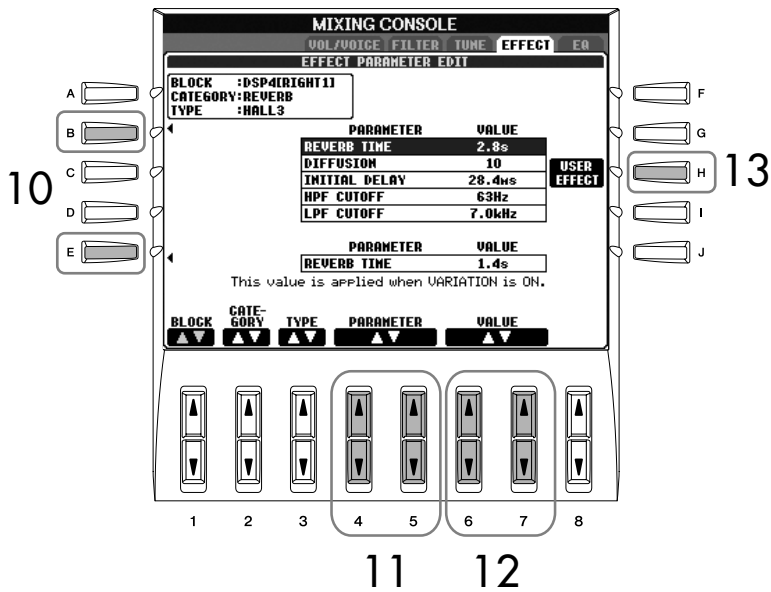
■ Редактирование и сохранение выбранного эффекта.

- 9 Чтобы вызвать экран настройки параметров эффекта, нажмите кнопку [F] (PARAMETER).

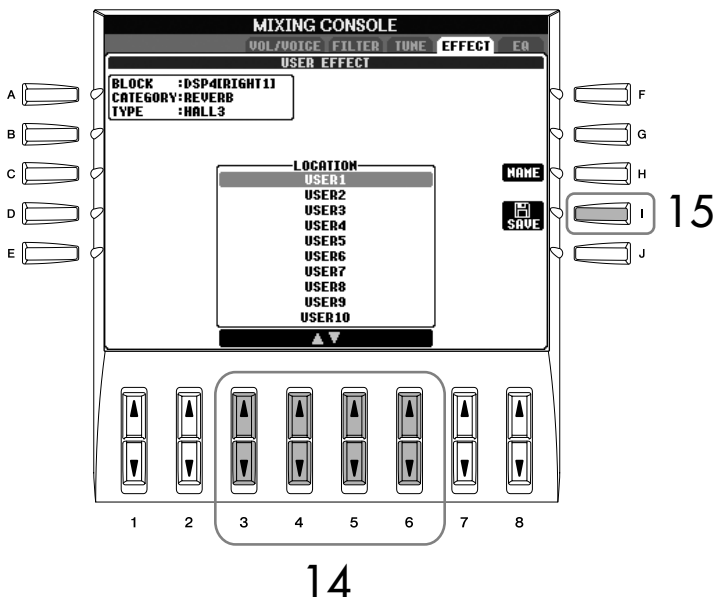


- 10 Если в шаге 5 была выбрана одна из групп эффектов DSP 2-4: можно изменить как ее стандартные параметры, так и вариацию. Для выбора стандартных параметров нажимайте кнопку [B]. Для выбора вариации нажмите кнопку [E].

Переход к другой группе, категории и типу эффектов. Воспользуйтесь кнопками [1 ▲ ▼]–[3 ▲ ▼]. Настройки вновь выбранного эффекта отображаются в рамке в верхней левой части экрана.



- 11 Выберите один из параметров, который хотите изменить, с помощью кнопок [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼].
Список параметров, доступных на экране, зависит от типа выбранного эффекта.
- 12 Измените значение выбранного параметра с помощью кнопок [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼].
Если в шаге 5 была выбрана одна из групп эффектов REVERB, CHORUS или DSP1.
Отрегулируйте уровень применения эффекта с помощью кнопки [8 ▲ ▼].
- 13 Нажмите кнопку [H] (USER EFFECT) для вызова экрана сохранения нового эффекта.
- 14 Воспользуйтесь кнопками [3 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼] для выбора места сохранения эффекта.
Максимальное число эффектов, которое можно сохранить, для каждой группы свое.

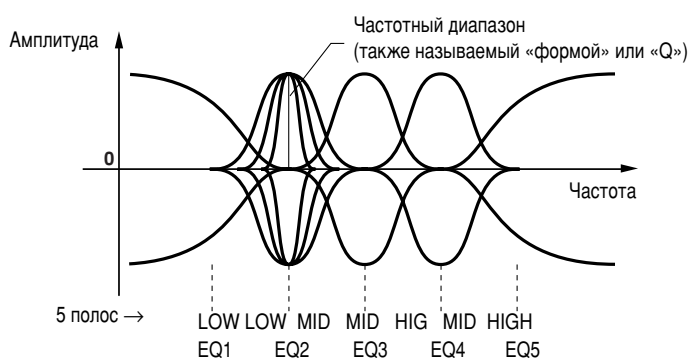


- 15 Нажмите кнопку [I] (SAVE), чтобы сохранить эффект (стр. 67).
Для вызова сохраненного эффекта повторите действия, описанные в шаге 8.
Чтобы изменить имя эффекта, нажмите кнопку [H] (NAME).

Уровень применения эффекта:
Определяет силу или степень применения эффекта.
Устанавливается для всех партий или каналов.

EQ (Эквалайзер)

Эквалайзер (сокращенно «EQ») – звуковой процессор, который делит спектр частот на несколько полос, каждую из которых можно по необходимости усилить или ослабить для настройки общих частотных характеристик. Обычно эквалайзер используется для корректировки звука динамиков, чтобы добиться его соответствия особенностям помещения. Например, вы можете ослабить низкие частоты при игре в больших помещениях, где звук слишком гулкий, или усилить высокие частоты в небольших комнатах и тесных помещениях, где нет эха и звук кажется глухим. Синтезатор PSR-3000/1500 имеет пятиполосный цифровой эквалайзер высокого класса. Эта функция позволяет выполнить финальный контроль выходящего звука. На экране EQ можно выбрать один из пяти встроенных вариантов настройки эквалайзера. Вы также можете создать собственные настройки эквалайзера, отрегулировав частотные полосы, и сохранить в одном из двух пользовательских типов эквалайзера User Master EQ.



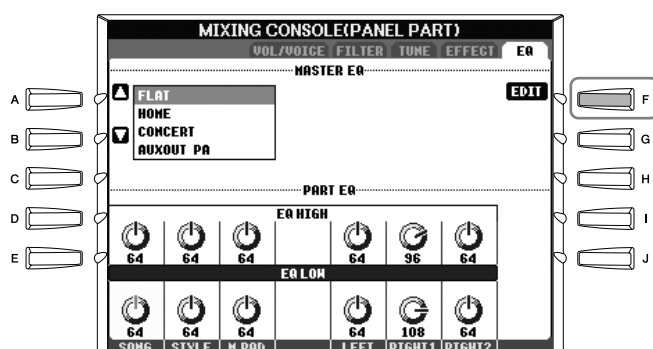
■ Выберите встроенный вариант настроек эквалайзера

- 1–3 Процедура описана в разделе «Основные действия» на стр. 86. В шаге 2 выберите вкладку EQ.
- 4 С помощью кнопок [A]/[B] выберите встроенные настройки типа эквалайзера, соответствующие выступлению (стилю музыки и месту выступления).

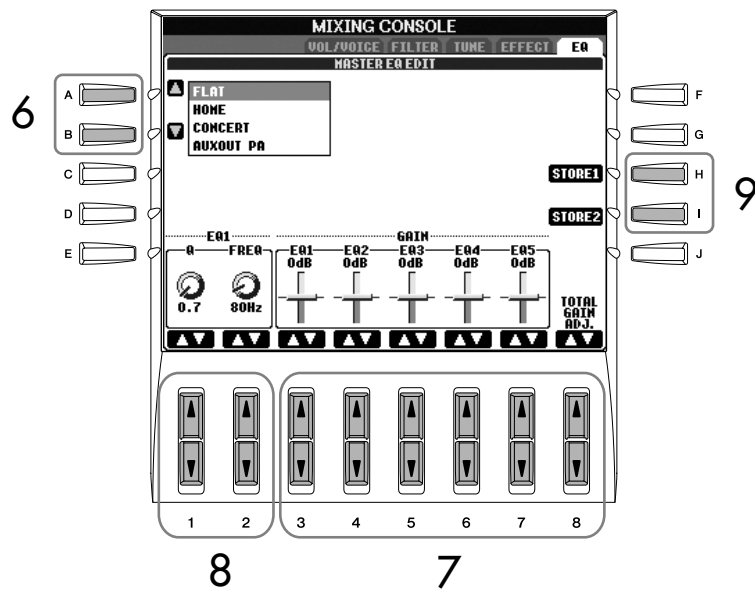
Для изменения настроек эквалайзера переходите к следующему шагу.

■ Редактирование и сохранение выбранного варианта настроек эквалайзера.

- 5 Нажмите кнопку [F] (EDIT) для вызова экрана MASTER EQ EDIT.



6 Используйте кнопки [A]/[B] для выбора встроенных настроек эквалайзера.



7 Используйте кнопки [3 ▲ ▼]–[7 ▲ ▼], чтобы усилить или ослабить каждую из пяти полос.

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

8 Настройте параметры Q (частотный диапазон) и FREQ (центральная частота) полосы, выбранной на шаге 7.

- **Частотный диапазон (также называемый «формой» или «Q»)**
Воспользуйтесь кнопкой [1 ▲ ▼]. Чем выше значение «Q», тем уже частотный диапазон.
- **FREQ (центральная частота)**
Воспользуйтесь кнопкой [2 ▲ ▼]. Диапазон значений параметра FREQ различен для каждой полосы.

9 Нажмите кнопку [H] или [I] (STORE 1 или 2), чтобы сохранить измененные настройки эквалайзера (стр. 67).

Можно создать и сохранить до двух типов эквалайзера. При загрузке сохраненных настроек эквалайзера повторите действия, описанные в шаге 6.

Создание тембров — функция Sound Creator

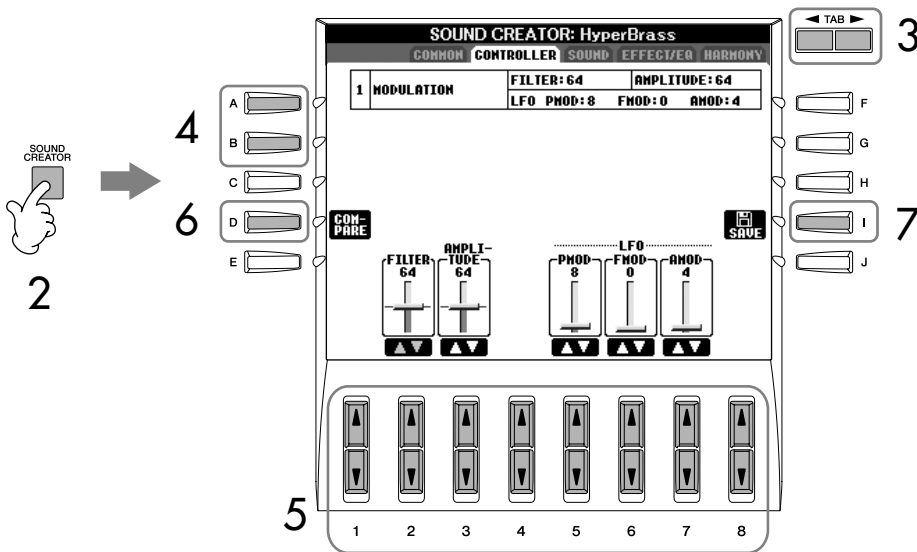
Синтезатор PSR-3000/1500 обладает функцией Sound Creator, которая позволяет создавать собственные тембры путем редактирования некоторых параметров имеющихся тембров. После создания тембра его можно сохранить на вкладке USER/CARD/(USB) как пользовательский тембр (User Voice). Способ редактирования тембров ORGAN FLUTES отличается от принятого для других тембров.

Редактирование тембров ORGAN FLUTES

Способ редактирования тембров ORGAN FLUTES отличается от принятого для других тембров. Инструкции по редактированию тембров ORGAN FLUTES см. на стр. 99.

Основные действия

- 1 Выберите нужный тембр (кроме тембра Organ Flutes) (стр. 29).
- 2 Чтобы вызвать экран SOUND CREATOR, нажмите кнопку [SOUND CREATOR].



- 3 Используйте кнопки TAB [◀]/[▶] для вызова соответствующего экрана настроек.
Для получения информации о доступных параметрах см. раздел «Параметры настройки экранов SOUND CREATOR» на стр. 96.
- 4 Используйте кнопки [A]/[B] для выбора редактируемого параметра.
- 5 Используйте кнопки [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] для редактирования тембра.
- 6 Нажмите кнопку [D] (COMPARE), чтобы сравнить звук отредактированного тембра с исходным.
- 7 Нажмите кнопку [I] (SAVE), чтобы сохранить отредактированный тембр (стр. 67).

⚠ ВНИМАНИЕ

При выборе другого тембра несохраненные настройки будут потеряны. Если нужно сохранить настройки на этом этапе, сохраните их как пользовательский тембр (User Voice), прежде чем выбрать другой тембр или выключить питание.

Доступные параметры различаются в зависимости от выбранного тембра.

Portamento Time:

Функция Portamento Time определяет время изменения высоты звука. Portamento — это функция, создающая плавный переход высоты звука от первой ноты, сыгранной на клавиатуре, к следующей (портаменто).

Редактируемые параметры на экранах SOUND CREATOR

Далее подробно рассказывается о параметрах, которые можно изменять на экранах, описанных в шаге 3 раздела «Основные действия» на стр. 95. Параметры функции Sound Creator расположены на пяти разных экранах. Параметры на каждом экране описаны ниже отдельно. Они обрабатываются так же, как параметры Voice Set (стр. 101), которые автоматически настраиваются при выборе соответствующего тембра.

COMMON

VOLUME	Регулирует громкость текущего редактируемого тембра.
TOUCH SENSE (Чувствительность к силе нажатия)	Определяет чувствительность клавиатуры к силе нажатия клавиш (зависимость громкости тембра от силы удара по клавишам). Если задать значение «0», то чем меньше сила нажатия, тем больше меняется уровень громкости. При значении «64» отклик обычный, а при «127» громкость остается высокой (фиксированной) независимо от силы нажатия.
PART OCTAVE	Сдвигает редактируемый тембр на октаву вверх или вниз с шагом в одну октаву. Если измененный тембр используется в качестве любой из партий RIGHT 1-2, доступны параметры R1/R2. Если измененный тембр используется в партии LEFT, доступен параметр LEFT.
MONO/POLY	Определяет звучание измененного тембра — монофоническое или полифоническое (стр. 83).
PORTAMENTO TIME	Задаёт время портаменто, если ранее измененному тембру был присвоен параметр MONO.

CONTROLLER MODULATION

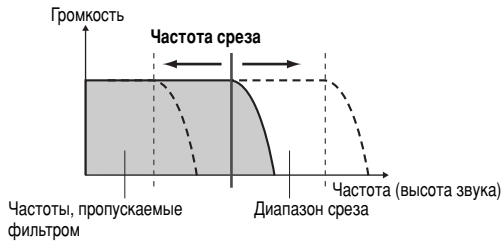
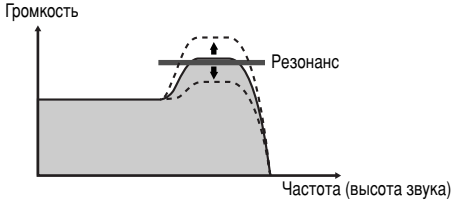
Диск управления MODULATION можно использовать для модуляции описанных ниже параметров, а также высоты звука (вibrato). Здесь можно задать степень модуляции каждого из нижеуказанных параметров педалью.

FILTER	Определяет, до какой степени педаль изменяет граничную частоту фильтра. Дополнительные сведения о фильтре приведены на стр. 97.
AMPLITUDE	Определяет, в какой степени педаль изменяет амплитуду (громкость).
LFO PMOD	Определяет, в какой степени педаль изменяет высоту звука или эффект vibrato.
LFO FMOD	Определяет, в какой степени педаль изменяет частотные характеристики фильтра или эффект «вау».
LFO AMOD	Определяет, в какой степени педаль изменяет амплитуду или эффект тремоло.

SOUND

● **FILTER**

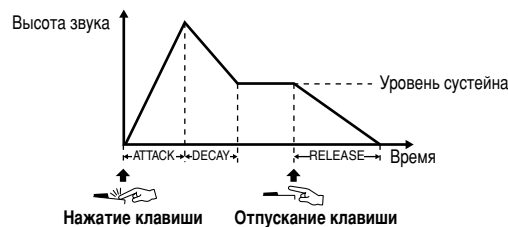
Фильтр представляет собой процессор, который изменяет тембр или тон звука, блокируя или пропуская те или иные частотные диапазоны. Перечисленные ниже параметры определяют общий характер звучания тембра, позволяя усилить или «срезать» определенный частотный диапазон. Фильтр не только может придать тембру мягкость или резкость – его также можно использовать для создания электронных синтезаторных эффектов.

<p>BRIGHTNESS</p>	<p>Этот параметр задает граничную частоту или диапазон эффективных частот (резонанс) фильтра (см. диаграмму). Чем выше его значение, тем ярче звук.</p> 
<p>HARMONIC CONTENT</p>	<p>Определяет степень усиления звука на граничной частоте фильтра, заданной ранее параметром BRIGHTNESS (см. диаграмму). Чем выше значение, тем более явным становится эффект.</p> 

● **EG**

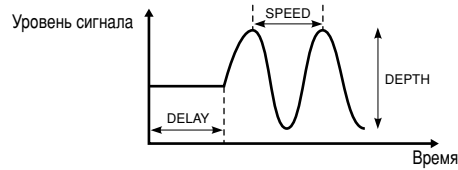
Изменение параметров EG (генератора огибающих) влияет на динамику звука. С помощью этого параметра можно имитировать многие особенности звучания акустических инструментов, например быструю атаку и быстрое затухание перкуссионных звуков и длительное звучание фортепиано, когда нажата правая педаль.

<p>ATTACK</p>	<p>Определяет атаку – скорость достижения звуком максимальной громкости после нажатия клавиши. Чем ниже значение, тем быстрее атака.</p>
<p>DECAY</p>	<p>Определяет, насколько быстро звук достигает уровня сустейна (громкость немного ниже максимальной). Чем ниже значение, тем быстрее затухание.</p>
<p>RELEASE</p>	<p>Определяет время полного затухания звука после отпущения клавиши. Чем ниже значение, тем быстрее затухание.</p>



Вибрато:

Дрожащий вибрирующий звук, создаваемый регулярным изменением высоты звука тембра.

● VIBRATO

DEPTH	Определяет силу эффекта. Чем выше это значение, тем более выражен эффект.
SPEED	Определяет частоту эффекта Vibrato.
DELAY	Определяет период времени между нажатием клавиши и запуском эффекта Vibrato (см. диаграмму). Более высокое значение увеличивает задержку появления эффекта Vibrato.

EFFECT/EQ**1. REVERB DEPTH/CHORUS DEPTH/DSP DEPTH**

REVERB DEPTH	Настройка глубины эффекта Reverb (стр. 91).
CHORUS DEPTH	Настройка глубины эффекта Chorus (стр. 91).
DSP DEPTH	Настройка глубины эффекта DSP (стр. 91). Если вы хотите заново выбрать тип DSP, воспользуйтесь меню DSP, описанным на стр. 98.
DSP ON/OFF	Включает и выключает эффект DSP.
PANEL SUSTAIN	Задаёт уровень эффекта Sustain редактируемого тембра, если параметру SUSTAIN на экране VOICE EFFECT присвоено значение ON.

2. DSP

DSP TYPE	Выбор категории и типа эффекта DSP. После выбора категории выберите тип эффекта.
VARIATION	Каждый из типов эффекта DSP имеет две вариации. Здесь можно задать состояние ON/OFF и значение параметра вариации. ON/OFF (Вкл./Выкл.) При отключении вариаций все тембры используют заводские настройки (то есть используется стандартная вариация DSP). Если выбрать пункт VARIATION ON, то к тембру будет применяться вариация эффекта DSP. Значение параметра вариации можно изменить в меню VALUE, как описано ниже. PARAMETER Показывает параметр вариации. VALUE Регулирует значение параметра вариации DSP.

3. EQ

EQ LOW/HIGH	Эти параметры определяют частоты и уровень усиления, задаваемые для полос низких и высоких частот.
--------------------	--

HARMONY

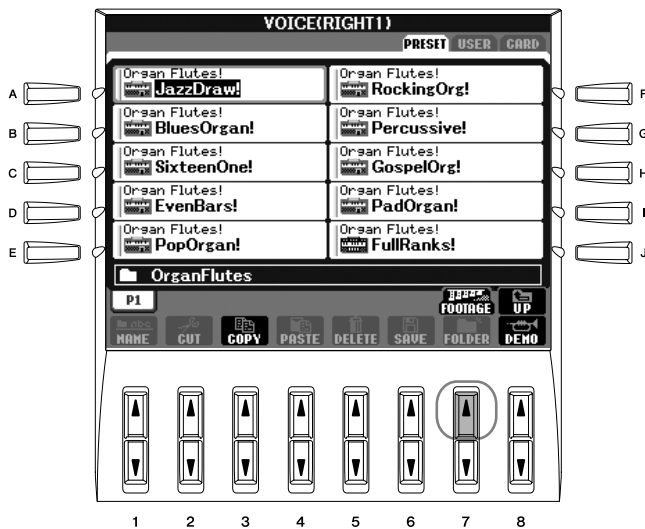
Аналогично экрану [FUNCTION] → [F] HARMONY/ECHO. См. стр. 83.

Создание собственных тембров Organ Flutes

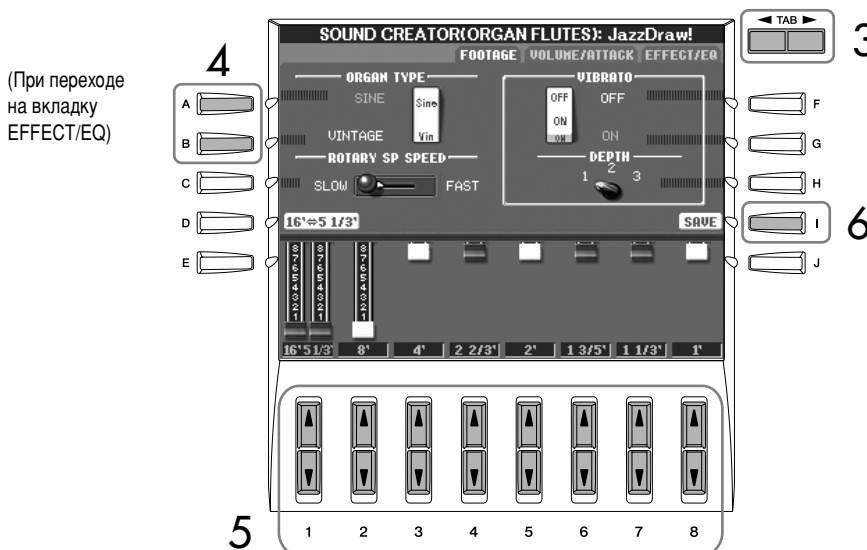
Синтезатор PSR-3000/1500 предоставляет целый ряд насыщенных и динамичных органных тембров, которые можно вызвать кнопкой [ORGAN FLUTES]. Также существует возможность создания собственных органных звуков с помощью функции Sound. Как и в традиционном органе, можно создавать собственные звуки, изменяя длину труб.

Основные действия

- 1 Выберите нужный тембр Organ Flutes для редактирования (стр. 29).
- 2 В экране выбора тембра ORGAN FLUTES нажмите кнопку [7 ▲] (FOOTAGE) для вызова экрана SOUND CREATOR [ORGAN FLUTES].



- 3 Используйте кнопки TAB [◀]/[▶] для вызова соответствующего экрана настроек.
Информацию о доступных параметрах см. в разделе «Параметры настройки экранов SOUND CREATOR [ORGAN FLUTES]» на стр. 100.



⚠ ВНИМАНИЕ

При выборе другого тембра несохраненные настройки будут потеряны. Если нужно сохранить настройки на этом этапе, сохраните их как пользовательский тембр (User Voice), прежде чем выбрать другой тембр или выключить питание.

Footage (длина труб)

Английский термин «footage» (длина органной трубы в футах) — это дань традиции. Он возник в эпоху старинных органов, где источником звука был набор труб разной длины.

- 4 Используйте кнопки [A]/[B] для выбора редактируемого параметра во вкладке EFFECT/EQ.
- 5 Используйте кнопки [A]–[D], [F]–[H] и [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] для редактирования тембра.
- 6 Нажмите кнопку [I] (SAVE), чтобы сохранить измененный органнй тембр (стр. 67).

Параметры настройки экранов SOUND CREATOR [ORGAN FLUTES]

Далее подробно рассказывается о параметрах, которые можно изменять на экранах, описанных в шаге 3 раздела «Основные действия». Параметры органнх тембров расположены на трех разных страницах. Параметры на каждой странице описаны ниже. Они обрабатываются так же, как параметры Voice Set (стр. 101), которые автоматически настраиваются при выборе соответствующего тембра.

FOOTAGE, VOLUME/ATTACK (общие параметры)

ORGAN TYPE	Указывает тип имитируемого органного тембра: Sine или Vintage.
ROTARY SP SPEED	Переключает скорости вращения динамика (быстро/медленно), если включен эффект вращающегося динамика для тембра Organ Flutes (см. параметр DSP TYPE «EFFECT/EQ» на стр. 98) и для эффекта тембра DSP (стр. 98). Этот параметр оказывает такое же действие, как параметр VARIATION ON/OFF эффекта тембра.
VIBRATO ON/OFF	Включает и выключает эффект вибрато для тембра Organ Flutes.
VIBRATO DEPTH	Задает один из трех уровней глубины эффекта вибрато: 1 (низкий), 2 (средний) или 3 (высокий).

FOOTAGE

16' ← → 5 1/3'	Переключает текущий регистр (по нажатию кнопки [D]), между 16' и 5 1/3' длины «труб».
16'–1'	Определяет основной тон звучания органнх труб. Чем длиннее труба, тем ниже звук. Следовательно, значение 16' (труба длиной в 16 футов) определяет самый низкий компонент тембра, а значение 1' – самый высокий. Чем больше значение параметра, тем громче звучит соответствующая ему «труба». Сочетая трубы с разной громкостью звучания, можно получить уникальные органнх тембры.

VOLUME/ATTACK

VOL	Настройка общей громкости тембра Organ Flutes. Чем длиннее полоска-индикатор, тем выше громкость.
RESP	Этот параметр влияет на фазы атаки и отпускания звука (стр. 97), увеличивая или уменьшая время реакции тембра на нажатие и отпускание клавиши на основе настроек регистра. Чем выше значение, тем медленнее нарастает громкость звука и тем дольше длится конечное затухание.
VIBRATO SPEED (Скорость вибрато)	Задаёт скорость изменения высоты звука при включенном эффекте Vibrato. Управлять эффектом можно с помощью параметров Vibrato On/Off и Vibrato Depth, описанных выше.
MODE	Можно выбрать один из двух режимов: FIRST и EACH. В режиме FIRST фаза атаки есть лишь у тех нот, которые вы нажали и держите первыми. Пока вы их не отпустите, ни к каким последующим нотам атака применяться не будет. В режиме EACH фаза атаки есть у всех нот.
4', 2 2/3', 2'	Эти значения определяют громкость звука атаки для тембра ORGAN FLUTE. Иными словами, можно увеличивать или уменьшать громкость звука атаки в тембрах «труб» 4', 2 -2/3 ' и 2'. Чем длиннее полоса индикатора, тем громче атака.
LENG	Этот параметр регулирует длительность фазы первичного затухания, следующей сразу за атакой. Длина фазы обозначается индикатором в виде полосы. Чем длиннее полоса, тем дольше затухание.

EFFECT/EQ

Параметры вкладки EFFECT/EQ экрана SOUND CREATOR описаны на стр. 98.

Отключение функции автоматического выбора наборов тембров (эффектов и т.д.)

Каждый тембр связан с определенными настройками параметров, отображаемыми на экранах SOUND CREATOR, включая эффекты и настройки эквалайзера. Обычно эти настройки автоматически считываются при выборе тембра. Однако это можно запретить на соответствующем экране, как описано ниже.

Например, если нужно изменить тембр, но сохранить тот же эффект гармонизации, установить параметр HARMONY/ECHO в OFF (в описанном ниже экране).

Этой возможностью можно управлять независимо для каждой партии и группы параметров.

1 Вызовите операционный экран.

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

2 Выберите партию с помощью кнопок [A]/[B].**3 Используйте кнопки [4 ▲ ▼]–[7 ▲ ▼] для включения или выключения (ON или OFF) автоматического вызова настроек для каждой из групп параметров.**

Список параметров, содержащихся в каждой из групп, приводится в отдельном сборнике таблиц.

Ссылка на страницы раздела «Краткое руководство»

Воспроизведение песни «Mary Had a Little Lamb» с функцией автоаккомпанемента	стр. 45
Вариация фраз.....	стр. 47
Как брать (указывать) аккорды для воспроизведения стиля	стр. 49
Настройки для выбранного стиля (Настройка «в одно касание»: функция One Touch Setting)	стр. 50

Характеристики стиля

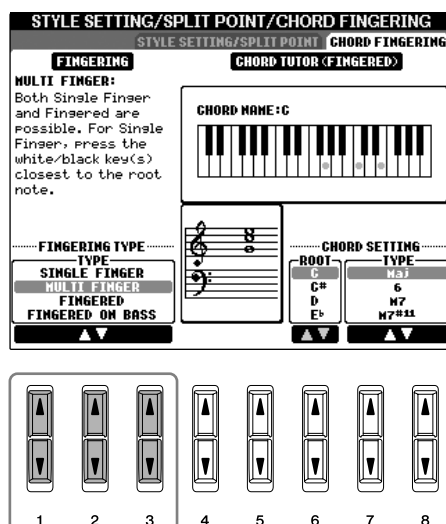
Тип стиля и его характеристики отображаются над именем встроенного стиля.





Pro	Эти стили отличаются профессиональными захватывающими аранжировками в сочетании с идеальным удобством игры. Аккомпанемент в точности следует за взятыми аккордами. В результате аккорд изменяется, и красочные гармонии мгновенно трансформируются в реалистичный музыкальный аккомпанемент.
Session	Эти стили отличаются еще большим реализмом и естественностью сопровождения, что достигается за счет микширования исходных и измененных аккордов, а также специальных риффов с использованием измененных аккордов, с основными частями. Данные стили создавались для того, чтобы добавить «изюминку» вашим выступлениям и заставить их звучать более профессионально. Однако необходимо учитывать, что эти стили подходят не для всех песен и не для всех жанров. Поэтому при исполнении определенных песен и использовании определенных стилей игры аккордами применение такого аккомпанемента может оказаться ошибкой и даже привести к нарушениям гармонии. Например, в некоторых ситуациях взятие простого мажорного трезвучия при исполнении песни в стиле «кантри» может привести к воспроизведению «джазового» септаккорда, либо аккорд с добавлением нот(ы) в басовом регистре может быть обыгран неожиданным образом или неправильно.

Выбор типа аппликатуры аккордов

Воспроизведением стиля можно управлять с помощью аккордов из аккордовой части клавиатуры. Существует семь типов аппликатуры.

- 1 Вызовите операционный экран.**
[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [▶] CHORD FINGERING
- 2 С помощью кнопок [1 ▲ ▼]–[3 ▲ ▼] выберите аппликатуру.**



<p>SINGLE FINGER (Одним пальцем)</p>	<p>Позволяет легко создавать оркестровки с использованием мажорных и минорных аккордов, а также септаккордов, нажимая минимальное количество клавиш в аккордовой части клавиатуры. Этот тип доступен только для воспроизведения стиля. В этом режиме используются аккордовые аппликатуры, указанные справа.</p> <div style="display: flex; flex-direction: column; gap: 5px;"> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>C</p> <p>Чтобы сыграть мажорный аккорд, достаточно нажать только клавишу основного тона.</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>Cm</p> <p>Чтобы сыграть минорный аккорд, надо одновременно нажать клавишу основного тона и черную клавишу слева от нее.</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>C7</p> <p>Чтобы сыграть септаккорд, надо одновременно нажать клавишу основного тона и белую клавишу слева от нее.</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>Cm 7</p> <p>Чтобы сыграть минорный септаккорд, надо одновременно нажать клавишу основного тона и белую и черную клавиши слева от нее.</p> </div> </div> </div>
<p>MULTI FINGER (Несколькими пальцами)</p>	<p>Автоматически распознает типы аппликатуры аккордов Single Finger и Fingered. Это позволяет использовать любой из этих типов аппликатуры, не переключая режимы.</p>
<p>FINGERED (Традиционный)</p>	<p>Позволяет брать собственные аккорды в аккордовой части клавиатуры, при этом синтезатор PSR-3000/1500 добавляет соответственно оркестрованный ритм, басы и аккорды аккомпанемента в выбранном стиле. Режим Fingered распознает различные типы аккордов, перечисленные в отдельном сборнике таблиц. Их также можно просмотреть при помощи функции Chord Tutor (стр. 49).</p>
<p>FINGERED ON BASS (Традиционный с басом)</p>	<p>Поддерживает те же аппликатуры, 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).</p>
<p>FULL KEYBOARD (Вся клавиатура)</p>	<p>Распознает аккорды, сыгранные в любом месте клавиатуры. Распознавание аккордов напоминает метод, принятый в режиме Fingered. Аккорды определяются даже в тех случаях, когда они берутся сразу двумя руками: например, когда левой вы берете басовую ноту, а правой — аккорд, или когда аккорд берется левой рукой, в то время как правая ведет мелодическую линию.</p>
<p>AI FINGERED (Традиционный с использованием искусственного интеллекта)</p>	<p>В основном похож на режим FINGERED. Единственное отличие состоит в том, что для указания аккорда достаточно нажать не три ноты, а меньше. Для воссоздания аккорда используются сведения о последнем сыгранном аккорде и т.д.</p>
<p>AI FULL KEYBOARD (Вся клавиатура с использованием искусственного интеллекта)</p>	<p>При выборе этого усложненного типа аппликатуры синтезатор PSR-3000/1500 будет автоматически создавать подходящий аккомпанемент независимо от того, какие ноты и в какой части клавиатуры исполняются. Играть при этом можно обеими руками. Вам не придется указывать аккорды стиля. Хотя режим AI Full Keyboard предназначен для аккомпанирования многим песням, для некоторых аранжировок он может оказаться неприемлемым. Этот режим похож на режим FULL KEYBOARD. Единственное отличие состоит в том, что для указания аккорда достаточно взять не три ноты, а меньше. Для воссоздания аккорда используются сведения о последнем сыгранном аккорде и т.д. Аккорды с 9, 11 и 13 ступенями проиграть нельзя. Этот тип доступен только для воспроизведения стиля.</p>

AI:
Искусственный интеллект

Воспроизведение только ритмических каналов стиля

Ритм – это одна из самых важных частей стиля. Попробуйте сыграть мелодию вместе с ритмом. Вы можете использовать разные ритмы для каждого стиля. Однако имейте в виду, что не у всех стилей есть ритмические каналы.

- 1 Выберите стиль (стр. 46).
- 2 Для выключения автоаккомпанемента нажмите кнопку [ACMP ON/OFF].
- 3 Для воспроизведения ритмических каналов нажмите кнопку [START/STOP] на панели STYLE CONTROL (Управление стилем).

Запуск ритма с использованием функции Sync Start (синхронный запуск)

Если задействована функция Sync Start (кнопка [SYNC.START] в положении ON (Вкл.)), ритм можно запустить нажатием любой клавиши в аккордовой части клавиатуры.

4 Чтобы прервать воспроизведение ритма, нажмите кнопку [START/STOP] на панели STYLE CONTROL.

Включение и выключение каналов стиля

Стиль имеет восемь каналов: RHY1 (Rhythm 1) – PHR2 (Phrase 2). Вы можете добавлять вариации и изменять звучание стиля, включая и выключая каналы во время воспроизведения стиля.

1 Нажмите кнопку [CHANNEL ON/OFF], чтобы вызвать экран CHANNEL ON/OFF (Включение/выключение каналов).

Если вкладка STYLE (Стиль) не выбрана, нажмите кнопку [CHANNEL ON/OFF] еще раз.



2 Кнопками [1 ▼]–[8 ▼] включите или выключите каналы.

Чтобы слушать только сам инструмент, нажмите и удерживайте соответствующую кнопку канала, чтобы задать канал SOLO (Соло). Для отмены SOLO нажмите соответствующую кнопку канала еще раз.

Проигрывание аккордов в свободном темпе (без воспроизведения стиля)

Можно сделать так, что аккорды аккомпанемента будут звучать без воспроизведения стиля. Для этого нужно установить [ACMP ON/OFF] в положение ON (Вкл.), а [SYNC START] – в положение OFF (Выкл.). Например, если выбран режим MULTI FINGER (стр. 103), вы можете играть в удобном для себя темпе, заставляя аккорд звучать с помощью нажатия одним пальцем клавиши в аккордовой части клавиатуры.

Установка времени усиления/затухания звука

Можно задать время усиления и затухания звука (стр. 48).

1 Вызовите операционный экран.

[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB[◀] CONFIG 1 → [A] FADE IN/OUT/HOLD TIME

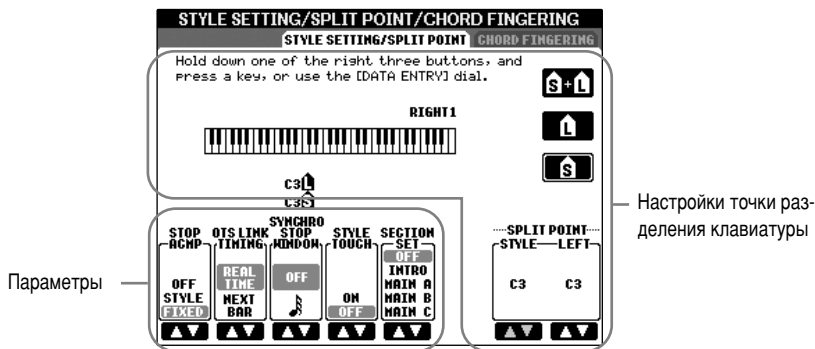
2 Установите параметры усиления и затухания звука с помощью кнопок [3 ▲ ▼]–[5 ▲ ▼].

FADE IN TIME (Время усиления звука)	Задает время для увеличения громкости или перехода от минимальной громкости к максимальной.
FADE OUT TIME (Время затухания звука)	Задает время для уменьшения громкости или перехода от максимальной громкости к минимальной.
FADE OUT HOLD TIME (Время минимальной громкости звука после затухания)	Задает время, на протяжении которого громкость будет минимальной после затухания.

Настройки, связанные с воспроизведением стиля

В синтезаторе PSR-3000/1500 есть множество различных функций, связанных с воспроизведением стилей, в том числе точка разделения клавиатуры и многие другие, доступ к которым можно получить с нижеуказанного экрана.

- 1 Вызовите операционный экран.**
[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀] STYLE SETTING/SPLIT POINT (Установка стиля/точка разделения клавиатуры)
- 2 Чтобы установить точку разделения клавиатуры (Split Point – см. ниже), используйте кнопки [F]–[H] и для каждой настройки используйте кнопки [1 ▲ ▼]–[5 ▲ ▼] (стр. 106).**



• SPLIT POINT (Точка разделения клавиатуры)

Предусмотрены настройки (две точки разделения клавиатуры), разделяющие клавиатуру на различные части: раздел аккордов, раздел партии LEFT и раздел партий RIGHT 1 и 2. Обе точки разделения клавиатуры (см. ниже) указываются как названия нот.

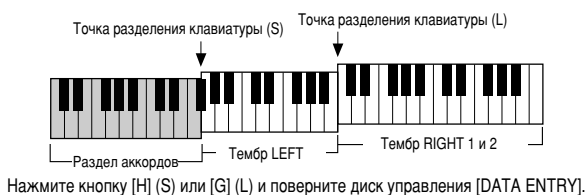
- Точка разделения клавиатуры (S) — отделяет раздел аккордов для воспроизведения стилей от разделов для проигрывания тембров (RIGHT 1, 2 и LEFT)
- Точка разделения клавиатуры (L) — разделяет две части для проигрывания тембров, LEFT и RIGHT 1-2.

Эти две настройки могут быть заданы одной и той же нотой (так сделано по умолчанию) или двумя разными нотами.

Обозначение точек разделения клавиатуры (S) и (L) одной и той же нотой



Обозначение точек разделения клавиатуры (S) и (L) разными нотами



Точку разделения (L) нельзя устанавливать левее точки (S), а точку (S) нельзя устанавливать правее точки (L).

Указание точки разделения клавиатуры по названию ноты
Нажмите кнопку [7 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼] (SPLIT POINT) (Точка разделения). Точку разделения тембровой и аккордовой частей клавиатуры можно задать с помощью кнопки STYLE на дисплее, а точку разделения левого и правого тембров – с помощью кнопки LEFT.

Данные, записываемые при записи песни

Обратите внимание на то, что, если установлено значение STYLE, будут записаны и звук тембра, и данные об аккордах, а если установлено значение OFF или FIXED, будут записаны только данные об аккордах.

• **Остановка аккомпанемента**

Если автоаккомпанемент включен (кнопка [ACMP ON/OFF] в положении ON), а функция синхронного запуска выключена (кнопка [SYNC START] в положении OFF), можно проигрывать аккорды в аккордовой части клавиатуры при остановленном стиле и, тем не менее, слышать аккорд аккомпанемента. В этом состоянии, которое называется «остановка аккомпанемента», распознаются все правильные аппликатуры аккордов, и на экран выводится основной тон/тип аккорда.

На экране (см. стр. 105) можно указать, будет ли аккорд, сыгранный в разделе аккордов, звучать при остановленном аккомпанементе.

- OFF Аккорд, сыгранный в разделе аккордов, звучать не будет.
- STYLE Аккорд, сыгранный в разделе аккордов, будет звучать через тембры выбранного стиля.
- FIXED Аккорд, сыгранный в разделе аккордов, будет звучать через определенный тембр независимо от выбранного стиля.

• **Функция OTS Link Timing**

Это относится к функции OTS Link (стр. 50). Этот параметр определяет синхронизацию изменения настроек функции One Touch Settings с изменением функции MAIN VARIATION [A]–[D]. (Кнопка [OTS LINK] должна быть в положении ON.)

- Real Time (В реальном времени)** Настройка функции One Touch Setting загружается сразу же после нажатия кнопки [MAIN VARIATION].
- Next Bar (Со следующего такта)** Настройка функции One Touch Setting загружается на следующий такт после нажатия кнопки [MAIN VARIATION].

• **Окно функции Synchro Stop (Синхронная остановка)**

Определяет, сколько времени можно удерживать аккорд, прежде чем функция Synchro Stop автоматически отключится. Если кнопка [SYNC STOP] нажата и установлена на значение, отличное от OFF, функция Synchro Stop автоматически отключается, если аккорд удерживается дольше, чем указано здесь. Эта удобная функция переключает управление воспроизведением стиля на обычное, так что можно отпустить клавиши, а воспроизведение стиля продолжится.

• **Функция Style Touch**

Включает и выключает чувствительность к нажатию клавиш для воспроизведения стиля. При выборе значения ON громкость стиля зависит от силы нажатия на клавиши в аккордовой части клавиатуры.

• **Функция Section Set**

Задает часть по умолчанию, которая будет автоматически вызываться при выборе другого стиля (если воспроизведение стиля остановлено). Если установлено значение OFF и воспроизведение стиля остановлено, активная часть продолжает звучать, даже если выбран другой стиль.

Если в стиле нет какой-либо из частей MAIN A-D, автоматически выбирается ближайшая к ней часть. Например, если в выбранном стиле нет части MAIN D, вместо нее будет использоваться часть MAIN C.

Редактирование громкости и тембра стиля (MIXING CONSOLE) (Консоль микшера)

Для стиля можно задавать различные параметры, относящиеся к микшированию. (См. раздел «Настраиваемые объекты (параметры) на экране MIXING CONSOLE» на стр. 88.) Вызовите экран STYLE PART (Часть стиля), как это описано в шаге 3 подраздела «Основные действия» раздела «Редактирование громкости и тембра стиля (MIXING CONSOLE)» на стр. 86, и следуйте дальнейшим инструкциям.

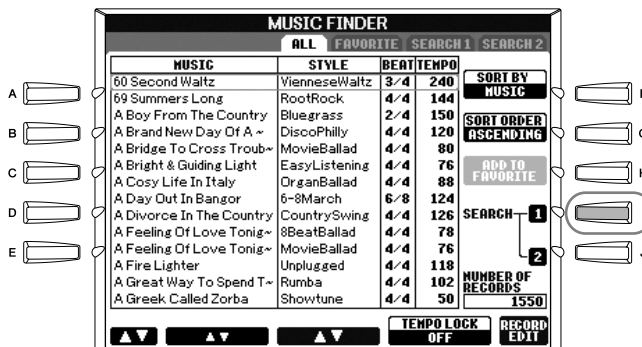
Функция Music Finder (Поиск музыки)

Music Finder (стр. 52) – это удобная функция, которая вызывает заранее запрограммированные панельные настройки (для тембров, стилей и пр.), соответствующие песне или типу музыки, которую вы хотите сыграть. Записи функции Music Finder можно находить и редактировать.

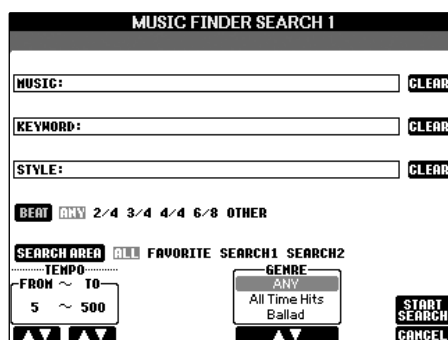
Поиск записей

Записи можно искать с использованием функции Search (Поиск) функции Music Finder – указав название песни или ее ключевое слово. Также можно сохранять любимые записи на экране FAVORITE (Любимые).

- 1 Чтобы вызвать экран MUSIC FINDER, нажмите кнопку [MUSIC FINDER] (Поиск музыки).
- 2 Нажмите кнопку TAB [◀], чтобы выбрать вкладку ALL (Все). Вкладка ALL содержит все встроенные записи.
- 3 Нажмите кнопку [I] (SEARCH 1) (Поиск 1), чтобы вызвать экран поиска.



- 4 Введите критерии поиска.



Очистите критерии поиска
 Чтобы очистить строки введенной музыки/ключевого слова/стиля, нажмите кнопку [F]/[G]/[H] (CLEAR) (Очистить).

Ввод нескольких ключевых слов

Поиск можно производить сразу по нескольким ключевым словам, разделенным запятой.

- Поиск по названию песни, музыкальному жанру (MUSIC) или ключевому слову
 - 1 Нажмите кнопку [A] (MUSIC) (Музыка)/[B](KEYWORD) (Ключевое слово), чтобы вызвать экран ввода символов.
 - 2 Введите название песни, музыкальный жанр или ключевое слово (стр. 71).

- Поиск по названию стиля
 - 1 Чтобы вызвать экран выбора стилей, нажмите кнопку [C] (STYLE) (Стиль).
 - 2 Выберите стиль с помощью кнопок [A]–[J].
 - 3 Чтобы вернуться к экрану поиска, нажмите кнопку [EXIT] (Выход).

- Добавление других критериев поиска
Кроме названия песни, ключевого слова и названия стиля можно указывать другие критерии поиска.

- BEAT (Ритм)** Нажав кнопку [D], выберите нужный ритм (размер) композиции. Если выбрать ANY (Любой), то в критерии поиска будут включены все размеры.
- SEARCH AREA (Область поиска)** Нажав кнопку [E], выберите страницы для поиска. (Они соответствуют вкладкам в верхней части экрана Music Finder.)
- TEMPO (Темп)** Используя кнопки [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] (TEMPO), задайте диапазон темпа для композиции.
- GENRE (Жанр)** Используя кнопки [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼] (GENRE), выберите нужный музыкальный жанр.

- 5 Нажмите кнопку [8 ▲] (START SEARCH) (Начать поиск), чтобы начать поиск. Появится экран Search 1 с результатами поиска. Для отмены поиска нажмите кнопку [8 ▼] (CANCEL) (Отмена).

Расширенный поиск

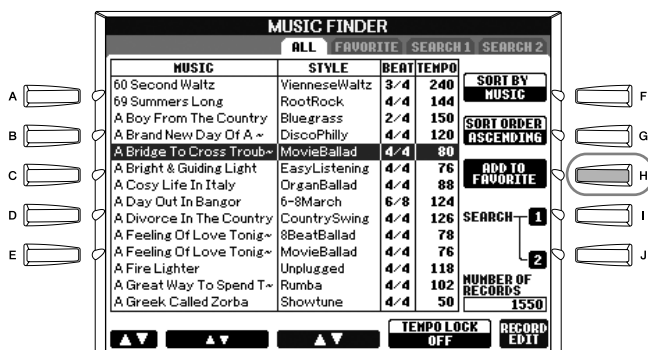
Если нужно выполнить поиск среди других музыкальных жанров или на основе полученных ранее результатов провести дальнейший поиск записей, нажмите кнопку [J] (SEARCH 2) (Поиск 2) на экране Music Finder. Результат поиска будет отображен на экране SEARCH 2.

Создание библиотеки любимых записей

На основе записей Music Finder можно создать «папку» любимых записей, чтобы быстро вызывать наиболее часто используемые стили и настройки.

- 1 Выберите нужную запись из экрана Music Finder.

- Чтобы добавить выбранную запись на свой экран Favorite, нажмите кнопку [H] (ADD TO FAVORITE) (Добавить в избранное).



- С помощью кнопок TAB [◀][▶] вызовите экран FAVORITE и проверьте, была ли запись добавлена.

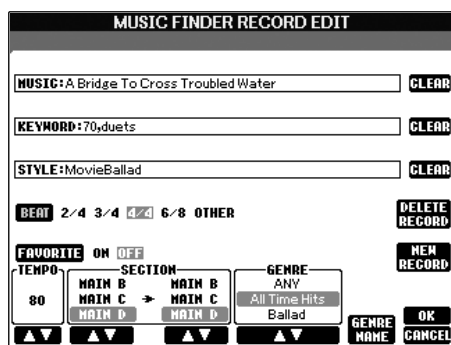
Удаление записей с экрана FAVORITE

- Выберите запись, которую нужно удалить с экрана FAVORITE.
- Нажмите кнопку [H] (DELETE FROM FAVORITE) (Удалить из избранного).

Редактирование записей

Новую запись можно создать, отредактировав текущую запись. Новые записи автоматически сохраняются во внутренней памяти.

- Выберите нужную запись на экране Music Finder.
- Для вызова экрана редактирования нажмите кнопку [8 ▲ ▼] (RECORD EDIT) (Редактировать запись).



- Отредактируйте запись.

⚠ ВНИМАНИЕ

Для создания новой записи также можно изменить встроенную запись. Если вы хотите сохранить исходную запись, выберите для отредактированной записи другое имя и зарегистрируйте ее под этим именем (см. шаг 5, стр. 110).

Поиск по ритму (размеру)

При поиске записей по ритму (размеру) нажмите кнопку [D] (BEAT) (Ритм). Имейте в виду, что выполненная настройка параметра Beat (Ритм) относится только к функции поиска Music Finder и не влияет на фактическую настройку ритма самого стиля.

Максимальное количество записей составляет 2500 (PSR-3000)/1200 (PSR-1500).

- **Редактирование названия песни/ключевого слова/названия стиля**
Вводите каждый элемент так же, как на экране поиска (стр. 108).
- **Изменение темпа**
Нажмите кнопку [1 ▲ ▼] (TEMPO) (Темп).
- **Запоминание части (вступление/основная часть/концовка)**
Для выбора части, которая будет автоматически вызываться при выборе записи, используйте кнопки [2 ▲ ▼]/[4 ▲ ▼]. Эта возможность полезна, когда, например, нужно, чтобы выбранный стиль автоматически запускался вместе со вступлением.
- **Редактирование жанра**
Используя кнопки [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼] (GENRE), выберите нужный жанр. При создании нового жанра нажмите кнопку [7 ▲ ▼] (GENRE NAME) (Название жанра) и введите название жанра. (стр. 71)
- **Удаление текущей записи**
Нажмите кнопку [I] (DELETE RECORD) (Удалить запись).
- **Отмена функций редактирования и выход из них**
Нажмите кнопку [8 ▼] (CANCEL).

4 Чтобы поместить отредактированную запись на экран FAVORITE, нажмите кнопку [E] (FAVORITE) – будет включен режим FAVORITE.

5 Введите отредактированную запись, как описано ниже.

- **Создание новой записи**
Нажмите кнопку [J] (NEW RECORD) (Новая запись). Запись будет помещена на экран ALL. Если вы уже поместили запись на экран FAVORITE (шаг 4), эта запись будет добавлена на оба экрана – ALL и FAVORITE.
- **Перезапись существующей записи**
Нажмите кнопку [8 ▲] (OK). Если вы определяете запись как любимую (шаг 4), она добавляется на экран FAVORITE. При редактировании записи на экране FAVORITE эта запись переписывается.

Сохранение записи

Функция Music Finder воспринимает все записи, включая предустановленные и созданные дополнительно, как единый файл. Помните, что с отдельными записями (настройками панели) нельзя работать как с отдельными файлами.

- 1** Вызовите экран сохранения.
[FUNCTION] → [I]UTILITY → TAB[▶] SYSTEM RESET → [I] MUSIC FINDER FILES
- 2** Чтобы выбрать место для сохранения (USER/CARD), используйте кнопки TAB [◀][▶].
- 3** Чтобы сохранить файл, нажмите кнопку [6 ▼] (стр. 67).
Все записи будут сохранены вместе в одном файле.

Вызов записей функций Music Finder, сохраненных в USER/CARD (Пользователь/плата)

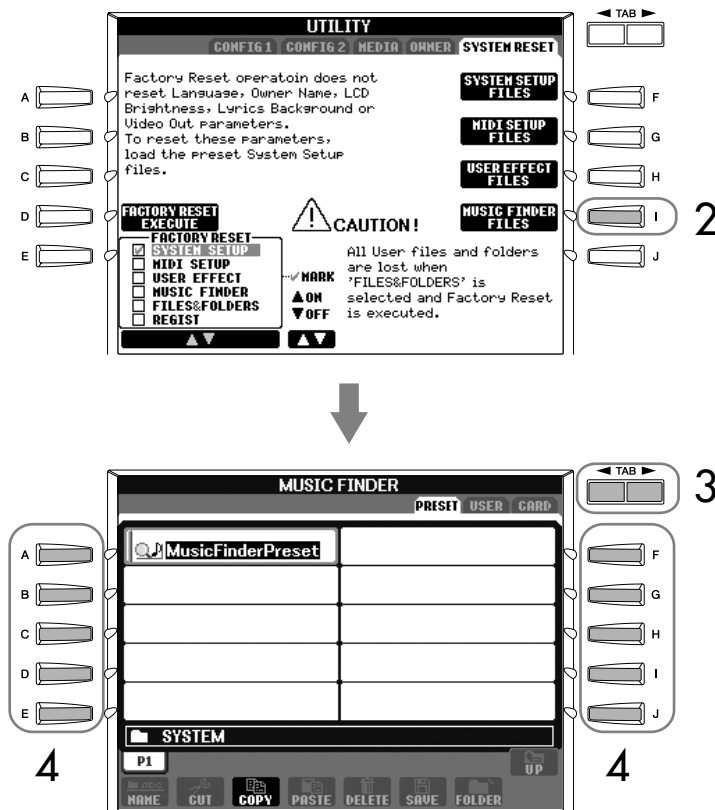
Чтобы вызвать записи Music Finder, сохраненные в USER/CARD, следуйте приведенным ниже инструкциям.

- 1 **Вызовите операционный экран.**
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET
- 2 **Нажмите кнопку [I](MUSIC FINDER), чтобы вызвать вкладку USER/CARD функции Music Finder.**
- 3 **Чтобы выбрать вкладку USER или CARD, используйте кнопки TAB [◀][▶].**
- 4 **Выберите нужный файл Music Finder с помощью кнопок [A]–[J].**

При выборе файла появляется сообщение, предлагающее выбрать один из следующих элементов меню.

- **REPLACE (Замена)**
Все записи функции Music Finder, содержащиеся во внутренней памяти инструмента, удаляются и заменяются записями из выбранного файла.
- **APPEND (Добавление)**
Вызванным записям присваиваются свободные номера, и они добавляются в список.

Выберите один из вышеуказанных параметров для вызова файла функции Music Finder. Для отмены операции нажмите CANCEL.



ВНИМАНИЕ

При выборе REPLACE (Заменить) все созданные вами записи в функции Music Finder автоматически удалятся из внутренней памяти и заменятся данными производителя.

Восстановление исходных данных Music Finder

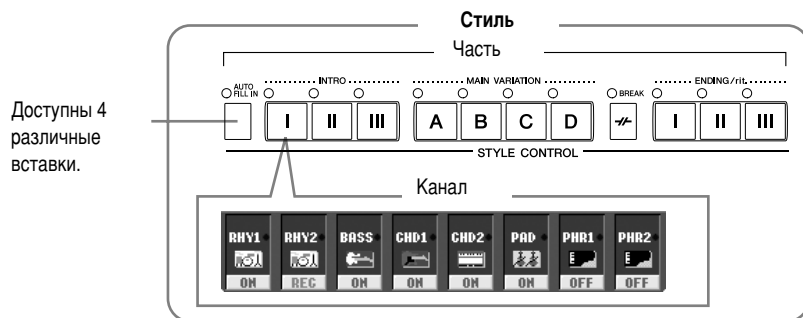
Можно восстановить исходные данные, заданные в функции Music Finder производителем синтезатора PSR-3000/1500 (стр. 73).

Функция Style Creator (Создание стилей)

Вы можете создавать собственные стили, самостоятельно записывая их или сочетая данные встроенных стилей. Созданные стили можно редактировать.

Структура стилей

Стили состоят из пятнадцати различных частей, и каждая часть имеет восемь отдельных каналов. При помощи функции Style Creator можно создавать стили, по отдельности записывая каналы или импортируя фразы из встроенных стилей.



Создание стиля

Для создания стиля можно использовать один из трех методов, описанных ниже. Созданные стили можно редактировать (стр. 118).

■ Запись в реальном времени ► См. стр. 113

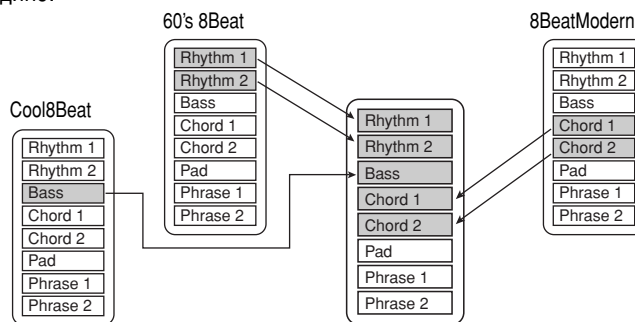
Этот метод позволяет записывать стиль, просто начав играть на инструменте. Можно выбрать встроенный стиль, наиболее точно соответствующий стилю, который нужно создать, и затем перезаписать части этого стиля по своему усмотрению. Также можно создать новый стиль с нуля.

■ Пошаговая запись ► См. стр. 116

Использование этого метода напоминает запись нот на бумаге, поскольку каждую ноту можно вводить по отдельности с указанием ее длительности. Это позволяет создавать стиль без необходимости проигрывания его частей на инструменте, поскольку каждую из них можно ввести вручную.

■ Сборка стиля ► См. стр. 117

Эта функция позволяет создавать «составные» стили, сочетая различные фразы, взятые из встроенных стилей. Например, если требуется создать собственный восьмидольный стиль, вы можете взять ритмический рисунок из стиля «60's 8Beat», бас — из стиля «Cool8Beat», аккордовую последовательность — из стиля «8BeatModern» и собрать эти элементы воедино.



Запись в реальном времени (BASIC)

Создавайте стиль, записывая отдельные каналы один за другим с использованием метода записи в реальном времени.

Характеристики записи в реальном времени

- **Циклическая запись**

Воспроизведение стиля представляет собой циклическое повторение ритмических фраз нескольких тактов, запись стиля также происходит с использованием «циклов». Например, если начать запись с двухтактной основной части, эти два такта записываются снова и снова. Ноты, которые вы записываете, будут воспроизводиться со следующего повтора (цикла), позволяя во время записи прослушивать уже записанный материал.

- **Запись с наложением**

Этот метод позволяет записывать новый материал в канал, уже содержащий запись. При этом исходная запись будет сохранена. При записи стиля записанные данные не удаляются, кроме случаев использования таких функций, как Rhythm Clear (стр. 115) и Delete (стр. 114). Например, если начать запись с двухтактной части MAIN (Основная), эти два такта повторяются много раз. Записываемые ноты будут воспроизводиться со следующего повторения, что позволяет накладывать на цикл новые данные, одновременно прослушивая уже записанный материал.

Если стиль создается на базе существующего встроенного стиля, запись с наложением применяется только к ритмическим каналам. Что касается других каналов (кроме ритмических), то перед началом записи удалите их исходные данные.

При выполнении записи в реальном времени на базе встроенных стилей:

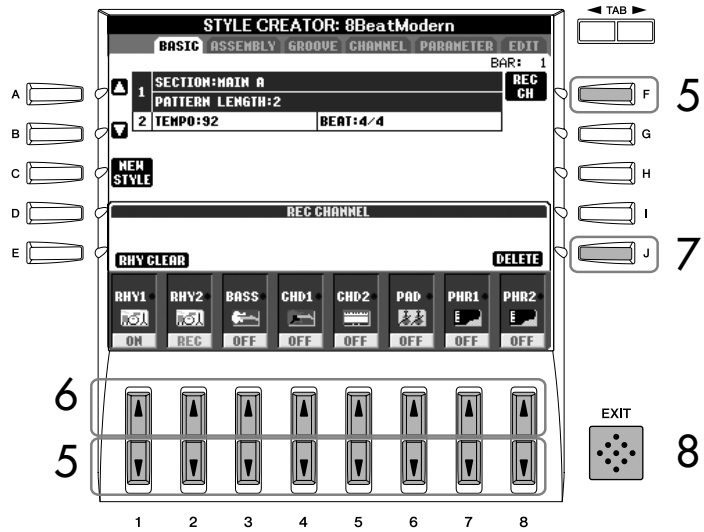


- 1 **Выберите нужный стиль, который будет служить основой для записи/редактирования (стр. 46).**
Если новый стиль создается с нуля, нажмите кнопку [C] (NEW STYLE) (Новый стиль) на экране, показанном ниже в шаге 5.
- 2 **Нажмите кнопку [DIGITAL RECORDING] (Цифровая запись).**
- 3 **Чтобы вызвать экран Style Creator, нажмите кнопку [B].**
- 4 **С помощью кнопок TAB [◀][▶] выберите вкладку BASIC.**
- 5 **Выберите канал для записи. Для этого нажмите одну из кнопок [1 ▼]–[8 ▼], удерживая кнопку [F] (REC CH).**

Если запись дорожек BASS-PHR2 выполняется на базе встроенного стиля, перед началом записи удалите их исходные данные. Запись с наложением в каналах BASS-PHR2 невозможна (см. выше).

Когда название канала в нижней части экрана исчезнет, его можно вновь отобразить, нажав кнопку [F] (REC CH) (Запись канала).

Чтобы отменить свой выбор, нажмите кнопку с тем же номером еще раз.



- 6 Вызовите экран выбора тембров с помощью кнопок [1 ▲]–[8 ▲] и выберите нужный тембр для соответствующих каналов записи. Чтобы вернуться к предыдущему экрану, нажмите кнопку [EXIT].
- 7 Для удаления канала нажмите одну из кнопок [1 ▲]–[8 ▲], удерживая кнопку [J] (DELETE) (Удалить). Операцию удаления можно отменить, снова нажав на кнопку с тем же номером и не отпуская кнопку [J].
- 8 Вызовите экран для выбора частей и т.д. нажатием кнопки [EXIT].
- 9 Используйте кнопки [3 ▲ ▼]/[4 ▲ ▼], чтобы выбрать часть, которую нужно записать (стр. 112).

Ограничения на записываемые тембры

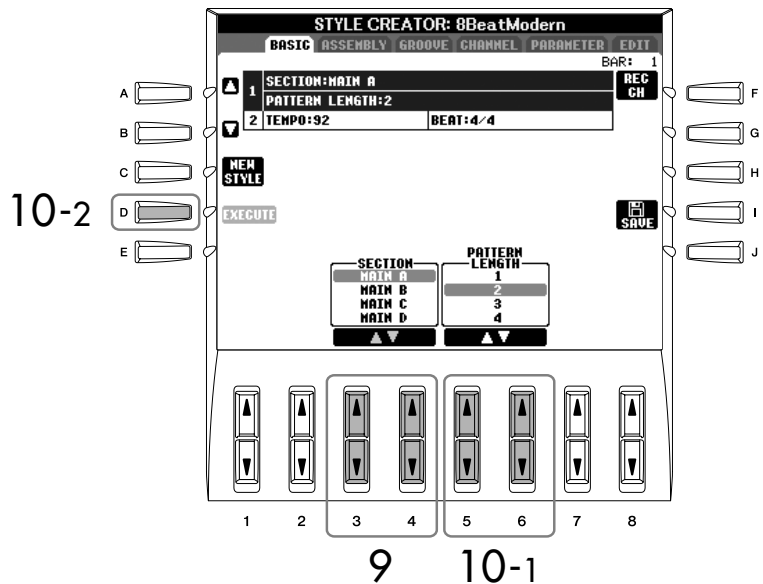
- **Канал RHY1:**
Любые, кроме тембра Organ Flute
- **Канал RHY2:**
Только наборы ударных/спецэффектов
- **Каналы BASS–PHR2:**
Любые, кроме тембра Organ Flute и наборов ударных/спецэффектов

Приглушение отдельных каналов во время записи

Отключить нужные каналы можно с помощью кнопок [1 ▼]–[8 ▼].

Указание частей с помощью кнопок на панели

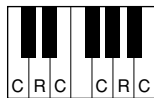
Части для записи можно указывать с помощью кнопок частей на панели ([INTRO]/[MAIN]/[ENDING] и т.д.). Нажатие одной из кнопок частей вызывает экран SECTION (Часть). Измените части с помощью кнопок [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] и выполните операцию выбора, нажав кнопку [8 ▲].



- 10 **Используйте кнопки [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼], чтобы задать длину (количество тактов) выбранной части.**
Введите указанную длину выбранной части, нажав кнопку [D] (EXECUTE) (Выполнить).
- 11 **Включите запись, нажав кнопку [START/STOP] на панели Style Control.**
Начнется воспроизведение указанной части. Поскольку фраза аккомпанемента циклически повторяется, вы можете записывать звуки по очереди, при этом слушая, как воспроизводятся предыдущие звуки. Сведения о записи в каналы, отличные от ритмических каналов (RHY1, 2), см. в разделе «Правила записи неритмических каналов», который находится ниже.
- 12 **Чтобы продолжить запись в другом канале, выберите канал для записи (нажмите одну из кнопок [1 ▼]–[8 ▼], удерживая кнопку [F] (REC CH)) и начните играть.**
- 13 **Остановите запись, нажав кнопку [START/STOP] на панели Style Control.**
- 14 **Нажмите кнопку [I] (SAVE) (Сохранить), чтобы вызвать экран выбора стилей с целью сохранения данных.**
Сохраните данные на экране Style Selection (стр. 67).

Правила записи неритмических каналов

- При записи каналов BASS и PHRASE используйте только тона гаммы CM7 (т.е. C (до), D (ре), E (ми), G (соль), A (ля) и B (си)).
- При записи каналов CHORD и PAD используйте только тона аккордов (т.е. C (до), E (ми), G (соль) и B (си)).



C = ноты аккорда
C, R = рекомендуемые ноты

Используя записанные здесь данные, автоаккомпанемент (воспроизведение стиля) соответствующим образом изменяется в зависимости от изменений аккордов во время игры. Аккорд, который служит основой для этого преобразования нот, называется исходным аккордом (Source Chord), и по умолчанию для него устанавливается значение CM7 (как на приведенном выше рисунке). Исходный аккорд (его основной тон и тип) можно изменить на экране PARAMETER на стр. 122. Имейте в виду, что изменение исходного аккорда со значения CM7, используемого по умолчанию, на другое также приведет к изменению нот аккорда и рекомендуемых нот. Подробные сведения о нотах аккорда и рекомендуемых нотах приведены на стр. 123.

Удаление записанного

ритмического канала (RHY 1, 2)
Для удаления звука определенного инструмента нажмите соответствующую клавишу, удерживая кнопку [E] (Очистить ритмический канал), находящуюся на экране, где показаны записанные каналы.

⚠ ВНИМАНИЕ

Записанный стиль будет потерян, если перейти к другому стилю или отключить питание, не выполнив операции сохранения (стр. 67).

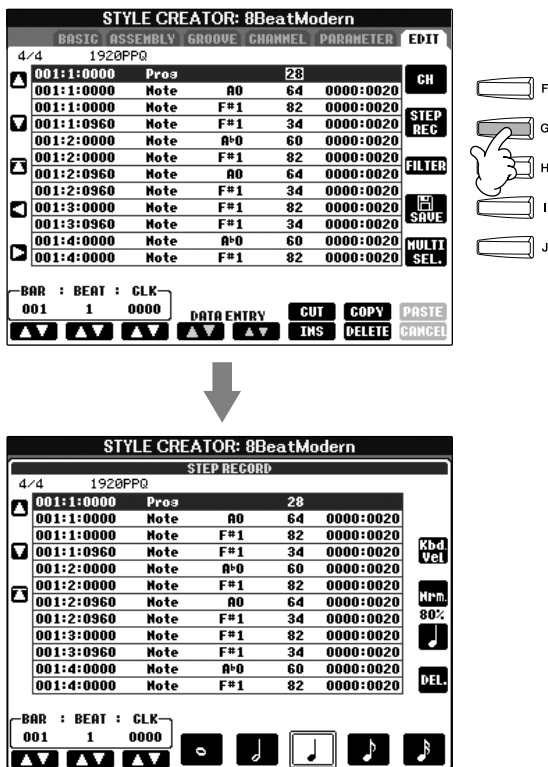
Для частей INTRO (Интродукция) и ENDING (Финал) можно использовать любые аккорды и последовательности аккордов.

Изменение исходного аккорда

Если вы хотите записать фразу с исходным аккордом, отличным от CM7, перед началом записи задайте параметры PLAY ROOT и PLAY CHORD на странице PARAMETER (Параметр)(стр. 122).

Пошаговая запись (EDIT)

Приведенное здесь пояснение относится к тому, что происходит при выборе вкладки EDIT в шаге 4 процедуры записи в реальном времени (стр. 113).



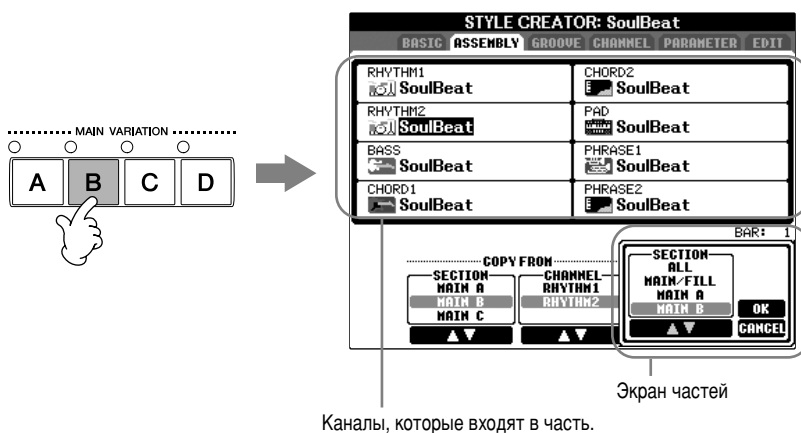
На экране EDIT вы можете записывать ноты с абсолютно точным временем звучания. Процедура пошаговой записи практически не отличается от процедуры записи песен (стр. 146), за исключением следующих моментов:

- В функции Song Creator позицию метки End Mark можно свободно изменить; в функции Style Creator ее изменить нельзя. Это связано с тем, что длина стиля фиксируется автоматически в зависимости от выбранной части. Например, если создается стиль на основе части длиной в четыре такта, позиция метки End Mark автоматически устанавливается в конец четвертого такта и не может быть изменена на экране пошаговой записи.
- Записываемые каналы можно изменить на вкладке 1-16 экрана Song Creator; однако их нельзя изменить на экране Style Creator. Выберите канал для записи на вкладке BASIC.
- В функции Style Creator можно вводить только данные каналов и системные сообщения. Переключаться между этими двумя типами списков можно с помощью кнопки [F]. Данные об аккордах и текстах песен недоступны.

Сборка стиля (ASSEMBLY)

Сборка стиля позволяет создавать стиль, сочетая различные фразы (каналы), взятые из встроенных стилей.

- 1 Выберите базовый стиль, затем вызовите экран для сборки стиля.**
Шаги этой операции такие же, как шаги 1–4 процедуры записи в реальном времени (стр. 113). В шаге 4 выберите вкладку ASSEMBLY.
- 2 Выберите нужную часть (вступление, основную часть, концовку и т.д.) для нового стиля.**
Вызовите экран SECTION нажатием одной из кнопок частей на панели ([INTRO]/[MAIN]/[ENDING] и т.д.). Измените часть по своему усмотрению с помощью кнопок [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] и выполните эту операцию, нажав кнопку [8 ▲] (OK).



- 3 Выберите канал, для которого нужно заменить фразу, с помощью кнопок [A]–[D] и [F]–[I]. Вызовите экран выбора стилей повторным нажатием той же кнопки. На экране выбора стилей выберите стиль, содержащий фразу, которую нужно заменить.**
Чтобы вернуться к предыдущему экрану, после выбора стиля нажмите кнопку [EXIT].
- 4 Выберите нужную часть импортированного стиля (выбранного в шаге 3) с помощью кнопок [2 ▲ ▼]/[3 ▲ ▼] (SECTION).**
- 5 Выберите нужный канал для части, выбранной в шаге 4, с помощью кнопок [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼] (CHANNEL) (Канал).**
- 6 Чтобы заменить фразы других каналов, повторите шаги 3–5.**
- 7 Нажмите кнопку [J] (SAVE) (Сохранить) для вызова экрана выбора стилей и сохраните данные на этом экране (стр. 67).**

⚠ ВНИМАНИЕ

Записанный стиль будет потерян, если перейти к другому стилю или отключить питание, не выполнив операции сохранения (стр. 67).

Воспроизведение стиля во время сборки стиля

Во время сборки стиля можно воспроизводить этот стиль и выбирать метод его воспроизведения. Чтобы выбрать метод воспроизведения, используйте кнопки [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] (PLAY TYPE) (Тип игры) на экране сборки стилей.

- **SOLO (Соло)**

Приглашаются все каналы на вкладке ASSEMBLY, кроме выбранного. Все каналы, помеченные как ON на экране RECORD страницы BASIC, воспроизводятся одновременно.

- **ON**

Воспроизводится канал, выбранный на вкладке ASSEMBLY. Все каналы на экране RECORD страницы BASIC, не помеченные как OFF, воспроизводятся одновременно.

- **OFF**

Приглашается канал, выбранный на вкладке ASSEMBLY.

Редактирование созданного стиля

Вы можете отредактировать стиль, созданный с использованием процедур записи в реальном времени, пошаговой записи и/или сборки стиля.

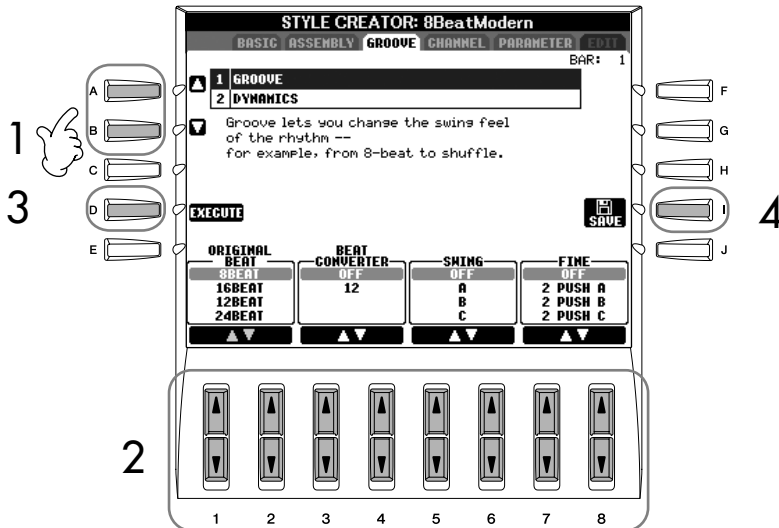
Основные операции по редактированию стилей

- 1 **Выберите стиль для редактирования.**
- 2 **Нажмите кнопку [DIGITAL RECORDING] (Цифровая запись).**
- 3 **Вызовите экран функции Style Creator/Edit нажатием кнопки [B].**
- 4 **Кнопками TAB [◀][▶] выберите вкладку.**
 - **Изменение ритма (GROOVE) ► См. стр. 119**
Эти универсальные функции предоставляют широкие возможности по изменению ритмического рисунка созданных стилей.
 - **Редактирование данных для каждого канала (CHANNEL) ► См. стр. 121**
Возможности редактирования позволяют удалять данные по своему усмотрению и использовать варианты выравнивания для каждого канала в данных стиля.
 - **Установка параметров файла SFF (PARAMETER) ► См. стр. 122**
Для воспроизведения созданного стиля вы можете решить, как ноты будут изменяться и звучать в аккомпанементе при смене аккордов в аккордовой части клавиатуры.
- 5 **Отредактируйте выбранный стиль.**

Изменение ритма (GROOVE)

Приведенное здесь пояснение относится к тому, что происходит при выборе вкладки GROOVE в шаге 4 процедуры «Основные операции по редактированию стилей» (стр. 118).

- 1 Нажмите кнопку [A]/[B], чтобы выбрать меню редактирования (стр. 120).



- 2 С помощью кнопок [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] отредактируйте данные. Подробные сведения об изменяемых параметрах см. на стр. 120.
- 3 Чтобы ввести правки для каждого экрана, нажмите кнопку [D] (EXECUTE). После завершения этой операции можно применить исправления, и надпись на кнопке изменится на UNDO (Вернуть). Нажав на эту кнопку, можно восстановить исходные данные, если вам не понравились результаты применения эффектов Groove или Dynamics. Функция Undo позволяет отменить только последнюю операцию.
- 4 Чтобы вызвать экран выбора стилей с целью сохранения данных, нажмите кнопку [I] (SAVE). Сохраните данные на экране выбора стилей (стр. 67).

⚠ ВНИМАНИЕ

Отредактированный стиль будет потерян, если перейти к другому стилю или отключить питание, не выполнив операции сохранения (стр. 67).

■ GROOVE

Эта функция позволяет добавить к музыке эффект свинга или изменить «звучание» доли, немного сдвигая ритм (синхронизацию) стилия. Настройки эффекта Groove применяются ко всем каналам выбранного стилия.

ORIGINAL BEAT (Исходная длительность)	Указывает доли, к которым будет применен ритм эффекта Groove. Другими словами, при выборе значения 8 Beat ритм из функции Groove будет применяться к восьмым нотам, а при выборе значения 12 Beat — к триолям, состоящим из восьмых нот.
BEAT CONVERTER (Конечная длительность)	Длительность нот (заданных значением параметра ORIGINAL BEAT) изменяется на указанное значение. Например, если значение ORIGINAL BEAT — 8 Beat, а значение BEAT CONVERTER — 12, все восьмые ноты в части играют как восьмые триоли. Значения BEAT CONVERTER 16A и 16B, появляющиеся при выборе для параметра ORIGINAL BEAT значения 12 Beat, являются вариациями базовой настройки ритма из шестнадцатых.
SWING	Создает эффект «свинга» за счет сдвига длительности слабых долей в соответствии с параметром ORIGINAL BEAT. Например, если для параметра ORIGINAL BEAT выбрано значение 8 Beat, параметр SWING будет задерживать звучание именно вторых, четвертых, шестых и восьмых долей каждого такта, что и приводит к возникновению свинга. Значения от «А» до «Е» задают различную степень свинга, где «А» создает едва уловимый свинг, а «Е» — наиболее явный.
FINE (Применение шаблона)	Позволяет выбрать множество «шаблонов» эффекта Groove, которые будут применяться к выбранной части. С настройками PUSH определенные доли воспроизводятся с опережением, с настройками HEAVY — с опозданием. Номера параметров (2, 3, 4, 5) указывают затрагиваемые доли. Все доли вплоть до указанной (за исключением первой) будут воспроизводиться с опережением или с задержкой — например, вторые и третьи доли, если выбран шаблон с цифрой «3». Во всех случаях шаблоны типа «А» дают минимальный эффект, шаблоны типа «В» — средний, а шаблоны типа «С» — максимальный.

■ DYNAMICS

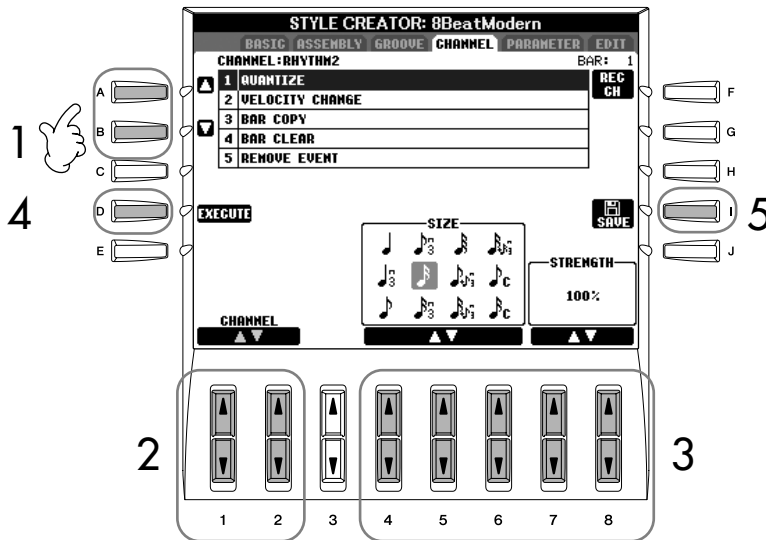
Эта функция изменяет скорость/громкость (или акцент) определенных нот при воспроизведении стилия. Настройки функции Dynamics (Динамика) применяются к каждому каналу или ко всем каналам выбранного стилия.

CHANNEL (Канал)	Выбор канала (партии), к которому будет применяться функция Dynamics.
ACCENT TYPE (Тип акцента)	Выбор типа применяемого акцента — иными словами выбор нот (в партиях), которые будут акцентированы настройками функции Dynamics.
STRENGTH (Сила эффекта)	Определение силы выбранного типа акцента (см. выше). Чем выше значение, тем сильнее эффект.
EXPAND/COMP. (Расширение/сужение)	Расширение или сужение диапазона значений скорости. Значения выше 100% расширяют динамический диапазон, а значения ниже 100% сужают его.
BOOST/CUT (Увеличение/уменьшение всех значений)	Все значения скорости нажатия в выделенной части или канале увеличиваются или уменьшаются. Значения больше 100% увеличивают общую скорость нажатия, значения меньше 100% уменьшают ее.

Редактирование данных для каждого канала (CHANNEL)

Приведенное здесь пояснение относится к тому, что происходит при выборе вкладки CHANNEL в шаге 4 процедуры «Основные операции по редактированию стилей» (стр. 118).

1 Чтобы выбрать меню редактирования, нажмите кнопку [A]/[B] (см. ниже).



2 Используйте кнопки [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] (CHANNEL), чтобы выбрать канал, который нужно отредактировать.

Выбранный канал указан в левом верхнем углу экрана.

3 Используйте кнопки [4 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼], чтобы отредактировать данные.

Подробные сведения об изменяемых параметрах см. ниже.

4 Чтобы ввести правки для каждого экрана, нажмите кнопку [D] (EXECUTE).

После завершения этой операции можно применить исправления, и надпись на кнопке изменится на [UNDO]. Нажав на эту кнопку, можно восстановить исходные данные, если вам не понравились результаты внесенных исправлений. Функция Undo позволяет отменить только последнюю операцию.

5 Чтобы вызвать экран выбора стилей с целью сохранения данных, нажмите кнопку [I] (SAVE).

Сохраните данные на экране выбора стилей (стр. 67).

QUANTIZE (Выравнивание)	То же самое, что и в функции Song Creator (стр. 159), за исключением двух имеющихся дополнительных параметров: <ul style="list-style-type: none"> ♪^c Восьмые ноты со свингом ♪^c Шестнадцатые ноты со свингом
VELOCITY CHANGE (Изменение скорости нажатия)	Увеличивает или уменьшает скорость всех нот в указанном канале в соответствии с заданным процентом.
BAR COPY (Копирование тактов)	Эта функция позволяет скопировать данные, содержащиеся в такте или группе тактов, на другой участок выбранного канала. Параметр SOURCE указывает первый (TOP) и последний (LAST) такт участка, который надо скопировать. DEST указывает первый такт участка, в который будет выполнено копирование.
BAR CLEAR (Очистка тактов)	Все данные, содержащиеся в указанном диапазоне тактов выбранного канала, удаляются.
REMOVE EVENT (Удаление события)	Эта функция позволяет удалить из выбранного канала определенные события.

⚠ ВНИМАНИЕ

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

Редактирование данных файла SFF относится только к преобразованию нот. Редактирование ритмических каналов эффекта не дает.

Установка параметров файла SFF (PARAMETER) Настройки специальных параметров, основанные на формате Style File Format (SFF)

Исходная фраза
SOURCE ROOT (Исходный основной тон)
(Настройка основного тона аккорда исходной фразы)
SOURCE CHORD (Исходный аккорд)
(Настройка типа аккорда исходной фразы)

↓
Изменение аккорда с использованием раздела аккордов на клавиатуре.

Транспонирование нот
NTR
(Правило транспонирования нот, применяемое к изменению основного тона аккорда)
NTT
(Таблица транспонирования нот, применяемая к изменению типа аккорда)



Другие настройки
HIGH KEY (Верхняя нота)
(Верхний предел октав транспонирования нот, вызванного изменением основного тона аккорда)
NOTE LIMIT (Диапазон звучания ноты.)
RTR
(Правила повторного воспроизведения, определяющие, как будут обрабатываться ноты, удерживаемые во время изменения аккорда)



Выходной сигнал

Формат SFF (Style File Format) был разработан корпорацией Yamaha с учетом всех достижений в области автоаккомпанемента (воспроизведения стиля). Используя функцию Style Creator, можно воспользоваться широкими возможностями формата SFF для создания собственных стилей. Таблица слева показывает процесс воспроизведения стиля. (Это не относится к ритмической дорожке.) Эти параметры можно установить при помощи функции Style Creator.

• **Исходная фраза**

Существует множество вариантов нот воспроизведения стиля в зависимости от выбранного основного тона и типа аккорда. Данные стиля соответствующим образом преобразуются в зависимости от изменений аккордов, происходящих во время исполнения. Эти основные данные стиля, созданные при помощи функции Style Creator, называются «исходной фразой».

• **Транспонирование нот**

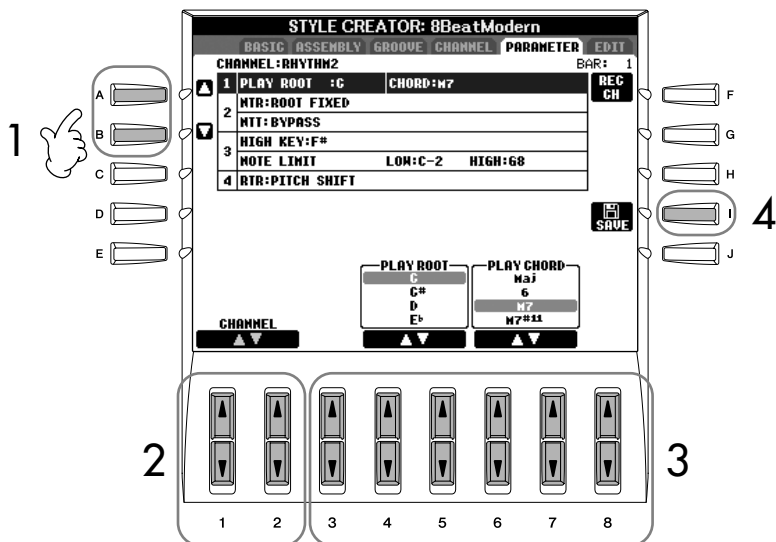
Эта группа параметров включает в себя два параметра, определяющие, как ноты исходной фразы должны преобразовываться в соответствии с изменениями аккордов.

• **Другие настройки**

Используя параметры этой группы, можно выполнить тонкую настройку изменений, которые будут происходить в воспроизведении стиля в ответ на исполняемые аккорды. Например, параметр Note Limit позволяет добиться максимально реалистичного звучания тембров стиля за счет перемещения высоты звука в верный диапазон — это гарантирует, что все ноты будут звучать в естественном нотном диапазоне настоящего инструмента (например, флейта пикколо не будет выдавать очень низкий звук).

Приведенное здесь пояснение относится к тому, что происходит при выборе вкладки PARAMETER в шаге 4 процедуры «Основные операции по редактированию стилей» (стр. 118).

1 Нажмите кнопку [A]/[B], чтобы выбрать меню редактирования (стр. 123).

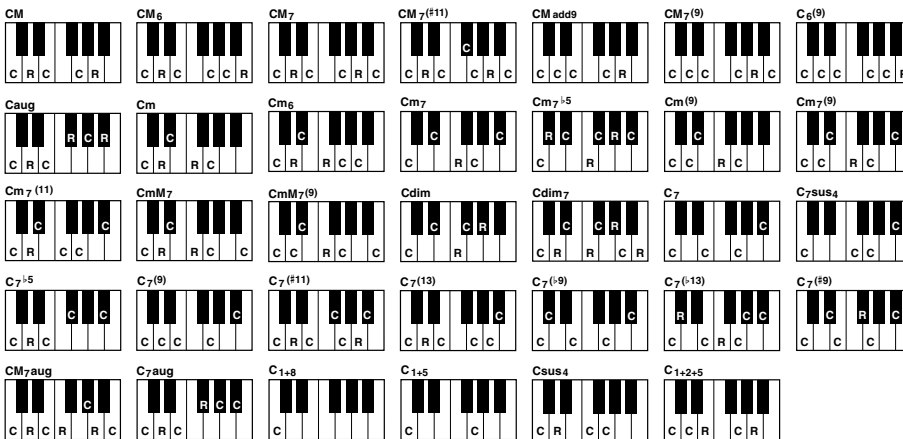


- 2 Используйте кнопки [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] (CHANNEL), чтобы выбрать канал, который нужно отредактировать.
Выбранный канал указан в левом верхнем углу экрана.
- 3 Чтобы отредактировать данные, используйте кнопки [3 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼].
Подробные сведения об изменяемых параметрах см. ниже.
- 4 Нажмите кнопку [I] (SAVE), чтобы вызвать экран выбора стилей с целью сохранения данных.
Сохраните данные на экране выбора стилей (стр. 67).

■ Параметры SOURCE ROOT/CHORD (Исходный основной тон/аккорд)

Эти параметры отвечают за первоначальную тональность исходной фразы (т.е. тональность, в которой она записывалась). По умолчанию используется значение CM7 (исходный основной тон — «С», исходный тип аккорда — «M7»), автоматически выбирается всякий раз, когда перед записью нового стиля вы удаляете встроенные данные. При этом значения исходного основного тона и типа аккорда, указанные в предустановленных данных, игнорируются. Если значение по умолчанию (CM7) изменить, то ноты, входящие в аккорд, и рекомендуемые ноты также изменятся в соответствии с новым типом аккорда.

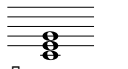
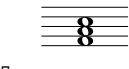
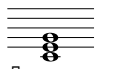
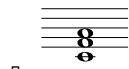
Если исходный основной тон C (до):



C = ноты аккорда C, R = рекомендуемые ноты

■ NTR (Правило транспонирования нот)

Определяет относительное положение основного тона в аккорде при преобразовании из исходной фразы в соответствии с изменениями аккорда.

<p>ROOT TRANS (Транспонирование основного тона)</p>	<p>При транспонировании основного тона соотношение высоты нот сохраняется. Например, ноты C3, E3 и G3, записанные в тональности C (до), при транспонировании в тональность F («фа») превращаются в ноты F3, A3 и C4. Используйте эти параметры для транспонирования нот каналов, содержащих мелодические линии.</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;">  →  </div> <p>При исполнении мажорного аккорда C (до). При исполнении мажорного аккорда F (фа).</p>
<p>ROOT FIXED (Основной тон фиксирован)</p>	<p>Основная нота остается как можно ближе к предыдущему нотному диапазону. Например, ноты C3, E3 и G3, записанные в тональности C (до), при транспонировании в тональность F (фа) превращаются в ноты C3, F3 и A3. Используйте этот параметр для транспонирования нот каналов, содержащих партии с аккордами.</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;">  →  </div> <p>При исполнении мажорного аккорда C (до). При исполнении мажорного аккорда F (фа).</p>

⚠ **ВНИМАНИЕ**

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

Прослушивание стиля посредством воспроизведения определенного аккорда

Обычно в функции Style Creator новый стиль можно прослушать в процессе его создания при помощи исходной фразы. Однако можно прослушать, как он звучит в определенном аккорде и тоне. Для этого выберите для параметра NTR значение Root Fixed, для параметра NTT — Вypass, а для NTT BASS — OFF и затем измените появившиеся значения параметров Play Root и Play Chord на нужные.

■ **NTT (Таблица транспонирования нот)**

Задаёт таблицу транспонирования для исходной фразы.

BYPASS (Обход)	Если значение параметра NTR равно ROOT FIXED, преобразования нот в соответствии с используемой таблицей транспонирования не происходит. Если значение параметра NTR равно ROOT TRANS, преобразуется только нота основного тона.
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 они содержат последовательности аккордов, похожие на аккордовые партии фортепиано или гитары.
MELODIC MINOR (Мелодический минор)	Если играемый аккорд из мажорного становится минорным, данная таблица понижает терцию этого аккорда на полтона. Если минорный аккорд становится мажорным, его терция повышается на полтона. Остальные ноты аккорда не изменяются. Используйте этот параметр для мелодических каналов тех частей, которые реагируют только на мажорные или минорные аккорды, например для вступлений и концовок.
MELODIC MINOR 5th (Мелодический минор с изменённой 5 ступенью)	В дополнение к транспонированию, описанному в разделе «Melodic Minor», в увеличенных и уменьшенных аккордах изменяется пятая ступень исходной фразы.
HARMONIC MINOR (Гармонический минор)	Если играемый аккорд из мажорного становится минорным, его терция и секста понижаются на полтона. Если минорный аккорд становится мажорным, его 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 или минорные аккорды, например для вступлений и концовок.
HARMONIC MINOR 5th (Гармонический минор с изменённой 5 ступенью)	В дополнение к транспонированию, описанному в разделе «Harmonic Minor», в увеличенных и уменьшенных аккордах изменяется пятая ступень исходной фразы.
NATURAL MINOR (Натуральный минор)	Если играемый аккорд из мажорного становится минорным, его терция, секста и септима понижаются на полтона. Если минорный аккорд становится мажорным, его 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 или минорные аккорды, например для вступлений и концовок.
NATURAL MINOR 5th (Натуральный минор с изменённой 5 ступенью)	В дополнение к транспонированию, описанному в разделе «Natural Minor», в увеличенных и уменьшенных аккордах изменяется пятая ступень исходной фразы.
DORIAN (Дорийский лад)	Если играемый аккорд из мажорного становится минорным, его терция и септима понижаются на полтона. Если минорный аккорд становится мажорным, его 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 или минорные аккорды, например для вступлений и концовок.
DORIAN 5th (Дорийский лад с изменённой 5 ступенью)	В дополнение к транспонированию, описанному в разделе «Dorian», в увеличенных и уменьшенных аккордах изменяется пятая ступень исходной фразы.

■ **NTT BASS ON/OFF**

Звучание каналов, для которых значение этого параметра равно ON, будет воспроизводиться по басовой ноте основного тона, когда инструмент распознаёт аккорды с добавлением басовой ноты.

■ HIGH KEY (Верхняя нота)

Этот параметр задает самую высокую ноту (верхний предел октав), определяя границу транспонирования основного тона аккорда. Все ноты, которые выше самой высокой заданной ноты, транспонируются вниз до ближайшей нижней октавы. Этот параметр доступен, только если значение параметра NTR (стр. 123) равно Root Trans.

Пример: самая высокая нота — F (фа).

Новый основной тон	→	CM	C#M	...	FM	F#M	...
Исполняемые ноты	→	C3-E3-G3	C#3-F3-G#3		F3-A3-C4	F#2-A#2-C#3	

■ NOTE LIMIT (Нотный диапазон)

Данный параметр задает границы нотного диапазона (самые высокие и низкие ноты) для тембров, записываемых в каналы стиля. Правильно задав этот диапазон, можно добиться максимальной реалистичности звучания тембров. Другими словами, ноты будут звучать в естественных нотных диапазонах для конкретных инструментов (например, бас-гитара не будет «пищать», а флейта пикколо — «басить»). Ноты автоматически сдвигаются, чтобы попасть в указанный диапазон.

Пример: самая низкая нота — C3, а самая высокая — D4.

Новый основной тон	→	CM	C#M	...	FM	...
Исполняемые ноты	→	E3-G3-C4	F3-G#3-C#4		F3-A3-C4	

■ RTR (Правило повторного воспроизведения)

Этот параметры определяет, будут ли ноты переставать звучать и как изменяется их высота после смены аккорда.

STOP (Стоп)	Ноты перестают звучать.
PITCH SHIFT (Скольжение высоты)	Высота ноты «сдвигается» без новой атаки, чтобы соответствовать типу нового аккорда.
PITCH SHIFT TO ROOT (Скольжение высоты с учетом основного тона)	Высота ноты «сдвигается» без новой атаки, чтобы соответствовать основному тону нового аккорда.
RETRIGGER (Повторное воспроизведение)	Нота воспроизводится с новой атакой на новой высоте, соответствующей следующему аккорду.
RETRIGGER TO ROOT (Повторное воспроизведение с учетом основного тона)	Нота воспроизводится с новой атакой на высоте основного тона следующего аккорда. Однако октава новой ноты остается прежней.

Обратитесь к страницам краткого руководства

Мультипэды..... стр. 51

Создание мультипэда (функция Multi Pad Creator)

Данная функция позволяет создать собственные фразы из мультипэдов (многослойных подкладочных звуков), а также позволяет редактировать существующие фразы для создания собственных.

Запись мультипэдов в режиме реального времени

- 1 Выберите банк мультипэдов, который надо отредактировать или создать (стр. 128).
- 2 Нажмите кнопку [DIGITAL RECORDING] (Цифровая запись).
- 3 Нажмите кнопку [C], чтобы вызвать экран функции Multi Pad Creator.
- 4 Нажмите кнопку TAB [◀]/[▶], чтобы выбрать вкладку RECORD (Запись).
- 5 Нажмите любую из кнопок [A], [B], [F] и [G], чтобы выбрать нужный мультипэд.
Если вы хотите создать новый мультипэд с нуля, нажмите кнопку [C], чтобы вызвать пустой банк.
- 6 Нажмите кнопку [H] (REC) (Запись), чтобы войти в режим ожидания записи для мультипэда, выбранного в шаге 5.
- 7 **Начало записи.**
Запись начнется автоматически, как только вы коснетесь клавиш.
Можно также начать запись, нажав кнопку [START/STOP] на панели STYLE CONTROL. Это позволяет записать перед началом фразы мультипэда паузу нужного размера.
Если для функции Chord Match выбрано значение ON для мультипэда, который должен быть записан, при записи необходимо использовать ноты до-мажорного септаккорда (C (до), D (ре), E (ми), G (соль), A (ля) и B (си)).



C = нота аккорда
C, R = рекомендуемые ноты

- 8 **Остановка записи.**
Чтобы остановить запись, нажмите кнопку [H] (STOP) или кнопку [STOP] на панели MULTI PAD или кнопку [START/STOP] на панели STYLE CONTROL.

Чтобы повторяемые ритмические фразы воспроизводились правильной петлей (за окончанием фразы следует ее начало), остановите запись на самой последней доле, сразу перед началом следующего такта. Если создать хорошую петлю сложно, можно воспользоваться функцией Step Record на странице EDIT.

- 9** Прослушайте вновь записанную фразу, нажав соответствующую кнопку [1]–[4] на панели MULTI PAD. Для перезаписи фразы повторите шаги 6–8, описанные выше.
- 10** Включите или отключите функцию Repeat (Повторение) для каждого пэда с помощью кнопок [1 ▲ ▼]–[4 ▲ ▼].
Если функция Repeat для выбранного пэда включена (выбран параметр ON), воспроизведение этого пэда будет продолжаться до тех пор, пока не будет нажата кнопка [STOP] на панели MULTI PAD. Если функция Repeat для выбранного мультипэда отключена (выбран параметр OFF), воспроизведение автоматически прекратится, как только закончится фраза.
Если во время воспроизведения песни или стиля выбрать мультипэды, для которых функция Repeat включена (для нее выбран параметр ON), воспроизведение начнется и будет повторяться синхронно с долей.
- 11** Включите или отключите функцию Chord Match для каждого пэда с помощью кнопок [5 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼].
Если для выбранного пэда функция Chord Match включена (задан параметр ON), этот пэд воспроизводится в соответствии с аккордом, указанным в разделе аккордов на клавиатуре, который появляется при нажатии кнопки [ACMP], или указанном в разделе для тембра LEFT на клавиатуре, который включается нажатием кнопки [LEFT] (если кнопка [ACMP] не нажата).
- 12** Нажмите кнопку [D], а потом введите название для каждого мультипэда (стр. 128).
- 13** Нажмите кнопку [I], затем на вкладке USER или CARD (SmartMedia) сохраните данные мультипэда как банк, содержащий набор из четырех пэдов (стр. 64).

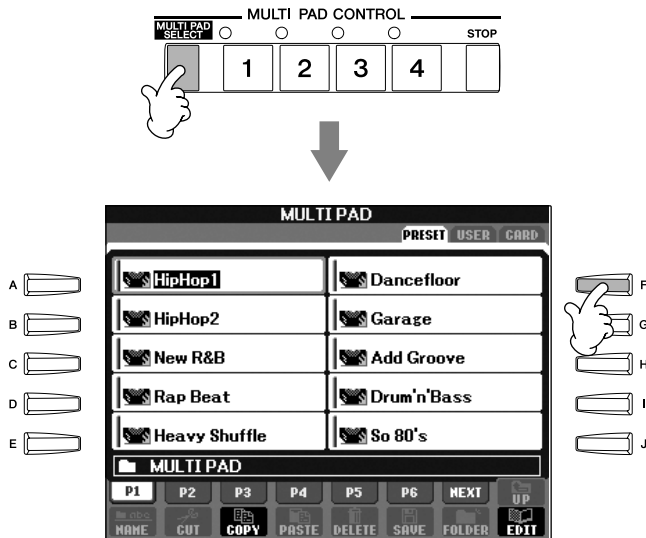
Пошаговая запись мультипэдов (страница EDIT)

Эти пояснения относятся к тому, что происходит, когда в описанном выше шаге 4 вызывается страница EDIT. На странице EDIT появляется окно функции Event list, которая позволяет записывать ноты с абсолютно точной длительностью. Пошаговая запись отличается от записи в реальном времени (стр. 145–155) только следующим:

- Нет меню для переключения каналов, так как в мультипэде содержатся данные только для одного канала.
- В окне функции Multi Pad Creator можно вводить только каналные события и системные сообщения Exclusive. События аккордов и тексты песен недоступны. Переключаться между двумя списками событий можно с помощью кнопки [F].

Редактирование мультипэда (функция Multi Pad Creator)

1 Нажмите кнопку [MULTI PAD SELECT] (Выбор мультипэда), чтобы вызвать экран выбора банка мультипэдов, затем выберите нужный банк на вкладке USER.



2 Нажмите кнопку [8 ▼], чтобы вызвать экран [MULTI PAD EDIT] (Редактирование мультипэдов), затем с помощью кнопок [A], [B], [F] и [G] выберите пэд, который нужно отредактировать.

Число над названием пэда соответствует кнопкам [1]–[4] на панели MULTI PAD.



3 Отредактируйте каждый из мультипэдов по своему желанию.

- **Присвоение имени**

Нажмите кнопку [1 ▼], затем измените название каждого мультипэда (стр. 70).

- **Копирование**

Нажмите кнопку [3 ▼], выберите мультипэд, который нужно скопировать, выберите место, куда следует вставить пэд, а затем выполните операцию копирования, нажав кнопку [4 ▼] (стр. 68).

- **Удаление**

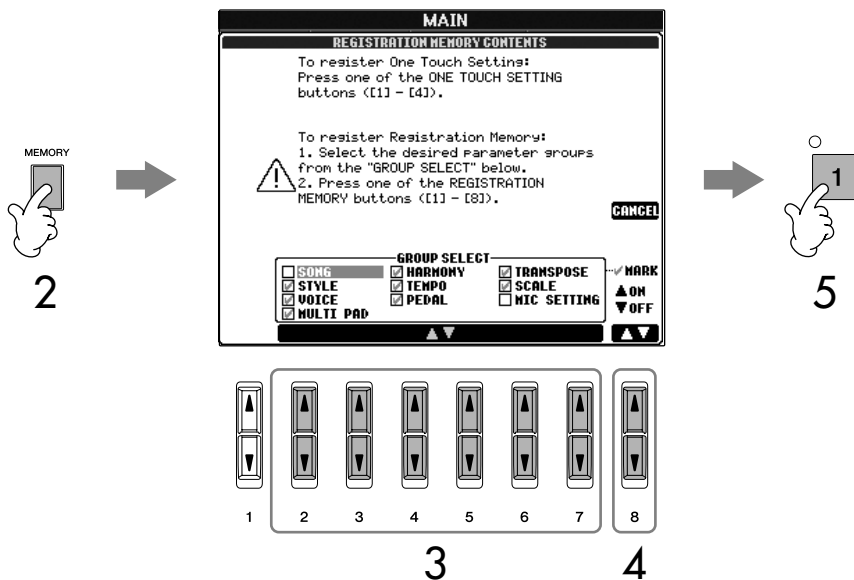
Нажмите кнопку [5 ▼], затем удалите ненужный мультипэд (стр. 69).

Функция Registration Memory (Регистрационная память) позволяет сохранить (или «зарегистрировать») практически все пользовательские настройки панели, чтобы позже обращаться к ним с помощью одной кнопки. Зарегистрированные настройки для восьми кнопок регистрационной памяти должны быть сохранены как один Банк (файл).

Регистрация и сохранение пользовательских настроек панели

Регистрация пользовательских настроек панели

- 1 Установите нужные параметры на панели управления (тембр, стиль, эффекты и т. д.).**
Обратитесь к отдельному сборнику таблиц за списком параметров, которые могут быть зарегистрированы с помощью функции Registration Memory.
- 2 Нажмите кнопку REGISTRATION MEMORY [MEMORY] (ПАМЯТЬ). Появится экран выбора элементов для регистрации.**
Только выбранные здесь элементы будут зарегистрированы.



- 3 Чтобы выделить нужные элементы, нажмите кнопки [2 ▲ ▼]–[7 ▲ ▼].**
Для отмены операции нажмите кнопку [I] (CANCEL).
- 4 С помощью кнопки [8 ▲ ▼] установите или удалите флажок рядом с элементом, чтобы указать, нужно его регистрировать или нет.**
- 5 Чтобы зарегистрировать настройки, нажмите одну из кнопок REGISTRATION MEMORY [1]–[8].**
Рекомендуется выбирать кнопку, индикатор которой не горит красным или зеленым. Кнопки, горящие красным или зеленым, уже содержат данные настройки панели. Любые данные, зарегистрированные ранее с помощью кнопок REGISTRATION MEMORY (с красными или зелеными индикаторами), будут стерты и заменены новыми установками.
- 6 Зарегистрируйте другие наборы настроек панели с помощью других кнопок, повторив шаги 1–5.**

При вызове настроек регистрации можно выборочно выделять элементы, которые будут вызваны, даже если при регистрации были выбраны все элементы (стр. 132).

Состояние индикатора:

Выключен..... зарегистрированных данных нет
 Горит (зеленый) данные зарегистрированы, но на данный момент не выбраны
 Горит (красный)... данные зарегистрированы и на данный момент выбраны

Удаление ненужной настройки панели

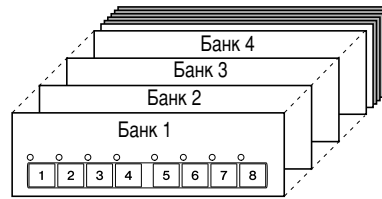
См. стр. 131.

Удаление всех восьми текущих настроек панели

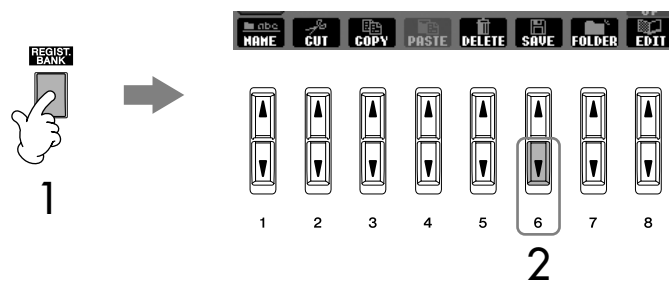
Чтобы удалить все восемь текущих настроек панели, включите синтезатор кнопкой [POWER], удерживая клавишу B6 (самая правая нота «си» на клавиатуре).

Сохранение зарегистрированных настроек панели

Можно сохранить все восемь зарегистрированных настроек панели в виде одного файла Банка регистрационной памяти.



- 1 Нажмите кнопку REGISTRATION MEMORY [REGIST. BANK] (БАНК РЕГИСТРАЦИИ) для вызова экрана вызова REGISTRATION BANK.
- 2 Нажмите кнопку [6 ▼], чтобы сохранить файл Банка (стр. 67).

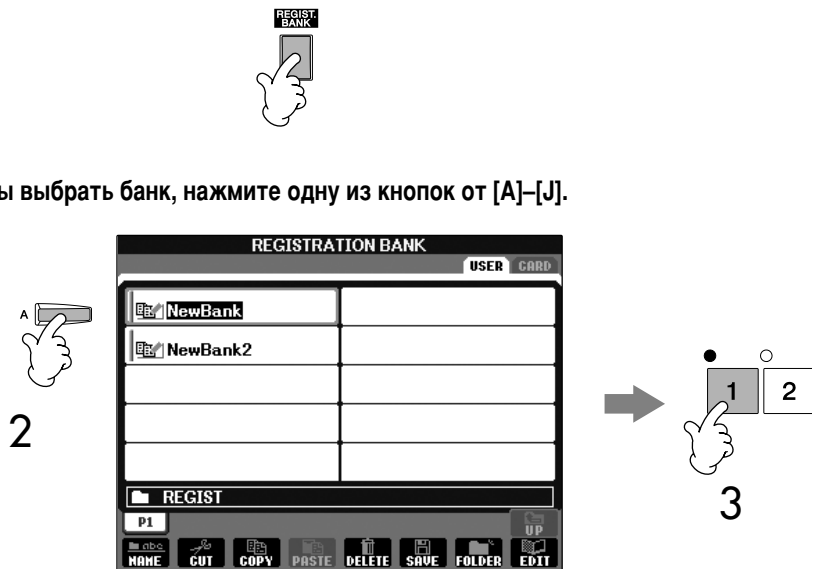


Совместимость данных регистрационной памяти

Обычно данные регистрационной памяти (файлы Банка) совместимы с моделями PSR-3000/1500. Однако, в зависимости от особенностей каждой модели, данные могут оказаться несовместимыми.

Вызов зарегистрированных настроек панели

- 1 Нажмите кнопку REGISTRATION MEMORY [REGIST. BANK] (БАНК РЕГИСТРАЦИИ) для вызова экрана вызова REGISTRATION BANK.
- 2 Чтобы выбрать банк, нажмите одну из кнопок от [A]–[J].



- 3 Нажмите одну из кнопок с зеленым индикатором ([1]–[8]) на панели регистрационной памяти.

Вызов настроек с платы SmartMedia или дискеты

Перед вызовом настроек, включая выбор файлов Song/Style (Песня/Стиль), с платы SmartMedia или дискеты, убедитесь, что соответствующая плата или дискета вставлены в гнездо для платы или в дисковод.

Блокировка параметра

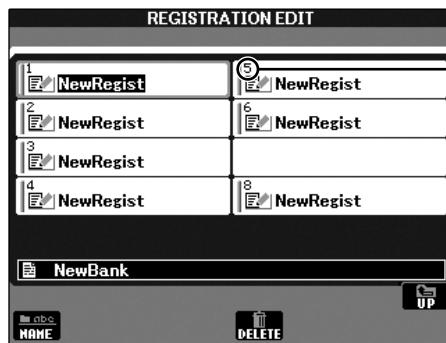
Можно заблокировать определенные параметры (например, эффект, точку разделения клавиатуры и т.д.), чтобы сделать их доступными для изменения только через панель управления – а не из регистрационной памяти, настроек «в одно касание», функции Music Finder, песен или входящих MIDI-данных и т.д.

Вызовите экран Parameter Lock ([FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀] → CONFIG 1 → [B] 3 PARAMETER LOCK). Выберите нужный параметр с помощью кнопок [1 ▲ ▼]–[7 ▲ ▼], затем заблокируйте его, нажав кнопку [8 ▲] (OK).

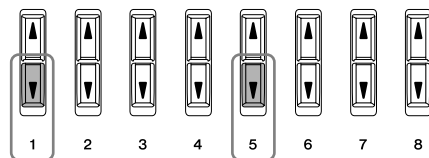
Удаление ненужной настройки панели/Присвоение имени настройке панели

Настройки панели по желанию могут быть удалены или переименованы.

- 1 Нажмите кнопку REGISTRATION MEMORY [REGIST. BANK] (БАНК РЕГИСТРАЦИИ) для вызова экрана выбора REGISTRATION BANK.
- 2 Чтобы выбрать банк для редактирования, нажмите одну из кнопок от [A]–[J].
- 3 Нажмите кнопку [8 ▼] (EDIT) для вызова экрана REGISTRATION EDIT.
- 4 Отредактируйте настройки панели.
 - **Удаление настройки панели**
Нажмите кнопку [5 ▼] для удаления настройки панели (стр. 69).
 - **Переименование настройки панели**
Нажмите кнопку [1 ▼] для переименования настройки панели (стр. 70).



Номер над именем файла соответствует кнопкам MULTI PAD [1]–[8].



- 5 Нажмите кнопку [8 ▲] (UP) для вызова экрана REGISTRATION EDIT.

Выключение вызова специальных элементов (функция Freeze)

Регистрационная память позволяет с помощью одной кнопки вызвать все настройки панели, которые вы задали раньше. Но иногда желательно, чтобы некоторые элементы не менялись даже при включении наборов параметров из регистрационной памяти. Например, вы можете захотеть поменять тембры или эффекты, но оставить прежним стиль аккомпанемента. Сделать это можно с помощью функции Freeze (Заморозить). Она позволяет сохранить («заморозить») некоторые определенные элементы в новом наборе, даже если вы используете другие кнопки регистрационной памяти.

- 1 **Вызовите операционный экран.**
[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀]/[▶]
FREEZE
- 2 **Нажмите кнопки [2 ▲ ▼]–[7 ▲ ▼], чтобы выбрать элементы.**
- 3 **С помощью кнопки [8 ▲ ▼] установите флажки для элементов, которые следует «заморозить» (т.е. оставить неизменными).**
- 4 **Нажмите кнопку [EXIT] (ВЫХОД) для выхода из экрана.**
- 5 **Нажмите кнопку [FREEZE] (ЗАМОРОЗИТЬ), чтобы включить функцию Freeze.**

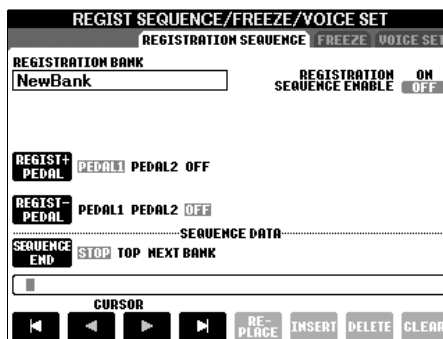
⚠ ВНИМАНИЕ

При выходе с экрана REGISTRATION FREEZE его настройки автоматически сохраняются в инструменте. Однако если до выхода из этого экрана было отключено питание, настройки будут потеряны.

Вызов номеров регистрационной памяти по порядку — Последовательность вызова регистрационных файлов

Как бы ни были удобны кнопки памяти регистрации, во время исполнения могут быть моменты, когда надо быстро переключить настройки, не отрывая при этом рук от клавиатуры. Удобная функция Registration Sequence (Последовательность вызова регистрационных файлов) позволяет загружать восемь настроек в заданном порядке с помощью кнопок TAB [◀]/[▶] или педали, не прерывая игры.

- 1 **Выберите желаемый банк регистрационной памяти, чтобы запрограммировать последовательность (стр. 130).**
- 2 **Вызовите операционный экран.**
[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀]/[▶]
REGISTRATION SEQUENCE



- 3 **Если вы намерены использовать педаль для включения настроек регистрационной памяти, укажите здесь, как будет использоваться педаль – для прямого или обратного перемещения по последовательности.**
Используйте кнопку [C], чтобы использовать педаль для прямого перемещения по последовательности.
Используйте кнопку [D], чтобы использовать педаль для обратного перемещения по последовательности.

- 4 С помощью кнопки [E] задайте поведение функции Registration Sequence по завершении последовательности (SEQUENCE END).**
- STOP Нажатие кнопки TAB [▶] или педали прямого перемещения по последовательности ни к чему не приводит. Последовательность «остановлена».
- TOP Последовательность воспроизводится с начала.
- NEXT BANK Последовательность автоматически перемещается к началу следующего банка регистрационной памяти в той же папке.

- 5 Запрограммируйте порядок последовательности.**
- Номера в нижней части экрана соответствуют кнопкам REGISTRATION MEMORY [1]–[8] на панели. Программируйте последовательность слева направо.

Нажмите одну из кнопок REGISTRATION MEMORY [1]–[8] на панели, затем нажмите кнопку [6 ▲ ▼] (INSERT), чтобы ввести номер.

- **Замена номера**
Нажмите кнопку [5 ▲ ▼] (REPLACE), чтобы заменить номер, на котором находится курсор, выбранным в настоящий момент номером регистрационной памяти.
- **Удаление номера**
Нажмите кнопку [7 ▲ ▼] (DELETE), чтобы удалить номер, на котором находится курсор.
- **Удаление всех номеров**
Нажмите кнопку [8 ▲ ▼] (CLEAR), чтобы удалить все номера в последовательности.

- 6 Нажмите кнопку [F], чтобы включить функцию Registration Sequence.**

- 7 Нажмите кнопку [EXIT] (ВЫХОД), чтобы вернуться на главный экран, и убедитесь, что номера регистрационной памяти вызываются в соответствии с запрограммированной ранее последовательностью.**

- Используйте кнопку TAB [▶] для вызова номеров регистрационной памяти в порядке, указанном в последовательности, или кнопку TAB [◀] для вызова этих номеров в обратном порядке. Кнопки TAB [◀]/[▶] можно использовать для работы с функцией Registration Sequence, только если вызван главный экран.
- После того как функции педали были установлены в шаге 3, можно использовать педаль для выбора номеров регистрационной памяти в определенном порядке. Педаль можно использовать для работы с функцией Registration Sequence независимо от вызванного экрана (за исключением экрана, описанного выше в шаге 3).



Последовательность вызова регистрационных файлов отображается на главном экране вверху справа, что позволяет проверить текущий выбранный номер.

Сохранение настроек Registration Sequence

Настройки для порядка последовательности и поведение функции Registration Sequence по завершении последовательности (SEQUENCE END) являются частью файла банка регистрационной памяти. Чтобы сохранить новую последовательность загрузки, сохраните текущий файл банка регистрационной памяти.

- 1 Нажмите кнопку REGISTRATION MEMORY [REGIST. BANK] (Банк регистрации) для вызова экрана выбора REGISTRATION BANK.**
- 2 Нажмите кнопку [6 ▼], чтобы сохранить файл Банка (стр. 67).**

⚠ ВНИМАНИЕ

При выходе с экрана REGISTRATION SEQUENCE его настройки автоматически сохраняются в инструменте. Однако если до выхода из этого экрана было отключено питание, настройки будут потеряны.

Возврат к первой последовательности «в одно касание»

На главном экране нажмите кнопки TAB [◀] и [▶] одновременно. Это действие отменит номер последовательности, выбранный в настоящий момент (индикатор вверху справа гаснет). Нажатием педали или одной из кнопок TAB [◀]/[▶] будет выбрана первая последовательность.

⚠ ВНИМАНИЕ

Помните, что все данные последовательности вызова регистрационных файлов будут утеряны при смене банков, если не сохранить их в файле банка регистрационной памяти.

Обратитесь к страницам краткого руководства

Упражнения со встроенными песнями	стр. 35
Воспроизведение и прослушивание песен перед игрой	стр. 35
Отключение звука для партии левой или правой руки с просмотром партитуры.....	стр. 39
Игра с помощью функции Repeat Playback (Циклическое воспроизведение).....	стр. 41
Запись собственного исполнения	стр. 42
Пение под караоке или под ваш аккомпанемент	стр. 54
Подключение микрофона	стр. 54 (PSR-3000)
Пение с экраном текстов песен.....	стр. 55
Удобные функции для караоке.....	стр. 55
Удобные функции для пения под собственный аккомпанемент	стр. 55

Поддерживаемые типы песен

PSR-3000/1500 может исполнять следующие типы песен.

Встроенные песни

Песни на экране выбора песни PRESET.

Песни, записанные вами

Песни, которые вы записали (стр. 42, стр. 141) и сохранили на экране USER/CARD/USB. (Экран USB доступен, если вы подключили к инструменту внешнее устройство хранения данных, например дисковод для гибких дисков.)

Песни, имеющиеся в продаже

При подключении к инструменту дополнительного дисковода для гибких дисков появляется возможность работать с данными песен, скачанными с веб-сайта Yamaha или купленными на дискетах. Синтезатор PSR-3000/1500 совместим с дискетами, имеющими следующую маркировку:



Перед работой с платой и гнездом для плат SmartMedia прочтите раздел «Обращение с платами SmartMedia» на стр. 23.

Перед работой с дискетами и дисководом для гибких дисков прочтите раздел «Обращение с дискетами» на стр. 22.

Коммерчески распространяемые песни охраняются законом об авторском праве. Копировать их можно только для личного использования.

Информацию о типах записей, которые можно воспроизводить на этом инструменте, см. на стр. 200.

Воспроизведение песен

В этом разделе собраны сведения об операциях и функциях, связанных с воспроизведением песен, не вошедшие в краткое руководство.

■ Запуск/остановка песни

Нажмите кнопку [PLAY/PAUSE] на панели SONG, чтобы начать воспроизведение песни и кнопку [STOP], чтобы его остановить. Кроме того, существует и несколько других способов запуска/остановки песен.

Запуск воспроизведения

Синхронный запуск

Вы можете запустить воспроизведение, как только начнете играть на клавишах.

Когда воспроизведение остановлено, одновременно нажмите кнопки [STOP] и [PLAY/PAUSE] на панели SONG.

Для отмены функции синхронного воспроизведения снова одновременно нажмите кнопки [STOP] и [PLAY/PAUSE] на панели SONG.

• Функция Tap

Эта функция позволяет «настучать» нужный темп кнопкой TEMPO [TAP] и автоматически запустить в этом темпе воспроизведение песни. Просто «постучите» (нажмите/отпустите) по кнопке (четыре раза для размера 4/4), когда инструмент находится в режиме ожидания синхронного старта, и воспроизведение песни автоматически начнется в заданном темпе.

Fade In

Кнопку [FADE IN/OUT] можно использовать для того, чтобы в начале воспроизведения песни громкость плавно нарастала. Для этого нажмите кнопку [FADE IN/OUT], когда воспроизведение остановлено, а затем кнопкой [PLAY/PAUSE] на панели SONG запустите воспроизведение.

Остановка воспроизведения

Fade Out

Кнопку [FADE IN/OUT] можно использовать для плавного снижения громкости при окончании воспроизведения песни. Нажмите кнопку [FADE IN/OUT] в начале фразы, которую хотите постепенно заглушить.

Установка времени усиления/затухания звука

Время усиления и затухания можно задавать отдельно.

1 Вызовите операционный экран.

[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀] CONFIG1 → [A] FADE IN/OUT/HOLD TIME

2 Установите параметры усиления и затухания звука с помощью кнопок [3 ▲ ▼]–[5 ▲ ▼].

FADE IN TIME	Задаёт время для увеличения громкости или перехода от минимальной громкости к максимальной.
FADE OUT TIME	Задаёт время для уменьшения громкости или перехода от максимальной громкости к минимальной.
FADE OUT HOLD TIME	Задаёт время, на протяжении которого громкость будет минимальной после затухания.

■ К началу/Пауза/Перемотка назад/Перемотка вперед

Переход на начало песни

Нажмите кнопку [STOP] на панели SONG, независимо от того, проигрывается ли песня или воспроизведение остановлено.

Пауза

Для паузы во время воспроизведения песни нажмите кнопку [PLAY/PAUSE] на панели SONG. Если повторно нажать кнопку [PLAY/PAUSE], воспроизведение продолжится с текущей позиции.

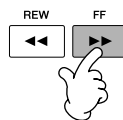
Перемотка вперед и назад

- 1 Если нажать кнопку [FF] или [REW] на панели SONG, на главный экран автоматически выводится окно с указанием номера текущего такта (или номера локатора).
- 2 Нажмите кнопку [REW] или [FF] на панели SONG для перемещения (перемотки) вперед и назад.

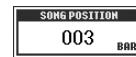
Если песня содержит локаторы, то с помощью кнопок [FF] или [REW] можно перемещаться между позициями локаторов. Если вы не хотите отмечать положение в песне локаторами, нажмите кнопку [E] и выберите BAR в окне, показывающем позицию в песне.

Позиция локатора:

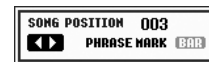
Позиция локатора (phrase mark) — это заранее установленная отметка, указывающая на определенное место в песне (набор тактов).



Для песен, не содержащих локаторы



Для песен, содержащих локаторы



- 3 Нажмите кнопку [EXIT], чтобы закрыть окно, показывающее текущий номер такта (или номер позиции локатора).

■ Повторное воспроизведение песни/Последовательность песен

- 1 Вызовите операционный экран.
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 2 Установите параметры, связанные с повторным воспроизведением с помощью кнопок [H]/[I]. Ниже указаны доступные параметры.

<p>REPEAT MODE</p>	<p>OFF Выбранная песня проигрывается полностью, затем останавливается.</p> <p>SINGLE Выбранная песня воспроизводится повторно.</p> <p>ALL Непрерывно последовательно воспроизводятся все песни в папке, содержащей текущую песню.</p> <p>RANDOM Непрерывно в случайном порядке воспроизводятся все песни в папке, содержащей данную песню.</p>
<p>PHRASE MARK REPEAT</p>	<p>Для песен, содержащих локаторы, можно включить или выключить режим повтора. Когда этот режим включен, партия, соответствующая номеру указанной позиции локатора, воспроизводится повторно. Этапы установки номеров локаторов те же, что и этапы 1–2 в разделе «Перемотка вперед и назад» (см. выше).</p>

■ Постановка следующей песни в очередь

Во время воспроизведения песни можно поставить следующую песню в очередь на воспроизведение. Это удобно для плавного перехода к следующей песне во время выступления.

На экране выбора песни, во время воспроизведения выберите песню, которая будет исполняться следующей.

В правом верхнем углу названия песни появится индикатор «NEXT» (Следующая).

Для отмены этой настройки нажмите кнопку [8 ▼] (Cancel).

■ Использование функции автоаккомпанемента во время воспроизведения песни

При одновременном воспроизведении песни и стиля каналы 9–16 данных песни заменяются каналами стиля, что дает возможность играть партию аккомпанемента песни самостоятельно. Попробуйте сыграть аккорды во время воспроизведения песни, как описано ниже.

- 1 Выберите песню (стр. 35).
- 2 Выберите стиль (стр. 46).
- 3 Нажмите кнопку [ACMP ON/OFF] на панели STYLE CONTROL, чтобы включить автоаккомпанемент.
- 4 Нажмите кнопку [SYNC START] на панели STYLE CONTROL, чтобы включить режим ожидания. Это позволит начать исполнение аккомпанемента одновременно с началом игры.
- 5 Чтобы начать воспроизведение, нажмите кнопку [PLAY/PAUSE] на панели SONG.
- 6 Играйте аккорды вместе с песней.
Название аккорда отображается на главном экране. Для возврата к главному экрану нажмите кнопку [DIRECT ACCESS], а затем [EXIT].

При остановке воспроизведения песни одновременно останавливается и воспроизведение стиля.

• Темп одновременного воспроизведения песни и стиля

При одновременном воспроизведении песни и стиля используется темп воспроизведения песни.

Воспроизведение песни с использованием функции быстрого запуска (Quick Start)

По умолчанию функция быстрого запуска включена. Иногда в коммерческих записях некоторые параметры песни (номер тембра, громкость и т.д.) записаны в первом такте перед нотами. Если параметру Quick Start присвоено значение ON, инструмент считывает все начальные нотные данные с максимальной скоростью, а на первой ноте автоматически снижает скорость воспроизведения до нужного темпа. Это позволяет начать воспроизведение песни максимально быстро (с минимальной задержкой на считывание управляющей информации). Если функции быстрого запуска присвоено значение ON, воспроизведение песни начинается с первой ноты (которая может находиться в середине такта). Если вы хотите начать игру с такта, содержащего паузу перед первой нотой, отключите функцию быстрого запуска.

- 1 Вызовите операционный экран.
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 2 Нажмите кнопки [7 ▼]/[8 ▼] (QUICK START), чтобы присвоить функции быстрого запуска значение OFF.

Блокировка параметра

Можно «заблокировать» отдельные параметры (например, эффекты, точку разделения и т.д.), чтобы их можно было выбирать только с панели управления (стр. 131).

Автоматическое считывание данных песни при установке платы SmartMedia

Можно настроить синтезатор так, чтобы при вставке платы SmartMedia автоматически вызывалась первая песни (расположенная в корне платы, а не сохраненная в какой-либо папке). Подобную операцию можно выполнять и при использовании других внешних носителей.

- 1 **Вызовите операционный экран.**
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀]/[▶] MEDIA
- 2 **Нажмите кнопку [3 ▲]/[4 ▲] (SONG AUTO OPEN), чтобы присвоить функции значение ON.**

Экраны [SONG CH 1–8]/ [SONG CH 9–16]

Песня состоит из 16 отдельных каналов. Каждый канал можно настроить на экране MIXING CONSOLE. Сделайте соответствующие настройки параметров на экранах SONG CH 1–8 или SONG CH 9–16. Обычно каналу CH 1 соответствует кнопка [TRACK 1], CH 2 – кнопка [TRACK 2] и, соответственно, каналам CH 3–16 – кнопка [EXTRA TRACKS].

Настройка громкости, сочетания тембров и т. д. (Микшерный пульт)

Для песни можно задавать параметры, относящиеся к микшированию. См. раздел «Настраиваемые объекты (параметры) на экране MIXING CONSOLE» на стр. 88. Вызовите экран SONG CH 1–8 или SONG CH 9–16, как это описано в шаге 3 подраздела «Основные действия» раздела «Редактирование громкости и тембра стиля (MIXING CONSOLE)» на стр. 86. Рассмотрим два примера.

Настройка громкости каждого канала

- 1 **Выберите песню (стр. 35).**
- 2 **С помощью кнопки [MIXING CONSOLE] вызовите экран MIXING CONSOLE.**
- 3 **Выберите вкладку [VOL/VOICE] с помощью кнопок TAB [◀][▶].**
- 4 **Повторным нажатием кнопки [MIXING CONSOLE] вызовите экран SONG CH 1–8 или SONG CH 9–16.**
- 5 **С помощью кнопки [J] выберите VOLUME.**
- 6 **Настройте громкость каждого канала с помощью кнопок [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼].**
- 7 **Можно сохранить настройки громкости песни во время настройки параметров в меню SETUP (стр. 160).**
Проверьте, чтобы при выполнении шага 2 процедуры настройки был отмечен пункт VOICE.

Изменение тембров

- 1–4 Действия те же, что и в разделе «Настройка громкости каждого канала» (см.стр. 138).
- 5 С помощью кнопки [H] выберите VOICE.
- 6 Вызовите экран выбора тембра канала с помощью кнопок [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼].
- 7 Чтобы выбрать тембр, нажмите одну из кнопок [A]–[J].
- 8 Можно сохранить выбор тембра в данных песни во время настройки (стр. 160).
Проверьте, чтобы при выполнении шага 2 процедуры настройки был отмечен пункт VOICE.

Разучивание музыкальных произведений с помощью обучающих функций Guide

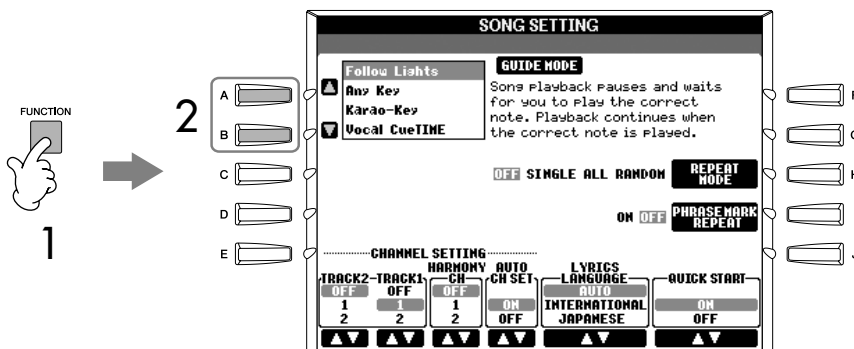
Обучающие функции Guide – удобное средство обучения и совершенствования навыков обращения с инструментом. Нажав кнопку [SCORE], можно вывести на экран партитуру, на которой для простоты обучения показано, какие ноты играть и когда. PSR-3000 также снабжен средствами разучивания партии вокала, которые автоматически подстраивают воспроизведение песни под голос (если петь в подключенный микрофон).

Сохранение настроек обучающей функции Guide на экране SONG SETTING

Можно сохранить настройки обучающей функции Guide как часть данных песни (стр. 160). Для песен, содержащих настройки Guide, обучающая функция будет включаться автоматически, а связанные с ней настройки будут вызываться при выборе песни.

Выбор типа функции Guide

- 1 Вызовите экран настроек:
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 2 С помощью кнопок [A]/[B] выберите нужный тип функции Guide. Доступны следующие типы.



- 3 Выберите песню, вызовите экран партитуры, нажав кнопку [SCORE], и играйте на клавиатуре.

Для игры на клавиатуре

Follow Lights

Если выбрана эта функция, воспроизведение песни приостанавливается, чтобы вы могли сыграть правильные ноты. Как только правильные ноты будут сыграны, воспроизведение песни возобновится. Функция Follow Lights разработаны для серии Yamaha Clavinova. Эта функция используется для обучения; во время исполнения встроенные индикаторы на клавиатуре Clavinova показывают ноты, которые нужно играть. Хотя PSR-3000/1500 не имеет таких индикаторов, этой функцией можно пользоваться, следуя указателям на экране партитуры с помощью функции дисплея партитуры Song Score.

Any Key

С помощью этой функции вы можете воспроизводить мелодию песни простым нажатием клавиши (любой) в соответствии с ритмом. Воспроизведение песни останавливается и ждет, пока вы нажмете любую клавишу. Просто нажимайте на клавишу одновременно с музыкой, и воспроизведение песни будет продолжаться.

Для пения

Karao-key

С помощью этой функции можно петь и одновременно управлять воспроизведением песни одним пальцем. Это полезно при пении под собственный аккомпанемент. Воспроизведение приостанавливается и ждет, когда вы начнете петь. Нажмите на клавишу и воспроизведение продолжится.

Vocal CueTIME (PSR-3000)

Эта функция позволяет попрактиковаться в исполнении с нужной высотой звука. Воспроизведение приостанавливается и ждет, когда вы начнете петь. Как только вы споете с нужной высотой, воспроизведение песни возобновляется.

Включение и выключение каналов воспроизведения песни

Песня состоит из 16 отдельных каналов. Можно включать и выключать каждый канал выбранной песни по отдельности. Обычно каналу CH 1 соответствует кнопка [TRACK 1], CH 2 – кнопка [TRACK 2] и, соответственно, каналам CH 3-16 – кнопка [EXTRA TRACKS].

- 1 **Чтобы вызвать экран CHANNEL ON/OFF, нажмите кнопку [CHANNEL ON/OFF].**
Если показанный ниже экран не появился, снова нажмите кнопку [CHANNEL ON/OFF].

SONG		STYLE		CHANNEL ON/OFF											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON

- 2 **Включить или выключить каждый канал можно с помощью кнопок [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼].**

Если вы хотите воспроизвести только один канал (и приглушить все остальные), нажмите и удерживайте одну из кнопок [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼], соответствующую выбранному каналу. Для отмены сольного воспроизведения, нажмите эту кнопку еще раз.

Запись собственного исполнения

Можно записать собственное исполнение и сохранить его на вкладке User или внешнем носителе, например плате SmartMedia. Существует несколько способов записи:

Быстрая запись (самый простой способ), многодорожечная запись (позволяет записать несколько партий на нескольких каналах) и пошаговая запись (позволяет вводить ноты одну за другой). Записанные песни можно редактировать.

Способы записи

Существует три способа записи.

Запись в реальном времени	Быстрая запись ➤ стр. 141	Этот простой и удобный способ записать ваше выступление, полезен, например, для записи сольных фортепианных произведений. Запись можно делать на дорожку TRACK 1 (R) или TRACK 2 (L) (кнопки [TRACK 1 (R)] или [TRACK 2 (L)]), а также на дорожку EXTRA TRACKS (STYLE) (кнопка [EXTRA TRACKS (STYLE)]), которую можно использовать для записи в это же время.
	Многодорожечная запись ➤ стр. 143	Этот режим позволяет записать песню с использованием нескольких различных инструментов, чтобы воспроизвести звучание биг-бэнда или оркестра. Запишите одну за другой партию каждого инструмента, а затем создайте оркестровку. Также можно записать собственное исполнение поверх существующих частей песни (встроенной или записанной на внешнем устройстве, например плате SmartMedia).
Пошаговая запись	Пошаговая запись ➤ стр. 145	Этим способом можно составлять исполнение, «записывая» его события поочередно. Запись ведется вручную и не в реальном времени. Это похоже на запись нот на бумагу. Можно вводить ноты, аккорды и прочие события одно за другим (исполнение в реальном времени не требуется).

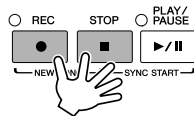
Записанные песни можно редактировать после записи (стр. 156).

Например, можно одну за другой редактировать отдельные ноты или использовать функцию автоматического включения/выключения записи Punch In/Out для перезаписи отдельной партии.

Быстрая запись

Позволяет легко и быстро записать собственную игру.

- 1 **Одновременно нажмите кнопки [REC] и [STOP] на панели SONG.**
Для записи будет вызвана пустая песня (New Song).



Сигнал с микрофонного входа записать нельзя.

Объем внутренней памяти (Вкладка User)

Объем внутренней памяти инструмента составляет около 1,5 МБ (PSR-3000)/650 КБ (PSR-1500). Этот объем распределяется на все типы файлов, включая Тембр, Стил, Песню и файлы регистрации данных.

Партии RIGHT 2 и/или LEFT записываются на отдельных дорожках.

2

Настройте панель для игры на клавиатуре.

Ниже приведены примеры настроек, которые вы, возможно, захотите использовать.

- **Запись партий RIGHT 2 и/или LEFT**

Партии клавиатуры [RIGHT 2] и/или [LEFT] должны быть включены. Выберите тембр для каждой партии клавиатуры (RIGHT 2, LEFT), вызвав экран выбора тембра Voice selection (стр. 78, стр. 80).

- **Запись стилей**

1 Выберите стиль (стр. 46).

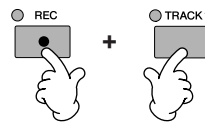
2 При необходимости настройте темп записи с помощью кнопок TEMPO [-] [+].

- **Настройки панели Registration Memory.**

Нажмите одну из кнопок REGISTRATION MEMORY [1–8] (стр. 129).

3

Удерживая нажатой кнопку [REC] на панели SONG, нажмите для записи кнопки SONG TRACK.



- **Запись собственного исполнения**

Для записи партии правой руки нажмите кнопку [TRACK 1], а для записи партии левой руки – кнопку [TRACK 2] на панели SONG.

- **Запись стилей/мультипэдов**

Нажмите кнопку [EXTRA TRACK (STYLE)] на панели SONG.

- **Запись собственного исполнения с одновременным воспроизведением стиля/мультипэда**

Нажмите кнопки [TRACK 1]/[TRACK 2] и кнопку [EXTRA TRACKS (STYLE)] на панели SONG.

4 Начало записи.

Существует несколько способов начать запись.

• Начало записи игрой на клавиатуре

Если в шаге 3, описанном выше, выбраны кнопки [TRACK 1]/[TRACK 2] на панели SONG, играйте на правой части клавиатуры (стр. 77). Если в шаге 3, описанном выше, выбраны кнопки [EXTRA TRACKS (STYLES)] на панели SONG, играйте на левой (аккордной) части клавиатуры (стр. 105). Запись начинается автоматически, как только вы нажмете на клавишу.

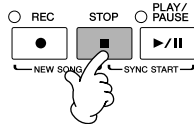
• Начало записи нажатием кнопки [PLAY/PAUSE] на панели SONG

Если вы записываете песню этим способом, в начале записи записывается пауза до тех пор, пока вы не сыграете ноту на клавиатуре. Это полезно, если песня начинается после короткого отсчета (одна-две доли).

• Начало записи нажатием кнопки STYLE CONTROL [START/STOP].

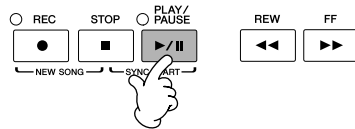
В этом случае воспроизведение ритмических партий (каналов) стиля и запись начинаются одновременно.

5 Для окончания записи нажмите кнопку [STOP] на панели SONG.



После окончания записи появится приглашение сохранить запись. Чтобы убрать это сообщение, нажмите кнопку [EXIT]. Инструкции по сохранению записи приведены в шаге 7.

6 Прослушайте новую запись. Для воспроизведения записанного нажмите кнопку [PLAY/PAUSE] на панели SONG.



7 С помощью кнопки [SONG SELECT] вызовите экран выбора песни Song Selection, затем сохраните данные на экране выбора песни (стр. 67).

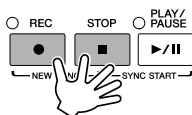
Многодорожечная запись

Песня состоит из 16 отдельных каналов. С помощью этого метода можно независимо записать каждый канал, один за другим. Можно записать партии клавиатуры и стиля.

1 Одновременно нажмите кнопки [REC] и [STOP] на панели SONG.

Для записи будет вызвана пустая песня (New Song).

Выберите тембры для партий клавиатуры (RIGHT 1, RIGHT 2 и/или LEFT) (стр. 29, стр. 78, стр. 80). Также при необходимости выберите стиль и банк мультитепов для записи (стр. 46).



Пример

Запись партии RIGHT 2 в канал 2

Кнопкой PART SELECT [RIGHT 2] вызовите экран выбора песни, затем выберите тембр для партии RIGHT 2. Проверьте также, что включена кнопка PART ON/OFF [RIGHT 2].

Применение метронома

Можно записывать исполнение с одновременным воспроизведением сигнала метронома (стр. 33). Сигналы метронома не записываются.

Приостановка и возобновление записи

Чтобы приостановить запись, нажмите кнопку [PLAY/PAUSE] на панели SONG. Для возобновления записи выполните следующее.

- Для записи дорожек [TRACK 1]/[TRACK 2] нажмите кнопку [PLAY/PAUSE] на панели SONG.
- Для записи дорожек [EXTRA TRACKS], нажмите кнопку STYLE CONTROL [SYNC START], затем играйте на аккордной части клавиатуры.

⚠ ВНИМАНИЕ

Если перейти на другую песню или выключить питание без сохранения, записанная песня будет потеряна (стр. 67).

Каналы

См. стр. 145.

Одновременная настройка для записи всех каналов 5–16
Удерживая нажатой кнопку [REC] на панели SONG, нажмите кнопку [EXTRA TRACKS].

При выборе партии MIDI

- Настройка одного канала для MIDI
Записываются все данные, поступающие по любому из 16 каналов MIDI. Если запись производится с внешней MIDI-клавиатуры или MIDI-контроллера, вам не придется настраивать каналы MIDI этого устройства.
- Настройка нескольких каналов на MIDI
Если запись производится с внешней MIDI-клавиатуры или MIDI-контроллера, данные записываются только через заданный канал. Это значит, что внешнее устройство должно быть настроено на этот канал.

Запись каждого канала с одним темпом

Для записи каждого канала в одном темпе используйте функцию метронома (стр. 33). Помните, что звук метронома не записывается.

Приостановка и возобновление записи

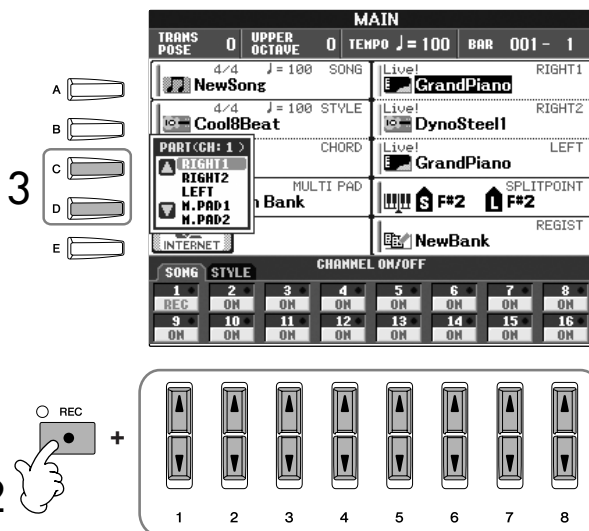
См. стр. 143.

2

Чтобы выделить нужные каналы для записи, удерживая нажатой кнопку [REC] на панели SONG, нажмите кнопки [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼].

Как правило, партии клавиатуры нужно записывать на каналы 1–4, мультипэды – на каналы 5–8, а стили – на каналы 9–16. Для отмены выбора канала снова нажмите кнопку [REC] на панели SONG.

Чтобы выделить для записи канал 2, удерживая нажатой кнопку [REC] на панели SONG, нажмите кнопку [2 ▲].



3

С помощью кнопок [C]/[D] выберите нужную партию для записываемого канала.

При этом выбирается, какая партия – клавиатуры или стиля (Rhythm 1/2, Bass и т.д.) или мультипэд – будет записана на канал, выбранный в шаге 2. Стандартное соответствие канал/партия описано в разделе «Каналы песни» (стр. 145)

С помощью кнопки [D] выберите RIGHT2.

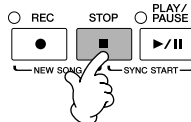
4

Начало записи.

Методика начала записи аналогична описанной в шаге 4 метода «Быстрая запись» (стр. 143).

5

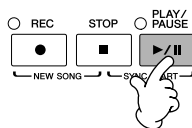
Для окончания записи нажмите кнопку [STOP] на панели SONG.



После окончания записи появится приглашение сохранить запись. Чтобы убрать это сообщение, нажмите кнопку [EXIT]. Инструкции по сохранению записи описаны в шаге 8.

6

Прслушайте новую запись. Для воспроизведения записанного нажмите кнопку [PLAY/PAUSE] на панели SONG.



7

Для записи на другой канал повторите шаги 2 – 6.

8

С помощью кнопки [SONG SELECT] вызовите экран выбора песни Song Selection, затем сохраните данные на экране выбора песни (стр. 67).

О каналах песни

Стандартное соответствие канал/партия описано ниже.

Каналы	Стандартные партии	Партии клавиатуры	Каналы	Партии клавиатуры	Партии стиля
1			9	RHYTHM1	
2			10	RHYTHM2	
3			11	BASS	
4	RIGHT1		12	CHORD1	
5	M.Pad1		13	CHORD2	
6	M.Pad2		14	PAD	
7	M.Pad3		15	PHRASE1	
8	M.Pad4	16	PHRASE2		

О партиях клавиатуры

Существует три клавиатурные партии: RIGHT 1, RIGHT 2 и LEFT. По умолчанию партия RIGHT 1 соответствует каждому каналу 1–4. Как правило, партии клавиатуры нужно записывать на каналы 1–4.

О партиях стиля

По умолчанию каждая партия стиля соответствует каналам 9–16, как показано выше. Обычно партии стиля следует записывать на каналы 9–16.

RHYTHM.....Это основа стиля, состоящая из фрагментов звуков ударных и перкуссии. Обычно используется один из встроенных наборов ударных.

BASS.....В басовой партии используются звуки различных подходящих инструментов, соответствующие стилю.

CHORD.....Состоит из ритмической последовательности аккордов. Обычно для этой части используются тембры фортепиано или гитары.

PAD.....Эта партия используется для инструментов с длительным звучанием, например струнных инструментов, органа, хора и т.д.

PHRASE.....Эта партия используется для обыгрывания мелодии с помощью акцентированной меди, аккордов арпеджио и других дополнительных звуковых эффектов, которые делают аккомпанемент более интересным.

Партии мультипэдов

По умолчанию каждый мультипэд присваивается каналу 5–8, как указано выше.

⚠ ВНИМАНИЕ

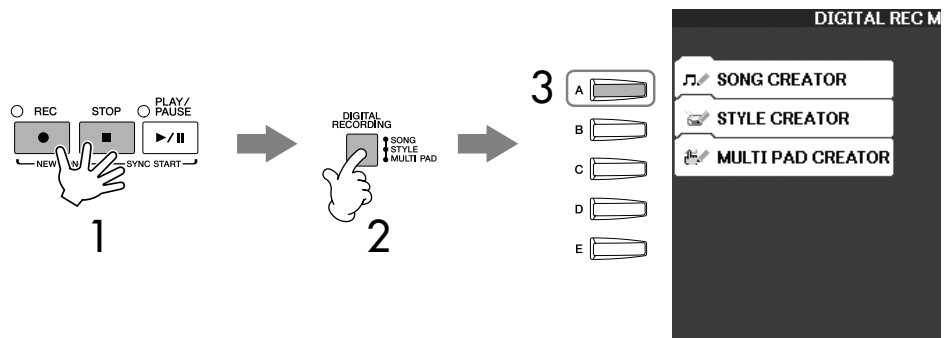
Если перейти на другую песню или выключить питание без сохранения, записанная песня будет потеряна (стр. 67).

Пошаговая запись

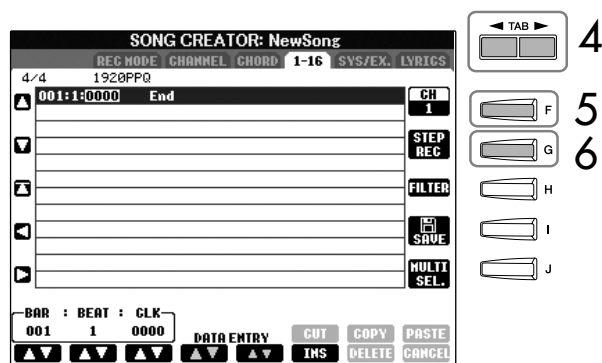
Этот метод позволяет записывать обычные музыкальные данные, такие как мелодии или аккорды.

Основные операции пошаговой записи

- 1 Одновременно нажмите кнопки [REC] и [STOP] на панели SONG.
Для записи будет вызвана пустая песня (New Song).



- 2 Нажмите кнопку [DIGITAL RECORDING].
- 3 Чтобы вызвать экран Song Creator для записи или редактирования песни, нажмите кнопку [A].
- 4 Выберите нужную вкладку с помощью кнопок TAB [◀][▶].
Для записи мелодий выберите вкладку [1-16].
Для записи аккордов выберите вкладку [CHORD].



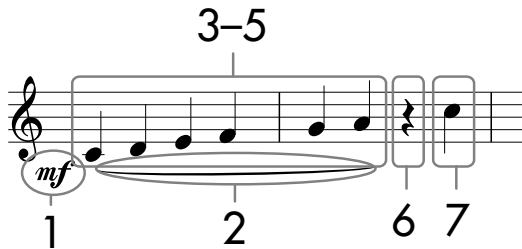
- 5 Если на этапе 4 выбрана вкладка «1-16», нажмите кнопку [F], чтобы выбрать канал для записи.
- 6 Чтобы вызвать экран пошаговой записи STEP RECORD, нажмите кнопку [G].
- 7 Запуск пошаговой записи.
Для записи мелодий См. стр. 147.
Для записи аккордов См. стр. 154.

Запись мелодий

В этом разделе на трех примерах показано, как записывать ноты в пошаговом режиме.

Пример 1

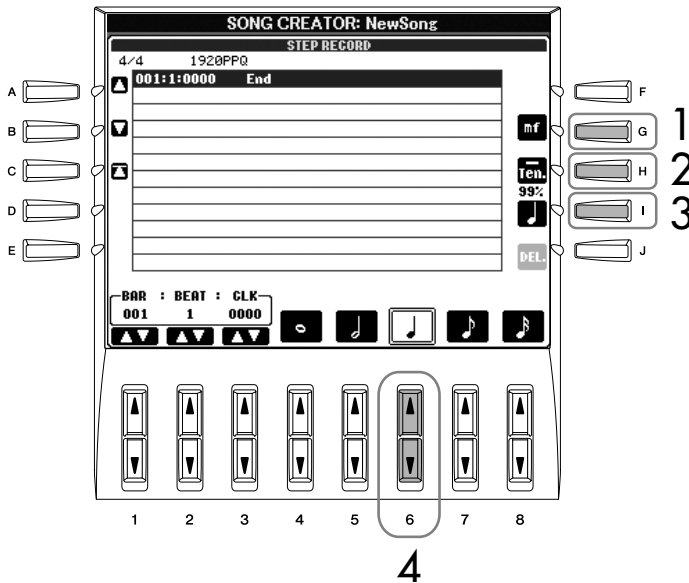
Приведенные объяснения относятся к шагу 7 раздела «Основные операции пошаговой записи» на стр. 146.



* Число, указанное в партитуре, относится к номеру этапа следующей операции.

Выберите тембр для записи, вызвав экран выбора тембра.

1 Чтобы выбрать «mf», нажмите кнопку [G].

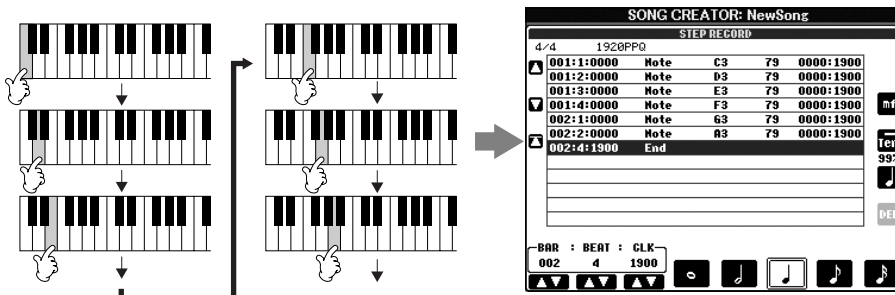


2 С помощью кнопки [H] выберите «Tenuto» (связно).

3 С помощью кнопки [I] выберите тип ноты «normal» (обычная).

4 Нажмите кнопку [6 ▲ ▼], чтобы выбрать одну четвертую.

5 Играть на клавишах C3, D3, E3, F3, G3 и A3 в порядке, указанном в примере партитуры.

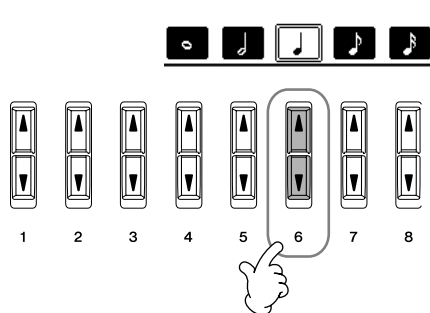


Поскольку партитура, показываемая на инструменте, формируется из записанных данных MIDI, она может не полностью соответствовать показанной ниже.

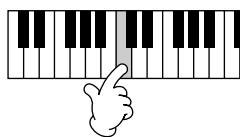
Пункты, которые можно выбрать с помощью кнопок [G] [H] [I]
См. стр. 149.

6 Нажмите кнопку [6 ▲ ▼], чтобы выбрать паузу продолжительностью в одну четвертую.

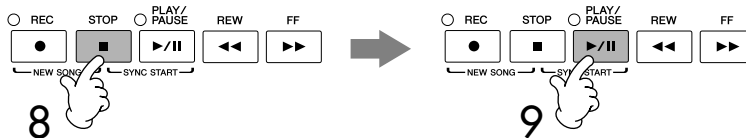
Чтобы ввести паузу, используйте кнопки [4 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼]. (Один раз нажмите кнопку для выбора паузы и один раз для ввода ее длительности.) Будет введена пауза заданной длины.



7 Нажмите клавишу C4.



8 Нажмите кнопку [STOP] на панели SONG, чтобы сдвинуть курсор на начало песни.



9 Для воспроизведения записанных нот нажмите кнопку [START/STOP] на панели SONG.

10 Для выхода из экрана пошаговой записи нажмите кнопку [EXIT].

Если захотите, можете таким же способом редактировать уже записанные песни (стр. 156).

11 С помощью кнопки [I] (SAVE) вызовите экран выбора песни Song Selection, затем сохраните данные на экране выбора песни (стр. 67).

Удаление данных

Ошибочно введенные ноты можно удалить.

- 1 Для выбора данных для удаления используйте кнопки [A]/[B] экрана пошаговой записи STEP RECORD (стр. 146).
- 2 Нажмите кнопку [J] (DELETE), чтобы удалить выбранные данные.



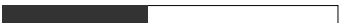

ВНИМАНИЕ
Если перейти на другую песню или выключить питание без сохранения, записанная песня будет потеряна (стр. 67).

Пункты, которые можно выбрать с помощью кнопок [G] [H] [I] на экране пошаговой записи.

Кнопка [G]..... задает скорость (громкость) вводимой ноты.

Элементы	Скорость для записи
Kbd.Vel	Настоящая скорость, с которой вы играете на клавиатуре
fff	127
ff	111
f	95
mf	79
mp	63
p	47
pp	31
ppp	15

Кнопка [H] задает время звучания (длительность) введенной ноты.

Элементы	Время звучания для записи
Normal	 80%
Tenuto	 99%
Staccato	 40%
Staccatissimo	 20%
Manual	Можно задать любое время звучания (длину ноты) в процентах при помощи диска управления [DATA ENTRY].

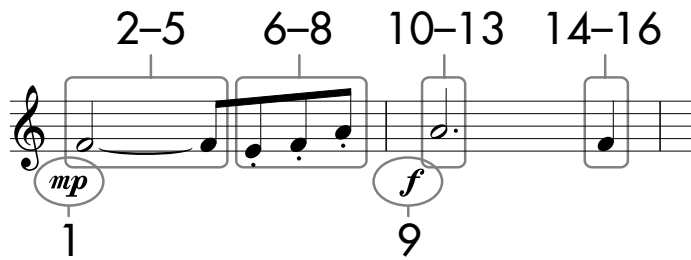
Кнопка [I] задает тип вводимой ноты. С помощью этой кнопки можно выбрать необходимый тип ноты в нижней части экрана. Всего доступно три типа нот: normal (обычные), dotted (ноты с точкой) и triplet (триоли).

Скорость

Скорость нажатия определяется силой нажатия на клавиши. Чем сильнее вы ударяете по клавишам, тем выше значение этого параметра, а значит, и громче звук. Значение скорости можно устанавливать в диапазоне от 1 до 127. Чем выше значение скорости, тем громче звук.

Пример 2

Приведенные объяснения относятся к шагу 7 раздела «Основные операции пошаговой записи» на стр. 146.

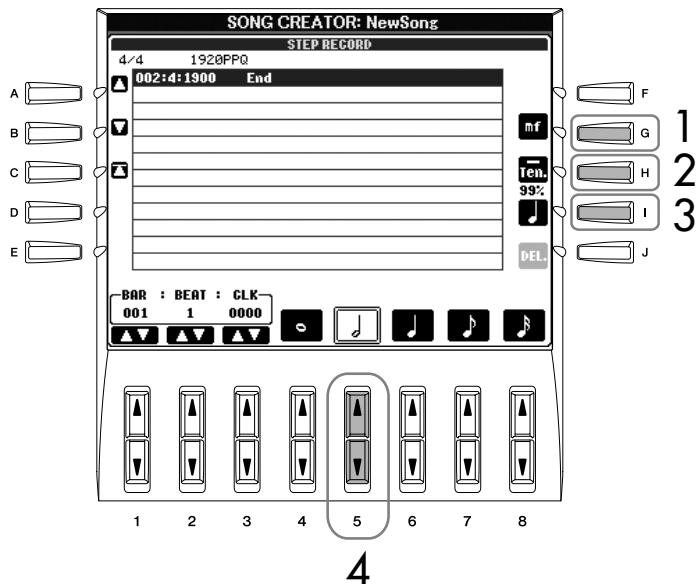


* Числа, указанные на листе, соответствуют номерам следующих шагов.

Рассматривая этот пример, помните, что в одном из шагов при выполнении операции надо удерживать нажатой клавишу на клавиатуре. Выберите тембр для записи, вызвав экран выбора тембра.

1 Чтобы выбрать часть «*mp*», нажмите кнопку [G].

Пункты, которые можно выбрать с помощью кнопок [G] [H] [I]
См. стр. 149.

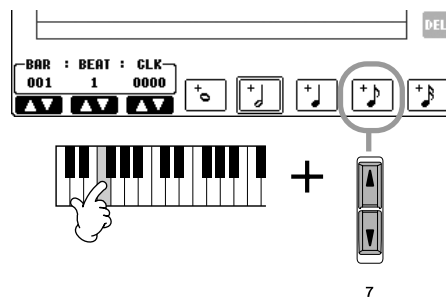


2 С помощью кнопки [H] выберите Tenuto (связно).

3 С помощью кнопки [I] выберите тип ноты «погта!» (обычная).

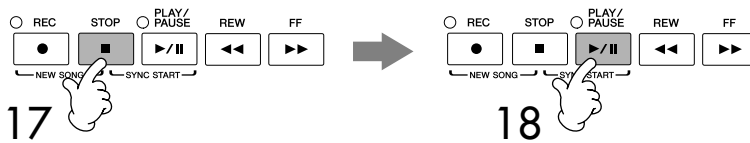
4 Нажмите кнопку [5 ▲ ▼], чтобы выбрать одну вторую.

5 Удерживая нажатой клавишу F3 клавиатуры, нажмите кнопку [7 ▲ ▼].



6 После того как отпустите клавишу F3, нажмите кнопку [H], чтобы выбрать Staccato (отрывисто).

- 7 Нажмите кнопку [7 ▲ ▼], чтобы выбрать одну восьмую.
 - 8 Играть на клавишах E3, F3 и A3 в порядке, указанном в примере партитуры.
-
- 9 Чтобы выбрать часть «*f*», нажмите кнопку [G].
 - 10 С помощью кнопки [H] выберите «Tenuto» (связно).
 - 11 С помощью кнопки [I] выберите «dotted» (ноты с точкой).
 - 12 Нажмите кнопку [5 ▲ ▼], чтобы выбрать одну вторую с точкой.
 - 13 Сыграйте на клавиатуре ноту A3, как указано в примере.
 - 14 С помощью кнопки [I] выберите тип ноты «normal» (обычная).
 - 15 Нажмите кнопку [6 ▲ ▼], чтобы выбрать одну четвертую.
 - 16 Сыграйте на клавиатуре ноту F3, как указано в примере.
 - 17 Нажмите кнопку [STOP] на панели SONG, чтобы сдвинуть курсор на начало песни.

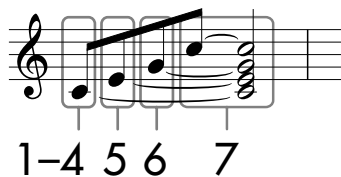


- 18 Для воспроизведения записанных нот нажмите кнопку [START/STOP] на панели SONG.
- 19 Для выхода из экрана пошаговой записи нажмите кнопку [EXIT].
Записанные песни при необходимости можно редактировать (стр. 156).
- 20 С помощью кнопки [I] (SAVE) вызовите экран выбора песни Song Selection, затем сохраните данные на экране выбора песни (стр. 67).

⚠ ВНИМАНИЕ
Если перейти на другую песню или выключить питание без сохранения, записанная песня будет потеряна (стр. 67).

Пример 3

Приведенные объяснения относятся к шагу 7 раздела «Основные операции пошаговой записи» на стр. 146.



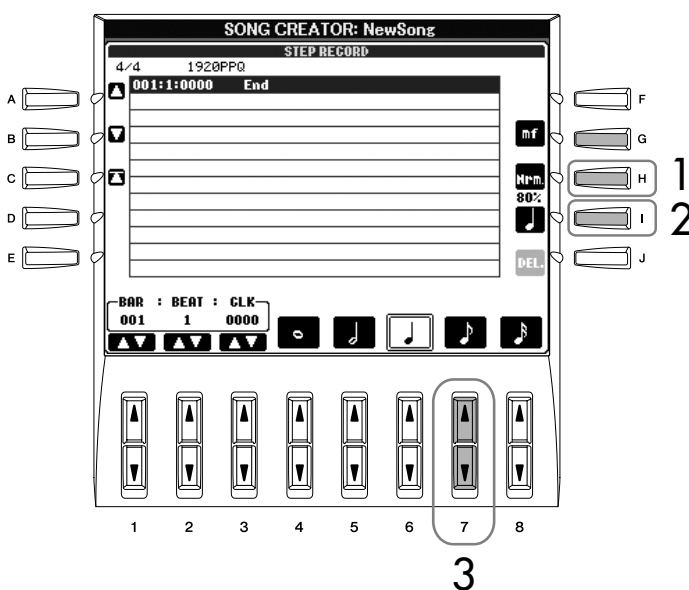
* Числа, указанные на листе, соответствуют номерам следующих шагов.

Рассматривая этот пример, помните, что в одном из шагов при выполнении всей операции надо удерживать нажатой клавишу на клавиатуре.

Выберите тембр для записи, вызвав экран выбора тембра.

1 С помощью кнопки [H] выберите Normal.

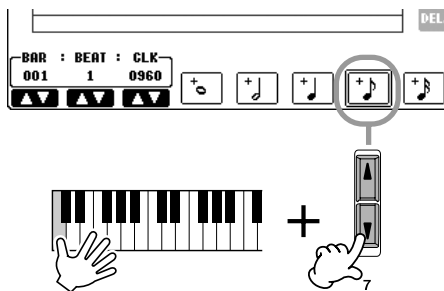
Пункты, которые можно выбрать с помощью кнопок [G] [H] [I]
См. стр. 149.



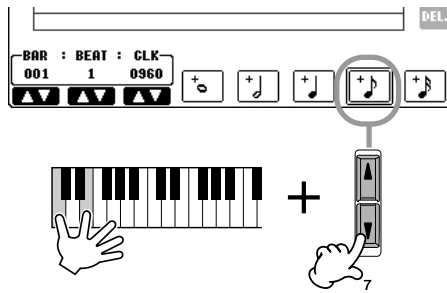
2 С помощью кнопки [I] выберите тип ноты «normal» (обычная).

3 Нажмите кнопку [7 ▲ ▼], чтобы выбрать одну восьмую.

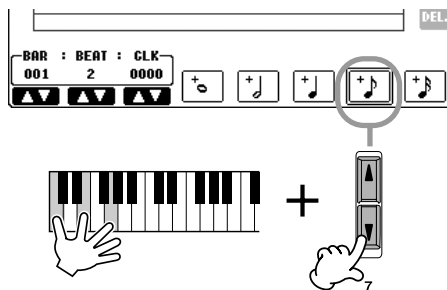
4 Удерживая нажатой клавишу C3 клавиатуры, нажмите кнопку [7 ▲ ▼].
Пока не отпускаяте клавишу C3. Держите ее нажатой во время выполнения следующих шагов.



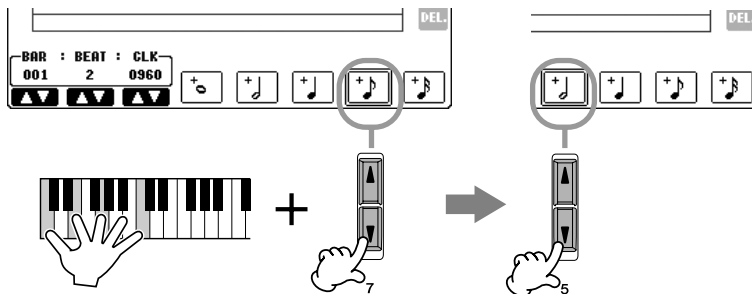
- 5** Удерживая нажатой клавиши **C3** и **E3** клавиатуры, нажмите кнопку **[7 ▲ ▼]**. Пока не отпустите клавиши **C3** и **E3**. Держите их нажатыми во время выполнения следующих этапов.



- 6** Удерживая нажатой клавиши **C3**, **E3** и **G3**, нажмите кнопку **[7 ▲ ▼]**. Пока не отпустите клавиши **C3**, **E3** и **G3**. Держите их нажатыми во время выполнения следующих этапов.



- 7** Удерживая нажатой клавиши **C3**, **E3**, **G3** и **C4**, нажмите кнопку **[7 ▲ ▼]** и последовательно нажмите кнопку **[5 ▲ ▼]**. После нажатия кнопки **[5 ▲ ▼]** отпустите клавиши.



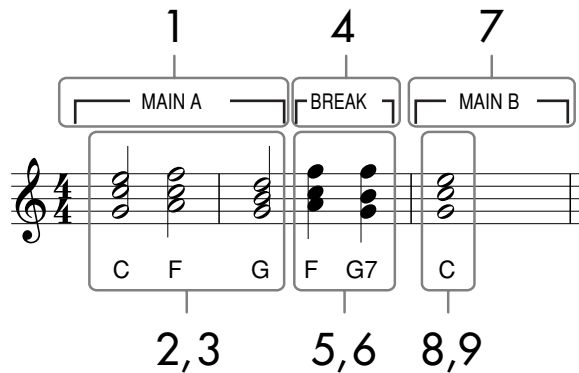
- 8** Нажмите кнопку **[STOP]** на панели **SONG**, чтобы сдвинуть курсор к началу песни.
- 9** Для воспроизведения записанных нот нажмите кнопку **[START/STOP]** на панели **SONG**.
- 10** Для выхода из экрана пошаговой записи нажмите кнопку **[EXIT]**. Если захотите, можете таким же способом редактировать уже записанные песни (стр. 156).
- 11** С помощью кнопки **[I] (SAVE)** вызовите экран выбора песни **Song Selection**, затем сохраните данные на экране выбора песни (стр. 67).

⚠ ВНИМАНИЕ
Если перейти на другую песню или выключить питание без сохранения, записанная песня будет потеряна (стр. 67).

Запись аккордов

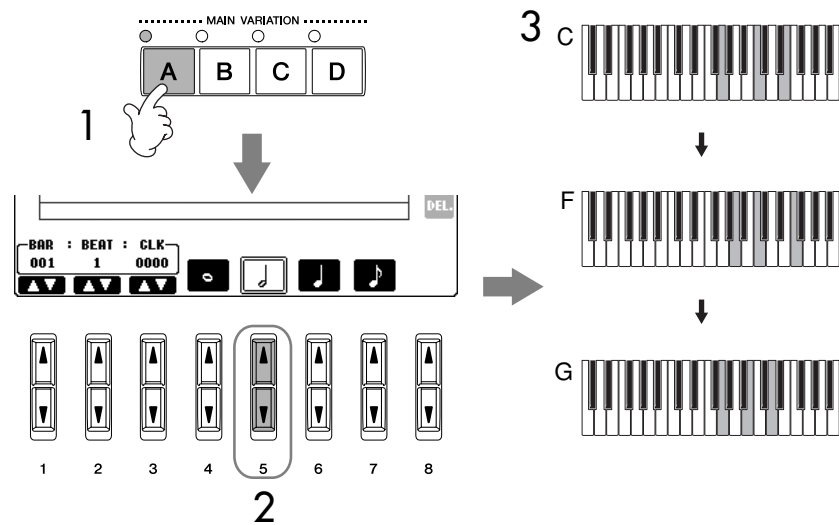
Можно поочередно записывать аккорды и части композиции (Intro, Main, Ending и т.д.) с точной подгонкой. Эта инструкция показывает, как записывать изменения аккордов с помощью функции пошаговой записи.

Приведенные объяснения относятся к шагу 7 раздела «Основные операции пошаговой записи» на стр. 146.

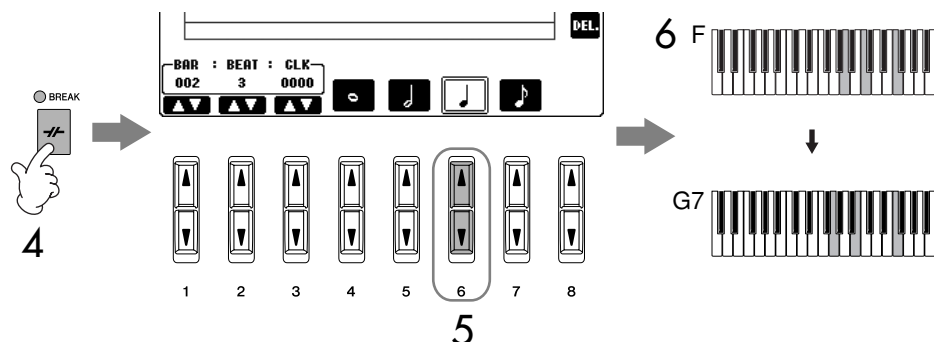


* Число, указанное в партитуре, относится к номеру этапа следующей операции.

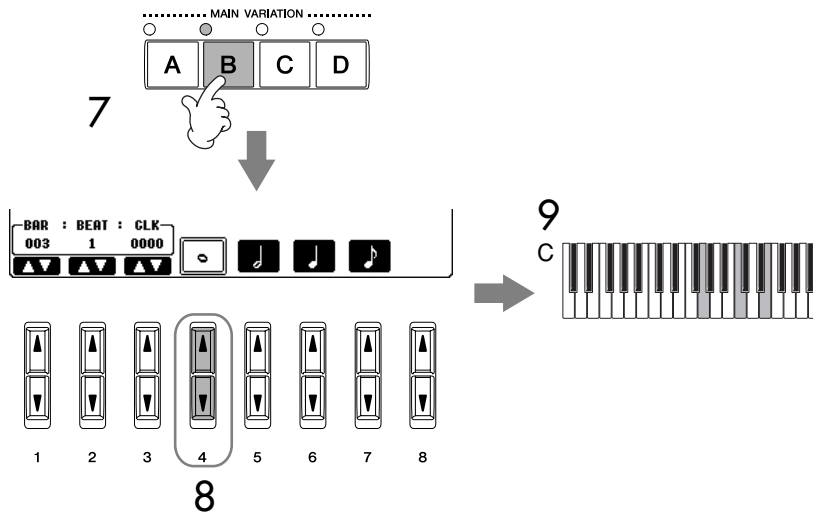
- 1 Проверьте, что кнопка STYLE CONTROL [AUTO FILL IN] установлена в положение OFF, затем нажмите кнопку STYLE CONTROL [MAIN VARIATION A].



- 2 Нажмите кнопку [5 ▲ ▼], чтобы выбрать одну вторую.
- 3 Сыграйте аккорды C, F и G на аккордной части клавиатуры.
- 4 Нажмите кнопку STYLE CONTROL [BREAK].



- 5 Нажмите кнопку [6 ▲ ▼], чтобы выбрать одну четвертую.
- 6 Сыграйте аккорды F и G7 на аккордной части клавиатуры.
- 7 Нажмите кнопку STYLE CONTROL [MAIN VARIATION B].



- 8 Нажмите кнопку [4 ▲ ▼], чтобы выбрать целую ноту.
- 9 Сыграйте аккорд C на аккордной части клавиатуры.
- 10 Нажмите кнопку [STOP] на панели SONG, чтобы сдвинуть курсор к началу песни.
- 11 Для воспроизведения записанных нот нажмите кнопку [START/STOP] на панели SONG.
- 12 Для выхода из экрана пошаговой записи нажмите кнопку [EXIT].
Если захотите, можете таким же способом редактировать уже записанные песни (стр. 156).
- 13 Нажмите кнопку [F] (EXPAND) для перевода данных введенного аккорда в данные песни.
- 14 С помощью кнопки [I] (SAVE) вызовите экран выбора песни Song Selection, затем сохраните данные на экране выбора песни (стр. 67).

⚠ ВНИМАНИЕ
Если перейти на другую песню или выключить питание без сохранения, записанная песня будет потеряна (стр. 67).

Удаление данных
Ошибочно введенные ноты можно удалить (стр. 148).

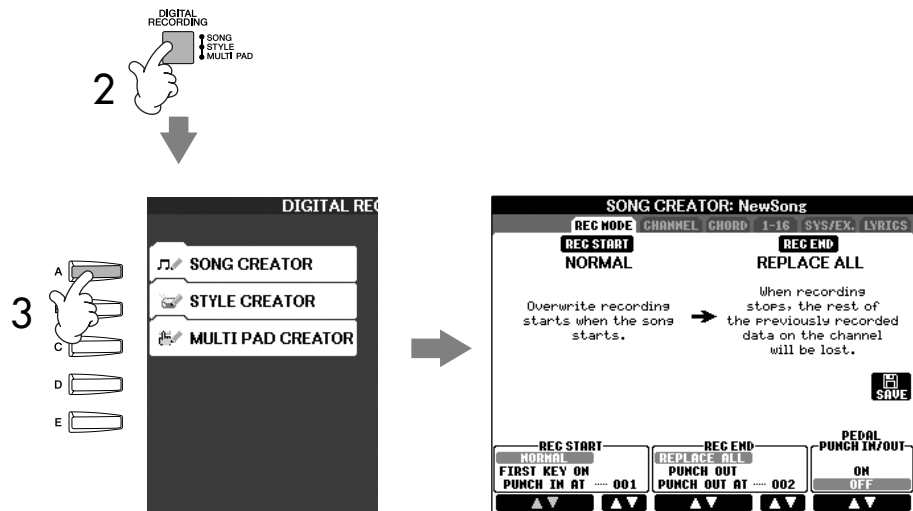
Ввод вставок
Переведите кнопку STYLE CONTROL [AUTO FILL IN] в положение ON и просто нажмите одну из кнопок STYLE CONTROL [MAIN VARIATION (A, B, C, D)]. (Будет исполнена соответствующая вставка, а затем произойдет автоматический переход на выбранную [MAIN VARIATION (A, B, C, D)] фразу.)

Редактирование записи

Можно редактировать песню, записанную любым способом — Quick Recording (быстрая запись), Multi Track Recording (многодорожечная запись) или Step Recording (пошаговая запись).

Основные операции редактирования

- 1 Выберите песню для редактирования.
- 2 Нажмите кнопку [DIGITAL RECORDING].



- 3 Чтобы вызвать экран создания песен SONG CREATOR для записи или редактирования песни, нажмите кнопку [A].
- 4 Выберите нужную вкладку с помощью кнопок TAB [◀][▶] и редактируйте песню.

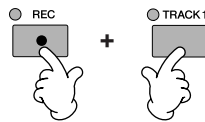
- **Повторное редактирование раздела — Punch In/Out (Автоматическое включение/выключение) (REC MODE)**.....стр. 157
Позволяет перезаписывать выбранный участок песни.
- **Редактирование событий канала (CHANNEL)**стр. 158
Позволяет редактировать события канала. Например, можно стирать данные или транспонировать ноты канала.
- **Редактирование нотных или аккордовых событий (CHORD, 1–16)**стр. 161
Позволяет изменять или удалять ноты или аккорды.
- **Редактирование системных событий (SYS/EX.)**стр. 163
Позволяет менять темп или тактовый размер.
- **Редактирование текстов (LYRICS)**.....стр. 164
Позволяет менять название песни или текстовые события.

Перезапись выбранного участка — Автоматическое включение/выключение записи (REC MODE)

При перезаписи фрагмента записанной ранее песни используйте функцию Punch IN/OUT. При применении этого метода перезаписываются данные только между точкой включения Punch In и точкой отключения Punch Out. Помните, что ноты до и после автоматического включения и выключения записи не перезаписываются, хотя вы можете прослушивать их, чтобы определить моменты включения и выключения записи. Точки включения и выключения записи (Punch In/Out) можно указать заранее в виде номеров тактов для работы в автоматическом режиме или включить/выключить запись вручную (с помощью ножной педали или просто при игре на клавиатуре).

Приведенные пояснения относятся к экрану записи REC MODE шага 4 раздела «Основные операции редактирования» на стр. 156.

- 1 Для выбора параметров перезаписи используйте кнопки [1 ▲ ▼]–[6 ▲ ▼] (см. ниже).
- 2 Удерживая нажатой кнопку [REC] на панели SONG, нажмите кнопки нужной дорожки.



- 3 Для начала воспроизведения нажмите кнопку [PLAY/PAUSE] на панели SONG. Играйте на клавиатуре от точки начала записи и остановите исполнение в точке окончания записи.
- 4 С помощью кнопки [I] (SAVE) вызовите экран выбора песни Song Selection, затем сохраните данные на экране выбора песни (стр. 67).

■ Параметры начала записи PUNCH IN

NORMAL	Перезапись начинается при нажатии кнопки [PLAY/PAUSE] на панели SONG или с началом игры в режиме ожидания синхронного старта.
FIRST KEY ON	Песня воспроизводится как обычно, но как только нажимается клавиша на клавиатуре, начинается запись поверх имеющихся данных.
PUNCH IN AT	Песня воспроизводится как обычно, но по достижении такта, обозначенного как точка начала записи, начинается запись поверх имеющихся данных. Пометить такт как точку начала записи можно с помощью кнопки [3 ▲ ▼].

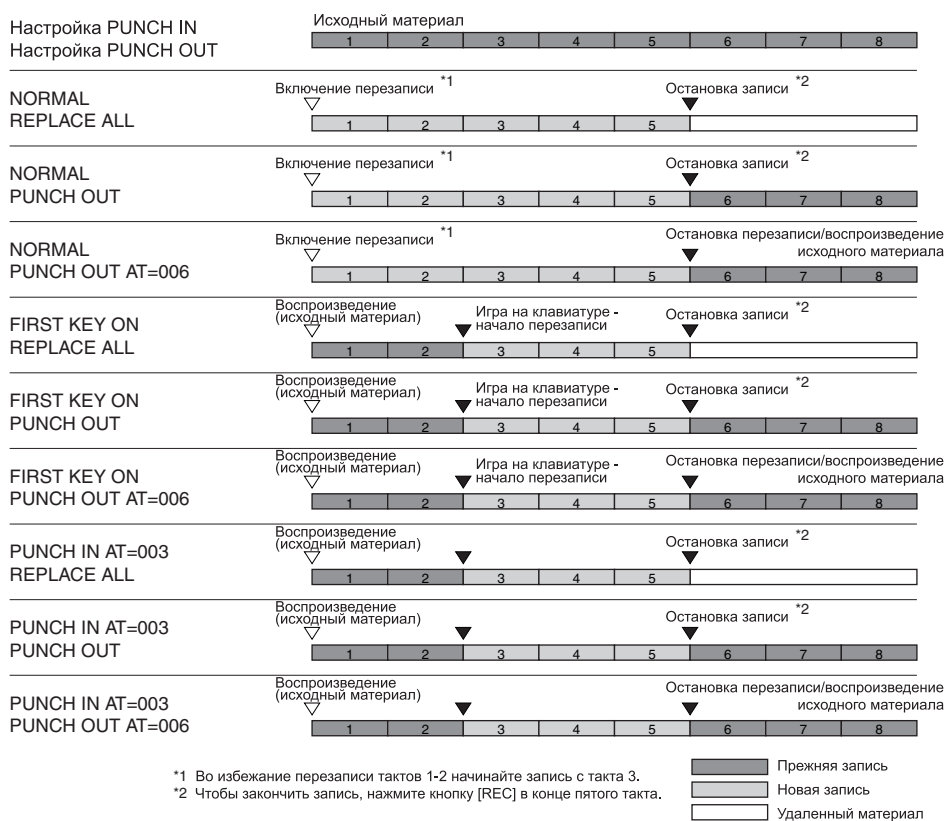
■ Параметры окончания записи PUNCH OUT

REPLACE ALL	Все данные после точки, где была выключена запись, удаляются.
PUNCH OUT	Позиция в песне, где была остановлена запись, считается точкой выключения записи (Punch Out). При такой настройке все, что находится после точки окончания записи, сохраняется.
PUNCH OUT AT	Фактическая перезапись продолжается до такта, где запись должна автоматически выключиться (он устанавливается с помощью кнопки дисплея). В этой точке запись прекращается, и продолжается обычное воспроизведение. При такой настройке все, что находится после точки окончания записи, сохраняется. Пометить такт как точку окончания записи можно с помощью кнопок [6 ▲ ▼].

⚠ ВНИМАНИЕ

Если перейти на другую песню или выключить питание без сохранения, записанная песня будет потеряна (стр. 67).

Примеры перезаписи с различными настройками автоматической записи Punch In/Out
 Инструмент может использовать функцию автоматической записи Punch In/Out различными способами. Ниже приведены примеры ситуаций, в которых необходимо переписать отдельные (выбранные) такты музыкальной фразы, состоящей из восьми тактов.



■ Управление функцией автоматической записи Punch In/Out с помощью педали

Если эта функция включена, происходит управление записью с помощью второй педали. Во время воспроизведения песни нажатая и удерживаемая ножная педаль 2 включает начало записи Punch In, при отпуске педали запись останавливается (Punch Out). Можно нажимать и отпускать ножную педаль 2 для перезаписи во время воспроизведения столько раз, сколько требуется. Обратите внимание на то, что, если педаль 2 присвоена функция Pedal Punch In/ Out, обычная функция педали не действует.

Редактирование событий канала (CHANNEL)

Приведенные объяснения относятся к вкладке CHANNEL в шаге 4 раздела «Основные операции редактирования» на стр. 156.

- 1** С помощью кнопок [A]/[B] выберите меню редактирования Edit (стр. 159).
- 2** Редактируйте данные с помощью кнопок [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼].
Сведения о доступных параметрах см. на стр. 159.
- 3** Нажмите кнопку [D] (EXECUTE), чтобы выполнить операцию для текущего экрана.
После завершения этой процедуры (за исключением экрана меню SETUP), эта кнопка меняет название на [UNDO] (Отмена), позволяя вернуться к прежним данным, если результаты операции неудовлетворительны. Функция Undo позволяет отменить только одну последнюю операцию.

4 С помощью кнопки [I] (SAVE) вызовите экран выбора песни Song Selection, затем сохраните данные на экране выбора песни (стр. 67).

■ Меню QUANTIZE

Функция Quantize позволяет выровнять расположения всех нот канала. Например, если вы записали музыкальную фразу, изображенную справа, вы не сможете сыграть ее с абсолютной точностью и ваше воспроизведение может слегка спешить или запаздывать. Выравнивание – удобный способ коррекции этого явления.



⚠ ВНИМАНИЕ

Если перейти на другую песню или выключить питание без сохранения, записанная песня будет потеряна (стр. 67).

CHANNEL	Задает канал песни, который нужно выровнять.										
SIZE	<p>Выбор размера (Разрешение). Для получения оптимального результата разрешение должно соответствовать самой короткой ноте в канале. Например, если самая короткая нота этого канала – одна восьмая, следует указать одну восьмую как разрешение при выравнивании.</p> <p>Настройки</p> <table border="0"> <tr> <td> одна четвертая</td> <td> одна восьмая</td> <td> одна шестнадцатая</td> <td> одна тридцать вторая</td> <td> одна шестнадцатая + триоль восьмыми*</td> </tr> <tr> <td> триоль из четвертых</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 выравнивания, отмеченные звездочкой (*), чрезвычайно удобны, так как позволяют одновременно обрабатывать ноты разной длительности. Например, если канал содержит и ноты, и триоли длительностью в одну шестнадцатую, при выравнивании с разрешением в одну восьмую все триоли станут восьмыми. Но если выбрать разрешение «восьмая + триоль из восьмых», ноты обоих типов будут выровнены правильно.</p>	одна четвертая	одна восьмая	одна шестнадцатая	одна тридцать вторая	одна шестнадцатая + триоль восьмыми*	триоль из четвертых	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 восьмыми*							
триоль из четвертых	триоль из восьмых	триоль из шестнадцатых	одна восьмая + триоль из восьмых*	одна шестнадцатая + триоль из шестнадцатых*							
STRENGTH	<p>Определяет степень выравнивания выбранных нот. Значение 100% соответствует 100% точности. Если значение этого параметра меньше 100%, ноты только сдвинутся соответствующим образом в направлении выровненных позиций, но не займут их. Подобное «неполное» выравнивание позволяет избежать «машинного» впечатления от записи, делая запись похожей на игру человека.</p>										

■ Удаление данных из заданного канала (меню удаления DELETE)

Можно удалить данные из выбранного канала песни. Выберите канал кнопками [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼], затем нажмите кнопку [D] (EXECUTE), чтобы выполнить операцию.

■ **Микширование (слияние) данных двух заданных каналов (меню MIX)**

Эта функция позволяет объединить данные, записанные на двух разных каналах, и сохранить результат в новом канале. Кроме того, с ее помощью можно скопировать содержимое одного канала на другой.

SOURCE 1	Выбирает канал (1–16) для смешивания. Все MIDI-события указанного канала копируются в целевой канал.
SOURCE 2	Выбирает канал (1–16) для смешивания. Все MIDI-события указанного канала копируются в целевой канал. Помимо значений 1-16 существует еще настройка COPY, позволяющая копировать данные из Source 1 в целевой канал. При выборе значения COPY данные из канала Source 1 будут скопированы в целевой канал. (Данные в исходном канале сохраняются).
DESTINATION	Указывает целевой канал для сохранения результатов объединения.

■ **Меню транспонирования канала CHANNEL TRANSPOSE**

Эта функция позволяет транспонировать записанный в определенном канале материал в пределах двух октав в любую сторону с шагом в полтона.

Для отображения каналов 9–16

Нажмите кнопку [F] для переключения между дисплеем каналов 1–8 и 9–16.

Транспонирование всех каналов одновременно

Удерживая нажатой кнопку [G] (ALL CH), нажмите одну из кнопок [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼].

■ **Меню настроек SETUP**

Текущие настройки микшерного пульта (стр. 86) и другие настройки панели можно записать в начале песни в качестве набора настроек (Setup). Микшерный пульт и настройки панели вызываются автоматически при запуске песни.

■ **Запись настроек**

1 **Вызовите экран для операций.**

[DIGITAL RECORDING] → [A] SONG CREATOR → TAB [◀]/[▶] CHANNEL → [B] SET UP

2 **С помощью кнопок [1 ▲ ▼]–[7 ▲ ▼] выберите настройки, которые будут автоматически вызываться при запуске песни.**

SONG	Сохраняет темп и прочие параметры, заданные с микшерного пульта.
KEYBOARD VOICE	Записывает текущие настройки панели, в том числе тембр партий, проигрываемых на клавиатуре (RIGHT1, 2 и LEFT), и их состояние (включено/выключено). Записанные здесь настройки панели — это те же самые настройки, которые запоминаются для «настройки в одно касание». Их можно записать на любом участке песни (остальные настройки этого раздела могут быть записаны только в начале песни).
SCORE SETTING	Записывает настройки экрана партитуры Score.
GUIDE SETTING	Записывает настройки функций Guide, включая включение/выключение этой функции.
LYRICS SETTING	Записывает настройки экрана Lyrics.
MIC SETTING (PSR-3000)	Записывает настройки микрофона и эффекта Vocal Harmony на экране Mixing Console (стр. 86).

3 **Отметьте нужный пункт нажатием кнопки [8 ▲].**

- 4 Нажмите кнопку [D] (EXECUTE), чтобы записать настройку SETUP.
- 5 С помощью кнопки [I] (SAVE) вызовите экран выбора песни Song Selection, затем сохраните данные на экране выбора песни (стр. 67).

Редактирование нотных или аккордовых событий (CHORD, 1–16)

Приведенные пояснения относятся к вкладкам CHORD и 1–16 шага 4 раздела «Основные операции редактирования» на стр. 156.

- 1 Когда выбрана вкладка 1–16, нажмите кнопку [F], чтобы выбрать канал для редактирования.
- 2 **Переведите курсор в нужную позицию.**
 Для перемещения курсора вверх и вниз используйте кнопку [A]/[B].
 Чтобы перевести курсор к началу нажмите кнопку [C].
 Для того чтобы сдвинуть курсор на один такт/долю/сигнал используйте кнопки [1 ▲ ▼]–[3 ▲ ▼].
- 3 **Редактирование данных.**

Редактирование линия за линией
 С помощью кнопок [6 ▲ ▼]–[8 ▲] вырежьте/скопируйте/вставьте/удалите события.

Редактирование каждого параметра данных

 - 1 С помощью кнопок [D]/[E] выберите параметр для редактирования.
 - 2 Редактируйте значения параметра с помощью кнопок [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼]. Также можно использовать диск [DATA ENTRY]. Чтобы действительно ввести редактируемое значение, просто уберите курсор с параметра.

Для восстановления исходного значения нажмите кнопку [8 ▼] (CANCEL) перед тем, как убрать курсор.
- 4 Если выбрана вкладка CHORD, при нажатии кнопки [F] (EXPAND) данные перейдут в данные песни.
- 5 С помощью кнопки [I] (SAVE) вызовите экран выбора песни Song Selection, затем сохраните данные на экране выбора песни (стр. 67).

ВНИМАНИЕ

Если перейти на другую песню или выключить питание без сохранения, записанная песня будет потеряна (стр. 67).

Выбор нескольких линий данных
 Удерживая нажатой кнопку [J] (MULTI SELECT), нажмите кнопки [A]/[B].

Показ событий определенного типа (FILTER)

Можно выбрать тип событий, которые будут показаны на вкладках [CHORD] и [1-16]. Это, например, полезно, если вы хотите видеть только нотные события (стр. 163).

ВНИМАНИЕ

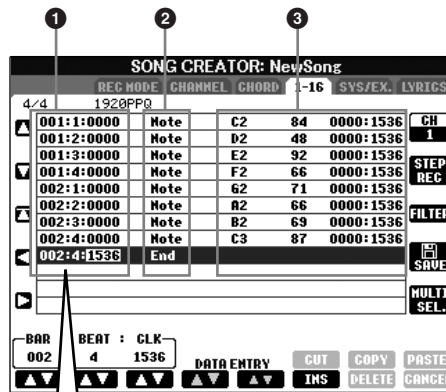
Если перейти на другую песню или выключить питание без сохранения, записанная песня будет потеряна (стр. 67).

На этом экране не могут отображаться и редактироваться данные аккордов и частей, записанные в реальном времени при помощи функции Realtime Recording.

Сигналы синхронизации

Единица разрешения нот. Разрешение квантования – это число единиц времени в четвертной ноте. Для PSR-3000/1500 единица времени равна 1/1920 ноты в одной четвертной.

События, показанные на этом экране



Пример **002 : 4 : 1536**

Measure number (BAR) (Номер такта) | Beat (Доля) | Синхронизация (Clock)

- ❶ Показывает размещение (положение) соответствующего события. Соответствует надписи в нижней левой части экрана.
- ❷ Показывает тип события (см. ниже).
- ❸ Показывает значения событий.

Типы событий, показанных на вкладке 1-16

Note	Отдельная нота песни. Показывает номер ноты, соответствующий клавише, которая сейчас играет, параметр громкости, основанный на силе нажатия клавиши и длительность звучания.
Ctrl (Control Change)	Параметр тембра, например: громкость, панорама, фильтр и глубина эффекта (редактируется с помощью микшерной консоли, описанной на стр. 86) и т.д.
Prog (Program Change)	Номер изменения программы MIDI для выбора тембра.
P.Bnd (Pitch Bend)	Данные постоянного изменения высоты тона.
A.T. (After Touch)	Событие возникает при нажатии на клавишу после проигрывания ноты.

Типы событий, показанных на вкладке CHORD

Style	Стиль
Tempo	Темп
Chord	Тон аккорда, тип аккорда или басовый регистр
Sect	Часть стиля аккомпанемента (Интродукция, основная тема, вставка, брейк, концовка)
OnOff	Состояние каждой части (канала) стиля аккомпанемента (включено или выключено)
CH.Vol	Громкость каждой части (канала) стиля аккомпанемента (включено или выключено)
S.Vol	Общая громкость стиля аккомпанемента

Отображение определенных событий (FILTER)

На экране редактирования показаны различные типы событий. Иногда бывает сложно найти события, которые требуется редактировать. В этом случае пригодится функция Filter. Эта функция задает типы событий, которые будут отображаться на экране редактирования.

- 1 Нажмите кнопку [H] (FILTER) экрана редактирования.
- 2 Выберите тип событий с помощью кнопок [2 ▲ ▼]–[5 ▲ ▼].
- 3 Отметьте или удалите отметки для выбранных пунктов с помощью кнопок [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼].
 - [H](ALL ON) Отмечает все типы событий.
 - [I] (NOTE/CHORD)..... Выбирает только данные нот/аккордов NOTE/CHORD.
 - [J] (INVERT)..... Снимает все установленные пометки и устанавливает там, где их не было раньше. Другими словами, значение полей меняется на противоположное.
- 4 Чтобы отменить настройку, нажмите кнопку [EXIT].

При нажатии кнопок [C]–[E] вызывается экран соответствующего фильтра, как показано ниже.

MAIN	Вызывает экран основного (Main) фильтра.
CTRL CHG.....	Вызывает экран фильтра изменения управления Control Change.
STYLE.....	Вызывает экран фильтра стиля аккомпанемента.

Редактирование системных сообщений (SYS/EX.)

Приведенные объяснения относятся к вкладке [SYS/EX] шага 4 раздела «Основные операции редактирования» на стр. 156.

На этом экране можно редактировать записанные системные события, которые не принадлежат определенному каналу, такие как темп и ритм (размер). Операции в целом соответствуют описанным в разделе «Редактирование нотных или аккордовых событий» на стр. 161.

Системные события

ScBar (Score Start Bar)	Определяет первый такт песни.
Tempo	Задаёт значение темпа.
Time (Time Signature)	Задаёт значение размера.
Key (Key Signature)	Задаёт тональность и значение мажор/минор для партитуры, показанной на экране.
XGPrm (XG Parameters)	Позволяет осуществлять тонкую настройку параметров XG. За дополнительными сведениями обратитесь к разделу «Формат данных MIDI» в отдельном сборнике таблиц.
SysEx (System Exclusive)	Показывает системные данные песни. Помните, здесь нельзя создавать новые данные и изменять существующие, но можно удалять их, вырезать, копировать и вставлять.
Meta (Meta Event)	Показывает метасобытия SMF песни. Помните, здесь нельзя создавать новые данные и изменять существующие, но можно удалять их, вырезать, копировать и вставлять.

С помощью кнопки [I] (SAVE) вызовите экран выбора песни Song Selection, затем сохраните данные на экране выбора песни (стр. 67).



ВНИМАНИЕ

Если перейти на другую песню или выключить питание без сохранения, записанная песня будет потеряна (стр. 67).

Редактирование текста (LYRICS)

Приведенные объяснения относятся к вкладке LYRICS шага 4 раздела «Основные операции редактирования» на стр. 156. На этом экране можно редактировать записанные события Lyrics.

Действия в целом соответствуют описанным в разделе «Редактирование нотных или аккордовых событий» на стр. 161.

Текстовые события

Name	Позволяет ввести название песни.
Lyrics	Позволяет ввести текст песни.
Codes	CR Вставка в текст разрыва строки. LF Для PSR-3000/1500 недоступно. На некоторых MIDI-устройствах это событие может удалять текст, отображенный на экране, и выводить вместо него следующий блок текста.

Ввод и редактирование текста песен

- 1 С помощью кнопок [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼](DATA ENTRY) вызовите экран редактирования песни.
Операции аналогичны описанным в разделе «Ввод символов» (стр. 71).
- 2 С помощью кнопки [I] (SAVE) вызовите экран выбора песни Song Selection, затем сохраните данные на экране выбора песни (стр. 67).

ВНИМАНИЕ

Если перейти на другую песню или выключить питание без сохранения, записанная песня будет потеряна (стр. 67).

Прямое подключение PSR-3000/1500 к Интернету

Подключившись прямо к Интернету, можно приобретать и загружать данные песен и другие типы данных со специального веб-сайта. В этом разделе обсуждаются термины, связанные с компьютерами и сетями связи. Если встретятся какие-то непонятные термины, обратитесь к словарю терминов Интернета (стр. 179).

Когда инструмент прямо подключается к Интернету, можно открыть специальный веб-сайт.

Подключение инструмента к Интернету

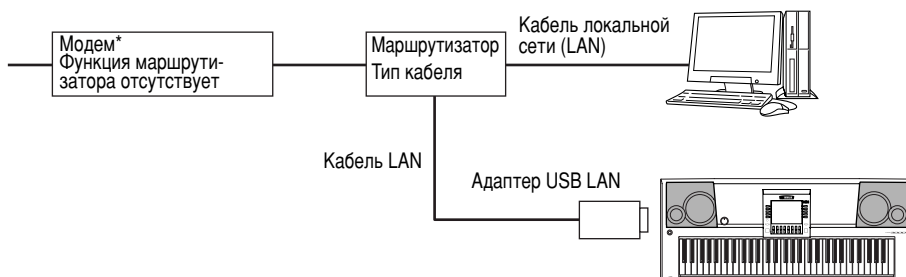
Инструмент может быть подключен к Интернету постоянно (ADSL, оптоволоконный кабель, Интернет-кабель и т.д.) через маршрутизатор или модем с маршрутизатором. Подробные инструкции по подключению (а также информацию по совместимым адаптерам LAN, маршрутизаторам и т.д.) можно получить на веб-сайте Yamaha (<http://www.yamahapclub.com/>).

Прежде чем подключать инструмент, необходимо подключиться к Интернету с компьютера и быть в сети, так как с инструмента никакие настройки модема или маршрутизатора невозможны.

Для подключения к Интернету необходимо прежде подписаться на услуги Интернета или заключить договор с провайдером.

Пример подключения 1:

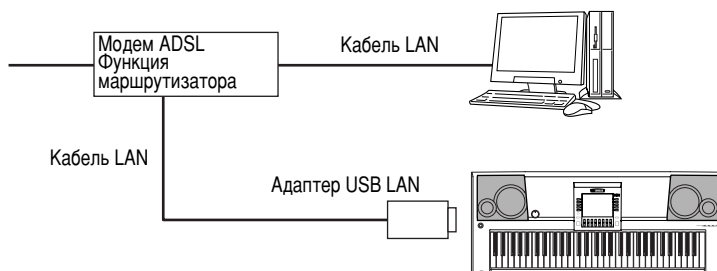
Подключение через кабель (с модемом без маршрутизатора)



* Под «модемом» здесь понимается модем ADSL, оптический сетевой блок (ONU) или кабельный модем.

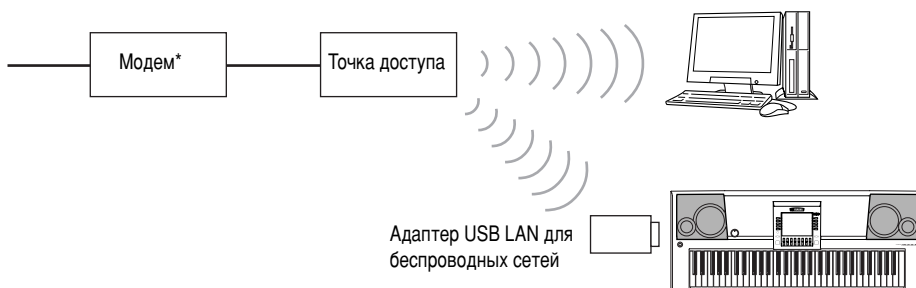
Пример подключения 2:

Подключение через кабель (модем с маршрутизатором)



Пример подключения 3:

Беспроводное подключение



* Под «модемом» здесь понимается модем ADSL, оптический сетевой блок (ONU) или кабельный модем.

Возможность подключения двух или большего количества устройств (например, компьютера и инструмента) зависит от договора с провайдером. Это означает, что сам инструмент PSR-3000/1500 не может установить такое соединение. Если вы не уверены в возможности подключения, обратитесь к условиям договора или к провайдеру.

Некоторые типы модемов требуют дополнительной сети с концентраторами для одновременного подключения к нескольким устройствам (например, компьютеру, музыкальному инструменту и т.д.).

Возврат к экрану MAIN (Главный)

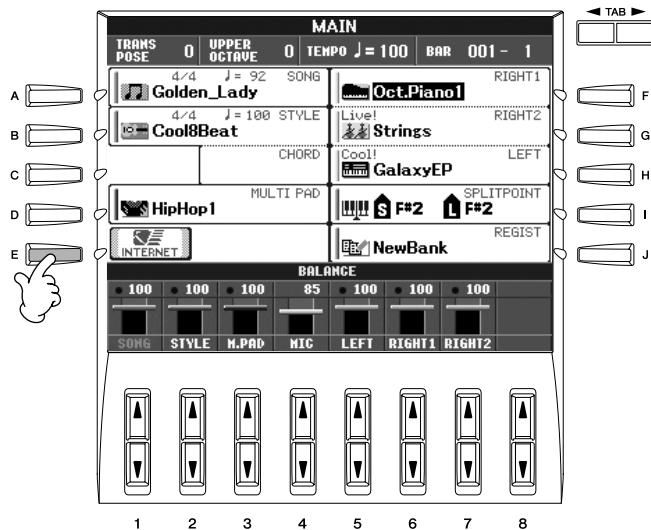
Чтобы вернуться на главный экран с любого другого экрана, достаточно нажать кнопку [DIRECT ACCESS] (Прямой доступ) и затем кнопку [EXIT] (Выход).

Ввод символов

Инструкции по вводу символов на веб-сайте см. на стр. 167.

Доступ к специальному веб-сайту

Среди прочего, со специального веб-сайта можно слушать и приобретать данные песен. Чтобы попасть на сайт, нажмите на главном экране кнопку [E] (INTERNET), когда инструмент подключен к Интернету.

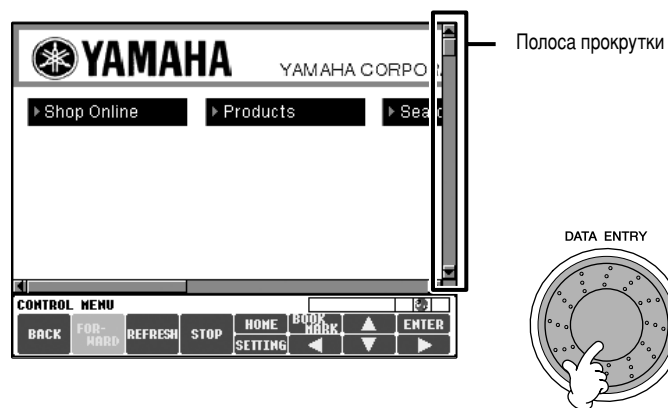


Чтобы вернуться с веб-сайта на обычный рабочий экран инструмента, нажмите кнопку [EXIT].

Операции на специальном веб-сайте

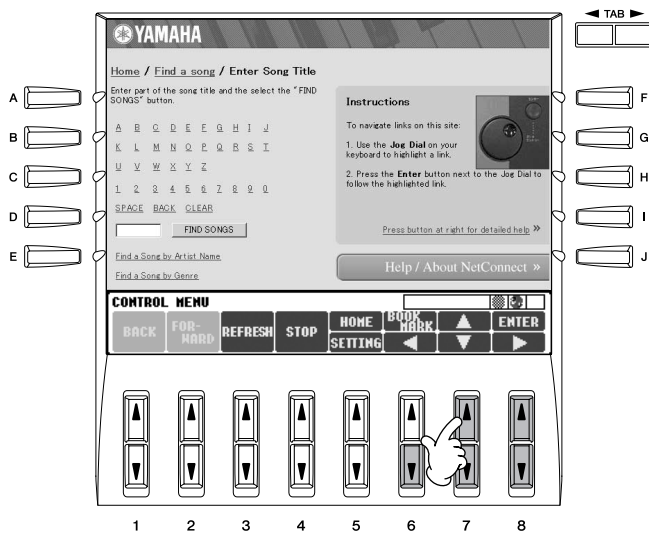
Прокрутка веб-страницы

Если вся веб-страница не помещается в браузере инструмента, можно воспользоваться полосой прокрутки, которая находится справа. Для прокрутки изображения и просмотра скрытых частей страницы используйте диск управления [DATA ENTRY].



Использование ссылок

Если на странице есть ссылка, она отображается в виде кнопки, цветным текстом и т.п. Для выбора ссылки пользуйтесь кнопками [6 ▼]/[7 ▲ ▼]/[8 ▼]. Чтобы перейти по ссылке, нажмите кнопку [8 ▲] (ENTER).

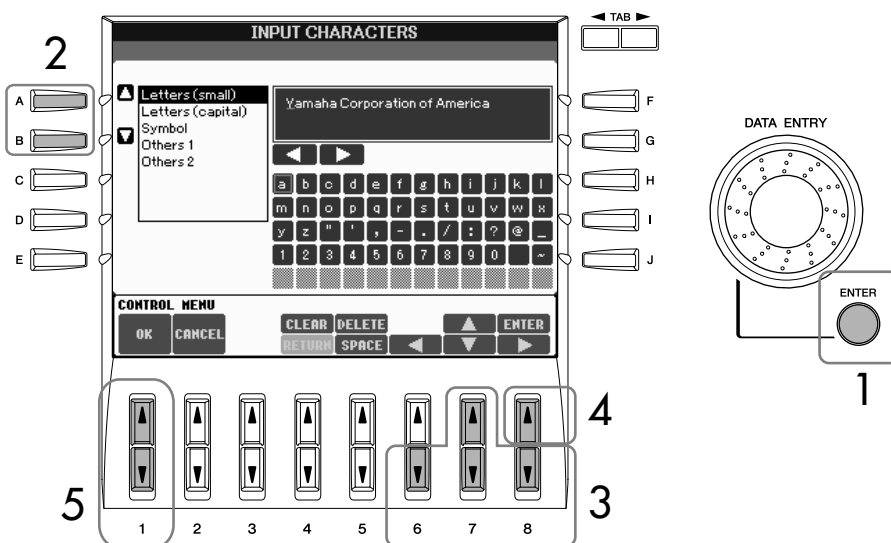


Чтобы выбрать ссылку и перейти по ней, можно также использовать диск [DATA ENTRY] и кнопку [ENTER].

Ввод символов

В этом разделе показано, как вводить символы, когда вы находитесь на веб-сайте и хотите ввести пароль, критерии поиска данных и т.п.

- 1 Когда курсор находится на нужном поле для ввода символов (в окне пароля или каком-либо другом поле, см. «Использование ссылок» выше), нажмите кнопку [ENTER] для вызова экрана ввода символов.



- 2 Выберите нужный тип символов с помощью кнопок [A]/[B].

3 Для выделения нужного символа красным цветом пользуйтесь кнопками [6 ▼]/[7 ▲ ▼]/[8 ▼].

Для перехода в нужную позицию и выделения символа красным цветом можно также использовать диск [DATA ENTRY].

4 Для ввода символов нажмите кнопку [8 ▲] (ENTER).

Для ввода символов можно также нажать кнопку [ENTER] на панели.

Удаление символов

- Для удаления предыдущего символа нажмите кнопку [5 ▲] (DELETE).
- Для удаления конкретного символа:

- 1 **Установите курсор на символе, который хотите удалить.**
 - 1-1 **Чтобы курсор оказался под рамкой с символами «◀▶», используйте кнопки [6 ▼]/[7 ▲ ▼]/[8 ▼].**
 - 1-2 **Для перемещения курсора нажмите кнопку [8 ▲] (ENTER).**
- 2 **Для удаления символа нажмите кнопку [5 ▲] (DELETE).**

- Для удаления всех символов нажмите кнопку [4 ▲] (CLEAR).

Вставка символа

- 1 **Переведите курсор в нужную позицию.**
Используйте те же операции, что и в шаге 1 раздела «Удаление символов» (см. выше).
- 2 **Для перемещения красного поля (PSR-3000)/курсора (PSR-1500) на нужный символ пользуйтесь кнопками [6 ▼]/[7 ▲ ▼]/[8 ▼].**
- 3 **Для ввода символа нажмите кнопку [8 ▲] (ENTER).**

Ввод пробела

- 1 **Переведите курсор в нужную позицию.**
Используйте те же операции, что и в шаге 1 раздела «Удаление символов» (см. выше).
- 2 **Для ввода пробела нажмите кнопку [5 ▼] (SPACE).**

Ввод символа перехода на новую строку

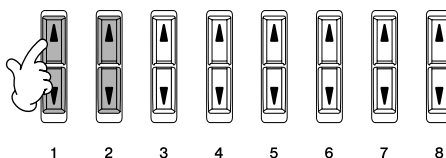
Если в текстовое поле можно ввести несколько строк, для перехода на новую строку нажмите кнопку [4 ▼] (RETURN).

5 Чтобы действительно ввести символы, нажмите кнопку [1 ▲ ▼] (OK).

Для отмены операции нажмите кнопку [2 ▲ ▼] (CANCEL).

Возврат на предыдущую веб-страницу

Чтобы вернуться на веб-страницу, которая была выбрана перед текущей, нажмите кнопку [1 ▲ ▼] (BACK). Чтобы вернуться на страницу, которая была выбрана до нажатия кнопки [1 ▲ ▼] (BACK), нажмите кнопку [2 ▲ ▼] (FORWARD).



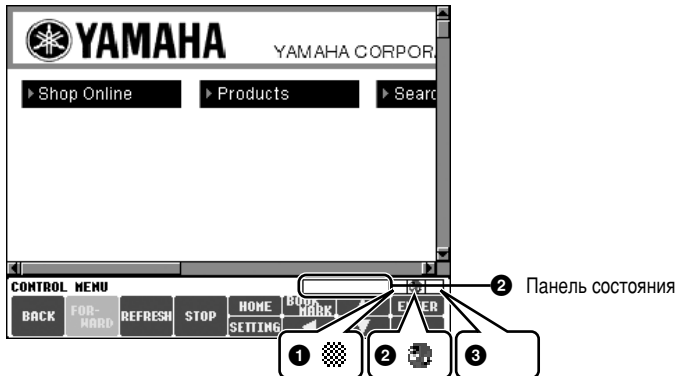
Обновление веб-страницы/Отмена загрузки веб-страницы

Чтобы обновить веб-страницу (убедиться в том, что у вас последняя версия страницы, или попытаться перезагрузить страницу), нажмите кнопку [3 ▲ ▼] (REFRESH).

Для отмены загрузки страницы (если загрузка идет слишком долго), нажмите кнопку [4 ▲ ▼] (STOP).

Слежение за состоянием соединения с Интернетом

Три значка в правой нижней части экрана Интернета показывают текущее состояние соединения с Интернетом.



1 Индикатор автономного режима

Отображается, когда инструмент не подключен к Интернету. Если этот значок находится на экране, вызвать какие-либо веб-страницы невозможно.

2 Индикатор связи

Показывает, что идет обмен данными с веб-сайтом.

3 Индикатор SSL

Отображается, если открытый веб-сайт использует протокол SSL, и означает, что данные перед передачей шифруются.

SSL:

SSL (Secure Sockets Layer) – это отраслевой стандарт защиты данных, передаваемых по Интернету, путем шифрования данных и другими способами.

Загружая данные на плату SmartMedia, используйте SmartMedia с ID.

Покупка и загрузка данных

Вы можете приобретать и загружать данные песен (для воспроизведения на этом инструменте) и другие типы данных со специального веб-сайта PSR-3000/1500. Инструкции по покупке и загрузке данных содержатся на самом сайте.

Операция после покупки и загрузки

Когда загрузка закончена, появляется вопрос о том, открывать ли экран выбора файлов. Если ответить «Да», появится экран выбора файлов, на котором можно выбрать загруженные данные. Если ответить «Нет», произойдет возврат на экран Интернета. Когда экран выбора файлов открыт, для перехода в каталог следующего более высокого уровня нажмите кнопку [8 ▲] (UP).

⚠ ВНИМАНИЕ

Если во время загрузки отключить питание инструмента, приобретенные вами данные будут утеряны.

Место загрузки

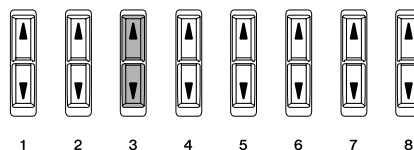
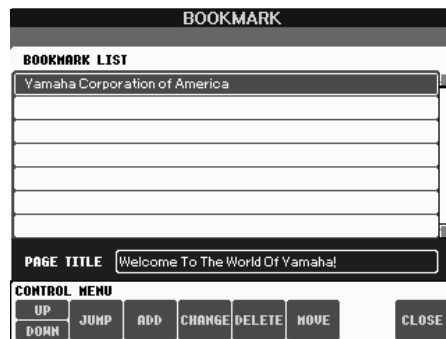
Место, куда загружаются данные, зависит от используемых устройств памяти, как указано ниже.

- Если инструмент приобретен со вставленной платой SmartMedia:
Загружаемые данные сохраняются в папке «MyDownloads» (Мои загрузки) на вкладке Card (Плата) экрана выбора файлов. Чтобы закрыть эту папку и вызвать следующую папку более высокого уровня, нажмите кнопку [8 ▲] (UP) на экране выбора файлов.
- Если инструмент приобретен без вставленной платы SmartMedia:
Загружаемые данные сохраняются в папке «MyDownloads» на вкладке User (Пользователь) экрана выбора файла. Чтобы закрыть эту папку и вызвать следующую папку более высокого уровня, нажмите кнопку [8 ▲] (UP) на экране выбора файлов.

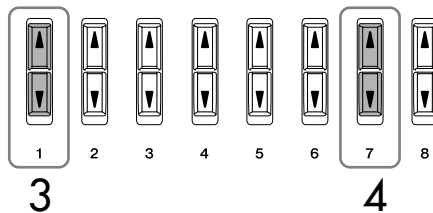
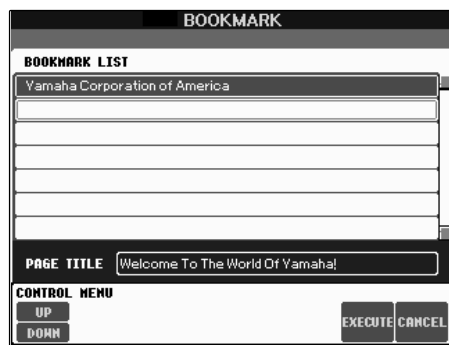
Создание закладок на избранных страницах

На просматриваемой странице можно оставить «закладку» и создать ссылку на нее, чтобы быстро вызывать эту страницу в будущем.

- 1 **Когда нужная страница выбрана, нажмите кнопку [6 ▲] (BOOKMARK). Появляется экран BOOKMARK со списком имеющихся закладок.**
Название веб-страницы, выбранной на данный момент с помощью закладки, отображается под списком.
- 2 **Вызовите экран для добавления новых закладок, нажав кнопку [3 ▲ ▼] (ADD).**



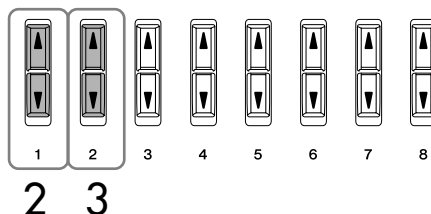
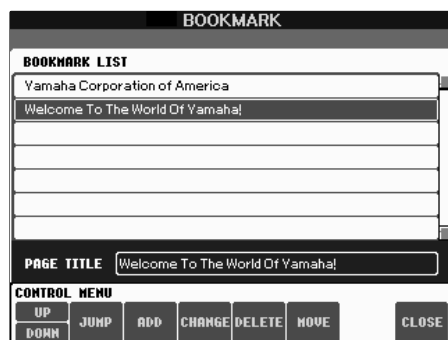
- 3 Выберите место новой закладки с помощью кнопки [1 ▲ ▼] (UP/DOWN).



- 4 Для сохранения закладки нажмите кнопку [7 ▲ ▼] (EXECUTE), для отмены – кнопку [8 ▲ ▼] (CANCEL).
- 5 Для возврата в браузер нажмите кнопку [8 ▲ ▼] (CLOSE).

Вызов страницы с закладкой

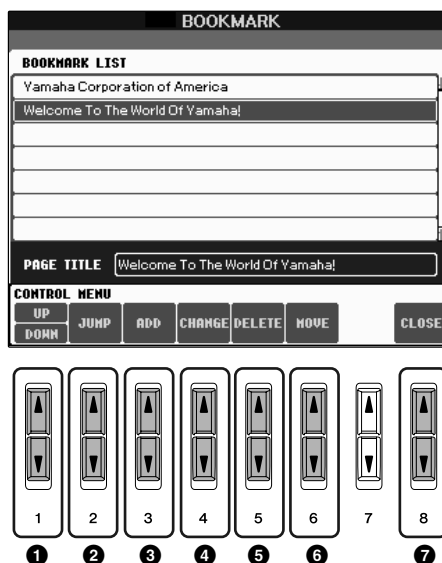
- 1 Для вызова экрана закладок BOOKMARK нажмите кнопку [6 ▲] (BOOKMARK).
- 2 Выберите нужную закладку с помощью кнопки [1 ▲ ▼] (UP/DOWN).



- 3 Чтобы открыть страницу с выбранной закладкой, нажмите кнопку [2 ▲ ▼] (JUMP).

Редактирование закладок

На экране закладок можно менять имена и последовательность закладок, а также удалять ненужные закладки из списка.



1 Перемещение курсора вверх и вниз

Используется для выбора нужной позиции в списке закладок.

2 Переход по меткам

Открывает веб-страницу по выбранной закладке.

3 Новая закладка

Используется, когда требуется сохранить закладку (стр. 170).

4 Изменение имен

Меняет имя выбранной закладки. Нажатие кнопки [4 ▲ ▼] (CHANGE) вызывает экран для ввода символов. Подробные инструкции по вводу символов см. на стр. 167.

5 Удаление

Удаляет выбранную закладку из списка закладок.

6 Перемещение

Меняет последовательность закладок в списке.

1 Выберите закладку, которую хотите переместить, и нажмите кнопку [6 ▲ ▼] (MOVE).

Нижняя часть экрана изменится, чтобы дать вам возможность выбрать новое место для закладки.

2 Выберите место для закладки с помощью кнопки [1 ▲ ▼] (UP/DOWN).

3 Переместите закладку на это место с помощью кнопки [7 ▲ ▼] (UP/DOWN).

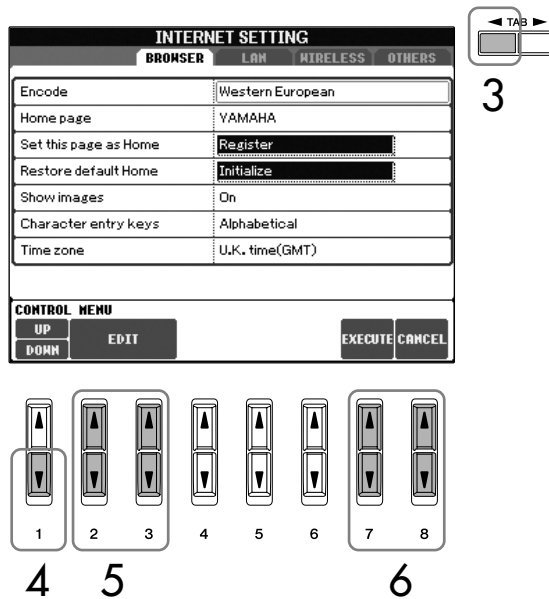
7 Закрытие

Закрывает экран закладок и возвращает на экран браузера.

Изменение домашней страницы

По умолчанию домашней страницей (Home Page) для браузера автоматически становится первая страница специального веб-сайта. Но вы можете сделать домашней страницей любую страницу сайта.

- 1 Откройте страницу, которую вы хотите сделать домашней страницей.
- 2 Для вызова экрана INTERNET SETTING (Настройка Интернета) нажмите кнопку [5 ▼] (SETTING).
- 3 Нажмите кнопку TAB [◀], чтобы выбрать вкладку BROWSER.



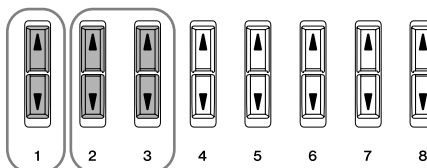
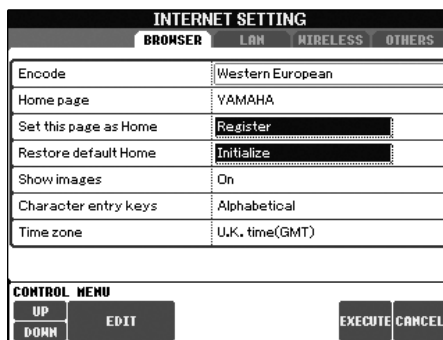
- 4 Нажмите кнопку [1 ▼] (DOWN), чтобы выбрать установку «Set this page as Home» (Сделать эту страницу домашней).
- 5 Чтобы действительно сделать выбранную страницу домашней, используйте кнопки [2 ▲ ▼]/[3 ▲ ▼] (EDIT).
- 6 Для возвращения в браузер нажмите кнопку [7 ▲ ▼] (EXECUTE). Для отмены нажмите кнопку [8 ▲ ▼] (CANCEL).

Об экране настройки Интернета

С экрана настроек Интернета (Internet Settings) можно задать различные настройки, связанные с подключением в Интернете, включая предпочтения для меню и экранов. Экран настроек Интернета имеет четыре подэкрана: Browser, LAN, Wireless LAN и Others.

Основные операции

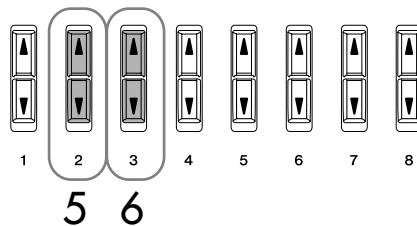
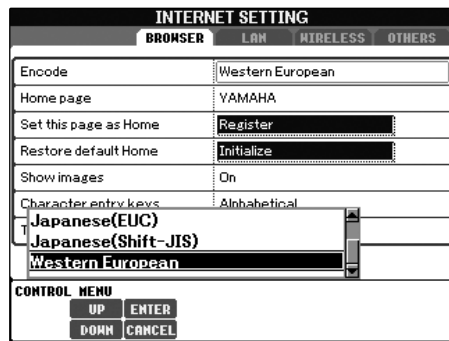
- 1 Для вызова экрана настроек Интернета нажмите кнопку [5 ▼] (SETTING).
- 2 Для выбора нужного экрана нажмите кнопки TAB [◀]/[▶].
- 3 Выберите нужный пункт, нажав кнопку [1 ▲ ▼] (UP/DOWN).



3 4

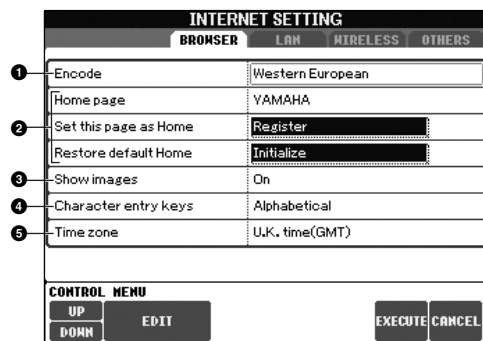
- 4 Для вызова соответствующего экрана редактирования нажмите [2 ▲ ▼]/[3 ▲ ▼] (EDIT).
Для некоторых элементов экран EDIT не выдается, но выполнить настройку или внести изменение все-таки можно.

- 5 Чтобы выбрать настройку или изменить значение, нажмите кнопку [2 ▲ ▼] (UP/DOWN).
То же самое можно сделать с помощью диска [DATA ENTRY].



- 6 Для выполнения настройки нажмите кнопку [3 ▲] (ENTER). Для отмены нажмите кнопку [3 ▼] (CANCEL).
- 7 Чтобы действительно принять все настройки, сделанные на экране настроек Интернета, нажмите кнопку [7 ▲ ▼] (EXECUTE).
Для отмены нажмите кнопку [8 ▲ ▼] (CANCEL).

Browser - Браузер



- 1 **Encode (Кодировка)**
Задаёт шифрование символов для браузера.
- 2 **Home page (Домашняя страница)/Set this page as Home (Сделать эту страница домашней)/Restore default Home (Восстановить домашнюю страницу по умолчанию)**
См. раздел «Изменение домашней страницы» на стр. 173.
- 3 **Show images (Показ изображений)**
Если задан этот параметр, данные образов и картинок, имеющихся на веб-странице, отображаются в браузере. Если этот параметр не установлен, картинки не отображаются.
- 4 **Character entry keys (Клавиши ввода символов)**
Этот параметр позволяет задать порядок символов на виртуальной клавиатуре для ввода символов. Если задано значение Alphabetical (По алфавиту), клавиши расположены в алфавитном порядке. Если задано значение ASCII, клавиши расположены, как на обычной клавиатуре QWERTY.
- 5 **Time zone (Временной пояс)**
Этот параметр задаёт время для браузера.

Ввод символов

Символы можно вводить, когда отображается экран ввода символов. (См. раздел «Ввод символов» на стр. 167.)

LAN – Локальная вычислительная сеть (ЛВС)

INTERNET SETTING	
BROWSER LAN WIRELESS OTHERS	
1 Use DHCP	OFF
2 DNS server1	...
DNS server2	...
3 IP address	...
Subnet mask	...
Gateway	...
CONTROL MENU	
UP	EDIT
DOWN	EXECUTE CANCEL

Запишите здесь значения параметров на случай, если придется вводить их еще раз.

Use DHCP	
DNS server1	
DNS server2	
IP address	
Subnet mask	
Gateway	

1 Use DHCP (Использование DHCP)

Определяет, используется ли DHCP.

2 DNS server 1/DNS server 2 (Сервер DNS 1/Сервер DNS 2)

Эти параметры задают адреса основного и резервного серверов DNS. Они должны быть заданы, если вышеуказанный параметр «Use DHCP» установлен на ON (set DNS manually) или OFF.

3 IP address (IP-адрес)/Subnet mask (Маска подсети)/Gateway (Шлюз)

Эти параметры доступны только в случае, если DHCP не используется. Они позволяют задать IP-адрес, маску подсети и адрес сервера-шлюза. Если параметр Use DHCP не установлен (находится в состоянии OFF), эти параметры обязательны.

Wireless LAN – Беспроводная локальная вычислительная сеть (ЛВС)

INTERNET SETTING	
BROWSER LAN WIRELESS OTHERS	
1 SSID	0
2 Channel	Ch10
3 Encryption	On
WEP key type	Hexadecimal
4 WEP key length	64bit
WEP key	
CONTROL MENU	
UP	EDIT
DOWN	EXECUTE CANCEL

Запишите здесь значения этих параметров на случай, если придется вводить их еще раз.

SSID	
Channel	
Encryption	
WEP key type	
WEP key length	
WEP key	

1 SSID

Задаёт SSID (Service Set Identifier).

2 Channel (Канал)

Задаёт канал.

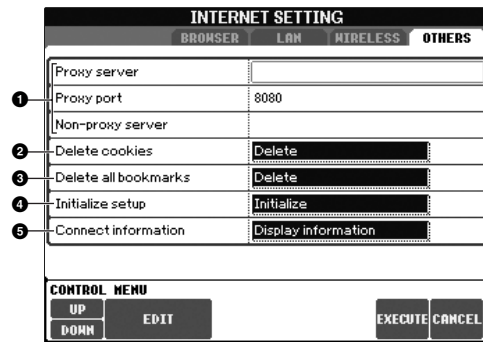
3 Encryption (Шифрование)

Указывает, шифруются ли данные.

4 WEP key type (Тип ключа WEP)/WEP key length (Длина ключа WEP)/WEP key (Ключ WEP)

Эти параметры доступны только в случае, если включено шифрование. Они задают тип и длину ключа шифрования.

Другое



1 Proxy server (Прокси-сервер)/Proxy port (Порт прокси-сервера)/Non-proxy server (Не прокси-сервер)

Задаёт имя прокси-сервера, номер порта и номер хоста для сервера, не являющегося прокси-сервером. Эти параметры требуются только в случае, если используется прокси-сервер.

2 Delete cookies (Удалить cookie-файлы)

Удаляет содержимое всех сохранённых cookie-файлов.

3 Delete all bookmarks (Удалить все закладки)

Удаляет все закладки.

4 Initialize setup (Инициализировать параметры)

Восстанавливает стандартные значения всех параметров на экране настроек Интернета. См. раздел «Инициализация настроек Интернета» на стр. 178.

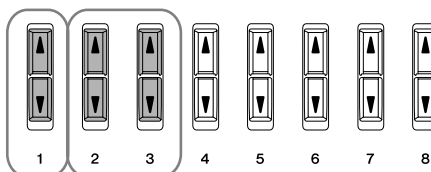
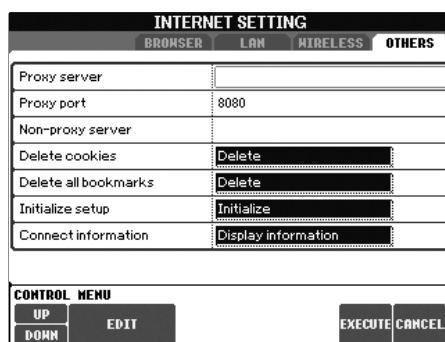
5 Connection information (Информация о соединении)

Выдаёт подробную информацию о соединении, установленном на данный момент.

Инициализация настроек Интернета

Во время операции Initialize PSR-3000/1500 настройки функции Интернета не инициализируются. Необходимо инициализировать их отдельно, как показано далее. Во время инициализации приводятся в исходное состояние не только настройки браузера, но и все, что вы задали на экранах настройки Интернета.

- 1 Нажмите кнопку [5 ▼] (SETTING), чтобы вызвать экран INTERNET SETTING.
- 2 Нажмите кнопку TAB [▶], чтобы выбрать вкладку OTHERS (Прочее).
- 3 Выберите «Initialize» с помощью кнопки [1 ▲ ▼] (UP/DOWN).



- 4 Верните настройки Интернета в исходное состояние с помощью кнопок [2 ▲ ▼] / [3 ▲ ▼] (EDIT).

Cookie-файлы содержат личную информацию.

Удаление cookie-файлов и закладок

Вышеописанная операция инициализации не удаляет cookie-файлы и закладки. Для удаления cookie-файлов и закладок необходимо использовать соответствующие операции на вкладке OTHERS (стр. 177).

Словарь терминов Интернета

Широкополосная связь (Broadband)	Технология/услуга Интернета (например, ADSL и оптическое волокно), позволяющая осуществлять высокоскоростную передачу больших объемов данных.
Браузер (Browser)	Программное обеспечение для поиска и просмотра веб-страниц, а также доступа к ним. Для данного инструмента это экран, на котором отображается содержимое веб-страниц.
Cookie-файлы (Cookie)	Система регистрации определенной информации, предоставляемой пользователем при посещении веб-сайта и использовании Интернетом. Эта функция аналогична файлу предпочтений в традиционной компьютерной программе, где «запоминается» такая информация, как ваше имя пользователя и пароль, чтобы вам не приходилось вводить их заново при каждом посещении сайта.
DHCP	Это стандарт или протокол, с помощью которого IP-адреса и другая информация о конфигурации сети низкого уровня могут назначаться динамически и автоматически при каждом подключении к Интернету.
DNS	Система, которая преобразует имена компьютеров, подключенных к сети, в соответствующие IP-адреса.
Загрузка (Download)	Передача данных по сети из большей системы (так называемого «хоста») на жесткий диск или другое устройство хранения данных меньшей «клиентской» системы (аналогично копированию файлов с жесткого диска на дискету). Для данного инструмента это процесс передачи данных песни и других данных с веб-сайта на инструмент.
Шлюз (Gateway)	Система, связывающая различные сети или системы и обеспечивающая передачу и преобразование данных независимо от различий в стандартах связи.
Домашняя страница (Home page)	Первая страница, которая появляется на экране, когда вы открываете браузер и подключаетесь к Интернету. Английские синонимы – «front screen» (интерфейсный экран) и «top page» (первая страница).
Интернет (Internet)	Огромная сеть, состоящая из менее крупных сетей. Позволяет осуществлять высокоскоростной обмен данными между компьютерами, мобильными телефонами и другими устройствами.
IP-адрес (IP address)	Цифровая последовательность, присвоенная каждому компьютеру в сети и обозначающая местонахождение устройства в сети.
ЛВС, Локальная вычислительная сеть (LAN)	Сеть передачи данных, связывающая между собой группу компьютеров, находящихся в одном месте (например, в офисе или дома), с помощью специального кабеля.
Ссылка (Link)	Выделенное слово, кнопка или значок на веб-странице. Щелкнув на ссылке, вы открываете другую веб-страницу.
Модем (Modem)	Устройство, соединяющее обычную телефонную линию с компьютером и позволяющее им обмениваться данными. Оно преобразует цифровые сигналы компьютера в аналоговые звуковые сигналы телефонной линии и наоборот.
NTP	Стандарт для синхронизации внутреннего времени компьютера с источником точного времени по сети. В контексте данного инструмента внутренние часы компьютера используются для указания точного времени и даты для cookie-файлов и SSL.
Провайдер (Provider)	Организация, предлагающая услуги по подключению к Интернету. Чтобы подключиться к Интернету, необходимо заключить договор с провайдером.
Прокси (Proxy)	Прокси-сервер – это сервер, через который должны проходить все компьютеры внутренней сети прежде, чем они получат доступ к информации в Интернете. Прокси-сервер перехватывает все или только указанные запросы, адресованные реальному серверу, и определяет, может ли он выполнить их сам. Если нет, то он пересылает запрос на реальный сервер. Прокси-серверы используются для повышения производительности и скорости передачи данных, а также для фильтрации запросов – обычно в целях безопасности или для предотвращения несанкционированного доступа к внутренней сети.
Маршрутизатор (Router)	Устройства для соединения нескольких компьютерных сетей. Например, маршрутизатор требуется для соединения нескольких компьютеров дома или в офисе и обеспечивает им всем доступ в Интернет и к общим данным. Обычно маршрутизатор подключается между модемом и компьютером, но может быть встроен в модем.
Сервер (Server)	Аппаратная система или компьютер, используемые в качестве центральной точки сети и обеспечивающие доступ к файлам и службам.
Сайт (Site)	Сокращенное название веб-сайта. Обозначает группу веб-страниц, которые открываются вместе. Например, совокупность веб-страниц, адреса которых начинаются с http://www.yamaha.com/ , называется сайтом Yamaha.
SSID	SSID (Service Set Identifier) – это идентификатор беспроводной локальной сети для подключения к конкретной сети в физической области, где работает несколько независимых сетей. Связь возможна только между терминалами, у которых имена SSID совпадают.
SSL	Сокращение от «Secure Sockets Layer». Стандарт для передачи по Интернету таких конфиденциальных данных, как номера кредитных карт.
Маска подсети (Subnet mask)	Эта настройка позволяет разделить большую сеть на несколько сетей меньшего размера.
URL	Сокращение от «Uniform Resource Locator». Последовательность символов, используемая для идентификации конкретных веб-сайтов и страниц в Интернете и для перехода на них. Полный адрес URL обычно начинается с символов «http://».
Веб-страница (Web page)	Обозначает каждую из страниц, составляющих веб-сайт.
Беспроводная локальная сеть, беспроводная ЛВС, БЛВС (Wireless LAN, WLAN)	Подключение через локальную вычислительную сеть, позволяющее передавать данные по беспроводному соединению без кабеля.

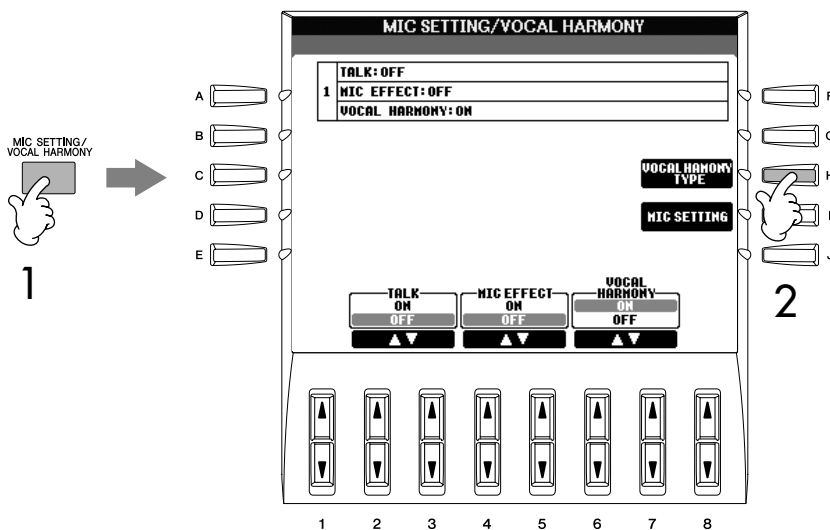
Обратитесь к страницам краткого руководства

Пение в микрофон с одновременным воспроизведением музыки (караоке) или под собственный аккомпанемент	стр. 54
Подключение микрофона.....	стр. 54
Пение с отображением текста песни на экране	стр. 55
Функциональные возможности караоке	стр. 55
Настройка темпа.....	стр. 34
Транспонирование	стр. 55
Применение эффектов к голосу исполнителя.....	стр. 56
Добавление эффекта гармонизации к голосу исполнителя	стр. 56
Упражнения в пении и правильном исполнении нот (Vocal CueTIME)	стр. 139
Функциональные возможности для пения с микрофоном под собственный аккомпанемент	стр. 58
Изменение тональности (Транспонирование)	стр. 58
Отображение партитуры на экране инструмента и текста песен на экране телевизора.....	стр. 58
Обращение к публике в перерывах между песнями.....	стр. 59
Управление ритмом воспроизведения с помощью голоса исполнителя (Karao-Key).....	стр. 139

Редактирование параметров функции Vocal Harmony

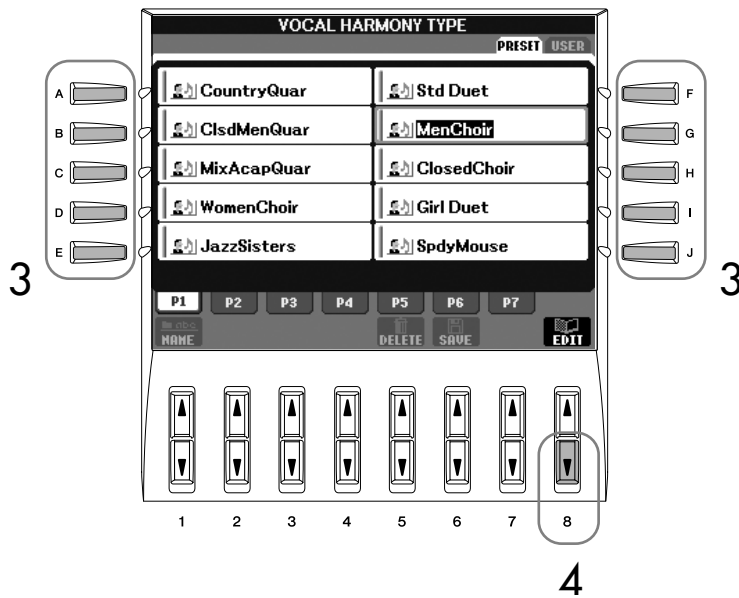
В этом разделе даны краткие пояснения, как создать собственные типы эффекта Vocal Harmony (стр. 56), а также приводится подробный список параметров, которые можно редактировать. Можно создать и сохранить до десяти собственных типов эффекта Vocal Harmony.

- 1 Нажмите кнопку [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] (Настройка микрофона/ эффект VOCAL HARMONY).



- 2 Для вызова экрана выбора VOCAL HARMONY TIPE нажмите кнопку [H] (Тип эффекта VOCAL HARMONY).

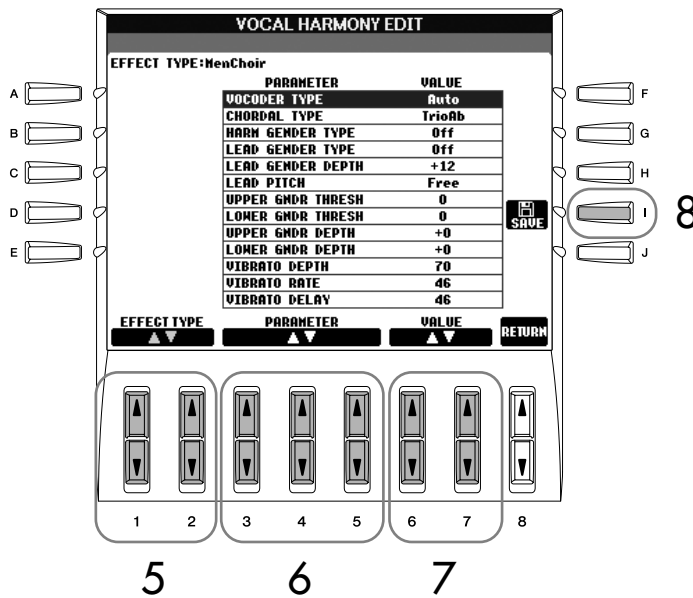
- 3 Нажмите одну из кнопок [A]–[J] для выбора типа эффекта Vocal Harmony, который нужно отредактировать.



- 4 Нажмите кнопку [8 ▼] (EDIT) для вызова экрана VOCAL HARMONY EDIT.

- 5 Если нужно снова выбрать тип эффекта Vocal Harmony, используйте кнопки [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼].

Или можно снова выбрать тип эффекта Vocal Harmony, вернувшись с помощью кнопки [8 ▲ ▼] (RETURN) к экрану выбора Vocal Harmony.



- 6 С помощью кнопок [3 ▲ ▼]–[5 ▲ ▼] выберите параметр (стр. 182), который нужно отредактировать.

⚠ ВНИМАНИЕ

Сделанные настройки будут потеряны, если перейти к другому типу эффекта Vocal Harmony или отключить питание, не выполнив сохранения.

7 Установите значение параметра, выбранного выше.

8 Нажмите кнопку [I] (SAVE) для сохранения отредактированного типа эффекта Vocal Harmony (стр. 67).

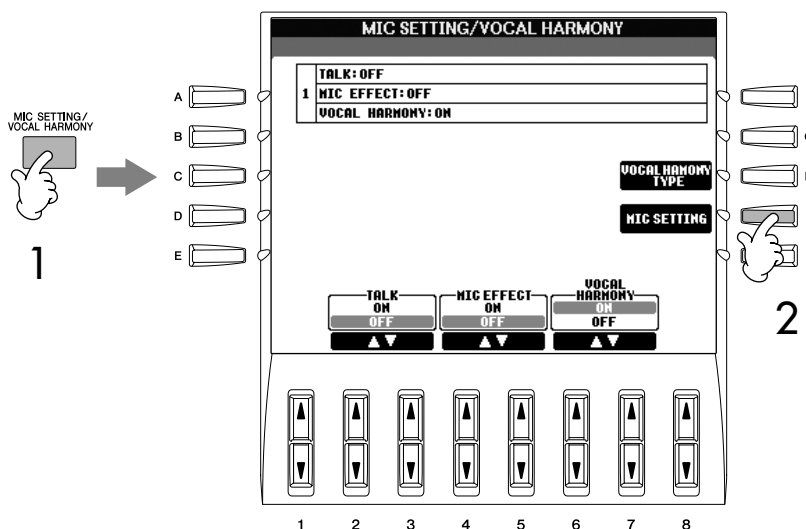
Параметры для редактирования на экране VOCAL HARMONY EDIT

VOCODER TYPE (Тип «Вокодер»)	Определяет, как ноты гармонии применяются к звуку микрофона, если для режима Harmony (стр. 186) выбрано значение VOCODER.
CHORDAL TYPE (Аккорды)	Определяет, как ноты гармонии применяются к звуку микрофона, если для режима Harmony (стр. 186) выбрано значение CHORDAL.
HARMONY GENDER TYPE (Тип рода гармонии)	Определяет, изменяется ли род звука гармонии или нет. Off (Выкл.) Род звука гармонии не изменяется. Auto (Авто) Род звука гармонии изменяется автоматически.
LEAD GENDER TYPE (Тип рода ведущего вокала)	Определяет, будет ли изменяться род звука ведущего вокала (т.е. звук, идущий прямо от микрофона) и каким образом. Обратите внимание на то, что количество нот гармонии зависит от выбранного типа. Если выбрано значение OFF, создаются три ноты гармонии. При всех остальных значениях создаются две ноты гармонии. Off (Выкл.) Род не изменяется. Unison (Унисон) Род не изменяется. Можно настроить параметр LEAD GENDER DEPTH (Род ведущего вокала), приведенный ниже. Male (Мужской) Род ведущего вокала меняется на мужской. Female (Женский) Род ведущего вокала меняется на женский.
LEAD GENDER DEPTH (Глубина рода ведущего вокала)	Настройка степени изменения рода ведущего вокала. Доступна, если для параметра LEAD GENDER TYPE, описанного выше, выбрано значение OFF. Чем выше значение, тем «женственней» становится голос гармонии. Чем ниже значение, тем «мужественней» становится голос.
LEAD PITCH CORRECTION (Изменение высоты ведущего вокала)	Если выбрано значение Correct, высота звука ведущего вокала смещается с шагом точно в полтона. Действует, только если для параметра LEAD GENDER TYPE, указанного выше, выбрано значение, отличное от OFF.
UPPER GENDER THRESHOLD (Верхний порог рода)	Род изменится, если высота звука гармонии поднимется на указанное число полутонов (или на большее число полутонов) выше высоты звука ведущего вокала.
LOWER GENDER THRESHOLD (Нижний порог рода)	Род изменится, если высота звука гармонии станет на указанное число полутонов (или на большее число полутонов) ниже высоты звука ведущего вокала.
UPPER GENDER DEPTH (Глубина верхнего рода)	Настраивает степень изменения рода, применяемого к нотам, более высоким, чем установлено в параметре UPPER GENDER THRESHOLD. Чем выше значение, тем «женственней» становится голос гармонии. Чем ниже значение, тем «мужественней» становится голос.
LOWER GENDER DEPTH (Глубина нижнего рода)	Настраивает степень изменения рода, применяемого к нотам, более низким, чем установлено в параметре LOWER GENDER THRESHOLD. Чем выше значение, тем «женственней» становится голос гармонии. Чем ниже значение, тем «мужественней» становится голос.
VIBRATO DEPTH (Глубина вибрато)	Устанавливает глубину вибрато, применяемого к звуку гармонии. Также воздействует на звук ведущего вокала, если для описанного выше параметра LEAD GENDER TYPE выбрано значение, отличное от Off.

VIBRATO RATE (Скорость вибрато)	Устанавливает скорость эффекта вибрато. Также воздействует на звук ведущего вокала, если для описанного выше параметра LEAD GENDER TYPE выбрано значение, отличное от Off.
VIBRATO DELAY (Задержка вибрато)	Если синтезируется нота, указывает продолжительность задержки перед началом действия эффекта вибрато. Чем выше значение, тем длиннее задержка.
HARMONY1/2/3 VOLUME (Громкость гармонии 1/2/3)	Устанавливает громкость первой (самой низкой), второй и третьей (самой высокой) ноты гармонизации.
HARMONY1/2/3 PAN (Панорамирование гармонии 1/2/3)	Устанавливает стереопозицию (панораму) первой (самой низкой), второй, третьей (самой высокой) ноты гармонизации. Random (Случайный порядок) Стереопозиция звука будет случайно изменяться при каждом нажатии на клавиши. Это эффективно, когда режим Harmony (стр. 186) установлен в значение VOCODER или CHORDAL. L63>R – с – L>R63 Значение L63>R соответствует крайнему левому положению источника звука, 0 – центральной позиции, а L<R63 – крайнему правому положению.
HARMONY1/2/3 DETUNE (Смещение высоты гармонии 1/2/3)	Смещает первую (самую низкую), вторую и третью (самую высокую) ноту гармонизации на указанный процент.
PITCH TO NOTE (Нота по высоте)	Если для этого параметра выбрано значение ON, можно «играть» на PSR-3000/1500 с помощью звука голоса исполнителя. (PSR-3000/1500 отслеживает высоту звука голоса исполнителя и преобразует его в нотные данные для тон-генератора. Имейте в виду, что динамические изменения голоса исполнителя не влияют на громкость тон-генератора.)
PITCH TO NOTE PART (Партия PITCH TO NOTE)	Определяет, какая из партий PSR-3000/1500 будет управляться ведущим вокалом, если для параметра PITCH TO NOTE выбрано значение ON.

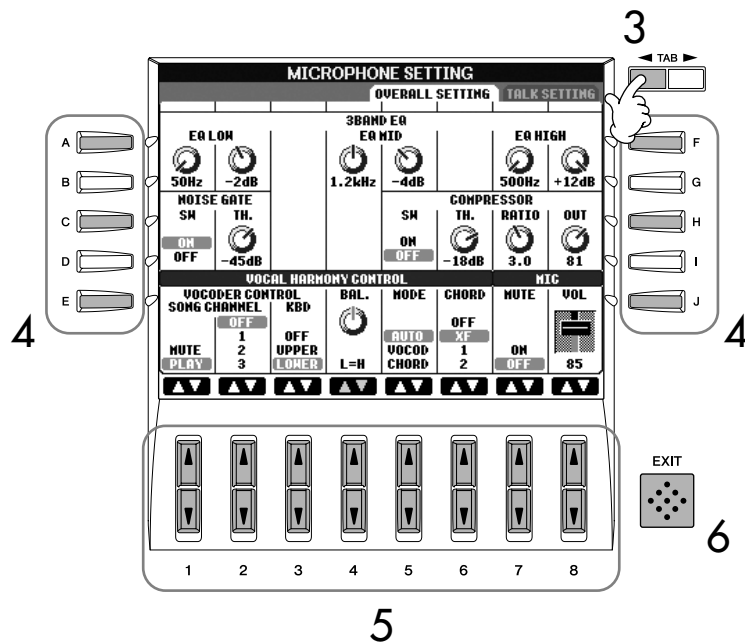
Настройка микрофона и звука эффекта гармонизации

1 Нажмите кнопку [MIC SETTING/VOCAL HARMONY].



2 Чтобы вызвать экран MICROPHONE SETTING, нажмите кнопку [I] (MIC SETTING).

3 Нажмите кнопку TAB [◀], чтобы выбрать вкладку OVERALL SETTING.



4 С помощью кнопок [A]–[J] выберите объект (параметр) (см. ниже), который нужно настроить.

5 С помощью кнопок [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] установите нужное значение.

6 Нажмите кнопку [EXIT] (Выход) для выхода из экрана MICROPHONE SETTING.

⚠ ВНИМАНИЕ

При выходе из вкладки OVERALL SETTING сделанные настройки автоматически сохраняются в инструменте. Однако если до выхода из этого экрана было отключено питание, настройки будут потеряны.

Настраиваемые элементы (Параметры) на вкладке OVERALL SETTING

■ **3BAND EQ (Трехполосный эквалайзер)**

EQ (эквалайзер) – это процессор, который делит частотный спектр на несколько полос, которые могут усиливаться или подавляться для создания нужных частотных характеристик. PSR-3000/1500 оснащен высококлассным трехполосным цифровым эквалайзером (низкие, средние и высокие частоты) для обработки сигнала микрофона.

- **Гц**
Регулировка центральной частоты соответствующей полосы.
- **дБ**
Увеличение или снижение уровня соответствующей полосы на величину до 12 дБ.

■ **NOISE GATE (Шумоподавление)**

Этот эффект позволяет приглушать входной сигнал в тех случаях, когда сигнал с микрофонного входа падает ниже указанного уровня. В результате существенно снижается уровень посторонних шумов, позволяя проходить нужному сигналу (вокалу и т.п.).

- **SW (переключатель)**
Используется для включения и выключения эффекта Noise Gate.
- **TH. (Порог)**
Устанавливает уровень входного сигнала, начиная с которого подавление не происходит.

■ **Эффект COMPRESSOR (Компрессор)**

Этот эффект позволяет снижать выходной сигнал в тех случаях, когда сигнал с микрофонного входа превышает указанный уровень. Особенно полезен для сглаживания вокала с большим динамическим диапазоном. Он эффективно «сжимает» сигнал так, что тихие части становятся громче, а громкие — тише.

- **SW (переключатель)**
Позволяет включать и выключать компрессор.
- **TH (Порог)**
Используется для установки уровня звукового сигнала на входе, с которого и начинает применяться сжатие.
- **RATIO (Сжатие)**
Этот регулятор используется для настройки коэффициента сжатия.
- **OUT (Выход)**
Этот параметр настраивает итоговый уровень выходного сигнала.

■ **VOCAL HARMONY CONTROL (Управление гармонией вокала)**

Приведенные ниже параметры определяют способ управления эффектом гармонии.

- **VOCODER CONTROL (Вокодер)**
Эффектом Vocal Harmony в режиме Vocoder (стр. 186) управляют нотные данные, то есть ноты, проигрываемые на клавиатуре, и/или ноты воспроизводимой песни. Этот параметр позволяет определить, какие ноты должны использоваться для управления эффектом гармонизации.

SONG CHANNEL (Канал песни)	<p>MUTE/PLAY (ВЫКЛ./ВКЛ.) Если установлено значение MUTE, при воспроизведении песни выбранный канал (для управления эффектом гармонизации) заглушается (отключается).</p> <p>OFF/Channels 1–16 (Выкл./Каналы 1–16) Если установлено значение OFF, данные песни не управляют эффектом гармонизации. Если выбрано одно из значений от 1 до 16, эффектом гармонизации управляют нотные данные (из песни, проигрываемой на PSR-3000/1500, или с внешнего MIDI-секвенсора), содержащиеся в соответствующем канале. Данная настройка связана с настройкой HARMONY CH (каналы гармонии) на экране SONG SETTING (настройка параметров песни) (стр. 139).</p>
KEYBOARD (Клавиатура)	<p>OFF (Выкл.) Выключение управления эффектом гармонии с клавиатуры.</p> <p>UPPER (Верхн.) Гармонию задают ноты, расположенные справа от точки разделения клавиатуры.</p> <p>LOWER (Нижн.) Гармонию задают ноты, расположенные слева от точки разделения.</p>

- **BAL. (Баланс)**
Позволяет настраивать соотношение громкости ведущего вокала (вашего собственного голоса) и эффекта гармонизации вокала. Увеличение значения этого параметра усиливает громкость эффекта Vocal Harmony и уменьшает громкость ведущего вокала. Если выбрано значение $L < H \times 3$ (где L – ведущий вокал, а H – эффект Vocal Harmony), звучит только эффект Vocal Harmony; если выбрано значение $L \times 3 > H$, звучит только ведущий вокал.

• **MODE (Режим)**

Все типы гармонизации вокала подразделяются на три режима, при которых гармонизация производится различным образом. Эффект гармонизации зависит от выбранного для этого эффекта режима, этот параметр определяет, каким образом эффект гармонизации будет применяться к голосу исполнителя. Эти три режима описаны ниже.

AUTO (Авто)	Если кнопка [ACMP ON/OFF] (ACMP Вкл./Выкл.) или [LEFT] (Левый) включены (выбрано значение ON) и в данных песни есть аккорды, автоматически включается режим CHORDAL. Во всех других случаях используется режим VOCODER.
VOCODER (Вокодер)	Ноты гармонии определяются нотами, проигрываемыми на клавиатуре, и данными песни. Можно указать, будет ли эффект Vocoder управляться с клавиатуры или с помощью данных песни (стр. 185).
CHORDAL (Аккордный)	Ноты гармонии определяются тремя следующими типами аккордов: аккордами, проигрываемыми в разделе аккордов на клавиатуре (если включена кнопка [ACMP]), аккордами, проигрываемыми в разделе тембра LEFT на клавиатуре (если кнопка [ACMP] отключена, а кнопка [LEFT] включена), аккордами, содержащимися в данных песни и контролирующими гармонию. (Этот режим недоступен, если в песне не содержится аккордов.)

• **CHORD (Аккорд)**

Следующие параметры устанавливают, какие данные записанной песни используются для определения аккордов.

OFF (Выкл.)	Поиск аккордов в данных песни не выполняется.
XF	Для управления эффектом Vocal Harmony используются аккорды в формате XF.
1-16	Распознаются аккорды из нотных данных в указанном канале песни.

■ **MIC (Микрофон)**

Приведенные ниже параметры задают способы управления звуком микрофона.

• **MUTE (Приглушение)**

Если выбрано значение ON, звук микрофона отключен.

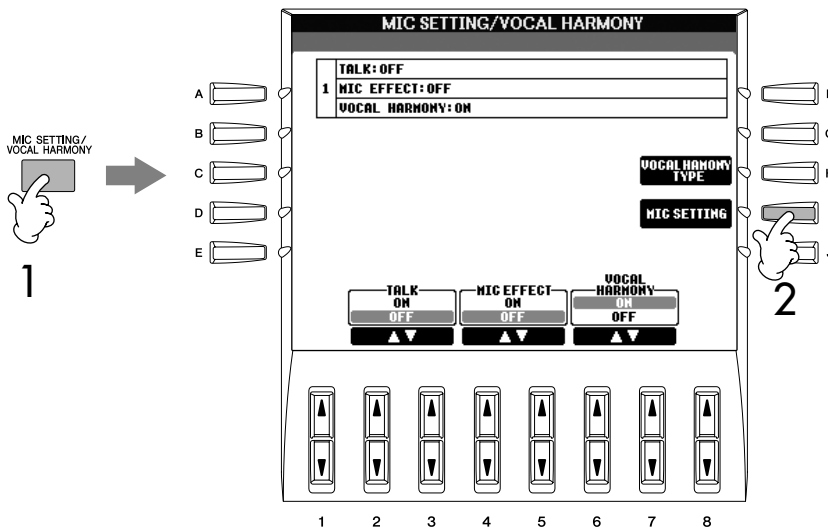
• **VOLUME (Громкость)**

Настраивает громкость выходного сигнала микрофона.

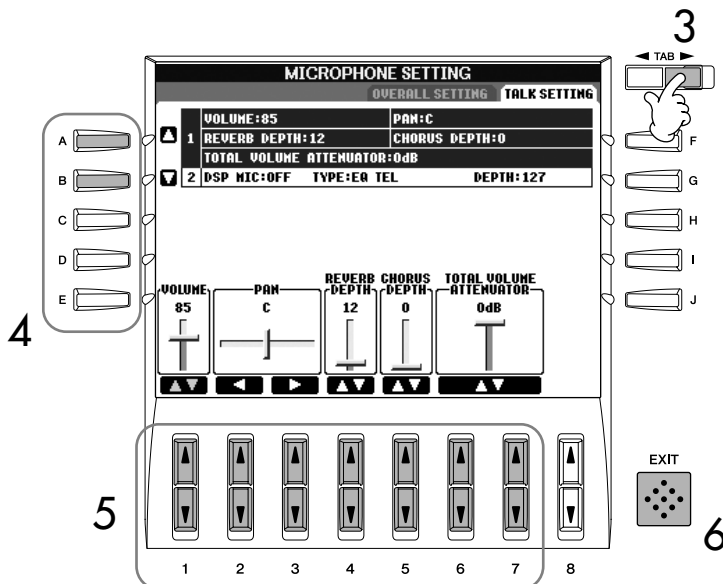
Настройка функции Talk

Эта функция позволяет задать специальные настройки для обращений к публике в промежутках между песнями, отличные от настроек для исполнения песен.

- 1 Нажмите кнопку [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] для вызова экрана MIC SETTING/VOCAL HARMONY.



- 2 Чтобы вызвать экран MICROPHONE SETTING, нажмите кнопку [I] (MIC SETTING).
- 3 Нажмите кнопку TAB [▶], чтобы выбрать вкладку TALK SETTING.



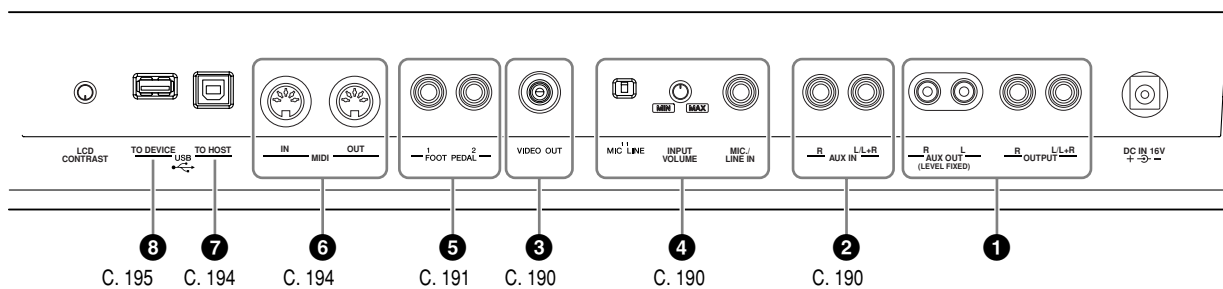
- 4 С помощью кнопок [A]–[B] выберите элемент (параметр) (стр. 188), который нужно настроить.
- 5 С помощью кнопок [1 ▲ ▼]–[7 ▲ ▼] установите значение.
- 6 Нажмите кнопку [EXIT] для выхода из экрана MICROPHONE SETTING.

⚠ ВНИМАНИЕ
При выходе из вкладки TALK SETTING сделанные настройки автоматически сохраняются в инструменте. Однако если до выхода из этого экрана было отключено питание, настройки будут потеряны.

Настраиваемые элементы (параметры) на вкладке TALK SETTING

VOLUME (Громкость)	Громкость выходного сигнала микрофона.
PAN (Панорамирование)	Этот параметр устанавливает стереопозицию звука микрофона.
REVERB DEPTH (Глубина реверберации)	Этот параметр задает глубину реверберации, применяемой к звуку микрофона.
CHORUS DEPTH (Глубина хора)	Этот параметр задает глубину эффекта Chorus, применяемого к звуку микрофона.
TOTAL VOLUME ATTENUATOR (Общий уровень затухания)	Этот параметр задает величину коэффициента затухания, которая должна быть применена к общему звучанию (за исключением входящего сигнала микрофона), что позволяет эффективно регулировать соотношение между голосом исполнителя и общим звучанием инструмента.
DSP MIC ON/OFF (Включение/выключение цифрового сигнального процессора)	Включение и выключение (ON/OFF) эффекта DSP, применяемого к звуку микрофона.
DSP MIC TYPE (Тип эффекта DSP для микрофона)	Выбор типа эффекта DSP, который должен применяться к звуку микрофона.
DSP MIC DEPTH (Глубина эффекта DSP для микрофона)	Задаёт глубину эффекта DSP, применяемого к звуку микрофона.

Подключение внешних устройств к инструменту



⚠ ВНИМАНИЕ

Прежде чем подключать инструмент к другим электронным компонентам, следует отключить их от сети. Прежде чем включать или выключать оборудование, следует установить минимальную громкость (0). В противном случае оборудование может быть повреждено, а вы сами можете получить удар электрическим током.

Подключение аудио- и видеоустройств

🎵 ПРИМЕЧАНИЕ

Рекомендуется использовать аудиокабели и штекеры с сопротивлением, близким к нулю.

1 Использование внешних аудиоустройств для воспроизведения и записи (разъемы [OUTPUT], разъемы [AUX OUT (LEVEL FIXED)], разъемы [OPTICAL OUT])

С помощью этих разъемов можно подключить стереосистему (для усиления звука инструмента), кассетный магнитофон или аудиоустройство для записи вашего исполнения. Звук с микрофона или гитары, подключенных к инструменту через разъем [MIC./LINE IN], одновременно подается на выход. Обратитесь к схемам и используйте для подключения аудиокабели. Эти разъемы находятся на панели разъемов на обратной стороне инструмента.

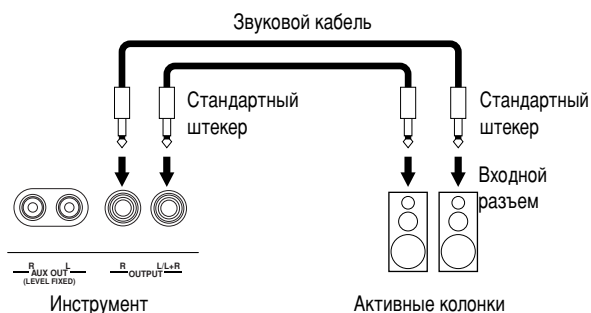
⚠ ВНИМАНИЕ

Если к выходным разъемам инструмента подключено внешнее устройство, сначала включайте питание инструмента, а затем питание внешнего устройства. Выключать питание следует в обратном порядке. Не направляйте сигналы с выходов [OUTPUT] [AUX OUT (LEVEL FIXED)] на входы [AUX IN]. При таком подключении входной сигнал, поступающий через разъемы [AUX IN], станет выходным сигналом разъемов [OUTPUT] [AUX OUT (LEVEL FIXED)]. Такое соединение может вызвать петлю обратной связи, что сделает невозможным нормальное исполнение или может привести к повреждению обоих устройств.

Разъемы [OUTPUT]

(Стандартные телефонные разъемы [L/L+R] и [R])

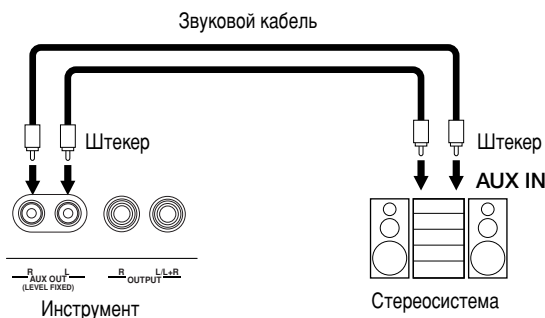
Соединив инструмент и аудиосистему с помощью стандартных разъемов, вы можете регулировать громкость звука, подаваемого на внешнее устройство, с помощью диска управления [MASTER VOLUME]. Соединяйте выходные разъемы OUTPUT [L/L+R]/[R] инструмента и входные разъемы пары активных колонок с помощью подходящих аудиокабелей. Для подключения к моноустройству используйте только разъем [L/L+R].



Разъемы [AUX OUT (LEVEL FIXED)]

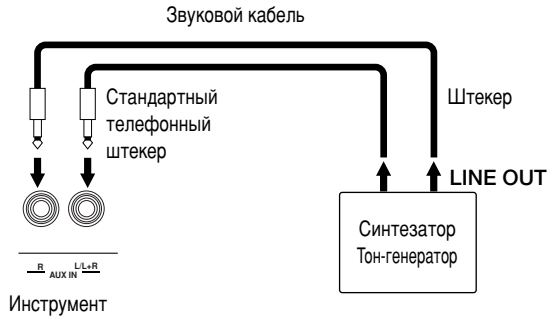
(RCA-штекеры [L] и [R])

Если соединить инструмент и аудиосистему с помощью штекеров RCA («тюльпаны»), на внешнее устройство подается сигнал фиксированного уровня. При этом положение диска управления [MASTER VOLUME] игнорируется. Используйте их, если громкость регулируется на внешней аудиосистеме или звук инструмента записывается на внешнее устройство. Соединяйте выходные разъемы AUX OUT [L]/[R] (LEVEL FIXED) инструмента и входные разъемы AUX IN аудиосистемы с помощью подходящих аудиокабелей.



2 Воспроизведение звука внешних аудио-устройств с помощью встроенных динамиков инструмента

К этим разъемам можно подсоединять стереовыводы другого инструмента, что позволяет воспроизводить звук другого устройства через динамики инструмента. Соединяйте выходные разъемы (LINE OUT и т.д.) внешнего синтезатора или модуля тон-генератора и входные разъемы AUX IN [L/L+R]/[R] инструмента с помощью подходящих аудиокабелей.



ВНИМАНИЕ

Если на входные разъемы инструмента подается звук с внешнего устройства, сначала включайте питание внешнего устройства, а затем питание инструмента. Выключать питание следует в обратном порядке.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Для подключения к моноустройству используйте только разъем [L/L+R].
- Параметр [MASTER VOLUME] влияет на входной сигнал из разъемов [AUX IN].

3 Вывод изображения с экрана инструмента на внешний телемонитор (только для модели PSR-3000)

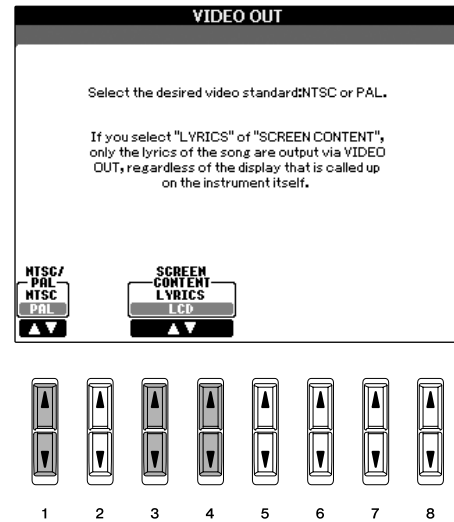
К инструменту можно подключить внешний телемонитор и выводить текущее изображение и текст песен на экран телевизора для группового пения и т.п. Инструкции по подключению приведены на стр. 55.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Выберите стандарт (NTSC или PAL), используемый вашим видеооборудованием.
- Если в качестве содержания исходящего видеосигнала выбрано значение LYRICS, через видеовыход VIDEO OUT выводится только текст песни, независимо от того, какой экран вызван в этот момент на дисплей самого инструмента.
- Не смотрите на экран телевизора или монитора слишком долго – это вредно для зрения. Почаще делайте перерыв и смотрите на удаленные объекты, чтобы глаза отдохнули.

Настройки функции Video Out

- 1 Вызовите операционный экран. [FUNCTION] → [G] VIDEO OUT
- 2 Выберите стандарт видеоборудования (NTSC или PAL) с помощью кнопки [1 ▲ ▼]. Выберите содержание исходящего видеосигнала – текущее содержание экрана (LCD) или текст песни (LYRICS) – с помощью кнопок [3 ▲ ▼]/[4 ▲ ▼].



4 Подключение микрофона или гитары (разъем [MIC./LINE IN]) (только для модели PSR-3000)

Подключив микрофон к разъему [MIC./LINE IN], расположенному слева на обратной стороне инструмента, с помощью стандартного четвертьдюймового штекера, вы получите возможность петь одновременно с воспроизведением мелодии (режим KARAOKE) или одновременно с вашей игрой. Ваш голос или звук гитары воспроизводится через встроенные динамики. Инструкции по подключению приведены на стр. 54. При подключении устройств с высоким уровнем выходного сигнала убедитесь, что переключатель [MIC. LINE] находится в положении LINE.

5 Использование педального переключателя или ножного контроллера ([FOOT PEDAL])

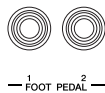
Два разъема FOOT PEDAL можно использовать для следующих функций по умолчанию (заводские настройки).

• Разъем FOOT PEDAL 1

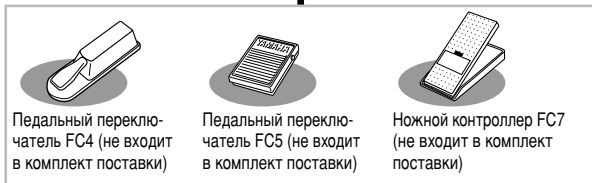
Подключите к этому разъему поставляемый дополнительно педальный переключатель FC4 или FC5 и используйте его для включения или выключения эффекта «сустейн». Педальный переключатель функционирует как демпферная (правая) педаль фортепьяно – эффект «сустейн» при нажатии, нормальный звук при отпускании.

• Разъем FOOT PEDAL 2

Подключите к этому разъему поставляемый дополнительно ножной контроллер FC7 и используйте его для регулировки громкости при игре на инструменте PSR-3000/1500 (функция Expression (Выразительность)).



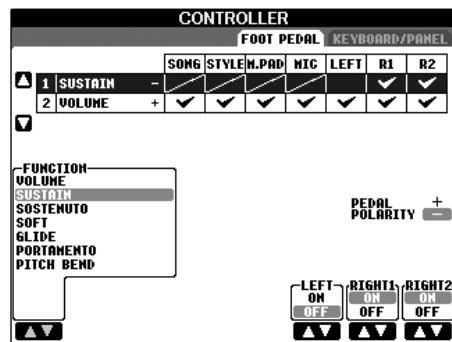
Ножные педали



ВНИМАНИЕ

Подключайте и отключайте педаль, только когда инструмент выключен.

Назначение специальных функций ножным педалям



Функции, назначенные по умолчанию педальному переключателю или контроллеру, можно изменить. Например, можно использовать педальный переключатель для запуска/остановки воспроизведения стиля или менять высоту звука с помощью ножного контроллера.

- 1 Вызовите операционный экран.
[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀] FOOT PEDAL
- 2 С помощью кнопок [A]/[B] выберите одну из двух ножных педалей, которой нужно присвоить функцию.
- 3 С помощью кнопки [1 ▲ ▼] выберите функции, которые необходимо присвоить педали, выбранной в шаге 2. Подробные сведения о функциях педалей приведены ниже.
- 4 Используйте кнопки [2 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼], чтобы задать подробные параметры выбранных функций.
В зависимости от функции, выбранной в шаге 3, доступные параметры различаются. Подробные сведения о параметрах приведены ниже.
- 5 Удостоверьтесь, что выбранной функцией можно управлять нажатием педали.

Установите полярность педали

Включение/выключение функции с помощью педали зависит от того, какая именно педаль подключена к инструменту. Например, нажатие педали одной модели включает функцию, а нажатие педали другой модели отключает ее. С помощью этого параметра можно изменить порядок работы педали с прямого на обратный. Чтобы переключить полярность, нажмите кнопку [I] (PEDAL POLARITY).

Подробные сведения о функциях педалей приведены ниже. Функции, отмеченные знаком *, используются только для ножного контроллера; они не будут действовать правильно с педальным переключателем.

Назначаемые функции педали

VOLUME* (Громкость)	Позволяет использовать ножной контроллер для управления громкостью.
SUSTAIN (Сустейн)	Позволяет использовать ножной контроллер для управления эффектом «сустейн». Если нажать и держать нажатой педаль, звук всех проигрываемых нот будет тянуться дольше. Если педаль отпустить, звучание продлевавшихся нот мгновенно прекращается (заглушается).
SOSTENUTO (Состенуто)	Позволяет использовать педаль для управления эффектом «состенуто». Если взять ноту или аккорд и нажать на педаль, пока клавиши нажаты, эти ноты будут длиться, пока вы не отпустите педаль. Последующие ноты не удлинятся. Это дает возможность продлить звучание аккорда, если, например, ноты, идущие вслед за аккордом, играют стакато.
SOFT (Приглушение звука)	Позволяет использовать педаль для управления эффектом приглушения. Нажатие на педаль приводит к небольшому снижению громкости и легкому изменению тембра нот. Этот эффект действует только для определенных тембров.
GLIDE (Скольжение)	Если педаль нажата, высота звука изменяется, если педаль отпустить, восстанавливается обычная высота звука.
PORTAMENTO (Портаменто)	Если педаль нажата, создается эффект портаменто (плавное скольжение звука между нотами). Эффект портаменто создается при игре легато (т.е. последующая нота играется в момент, когда еще не отпущена предыдущая). Параметр Portamento Time можно также регулировать с микшерного пульта (стр. 88). Эта функция не влияет на некоторые тембры группы Natural, звучание которых могло бы сильно исказиться этой функцией.
PITCH BEND* (Изменение высоты звука)	Эта функция позволяет изменять высоту звука вверх или вниз с помощью педали.
MODULATION* (Модуляция)	Включает эффект вибрато для нот, сыгранных на клавиатуре. Глубина эффекта увеличивается, пока педаль нажата.
DSP VARIATION (Вариации, задаваемые цифровым сигнальным процессором)	Включает и выключает для тембра эффект вариации, задаваемой цифровым сигнальным процессором.
HARMONY/ECHO (Гармонизация/эхо)	Включает и выключает для тембра эффект гармонизации/эха.
VOCAL HARMONY (Гармонизация вокала) (только для модели PSR-3000)	Включает и выключает функцию гармонизации вокала.
TALK (Разговор) (только для модели PSR-3000)	Включает и выключает функцию изменения настроек микрофона MIC SETTING Talk.
SCORE PAGE+ (Следующая страница партитуры)	Когда песня остановлена, можно перейти к следующей странице партитуры.
SCORE PAGE- (Предыдущая страница партитуры)	Когда песня остановлена, можно перейти к предыдущей странице партитуры.
SONG PLAY/PAUSE (Запуск/пауза воспроизведения песни)	Действует так же, как кнопка [PLAY/PAUSE] на панели SONG.
STYLE START/STOP (Запуск/остановка воспроизведения стиля)	Действует так же, как кнопка [START/STOP] на панели STYLE CONTROL.
TAP TEMPO (Собственный темп)	Действует так же, как кнопка [TAP].
SYNCHRO START (Синхронный запуск)	Действует так же, как кнопка [SYNC START].
SYNCHRO STOP (Синхронная остановка)	Действует так же, как кнопка [SYNC STOP].
INTRO1-3 (Интро 1-3)	Действует так же, как кнопка [INTRO I-III].
MAIN A-D (Основная часть A-D)	Действует так же, как кнопки [MAIN VARIATION A-D].
FILL DOWN (Вставка и основная часть вниз)	Играется вставка, за которой автоматически следует часть Main ближайшей кнопки слева.
FILL SELF (Только вставка)	Играется вставка.
FILL BREAK (Вставка брейка)	Проигрывает брейк.
FILL UP (Вставка и основная часть вверх)	Играется вставка, за которой автоматически следует часть Main ближайшей кнопки справа.
ENDING1-3 (Концовка 1-3)	Действует так же, как кнопки [ENDING/rit. I-III].
FADE IN/OUT (Нарастание/затухание громкости звука)	Действует так же, как кнопка [FADE IN/OUT].
FINGERED/FING ON BASS	Педаль служит переключателем между аппликатурами Fingered и On Bass (стр. 102).

BASS HOLD (Задержка баса)	Пока педаль нажата, басовая нота стилия аккомпанемента будет продолжать звучать, даже если сменится аккорд. Эта функция не работает, если для аппликатуры выбран параметр AI FULL KEYBOARD.
PERCUSSION (Перкуссия)	С помощью педали можно играть на ударном инструменте, выбранном кнопками [4 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼]. Для выбора ударного инструмента можно использовать клавиатуру.
RIGHT1 ON/OFF (Включение и выключение партии RIGHT1)	Действует так же, как кнопка PART ON/OFF [RIGHT 1].
RIGHT2 ON/OFF (Включение и выключение партии RIGHT2)	Действует так же, как кнопка PART ON/OFF [RIGHT 2].
LEFT ON/OFF (Включение и выключение партии LEFT)	Действует так же, как кнопка PART ON/OFF [LEFT].
OTS+ (Следующая настройка «в одно касание»)	Вызов следующей по порядку настройки «в одно касание».
OTS– (Предыдущая настройка «в одно касание»)	Вызов предыдущей настройки «в одно касание».

ПРИМЕЧАНИЕ Даже если за педалями закреплены функции Sostenuito и Portamento, они не будут влиять на тембры Organ Flutes.

Регулируемые параметры для каждой функции

Перечисленные ниже параметры соответствуют кнопкам [2 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼], а их доступность зависит от выбранного типа параметра. Например, если в качестве типа выбран SUSTAIN, на экране автоматически появляются параметры HALF PEDAL POINT, RIGHT 1, RIGHT 2 и LEFT.

SONG, STYLE, MIC*, M.PAD, LEFT, RIGHT1, RIGHT2	Служат для указания частей, управляемых педалью. * Только для модели PSR-3000.
UP/DOWN	Если выбрана функция GLIDE или PITCH BEND, этот параметр определяет, будет ли высота тона повышаться или понижаться.
RANGE (Диапазон)	Если выбрана функция GLIDE или PITCH BEND, этот параметр определяет диапазон изменения высоты звука в полутонах. Также задается с помощью настройки Mixing Console → Pitch Bend Range (стр. 88).
ON SPEED (Скорость включения)	Если выбрана функция GLIDE, этот параметр определяет скорость изменения высоты звука при нажатии педали.
OFF SPEED (Скорость выключения)	Если выбрана функция GLIDE, этот параметр определяет скорость изменения высоты звука, когда педаль отпущена.
KIT (Набор ударных)	Если педали присвоена функция PERCUSSION, при нажатии на педаль отображаются все имеющиеся наборы ударных инструментов. Таким образом, вы можете выбрать определенный набор ударных, управляемый с помощью педали.
PERCUSSION (Перкуссия)	Если педали присвоена функция PERCUSSION, при нажатии на педаль отображаются все звуки выбранного набора ударных (см. функцию KIT выше). Таким образом, вы можете выбрать звук определенного инструмента, присвоенный педали.

6 Подключение внешних MIDI-устройств (порты [MIDI])

Подключайте внешние MIDI-устройства через встроенные порты [MIDI], используя стандартные кабели MIDI.

MIDI IN	Вход, на который поступают MIDI-данные с внешнего MIDI-устройства.
MIDI OUT	Выход, передающий MIDI-данные, генерируемые инструментом.

Общие сведения об интерфейсе MIDI и возможностях его эффективного использования содержатся в следующих разделах:

- Что такое MIDI.....стр. 197
- Что можно делать с помощью MIDIстр. 200
- Настройки MIDI.....стр. 201

Подключение компьютера или USB-устройства

6 7 Подключение компьютера (порты [USB TO HOST] и [MIDI])

Подключив компьютер к инструменту через порты [USB TO HOST] или [MIDI], вы можете передавать данные между компьютером и инструментом через интерфейс MIDI, а также использовать преимущества сложных компьютерных музыкальных программ. Имейте в виду, что потребуется также установить подходящий драйвер USB MIDI.

Ниже приведены инструкции по подключению и использованию портов.

🎵 ПРИМЕЧАНИЕ

Если ваш компьютер оборудован USB-интерфейсом, мы рекомендуем подключать инструмент к компьютеру с помощью USB, а не MIDI.

🎵 ПРИМЕЧАНИЕ

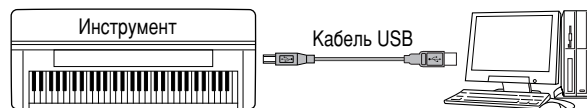
Драйвер

Драйвер – это программа, которая обеспечивает интерфейс передачи данных между операционной системой компьютера и подсоединенным оборудованием. Чтобы соединить компьютер и инструмент, необходимо установить драйвер USB MIDI.

(Это объяснение разбито на две части для двух типов подключений: через порт [USB TO HOST] и через порт [MIDI].)

• Подключение к порту [USB TO HOST]

При подключении инструмента к компьютеру через USB используйте стандартный USB-кабель (с маркировкой USB). Соедините с помощью кабеля порт [USB TO HOST] инструмента и порт USB компьютера. Затем установите USB MIDI драйвер.



🎵 ПРИМЕЧАНИЕ

О портах [USB TO HOST] и [USB TO DEVICE]

Инструмент оборудован разъемами USB двух типов: [USB TO HOST] и [USB TO DEVICE]. Будьте внимательны, не перепутайте эти порты и соответствующие кабели.

Подключайте к разъемам только соответствующие штекеры.

Описание порта [USB TO DEVICE] приведено в следующем разделе.

⚠️ ВНИМАНИЕ

Техника безопасности при подключении к порту [USB TO HOST]

Подключая компьютер к порту [USB TO HOST], следуйте перечисленным ниже правилам. Их несоблюдение может привести к зависанию компьютера и повреждению или потере данных. Если компьютер или инструмент зависли, выключите питание инструмента и перезагрузите компьютер.

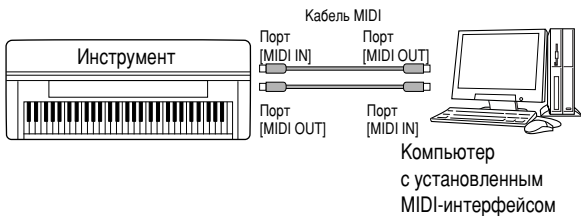
- Прежде чем подключать компьютер к порту [USB TO HOST], выйдите из энергосберегающих режимов компьютера (экономичного, дежурного, режима ожидания), закройте все открытые приложения, а также выключите питание инструмента.
- Выполните следующие действия, прежде чем отключить питание инструмента или подсоединить/отсоединить USB-кабель к компьютеру или инструменту.
 - Закройте все открытые приложения на компьютере.
 - Убедитесь, что не идет передача данных с инструмента. (Данные передаются только при нажатии клавиш на клавиатуре или при воспроизведении песни.)
- Во время подключения USB-устройства к инструменту делайте паузы не менее 6 секунд между следующими операциями: между выключением и включением питания инструмента, а также между подсоединением и отсоединением USB-кабеля.

🎵 ПРИМЕЧАНИЕ

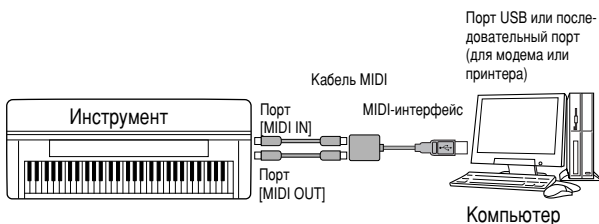
- Инструмент начнет передачу через некоторое время после установки USB-соединения.
- Если для подключения инструмента к компьютеру используется кабель USB, подключение должно быть прямым (без промежуточного концентратора USB).
- Для получения сведений по настройке программного обеспечения обращайтесь к руководству пользователя этого программного обеспечения.

• **Подключение через порты [MIDI]**

Подключить инструмент к компьютеру через MIDI можно двумя способами. Если ваш компьютер оснащен встроенным MIDI-интерфейсом, подключите выходной разъем MIDI OUT компьютера к входному порту [MIDI IN] инструмента, а также выходной разъем [MIDI OUT] инструмента к входному разъему MIDI IN компьютера.



Второй способ подключения – с помощью отдельного внешнего MIDI-интерфейса, подключенного к компьютеру через порт USB или последовательный порт (для модема или принтера). С помощью стандартных MIDI-кабелей подключите выходной разъем MIDI OUT внешнего интерфейса к входному порту [MIDI IN] инструмента, а также выходной разъем [MIDI OUT] инструмента к входному разъему MIDI IN внешнего интерфейса.



ПРИМЕЧАНИЕ

Используйте только подходящий для вашего компьютера MIDI-интерфейс.

8 Подключение сетевого адаптера или устройства хранения данных с USB-интерфейсом (через порт [USB TO DEVICE])

Существует два способа использования порта [USB TO DEVICE] на нижней панели инструмента. (Модель PSR-3000/1500 оснащена двумя разъемами.)

- С помощью сетевого адаптера с USB-интерфейсом вы можете подключиться непосредственно к Интернету и загружать музыкальные данные со специализированных веб-сайтов (стр. 165).
- Подключив к инструменту устройство хранения данных с USB-интерфейсом с помощью стандартного кабеля USB, вы можете сохранять на это устройство созданные вами данные, а также считывать данные с подключенного устройства.

ПРИМЕЧАНИЕ

О портах [USB TO HOST] и [USB TO DEVICE]

Инструмент оборудован разъемами USB двух типов: [USB TO HOST] и [USB TO DEVICE]. Будьте внимательны, не перепутайте эти порты и соответствующие разъемы кабеля. Подключайте к разъемам только соответствующие штекеры. Описание порта [USB TO HOST] приведено в предыдущем разделе.

Использование устройств хранения данных с интерфейсом USB

Этот тип предназначен для подключения к инструменту устройств хранения данных с USB-интерфейсом, чтобы сохранять на это устройство созданные вами данные, а также считывать данные с подключенного устройства. Ниже приведены инструкции по их подключению и использованию.

• **Совместимые устройства хранения данных с интерфейсом USB**

К порту [USB TO DEVICE] можно подключить до двух устройств хранения данных, таких как дисковод гибких дисков, жесткий диск, дисковод компакт-дисков, устройство чтения/записи флэш-памяти и др. (При необходимости используйте концентратор USB.) Другие устройства с интерфейсом USB (такие, как компьютерные клавиатуры или мыши) использовать нельзя. Инструмент необязательно поддерживает все существующие на рынке устройства хранения данных с интерфейсом USB. Корпорация Yamaha не гарантирует работу приобретенного вами устройства хранения данных. Прежде чем приобрести USB-устройство хранения данных, проконсультируйтесь с региональным дилером Yamaha или авторизованным дистрибьютором (список см. в конце руководства пользователя) или посетите следующую веб-страницу: <http://www.yamahapclub.com/>

ПРИМЕЧАНИЕ

Дисковод компакт-дисков

Хотя с пишущих дисководов компакт-дисков можно считывать данные в инструмент, на них нельзя сохранять данные.

- 1 Подключите USB-устройство хранения данных к порту [USB TO DEVICE] с помощью стандартного кабеля USB.
- 2 После этого выйдите из экрана выбора и вернитесь к этому экрану (или одновременно нажмите кнопки переключения между вкладками [◀] и [▶] на экране выбора). Автоматически вызываются вкладки USB (USB 1, USB 2 и т.д.), и вы можете сохранять файлы и воспроизводить музыку с запоминающих устройств.

ПРИМЕЧАНИЕ

Концентратор USB

Для подключения одновременно двух или трех устройств (например, двух устройств хранения данных и сетевого адаптера) используйте концентратор USB. Концентратор USB должен иметь автономное питание (отдельный источник питания), и питание должно быть включено. Можно использовать только один концентратор USB. Если во время использования концентратора USB появилось сообщение об ошибке, отключите концентратор от инструмента, затем включите питание инструмента и снова подключите концентратор.

ПРИМЕЧАНИЕ

О вкладках USB

Может отображаться до 20 вкладок (для каждого устройства или раздела), обозначающих подключенные устройства USB: USB 1, USB 2 и т.д. Номера не фиксированы и могут меняться в зависимости от того, в каком порядке устройства подключаются и отключаются.

Подключение внешних устройств к инструменту

ПРИМЕЧАНИЕ

Проверка свободной памяти на USB-устройстве хранения данных
 Проверить объем свободной памяти можно с экрана, вызываемого следующей последовательностью действий:
 [FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀]/[▶] MEDIA
 Выберите устройство с помощью кнопок [A]/[B] на экране и нажмите [F] (PROPERTY) (Свойство).

Форматирование USB-носителя

Когда подключается USB-устройство хранения или вставляется носитель, может появиться сообщение, предлагающее отформатировать устройство/носитель. Если сообщение появилось, выполните форматирование (стр. 66).

ВНИМАНИЕ

При форматировании все ранее записанные данные удаляются. Действуйте осторожно.

ВНИМАНИЕ

Не следует слишком часто включать и выключать питание USB-устройства хранения данных или подключать и отключать кабель. Это может привести к зависанию инструмента. Во время выполнения операций с данными (сохранение, копирование или удаление) НЕ отсоединяйте кабель USB, НЕ извлекайте носитель из устройства и НЕ выключайте питание ни одного из устройств. Это может привести к повреждению данных на одном или обоих устройствах.

Защита данных (защита от записи):

Чтобы предотвратить случайное стирание данных, применяйте защиту от записи, которой оснащено каждое устройство хранения или носитель. Если вы сохраняете данные на USB-устройство, убедитесь, что защита от записи отключена.

ПРИМЕЧАНИЕ

Даже если компьютер подключен к порту [USB TO HOST], а USB-устройство хранения данных – к порту [USB TO DEVICE], компьютер не может получить доступ к устройству хранения через инструмент.

ПРИМЕЧАНИЕ

Несмотря на то, что инструмент поддерживает стандарт USB 1.1, можно подключить к нему устройство хранения USB 2.0. Однако скорость передачи данных будет соответствовать USB 1.1.

Резервное копирование данных на компьютер

Резервное копирование данных инструмента на компьютер

После того как вы сохранили данные на плату SmartMedia или USB-устройство хранения данных, можно скопировать эти данные на жесткий диск компьютера, а затем архивировать и упорядочивать данные по своему желанию. Просто подключите устройство к компьютеру, как показано ниже.



Отключите USB-устройство хранения от инструмента и подключите его к компьютеру. Сохранение резервной копии данных на компьютер и упорядочивание файлов и папок



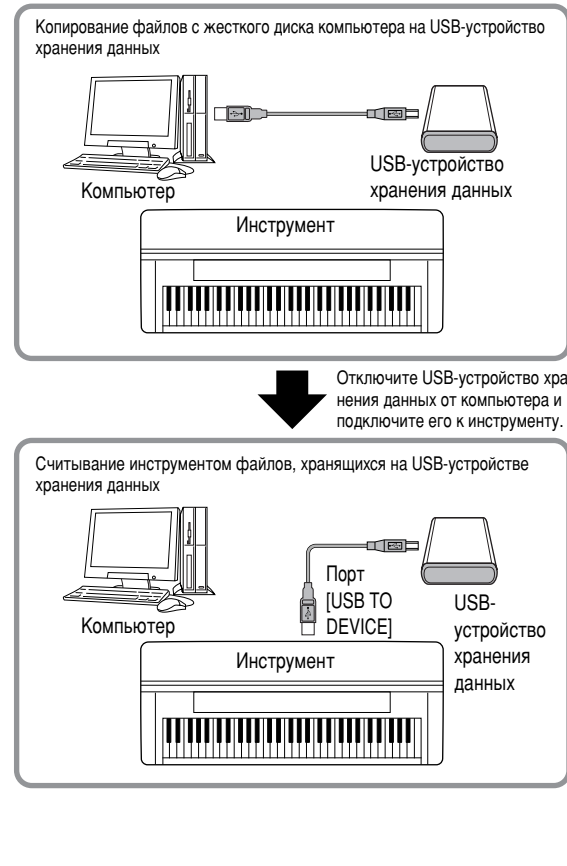
ПРИМЕЧАНИЕ

В этом примере показано, как использовать подключенное USB-устройство хранения данных, однако вы можете также сохранять резервные копии созданных вами данных, записанных на плату SmartMedia, которая вставляется в гнездо CARD.

Копирование файлов с жесткого диска компьютера на USB-устройство хранения данных

Файлы с жесткого диска компьютера можно перенести на инструмент, сначала скопировав их на съемный носитель, а затем подключив этот носитель к инструменту.

С жесткого диска компьютера на плату SmartMedia или USB-устройство хранения данных можно скопировать не только файлы, созданные непосредственно на инструменте, но и стандартные MIDI-файлы и файлы стилей, созданные на других устройствах. Скопировав данные, вставьте карту в гнездо для плат памяти или подключите устройство к порту [USB TO DEVICE] инструмента и воспроизведите данные на инструменте.

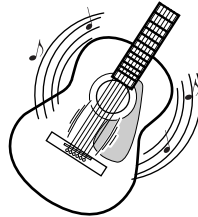


Что такое MIDI

Говоря простыми словами, MIDI – это стандарт передачи данных, который обеспечивает простое и всестороннее взаимодействие электронных/цифровых музыкальных инструментов и других устройств. Чтобы лучше понять, для чего служит MIDI, сначала давайте рассмотрим акустические инструменты, такие как рояль и классическая гитара. На пианино вы нажимаете клавишу, а молоточек внутри ударяет по струне и воспроизводит ноту. При игре на гитаре вы перебираете струны, и они издадут звуки.

А как воспроизводятся ноты на цифровом инструменте?

Извлечение звука на акустической гитаре



Вы дергаете струну, корпус гитары резонирует, и получается звук.

Игра на цифровом инструменте



Играя на клавиатуре, вы посылаете команду воспроизвести ту или иную ноту через динамики электронного инструмента. Все ноты хранятся в виде сэмплов в тон-генераторе.

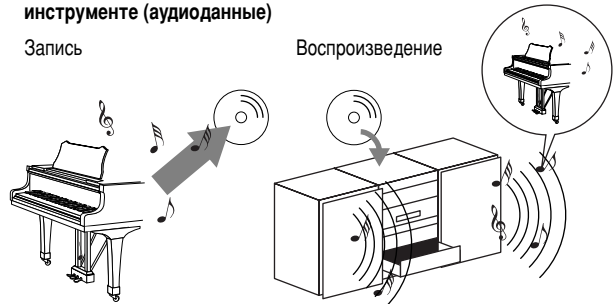
У электронного инструмента, как показано выше на иллюстрации, сэмпл звука (записанная ранее нота), который хранится в тон-генераторе (электронной схеме), воспроизводится на основе информации, поступившей с клавиатуры.

Теперь давайте посмотрим, что происходит при воспроизведении записи. При прослушивании компакт-диска (например, с записью сольного концерта пианиста) вы слышите звук (колебания воздуха) этого акустического инструмента как таковой. Это называется аудиоданными, в отличие от данных MIDI.

Запись и воспроизведение игры на акустическом инструменте (аудиоданные)

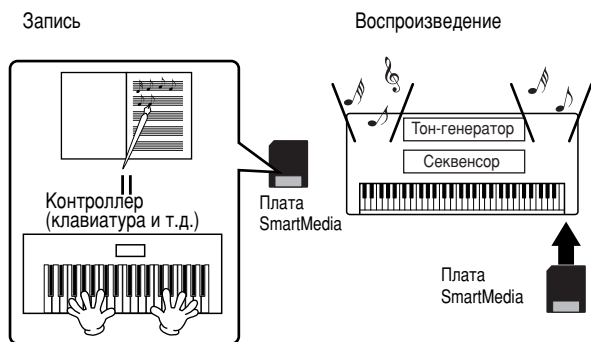
Запись

Воспроизведение



В приведенном выше примере на компакт-диск записывается звук фортепиано как такового в виде аудиоданных. Прослушав этот компакт-диск дома, вы фактически услышите «копию» фортепианного концерта. Само фортепиано при этом не требуется, так как его звук уже записан на компакт-диск и его остается лишь воспроизвести через динамики.

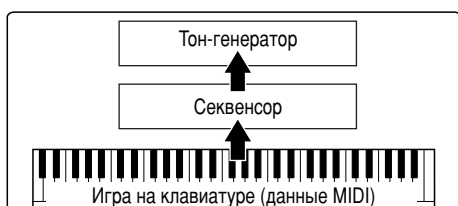
Запись и воспроизведение игры на цифровом инструменте (данные MIDI)



ПРИМЕЧАНИЕ

В случае с цифровым инструментом звуковой сигнал посылается через порты инструмента (например, [AUX OUT]).

Сочетание контроллера и тон-генератора является эквивалентом фортепиано, рассмотренного в предыдущем примере. В данной ситуации игра исполнителя сохраняется в виде данных MIDI (см. рисунок ниже). Чтобы записать звук акустического фортепиано, требуется специальное звукозаписывающее оборудование. Однако поскольку PSR-3000/1500 обладает встроенным секвенсором, это позволяет делать записи без спецоборудования. Таким образом, ваш цифровой инструмент — PSR-3000/1500 — служит одновременно как для записи, так и для воспроизведения музыки.



Тем не менее, чтобы услышать из динамиков звук, необходим его источник.

Тон-генератор PSR-3000/1500 выполняет эту функцию. Запись исполнения воспроизводится с помощью секвенсора, который преобразует информацию, хранящуюся в файлах MIDI в звуки. При этом используются тембры, хранящиеся в памяти тон-генератора. Он способен точно воспроизвести множество самых разных звуков, включая тембр фортепиано. Если взглянуть на связь секвенсора и тон-генератора с другой стороны, то окажется, что их роли напоминают роли пианиста и фортепиано, исполнителя и инструмента. Поскольку цифровые инструменты способны обрабатывать аудиоданные и данные MIDI по отдельности, мы имеем возможность прослушать выступление пианиста, которое будет воспроизведено тембром другого инструмента (например, гитары или скрипки).

ПРИМЕЧАНИЕ

Хотя PSR-3000/1500 представляет собой единый музыкальный инструмент, его можно представить в виде совокупности электронных компонентов: контроллера, тон-генератора и секвенсора.

И, наконец, давайте выясним, какого рода данные записываются и служат основой для воспроизведения звука. Допустим, вы взяли четвертную ноту С, воспользовавшись тембром рояля, который хранится в памяти PSR-3000/1500. В отличие от акустического инструмента, где звук производится вследствие резонирования, электронный инструмент получает информацию с клавиатуры о том, какая клавиша и когда была нажата, с каким тембром, насколько сильно и когда она была отпущена. Затем каждый вид информации преобразуется в числовую величину и посылается в тон-генератор. Беря за основу набор таких значений, тон-генератор воспроизводит хранящийся в памяти сэмпл.

Пример информации, считываемой с клавиатуры

Номер тембра (название тембра)	01 (рояль)
Номер ноты (название клавиши)	60 (С3) (до третьей октавы)
Начало звучания (когда клавиша нажата) и Конец звучания (когда клавиша отпущена)	Длительность в числовом выражении (четверть)
Скорость (Velocity) (сила, с которой была нажата клавиша)	120 (сильное нажатие)

Операции, выполненные с помощью элементов управления на передней панели PSR-3000/1500, например выбор тембров и игра на клавиатуре, сохраняются в виде данных MIDI. Стили аккомпанемента и песни также состоят из данных MIDI.

MIDI означает Musical Instrument Digital Interface (Цифровой интерфейс для музыкальных инструментов). Этот интерфейс дает возможность музыкальным инструментам осуществлять связь друг с другом, отправляя и получая сообщения Note, Control Change, Program Change, а также других видов MIDI-сообщений или данных.

Синтезатор PSR-3000/1500 может управлять MIDI-устройством путем передачи данных, относящихся к нотам, и различных управляющих данных. С другой стороны, синтезатор PSR-3000/1500 может работать под управлением входящих MIDI-сообщений, которые автоматически определяют режим работы тон-генератора, задают MIDI-каналы, тембры и эффекты, меняют значения параметров и, конечно, воспроизводят тембры, заданные для разных партий.

ПРИМЕЧАНИЕ

У данных MIDI есть следующие преимущества перед аудиоданными.

- Намного меньше объем данных.
- Такие данные можно легко и эффективно редактировать, вплоть до смены тембров и полного преобразования файла.

MIDI-сообщения можно разделить на две группы: каналные (Channel) и системные (System).

Канальные MIDI-сообщения

Синтезатор PSR-3000/1500 поддерживает 16 MIDI-каналов (32 канала приема данных MIDI при использовании порта [USB]). Это можно сравнить с одновременной игрой на 16 инструментах. Сообщения каналов передают такую информацию, как Note ON/OFF (Начало и конец звучания) и Program Change (Изменение программы) для каждого из 16 каналов.

Подключение внешних устройств к инструменту

Название сообщения	Действие/параметр, настраиваемый на передней панели PSR-3000/1500
Note ON/OFF (Начало и конец звучания)	Эти сообщения создаются во время игры на клавиатуре. Каждое сообщение содержит номер конкретной ноты, который соответствует нажатой клавише, и значение скорости, зависящее от силы удара по клавише.
Program Change (Изменение программы)	Выбор тембра (параметры MSB/LSB)
Control Change (Изменение управления)	Изменение громкости, панорамы (микшерный пульта), действия колеса управления модуляцией (MODULATION) и т.д.
Pitch Bend (Изменение высоты звука)	Действия диска управления высотой звука (PITCH BEND)

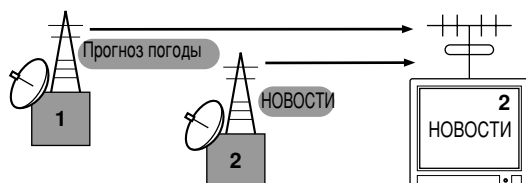
ПРИМЕЧАНИЕ

Информация об игре на клавиатуре для всех песен и стилей обрабатывается как данные MIDI.

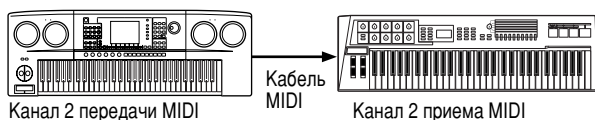
Каналы MIDI

Информация об игре на клавиатуре в формате MIDI привязывается к одному из 16 каналов MIDI. Распределение сообщений по 16 каналам делает возможным передачу данных шестнадцати различных инструментальных партий по одному MIDI-кабелю.

Представьте, что MIDI-каналы – это телевизионные каналы. Каждая телевизионная станция вещает по определенному каналу. Ваш телевизор одновременно принимает множество самых разных программ, а вы выбираете нужный канал, чтобы смотреть интересующую вас программу.



Принцип действия MIDI тот же. Передающее устройство посылает определенному каналу (MIDI Transmit Channel) принимающего устройства сообщения по MIDI-кабелю. Если MIDI-канал принимающего устройства (MIDI Receive Channel) соответствует каналу передающего устройства (Transmit Channel), принимающее устройство будет воспроизводить звук в соответствии с полученными сообщениями.

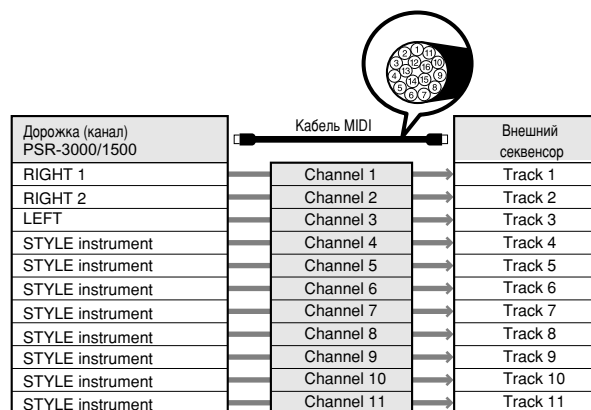


ПРИМЕЧАНИЕ

Клавиатура и внутренний тон-генератор инструмента тоже соединяются с помощью MIDI. → LOCAL CONTROL (стр. 203)

Например, данные нескольких партий или каналов, включая данные о стиле аккомпанемента, можно передавать одновременно (см. рисунок ниже).

Пример: Запись исполнения на синтезаторе PSR-3000/1500 с авто-аккомпанементом (воспроизведением стиля) на внешний секвенсор



Важно определить, какие типы данных должны передаваться каждому из каналов MIDI (стр. 203).

Синтезатор PSR-3000/1500 также позволяет указать, каким образом будут воспроизводиться полученные данные (стр. 204).

Системные сообщения

Эти данные используются всей MIDI-системой. Сюда относятся системные сообщения Exclusive, в которых передаются данные, специфичные для инструментов каждого производителя, и сообщения Realtime (реального времени), управляющие работой MIDI-устройства.

Название сообщения	Действие/параметр, настраиваемый на передней панели PSR-3000/1500
Системные сообщения Exclusive	Настройки типа эффекта (микшерный пульта) и т.п.
Сообщения Realtime	Установка частоты синхронизации, включение/выключение воспроизведения

Список поддерживаемых PSR-3000/1500 типов сообщений приведен в разделах «MIDI Data Format» и «MIDI Implementation Chart» сборника таблиц.

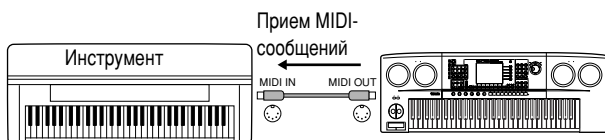
Что можно делать с данными MIDI

- Вы можете записать свою игру (каналы 1–16) в сопровождении автоаккомпанемента на внешний секвенсор (или компьютер с соответствующим программным обеспечением). По окончании записи отредактируйте материал с помощью секвенсора, а затем воспроизведите его на инструменте PSR-3000/1500.



Если требуется использовать PSR-3000/1500 в качестве многотембрового тон-генератора, совместимого с форматом XG, на странице Receive экрана MIDI (каналы 1–16) установите значение SONG для каналов MIDI, настроенных на прием (стр. 204).

- Вы можете управлять инструментом с внешней MIDI-клавиатуры.



Совместимость MIDI-данных

В этом разделе обсуждаются основные вопросы совместимости данных: могут ли другие MIDI-устройства проигрывать файлы, записанные на PSR-3000/1500, и может ли PSR-3000/1500 воспроизводить коммерческие записи и MIDI-файлы, созданные для других инструментов или на компьютере. В зависимости от типа MIDI-устройства и характеристик данных можно либо сразу воспроизводить эти данные, либо сначала надо выполнить некоторые действия. Если при воспроизведении данных возникают проблемы, см. следующие разделы.

Форматы секвенции

Данные песен записываются и хранятся в различных системах, которые называются форматами секвенции.

Воспроизведение возможно, только если MIDI-устройство поддерживает формат секвенции, использующийся в песне. Синтезатор PSR-3000/1500 поддерживает следующие форматы.

● Формат SMF (стандартный файл MIDI)

Это самый распространенный формат. Есть два типа формата SMF: Format 0 и Format 1. Многие MIDI-устройства поддерживают Format 0. Кроме того, большинство имеющихся в продаже песен записаны в этом формате.

- PSR-3000/1500 поддерживает оба формата.
- Песня, записанная с помощью PSR-3000/1500, автоматически сохраняется в формате SMF Format 0.

● Формат ESEQ

Этот формат секвенции поддерживают многие MIDI-устройства корпорации Yamaha, включая серию инструментов PSR-3000/1500. Это обычный формат, который используется разным программным обеспечением Yamaha.

- Синтезатор PSR-3000/1500 совместим с ESEQ.

● Формат XF

Формат XF, разработанный корпорацией Yamaha, представляет собой усовершенствованный вариант стандарта SMF (Standard MIDI File), более функциональный и обладающий возможностью дальнейшего расширения. Синтезатор PSR-3000/1500 может выводить на экран тексты песен при воспроизведении файла в формате XF, содержащего текст. (SMF – это самый распространенный формат файлов MIDI. Синтезатор PSR-3000/1500 совместим с форматами SMF 0 и 1 и при записи «песенных» данных использует формат SMF Format 0.)

● Файл стиля

Формат SFF (формат файла стиля) был разработан с учетом всех достижений корпорации Yamaha в области автоаккомпанемента.

Формат распределения тембров

В MIDI тембры приписываются к так называемым «номерам программ». Стандарт присвоения таких номеров (порядок распределения тембров) и называется «форматом распределения тембров».

Тембры могут воспроизводиться неправильно, если этот формат данных песни не совпадает с форматом воспроизводящего MIDI-устройства. Синтезатор PSR-3000/1500 поддерживает следующие форматы.

📌 ПРИМЕЧАНИЕ

Даже если MIDI-устройства и используемые данные удовлетворяют всем вышеперечисленным условиям, данные все равно могут оказаться несовместимыми из-за особенностей устройств и методов записи данных.

● Стандарт GM System Level 1

Это один из самых распространенных форматов распределения тембров.

Многие MIDI-устройства совместимы с форматом GM System Level 1, поскольку это самый доступный из коммерческих форматов.

● Стандарт GM System Level 2

«GM System Level 2» – это стандартная спецификация, являющаяся улучшенным вариантом стандарта «GM System Level 1», повышающая совместимость данных песни. Этот стандарт обеспечивает улучшенную полифонию, обладает большим выбором тембров, расширяет параметры тембров и делает возможной интегрированную обработку эффектов.

● Формат XG

Формат XG является расширением формата General MIDI (GM System level 1 format). Фирма Yamaha разработала эту спецификацию для увеличения числа доступных тембров и лучшего управления тембрами и эффектами, а также для совместимости MIDI-данных в будущем.

Песни, записанные на PSR-3000/1500 с использованием тембров XG, совместимы с любыми устройствами, поддерживающими формат XG.

● Формат DOC (Disk Orchestra Collection)

Этот формат распределения тембров поддерживают многие MIDI-устройства корпорации Yamaha, включая инструменты серии PSR-3000/1500.

● **Формат GS**

Формат GS был разработан корпорацией Roland. Так же, как и стандарт XG корпорации Yamaha, формат GS – это значительно усовершенствованное расширение стандарта GM, обеспечивающее большее количество доступных тембров и наборов ударных инструментов и их вариаций, а также лучшее управление тембрами и эффектами.

Настройки MIDI

Этот раздел поможет вам настроить параметры MIDI на инструменте. В синтезатор PSR-3000/1500 встроено 10 заранее запрограммированных шаблонов, позволяющих быстро и легко настроить инструмент на конкретное MIDI-приложение или внешнее устройство. Также можно редактировать заранее запрограммированные шаблоны и сохранить до десяти собственных оригинальных шаблонов на экране USER. Эти оригинальные шаблоны можно сохранить как единый файл на плату SmartMedia или внешнее USB-устройство хранения данных на экране выбора MIDI SETUP (вызывается нажатием кнопок [FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [F] SYSTEM RESET).

Основные операции

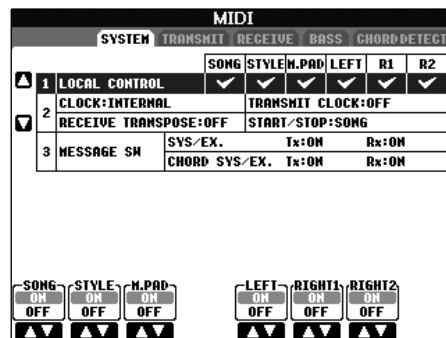
- 1 **Вызовите экран для операций выбора шаблона MIDI.**
Function → [H] MIDI



- 2 **Как использовать заранее запрограммированные шаблоны или редактировать их.**
Нажмите кнопку TAB [◀], чтобы выбрать экран PRESET. Чтобы выбрать шаблон MIDI, нажмите одну из кнопок от [A]–[J].
Чтобы использовать сохраненные на экране USER шаблоны или редактировать их
Нажмите кнопку TAB [▶], чтобы выбрать экран USER. Чтобы выбрать шаблон MIDI, нажмите одну из кнопок от [A]–[J].

- 3 **Чтобы изменить шаблон, нажатием кнопки [8 ▼] (EDIT) (редактирование) вызовите экран MIDI для редактирования.**

Для выбранного шаблона отображаются индивидуальные настройки параметров. Здесь можно редактировать каждый параметр.

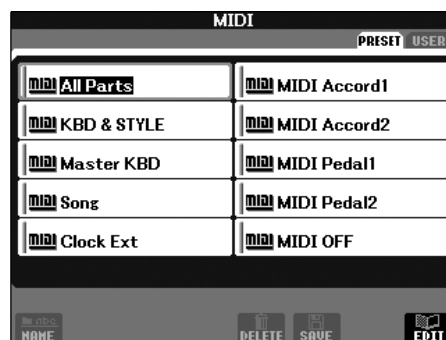


- 4 **Чтобы вызвать экран соответствующей настройки, используйте кнопки TAB [◀]/[▶].**

Экран SYSTEM	Системные настройки MIDI (стр. 203)
Экран TRANSMIT	Настройки передачи MIDI-сообщений (стр. 203)
Экран RECEIVE	Настройки приема MIDI-сообщений (стр. 204)
Экран BASS	Настройки басовой ноты аккорда при воспроизведении стиля на основе полученных данных MIDI (стр. 205)
Экран CHORD DETECT	Настройки типа аккорда при воспроизведении стиля на основе полученных данных MIDI (стр. 205)

- 5 После того как вы внесли изменения, нажмите кнопку [EXIT] (Выход), чтобы вернуться к экрану выбора шаблонов MIDI (PRESET или USER).
- 6 Выберите экран USER с помощью кнопок TAB [◀]/[▶], чтобы сохранить данные (стр. 67).

Заранее запрограммированные шаблоны MIDI

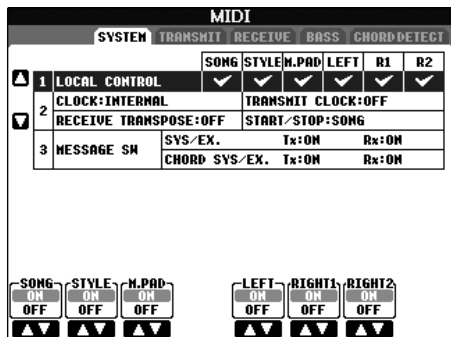


Название шаблона	Описание
All Parts (Все партии)	Передача всех партий, включая партии на клавиатуре (RIGHT 1, 2, и LEFT), за исключением партий песни.
KBD & STYLE	Отличается от шаблона «All Parts» только способом управления партиями клавиатуры. Партия правой руки обрабатывается как партия UPPER (вместо RIGHT1 и 2), а партия левой руки – как LOWER.
Master KBD (Главная клавиатура)	При этой настройке синтезатор используется как «главная» клавиатура, управляющая одним или несколькими тон-генераторами или другими устройствами (например, компьютером/секвенсором).
Song (Песня)	Все каналы передачи MIDI-сообщений настраиваются в соответствии с каналами 1-16 песни. Этот шаблон можно использовать для воспроизведения песни тембрами внешнего тон-генератора или для записи музыки на внешний секвенсор.
Clock Ext. (Внешняя синхронизация)	Воспроизведение (песни или стиля) синхронизируются с внешним MIDI-устройством, а не с внутренним источником синхронизации инструмента. Этот шаблон используется, если нужно задать темп на MIDI-устройстве, подключенном к инструменту.
MIDI Accord 1	MIDI-аккордеоны позволяют передавать MIDI-данные и проигрывать мелодию на подключенных тон-генераторах с клавиатуры и кнопок баса/аккордов аккордеона. Этот шаблон позволяет проигрывать мелодии с клавиатуры и управлять воспроизведением стиля на синтезаторе с помощью клавиш для левой руки.
MIDI Accord 2	Отличается от шаблона «MIDI Accord1» только тем, что аккорды и басовые ноты, которые вы играете левой рукой на MIDI-аккордеоне, воспринимаются так же, как нотные MIDI-события.
MIDI Pedal 1	MIDI-педаль позволяют играть на подключенных тон-генераторах ногами (это особенно удобно для проигрывания басовых партий из одной ноты). Этот шаблон позволяет проигрывать основной тон аккорда и управлять им во время воспроизведения стиля с помощью MIDI-педали.
MIDI Pedal 2	Этот шаблон позволяет играть басовую партию при воспроизведении стиля с помощью MIDI-педали.
MIDI OFF	MIDI-сигналы не отправляются и не принимаются.

Экран SYSTEM

Системные настройки MIDI

Эти пояснения относятся к экрану SYSTEM, который вызывается в шаге 4 раздела «Основные операции» на стр. 201.



LOCAL CONTROL (Локальное управление)

Позволяет выбрать способ синхронизации MIDI-устройств. Можно синхронизировать PSR-3000/1500 и внешнее устройство по внутреннему таймеру цифрового пианино или, наоборот, по сигналу синхронизации от внешнего устройства. INTERNAL (Внутренняя) – это обычная установка синхронизации, если PSR-3000/1500 используется отдельно или в качестве главной клавиатуры, управляющей внешним устройством. Если синтезатор PSR-3000/1500 используется вместе с внешним секвенсором, компьютером с MIDI-интерфейсом или другим MIDI-устройством, с которым надо синхронизировать синтезатор, выберите подходящее значение этого параметра: MIDI, USB 1 или USB 2. Проверьте, правильно ли подключено внешнее устройство (например, к разъему MIDI IN синтезатора PSR-3000/1500), и убедитесь, что это устройство правильно передает MIDI-сигнал синхронизации. Если выбрана синхронизация по внешнему устройству (MIDI, USB 1 или USB 2), то в сегменте «Темпо» главного экрана будет отображаться значение «Ext.».

Настройка синхронизации и т.д.

CLOCK

Позволяет выбрать способ синхронизации MIDI-устройств. Можно синхронизировать PSR-3000/1500 и внешнее устройство по внутреннему таймеру синтезатора или, наоборот, по сигналу синхронизации от внешнего устройства. INTERNAL (Внутренняя) – это обычная установка синхронизации, если PSR-3000/1500 используется отдельно или в качестве главной клавиатуры. Если синтезатор PSR-3000/1500 используется вместе с внешним секвенсором, компьютером с MIDI-интерфейсом или другим MIDI-устройством, с которым надо синхронизировать синтезатор, выберите подходящее значение этого параметра: MIDI, USB 1 или USB 2. Проверьте, правильно ли подключено внешнее устройство (например, к разъему MIDI IN синтезатора PSR-3000/1500), и убедитесь, что это устройство правильно передает MIDI-сигнал синхронизации. Если выбрана синхронизация по внешнему устройству (MIDI, USB 1 или USB 2), то в сегменте «Темпо» главного экрана будет отображаться значение «Ext.».

TRANSMIT CLOCK

Этот параметр управляет включением/отключением режима передачи сигнала синхронизации (F8). Если он отключен (OFF), MIDI-сигналы синхронизации или данные Start/Stop (запуск/остановка) не передаются даже при воспроизведении песни или стиля.

RECEIVE TRANSPOSE

Этот параметр определяет, будет ли настройка транспонирования синтезатора (стр. 58) применяться к нотам, полученным через MIDI.

START/STOP

Этот параметр позволяет указать, будут ли сообщения «FA» и «FC» влиять на воспроизведение песни или стиля.

MESSAGE SW

SYS/EX.

Параметр «Tx» включает или выключает передачу системных MIDI-сообщений Exclusive (для устройств определенного производителя). Параметр «Rx» включает или выключает прием и распознавание системных MIDI-сообщений Exclusive (для устройств определенного производителя), которые создаются внешним оборудованием.

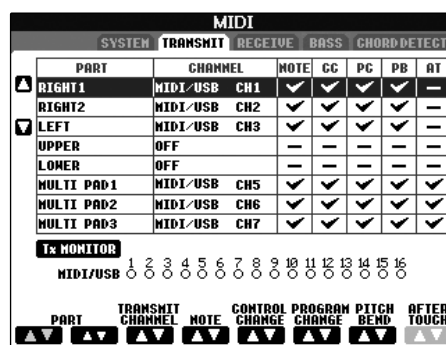
CHORD SYS/EX.

Параметр «Tx» включает и выключает передачу MIDI-данных об аккордах (определение аккорда, его основной тон и тип). Параметр «Rx» включает или выключает прием и распознавание MIDI-данных об аккордах, которые создаются внешним оборудованием.

Экран TRANSMIT

Параметры передачи MIDI-сообщений

Эти пояснения относятся к экрану TRANSMIT, который вызывается в шаге 4 раздела «Основные операции» на стр. 201. Здесь можно указать партии, которые будут передавать MIDI-данные, и MIDI-канал, по которому эти данные будут передаваться.



Управление

Выберите партию, которая будет передаваться, и канал, по которому она будет передаваться. Можно также указать тип передаваемых данных.

- За исключением двух партий, перечисленных ниже, настройка партий идентична описанным в других разделах этого руководства.

Подключение внешних устройств к инструменту

● **UPPER (Верхняя)**

Партия, исполняемая на части клавиатуры, расположенной справа от точки разделения для тембров (RIGHT1 и/или 2).

● **LOWER (Нижняя)**

Партия, исполняемая на части клавиатуры, расположенной слева от точки разделения для тембров. Состояние кнопки [ACMP ON/OFF] на эту часть клавиатуры не влияет.

● **Tx MONITOR**

Каждому из шестнадцати каналов соответствует «лампочка» на экране, которая мигает при передаче MIDI-сообщений по этому каналу.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если разные партии привязаны к одному каналу передачи. Если один и тот же канал выбран для нескольких разных партий, передаваемые MIDI-сообщения смешиваются в этом канале, что приводит к возникновению неожиданных звуков и может вызвать сбои в подключенном MIDI-устройстве.

ПРИМЕЧАНИЕ

Защищенные песни
Песни, защищенные от записи, и песни в формате GS невозможно передавать, даже если для передачи выбраны правильные каналы песен 1–16.

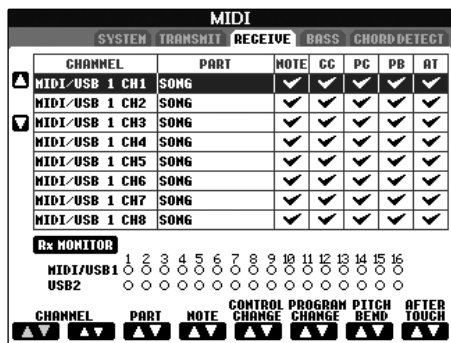
■ **MIDI-сообщения, которые можно передавать или принимать (распознавать)**

На экране TRANSMIT/RECEIVE можно настроить следующие MIDI-сообщения.

- Note (Нотные события) стр. 162
- CC (CONTROL CHANGE, смена значения контроллера) стр. 162
- PC (PROGRAM CHANGE, изменение программы) стр. 162
- PB (Pitch Bend, высота звука) стр. 162
- AT (Aftertouch, после нажатия) стр. 162

Экран RECEIVE

Параметры приема MIDI-сообщений



Эти пояснения относятся к экрану RECEIVE, который вызывается в шаге 4 раздела «Основные операции» на стр. 201. Здесь можно указать партии, принимающие MIDI-сообщения, и канал, по которому они будут приниматься.

Управление

Выберите канал, с которого будут приниматься данные, и партию, которая будет их получать. Можно также указать тип получаемых данных.

● **Синтезатор PSR-3000/1500 может принимать по USB-соединению MIDI-сообщения по 32 каналам (16 каналов x 2 порта).**

● **За исключением двух партий, перечисленных ниже, настройка партий идентична описанной в других разделах этого руководства.**

● **KEYBOARD**

Полученные нотные сообщения управляют партией клавиатуры синтезатора PSR-3000/1500.

● **EXTRA PART 1-5**

Существует пять партий, специально предназначенных для приема и воспроизведения данных MIDI. Как правило, самим инструментом эти партии не используются. Синтезатор PSR-3000/1500 может служить в качестве 32-канального многотембрового тон-генератора, если использовать эти пять партий дополнительно к основным партиям (кроме звука микрофона).

● **Rx MONITOR**

Каждому из каналов (1–16) соответствует «лампочка» на экране, которая мигает при приеме MIDI-сообщений по этому каналу.

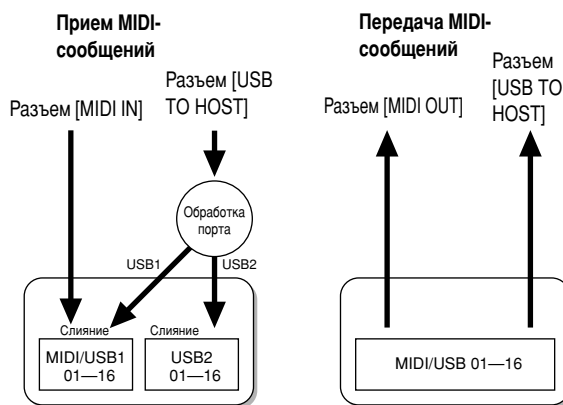
ПРИМЕЧАНИЕ

Блокировка параметра

Можно заблокировать определенные параметры (например, эффекты, точку разделения и др.), чтобы их можно было выбирать только через элементы управления на панели (стр. 131).

■ **Передача/прием MIDI-сообщений через порт USB и порты MIDI**

Порты [MIDI] и [USB], которые могут использоваться для передачи и приема MIDI-сообщений по 32 каналам (16 каналов x 2 порта), взаимодействуют следующим образом:

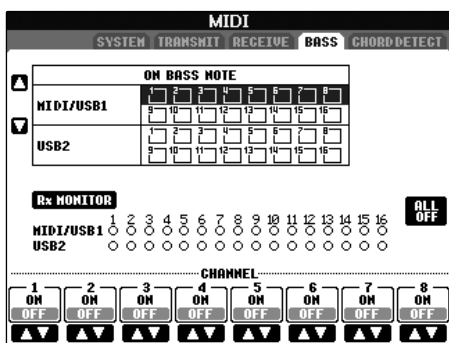


Подключение внешних устройств к инструменту

Экран BASS

Установка басовой ноты для воспроизведения стиля при помощи полученных MIDI-данных

Эти пояснения относятся к экрану BASS, который вызывается в шаге 4 раздела «Основные операции» на стр. 201. Эти параметры позволяют указать басовую ноту для воспроизведения стиля на основании нотных сообщений, полученных через MIDI-интерфейс. Сообщения типа «Note ON/OFF» (Включение/выключение ноты), принимаемые каналами, для которых установлено значение ON, распознаются как басовые ноты аккорда при воспроизведении стиля. Басовые ноты распознаются независимо от позиции точки разделения клавиатуры и от положения кнопки [ACMP ON/OFF]. Если значение ON одновременно выбрано для нескольких каналов, поиск основного тона выполняется в смешанных MIDI-данных, полученных по этим каналам.



Управление

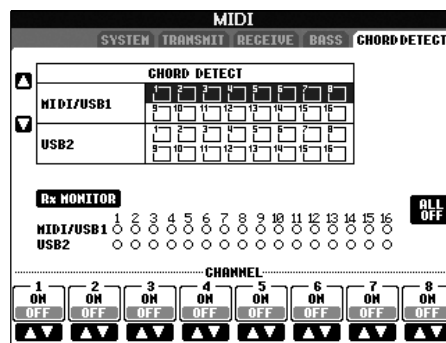
Выберите канал и установите для него значение ON/OFF. Чтобы для всех каналов установить значение OFF, используйте элемент All OFF.

Экран CHORD DETECT

Установка типа аккорда для воспроизведения стиля при помощи полученных MIDI-данных

Эти пояснения относятся к экрану CHORD DETECT, который вызывается в шаге 4 раздела «Основные операции» на стр. 201. Эти параметры позволяют определить тип аккорда для воспроизведения стиля на основании нотных сообщений, полученных через MIDI-интерфейс. Сообщения типа «Note ON/OFF» (включение/выключение ноты), принимаемые каналами, для которых установлено значение ON, распознаются как ноты для определения аккордов при воспроизведении стиля. Определение аккордов зависит от выбранной аппликатуры. Типы аккордов распознаются независимо от позиции точки разделения клавиатуры и от положения кнопки [ACMP ON/OFF]. Если значение ON одновременно выбрано для нескольких каналов, поиск типа аккорда выполняется в смешанных MIDI-данных, полученных по этим каналам.

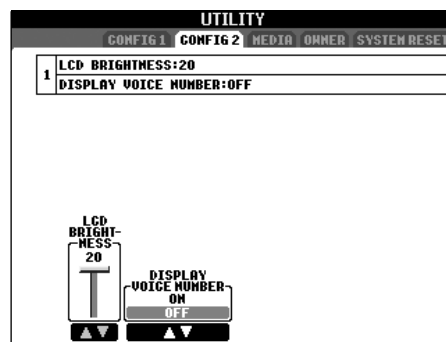
Основные действия практически идентичны тем, что были описаны в разделе, посвященном экрану BASS.



Отображение номера изменения программы тембра

Этот параметр определяет, будут ли на экране выбора тембров отображаться название банка тембров и номер тембра. Это бывает полезно, если нужно использовать тембр внешнего MIDI-устройства. Для этого обычно следует проверять значения MSB/LSB и номера программ выбранного банка тембров.

Вызвать этот экран можно с помощью следующих действий: [FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀]/[▶] CONFIG 2. Выберите в меню DISPLAY VOICE NUMBER значение ON или OFF.



ПРИМЕЧАНИЕ

- Отображаемые здесь номера начинаются с «1». Соответственно, реальные номера изменения MIDI-программ на единицу меньше, поскольку отсчет начинается с «0».
- Для тембров в формате GS эта функция недоступна (номера изменения программы не отображаются).

Неисправности общего характера

Синтезатор PSR-3000/1500 не включается.

- Проверьте подключение кабеля питания к разъему на PSR-3000/1500 и к электророзетке.

При включении и отключении питания слышны щелчки или треск.

- На инструмент подается электропитание. Это нормальное явление.

Из динамиков синтезатора PSR-3000/1500 слышен шум.

- Шум может возникать, если вблизи инструмента PSR-3000/1500 используется или звонит мобильный телефон. Отключите мобильный телефон или используйте его на значительном расстоянии от PSR-3000/1500.

Надписи на экране трудно прочесть, потому что экран слишком яркий (или слишком темный).

- С помощью ручки [LCD CONTRAST] отрегулируйте контрастность экрана.
- Отрегулируйте яркость экрана (стр. 20).

Общий уровень громкости слишком низок или звук отсутствует вообще.

- Выбрана слишком низкая общая громкость. Установите нужную громкость при помощи диска управления [MASTER VOLUME].
- Все части клавиатуры выключены. Включите их с помощью кнопок PART ON/OFF [RIGHT 1]/[RIGHT 2]/[LEFT].
- Возможно, заданы слишком низкие уровни громкости отдельных партий. Увеличьте громкость на экране BALANCE (стр. 40).
- Убедитесь, что переключатель нужного канала установлен в положение ON (Вкл.) (стр. 104).
- При подключенных наушниках выходной сигнал на динамики отключается. Отключите наушники.
- Убедитесь, что значение параметра Speaker равно ON (Вкл.) (стр. 18).
- Кнопка [FADE IN/OUT] включена и заглушает звук. Нажмите кнопку [FADE IN/OUT], чтобы выключить эту функцию.
- Убедитесь, что функция Local Control (Локальное управление) включена (стр. 203).

Не все одновременно играемые ноты слышны.

- Возможно, превышено предельное значение полифонии (стр. 211) синтезатора PSR-3000/1500. Если этот максимум превышен, сыгранные первыми ноты заглушаются, чтобы дать возможность прозвучать последующим нотам.

Громкость клавиатуры ниже, чем громкость проигрывания песни или стиля.

- Возможно, установлены слишком низкие уровни громкости отдельных партий. Увеличьте громкость на экране BALANCE (стр. 40).

Неправильная высота звука.

- Убедитесь, что кнопка [PERFORMANCE ASSISTANT] находится в выключенном положении.

Отдельные ноты звучат не на той высоте.

Значение параметра Scale (Строй) может отличаться от Equal (Равномерная температура), что и приводит к изменению системы настройки (темперации) клавиатуры. На экране Scale Tune установите для строя значение Equal (стр. 81).

- При игре на клавиатуре качество звука у разных нот немного разное.

- Некоторые тембры построены на основе зацикленных звуковых фрагментов («петель»).

- При использовании некоторых тембров с увеличением высоты нот слышен шум или эффект вибрато.

- Так и должно быть. Это результат использования технологии сэмплирования в PSR-3000/1500.

Некоторые тембры меняют высоту звучания на целую октаву при игре в верхних или нижних регистрах.

- Это нормальное явление. Некоторые тембры имеют ограничения по высоте звука. Если предел достигнут, происходит такой сдвиг.

Главный экран не появляется даже при включении питания.

- Это возможно, если к синтезатору было подключено USB-устройство хранения данных. Установка некоторых USB-устройств может привести к тому, что главный экран при включении питания будет появляться со значительной задержкой. Чтобы избежать этого, отключайте устройство перед включением питания.

Файлы и папки

Некоторые символы в именах файлов и папок искажены.

- Изменились языковые настройки. Укажите правильный язык имени файла или папки (стр. 19).

Не показан существующий файл.

- Возможно, было изменено или удалено расширение имени файла (MID и т.д.). Переименуйте файл вручную на компьютере, добавив нужное расширение.

Инструмент не показывает данные, записанные на внешнем носителе (плате SmartMedia и т.д.).

- Инструмент не может обрабатывать имена файлов длиннее 50 знаков. Переименуйте файл, уменьшив длину имени до 50 знаков или менее.

Файл или папка, скопированный или вырезанный с одного носителя (например, платы SmartMedia и т.д.), нельзя напрямую скопировать или вставить на другой носитель.

- Это нормальное явление. Поскольку прямое копирование невозможно, скопируйте или вставьте данные один раз на экране User, смените носитель данных, затем скопируйте или вставьте данные снова на экране Card/USB.

Демонстрация

Как остановить демонстрацию

- Нажмите кнопку [EXIT].

Справка

Как выйти из режима справки

- Нажмите кнопку [EXIT].

Тембр

Тембр, выбранный на экране Voice Selection, не звучит.

- Проверьте, включена ли выбранная партия (стр. 77).
- Чтобы задать тембр для партии правой части клавиатуры, нажмите кнопку PART SELECT [RIGHT 1]. Чтобы задать «наслаиваемый» тембр для партии правой руки, нажмите кнопку PART SELECT [RIGHT 2]. Чтобы задать тембр для партии левой части клавиатуры, нажмите кнопку PART SELECT [LEFT 1].

Странное или отличающееся от ожидаемого звучание при смене ритма/перкуSSIONных тембров (ударные и т.д.) в стиле или песне с помощью микшера.

- При смене ритма/перкуSSIONных тембров (ударных установок и т.п.) в песне и стиле аккомпанемента с помощью параметра VOICE происходит сброс значений точных настроек, относящихся к тембру ударных. В некоторых случаях это может привести к невозможности восстановления исходного звучания. Если это происходит при воспроизведении песни, то для восстановления исходного тембра нужно вернуться к началу песни и запустить ее заново. Если сброс значений произошел при воспроизведении стиля, исходный звук можно восстановить, заново выбрав тот же стиль.

Невозможно применить тремоло/трель к органному тембру.

- Это нормальное явление. Настройки тремоло и трели экрана Harmony/Echo неприменимы к органным тембрам.

Не работает функция гармонизации.

- Гармонизация не может использоваться при установленном режиме аппликатуры «Full Keyboard» (Вся клавиатура) или «AI Full Keyboard» (Вся клавиатура с использованием искусственного интеллекта). Выберите соответствующий режим аппликатуры (стр. 102).

При смене тембра меняется ранее выбранный эффект.

- У каждого тембра есть встроенные настройки, которые автоматически устанавливаются при включении соответствующих параметров функции Voice Set (стр. 101).

Тембр слишком зашумлен.

- Отдельные тембры могут создавать шум. Это зависит от параметров Harmonic Content и Brightness, установленных на странице FILTER экрана Mixing Console (стр. 88).

Звук искажен или зашумлен.

- Возможно, установлен слишком высокий уровень громкости. Проверьте, правильно ли настроены соответствующие параметры громкости.
- Искажение может быть вызвано отдельными эффектами. Попробуйте убрать все лишние эффекты, особенно те, которые вызывают искажение звука (стр. 90).
- Некоторые параметры резонанса фильтра, заданные на экране функции Sound Creator (стр. 97), могут вызывать искажение звука. При необходимости измените эти параметры.
- Шум может появляться из-за настроек экрана Filter в Mixing Console. Отрегулируйте параметры содержания гармоник или яркости на экране Filter (стр. 88).

Звук не изменяется при замене тембров с помощью функции Auto Revoice.

- Возможны случаи, когда функция Song Auto Revoice не оказывает никакого эффекта, даже при замене тембров.

Звучание тембра не изменяется даже после редактирования.

- Имейте в виду, что при определенных первоначальных настройках тембра регулировка его параметров не может сильно изменить фактическое звучание.

Тембры, которых нет на экране Preset, нельзя выбрать для пошаговой записи.

- Так и должно быть.

Стиль аккомпанемента

Не удается начать воспроизведение стиля.

- Убедитесь в том, что кнопка [START/STOP] (Вкл./Выкл.) на панели STYLE CONTROL была нажата.
- Возможно, было установлено значение EXTERNAL (Внешний) для сигнала синхронизации MIDI Clock. Установите значение INTERNAL (Внутренний) (стр. 203).

Воспроизводятся только ритмические каналы.

- Убедитесь в том, что функция автоаккомпанемента включена; нажмите кнопку [ACMP ON/OFF].
- Возможно, вы используете клавиши в правой части клавиатуры. Возможно, вы используете клавиши в аккордовой части клавиатуры.

Не удается выбрать стили.

- Стиль нельзя выбрать, если размер файла стиля слишком велик (120 КБ и более), потому что такой стиль не может быть загружен инструментом.

Нужный аккорд не распознается или не воспроизводится функцией автоаккомпанемента.

- Возможно, были нажаты неверные клавиши для указания аккорда. См. главу «Типы аккордов, распознаваемые в режиме Fingered» в сборнике таблиц.
- Возможно, были нажаты клавиши, соответствующие отличному от текущего режиму аппликатуры. Проверьте, какой режим аккомпанемента выбран, и во время игры нажимайте клавиши, соответствующие этому режиму (стр. 103).

Не удается включить режим синхронной остановки (Synchro Stop).

- Синхронная остановка не может быть задействована при выборе режимов аппликатуры «Full Keyboard» или «AI Full Keyboard», или при отключенном автоаккомпанемента. Убедитесь что используемый режим аппликатуры не «Full Keyboard» или «AI Full Keyboard» и включите автоаккомпанемент.

Аккорды автоаккомпанемента распознаются вне зависимости от установленной точки разделения клавиатуры или от использовавшихся при их записи клавиш.

- Так должно быть, если включен режим аппликатуры «Full Keyboard» (Вся клавиатура) или «AI Full Keyboard» (Вся клавиатура AI). Если выбран один из этих режимов, аккорды распознаются по всей клавиатуре вне зависимости от установленной точки разделения частей. При необходимости установите другой режим аппликатуры (стр. 103).

При выборе нового стиля во время воспроизведения предыдущего, вновь выбранный стиль воспроизводится в неверном темпе.

- Так и должно быть. При смене стилей темп остается постоянным.

Начало воспроизведения песни во время проигрывания стиля останавливает воспроизведения стиля.

Причина в том, что воспроизведение песни является приоритетной задачей. Далее предложены два способа добиться одновременного воспроизведения стиля и песни.

- Включите режим ожидания синхронного запуска для песни и начните воспроизведение стиля.
- Запустите воспроизведение стиля после воспроизведения песни.

При выборе стиля или тембра после загрузки песни сбивается баланс громкости различных партий или возникают неожиданные звуки.

- Изменение баланса партий и появление посторонних звуков возможно в результате действия эффектов, накладываемых на каждую из партий.

Вариант значения Off (Выкл.) не отображается для параметра Play Type в функции Assembly (Style Creator).

- Выбранная часть находится в режиме записи. Для отмены записи нажмите соответствующую кнопку [1 ▼]-[8 ▼] на экране канала записи (TAB [◀] → вкладка BASIC → [F] REC CH).

Каналы BASS-PHR2 нельзя редактировать в редакторе каналов (Channel Edit).

- Так и должно быть. Редактирование каналов BASS-PHR2 встроенных стилей невозможно.

Регистрационная память

Не удается загрузить песню или стиль, записанные в память.

- Песню или стиль невозможно загрузить, если эти данные находятся на внешнем носителе, таком как платы SmartMedia, который в данный момент не подключен к инструменту. Вставьте или подключите носитель данных, содержащий песню или стиль.

Порядок загрузки настроек из регистрационной памяти не отображается на экране Registration Sequence.

- Не выбран банк памяти, содержащий регистрационные данные. Выберите нужный банк (стр. 130).

При использовании функции Freeze («заморозка») из настроек регистрационной памяти параметр включения партии левой руки не изменяется, даже после смены хранимых в регистрационной памяти настроек.

- Параметр включения/выключения партии левой руки входит в группу стилей. Снимите флажок STYLE на экране настройки функции Freeze (стр. 132).

Экран выбора файла показывает встроенный тембр, даже если в установках регистрационной памяти записан пользовательский тембр или тембр из карты памяти.

- Так и должно быть. Несмотря на отображение встроенного тембра, воспроизводится будет выбранный пользовательский тембр. При сохранении пользовательского тембра на внешний носитель данные делятся на два разных типа: 1) сам исходный встроенный тембр и 2) установки параметров, заданные в функции Sound Creator. При вызове установок регистрационной памяти, содержащих пользовательский тембр, PSR-3000/1500 выбирает встроенный тембр (на котором основан пользовательский тембр) и применяет к нему соответствующие настройки параметров. В результате звучит пользовательский тембр.

Песня

Не удается выбрать песню.

- Возможно, изменились языковые настройки. Укажите правильный язык для имени файла данных песни.
- Песню нельзя выбрать, если размер файла слишком велик (300 КБ и более), потому что такая песня не может быть загружена инструментом.

Не удается начать воспроизведение песни.

- Мог быть выбран параметр «Новая песня» (создание песни с чистого листа). Выберите на экране SONG (Песня) (стр. 35) нужную песню.
- Убедитесь в том, что была нажата соответствующая кнопка [START/STOP] на панели SONG.
- Воспроизведение песни закончилось, дойдя до конца. Вернитесь в начало песни, нажав кнопку [STOP] на панели SONG.
- Если песня была защищена от перезаписи (слева и сверху от названия песни есть надпись «Prot. 2 Edit»), исходный файл не может находиться в той же папке. Воспроизведение возможно только если исходный файл (с надписью «Prot.2 Orig» слева и сверху от имени песни) находится в той же папке.
- Если песня была защищена от перезаписи (слева и сверху от названия песни есть надпись «Prot. 2 Edit»), могло быть изменено исходное имя файла. Переименуйте файл, вернув исходное имя (чтобы появилась надпись «Prot.2 Orig» слева и сверху от имени файла).
- Если песня была защищена от перезаписи (слева и сверху от названия песни есть надпись «Prot. 2 Edit»), могла быть изменена пиктограмма файла. Защищенные от записи песни нельзя воспроизвести, если изменилась пиктограмма исходного файла.
- Возможно, было установлено значение EXTERNAL (Внешний) для сигнала синхронизации. Установите значение INTERNAL (Внутренний) (стр. 203).

Воспроизведение песни обрывается, не дойдя до конца.

- Включена обучающая функция Guide. В этом случае воспроизведение приостанавливается и «ждет», пока не будет нажата нужная клавиша. Нажмите кнопку [GUIDE], чтобы выключить обучающую функцию.

Последняя выбранная перед выключением питания песня более недоступна.

- Если последняя выбранная перед выключением питания песня находится на внешнем носителе, таком как платы SmartMedia, необходимо заново вставить или подключить тот же носитель для загрузки песни.

Номер такта отличается от указанного в партитуре на экране Song Position, вызываемом нажатием кнопок [REW]/[FF].

- Это случается при воспроизведении музыкальных данных с жестко заданным темпом.

В функции AB Repeat невозможно задать точку B.

- Нужно задать точку A. Установить точку B можно только после определения точки A.

Некоторые каналы не воспроизводятся во время проигрывания песни.

- Возможно, воспроизведение этих каналов запрещено. Разрешите воспроизведение каналов, которые находились в состоянии OFF (стр. 140).

Не удастся переместить защищенную от перезаписи песню (слева и сверху от названия песни есть надпись «Prot. 2 Edit») на плату SmartMedia с ID.

- Защищенные от записи песни нельзя переместить на плату SmartMedia с ID, если используется внешний адаптер плат памяти. Воспользуйтесь встроенным разъемом чтения плат на инструменте.

Руководство

Воспроизведение мелодии продолжается, несмотря на то, что партия дорожки 1 была заглушена для репетиции игры одной рукой.

- Вместо мелодической партии дорожке 1 была назначена другая партия. Назначьте для дорожки 1 канал, содержащий мелодию (стр. 139).

Партитура

При показе партитуры неправильно отображаются длинные ноты, такие как целые ноты и лиги.

- Длинные ноты невозможно отобразить при показе партитуры точно так, как они были введены. Для более точного отображения этих нот выберите Tenuto, нажимая кнопку [H] перед вводом каждой ноты на экране Step Record (стр. 145).

Темп, ритм, размер и партитура отображаются неверно.

- Некоторые из песен для PSR-3000/1500 были записаны в так называемом «свободном темпе». Темп, ритм, размер и партитура таких песен будут отображаться неправильно.

Название ноты частично перекрывает ноту на экране.

- Если несколько нот расположены близко друг к другу, название ноты может закрывать ноту слева.

Не отображается партитура партий правой или левой руки.

- Партиям правой и левой руки не были назначены соответствующие каналы. Переведите каналы дорожек 1 (Track 1) и 2 (Track 2) в режим AUTO (стр. 139).

Партитура на экране обрывается и начинается с середины такта на следующей строке.

- Если все ноты такта не умещаются в одной строке, оставшиеся ноты переносятся на следующую строку.

Ноты с точкой отображаются как паузы.

- Это нормальное явление. Иногда ноты с точкой действительно отображаются как паузы.

Не отображаются аккорды.

- Если песня не содержит аккордов, они не будут отображаться.

Текст (Кароке)

Не отображается текст.

- Если песня не содержит текста, он не будет отображаться.

Части текста взаимно перекрываются.

- Это происходит с песнями, имеющими длинные тексты.

Не удастся изменить цвет фона текста песни.

- Если цвет фона задается в данных песни, то изменить настройку BACKGROUND нельзя.

Технология Performance assistant (Помощник музыканта)

Неправильно работает функция Performance assistant.

- Нажмите кнопку [STOP] на панели SONG, чтобы прекратить воспроизведение песни, и переведите кнопки [ACMP ON/OFF] и PART ON/OFF [LEFT] в выключенное состояние. Затем начните воспроизведение песни заново.

Выход видео (PSR-3000)

Изображение экрана PSR-3000 не удается передать через выход видеосигнала и увидеть на внешнем мониторе.

- Выберите стандарт (NTSC или PAL), соответствующий используемому видеоборудованию. (стр. 190).

На экране телевизора или мониторе появляются мигающие параллельные линии.

- Иногда на экране телевизора или мониторе появляются мигающие параллельные линии. Это не всегда означает неисправность устройства. Для получения наилучшего результата попробуйте отрегулировать цвет на самом мониторе.

Используемый монитор неверно отображает содержимое экрана инструмента.

- Помните, что даже настройка всех параметров в соответствии с рекомендациями не гарантирует правильное отображение экрана инструмента (например, содержимое экрана не умещается на мониторе, нечеткие символы, неправильные цвета).

Микрофон/гармонизация вокала (PSR-3000)

Не удается записать сигнал с микрофонного входа.

- Сигнал с микрофонного входа невозможно записать в память инструмента. Но можно подключить устройство записи к выходам [AUX OUT, AUX OUT (LEVEL FIXED)] и записывать сигнал микрофона.

На звук микрофона накладывается гармонизация.

- Параметр Vocal Harmony имеет значение ON. Выключите гармонизацию вокала (стр. 57).

Эффект гармонизации вокала звучит искаженно или не следует мелодии.

Микрофон улавливает посторонние звуки, например воспроизводимый синтезатором аккомпанемент. В частности, искажение эффекта гармонизации вокала может быть вызвано басами.

Способы решения проблемы:

- При пении держите микрофон как можно ближе к губам.
- Используйте направленный микрофон.
- Уменьшите общую громкость, громкость стиля или песни (стр. 40).
- Держите микрофон как можно дальше от внешних динамиков.
- Ослабьте низкие частоты с помощью трехполосного эквалайзера на экране MICROPHONE SETTING (Настройка микрофона) (стр. 188).
- Увеличьте уровень громкости микрофонного выхода (TH) с помощью компрессора на экране MICROPHONE SETTING (Настройка микрофона) (стр. 185).

Функция гармонизации вокала не воспроизводит соответствующие ноты гармонии.

- Убедитесь в том, что используете правильный способ определения нот гармонии для текущего режима функции гармонизации вокала (стр. 186).

Технические характеристики

		PSR-3000	PSR-1500	
Источник звука		Стереосэмплирование AWM		
Клавиатура		61 клавиша (соответствуют нотам от C1 до C6 с функцией Initial Touch)		
Экран		Цветной ЖК-дисплей QVGA с разрешением 320 x 240 точек	Черно-белый ЖК-дисплей QVGA с разрешением 320 x 240 точек	
	Музыкальная партитура, слова	ДА		
Тембр	Полифония (максимальная)	128	96	
	Выбор тембров	332 тембра + 480 тембров стандарта XG 17 наборов ударных/спецефффектов + GM2 + тембр стандарта GS для воспроизведения песен стандарта GS	297 тембров + 480 тембров стандарта XG 14 наборов ударных/спецефффектов + GM2 + тембр стандарта GS для воспроизведения песен стандарта GS	
		Мегатембр	10	—
		Тембр группы Regular	261	273
		Тембр «Sweet!»	14	8
		Тембр «Cool!»	18	5
		Тембр «Live!»	19	1
	Тембр «Organ Flutes!»	10		
Функция Sound Creator		ДА		
Эффекты	Блоки эффектов	Reverb/Chorus/DSP	6	
		Микрофон	1	
	Типы эффектов	Reverb/Chorus/DSP	Reverb : 35 встроенных + 3 пользовательских Chorus : 30 встроенных + 3 пользовательских DSP 1: 183 встроенных + 3 пользовательских DSP 2–4: 106 встроенных + 10 пользовательских	Reverb : 35 встроенных + 3 пользовательских Chorus : 30 встроенных + 3 пользовательских DSP 1: 183 встроенных + 3 пользовательских DSP 2–4: 106 встроенных + 10 пользовательских
		Master EQ	5 встроенных + 2 пользовательских	5 встроенных + 2 пользовательских
		Настройка эквалайзера для партии	28 партий	
	Vocal Harmony		61 встроенный + 10 пользовательских	—
Стиль аккомпанемента	Стили аккомпанемента		240	190
	Стили Pro		217	176
	Стили Session		23	14
	Мегатембр/стиль		ДА	—
	Аппликатура		Single Finger (для игры одним пальцем), Fingered (традиционная), Fingered On Bass (традиционная с басом), Multi Finger (для игры несколькими пальцами), AI Fingered (традиционная AI), Full Keyboard (вся клавиатура), AI Full Keyboard (вся клавиатура AI)	
	Функция Style Creator		ДА	
	OTS (настройки «в одно касание»)		4 для каждого стиля	
	функция OTS Link		ДА	
	Функция Music Finder	Встроенные	ДА	
		Отредактированные	ДА	
Объем оперативной памяти		120 КБ		
Песня	Встроенные песни		5 сэмплов	
	Индикатор		Follow Lights, Any Key, Karao-Key, Vocal CueTIME	Follow Lights, Any Key, Karao-Key
	Технология Performance assistant		ДА	
	Запись		Быстрая запись, мультзапись (с несколькими тембрами на нескольких каналах), пошаговая запись, редактирование песни	
	Каналы записи		16	
	Объем оперативной памяти		300 КБ	

		PSR-3000	PSR-1500
Мультипэд	Встроенные	4 мультипэда × 80 банков	4 мультипэда × 54 банка
Прямое подключение к Интернету		Внешний адаптер (через порт «USB to DEVICE»)	
Устройство памяти	Дисковод (2HD, 2DD)	Внешний адаптер (через порт «USB to DEVICE»)	
	Жесткий диск	Внешний адаптер (через порт «USB to DEVICE»)	
	Флэш-память (внутренняя)	1,5 МБ	650 КБ
	Разъем для платы SmartMedia	1 (совместим с платами SmartMedia формата FAT12 или 16)	
Темп	Диапазон темпа	5 - 500, собственный темп	
	Метроном	Да	
	Звук	Стандартный звук вкл./выкл.	
Регистрационная память	Кнопки	8	
	Последовательность вызова регистрационных файлов / «Заморозка»	ДА	
Прочее	Демонстрация / Справка	ДА	
	Язык	6 языков (английский, японский, немецкий, французский, испанский, итальянский)	
	Прямой доступ	ДА	
	Транспонирование	Клавиатура/песня/общая	
	Тип температуры	9	
Подключение к компьютеру	Порт «USB to HOST»	ДА	
	Порт «USB to DEVICE»	ДА	
Другие разъемы	PHONES, MIDI (IN, OUT), FOOT PEDAL (1, 2), AUX IN (R, L/L+R), OUTPUT (R, L/L+R), AUX OUT (LEVEL FIXED) (R, L/L+R)		
	MIC (INPUT VOLUME, MIC/LINE IN), VIDEO OUT	—	
Функции педали	VOLUME (громкость), SUSTAIN (сустейн), SOSTENUTO (состенуто), SOFT (приглушение звука), GLIDE (скольжение высоты звука), PORTAMENTO (портаменто), PITCHBEND (изменение высоты звука), MODULATION (модуляция), DSP VARIATION (вариации, задаваемые цифровым сигнальным процессором), SONG START/STOP (включение/выключение режима воспроизведения песни), STYLE START/STOP (включение/выключение режима воспроизведения стиля) и т.п.		
Усилители/динамики	Усилители	12 Вт × 2	
	Динамики	(12 см + 4 см (куполообразные)) × 2	(12 см + 5 см) × 2
Габариты [ширина × длина × высота]		937 мм × 399 мм × 167 мм (38,3 дюйма × 15,7 дюйма × 6,6 дюйма)	
Вес		11 кг (24 фунта 4 унции)	10 кг (22 фунта 1 унция)
Дополнительные аксессуары	Наушники	HPE-3/HPE-150	
	Педальный переключатель	FC4 / FC5	
	Ножной контроллер	FC7	
	Подставка для клавиатуры	L-6/L-7	

* Технические характеристики и их описания в данном руководстве пользователя даны только для ознакомления. Корпорация Yamaha сохраняет за собой право модифицировать свои изделия и менять их технические характеристики без предварительного уведомления. Поскольку технические характеристики, оборудование и набор возможностей могут различаться в зависимости от региона, обращайтесь за информацией к местному представителю корпорации Yamaha.

Предметный указатель

Цифры

1–16 146, 156

A

A-B Repeat, функция 41
AI 103
AI FINGERED, аппликатура 103
AI FULL KEYBOARD, аппликатура 103
Any Key, функция 140
ARABIC, строй 82
ASSEMBLY, вкладка 117
Auto Accompaniment, функция 45
AUTO REVOICE SETUP, экран 89

B

Back Ground (текст песни) 55
BALANCE, кнопка 40
BASIC 113
BASS 205
BOOKMARK, экран 170
Browser 175
Browser, вкладка 175

C

CARD, носитель 27
CHANNEL 156
CHANNEL ON/OFF 104
CHANNEL, вкладка 121
CHORD 156
CHORD DETECT 205
CHORD FINGERING, вкладка 102
Chord Tutor, функция 49
CHORD, вкладка 146
COMMON, вкладка 96
CONFIG 1, вкладка 34, 47, 104
CONFIG 2 205
CONFIG 2, страница 20
CONTROLLER, вкладка 96
Cool!, тембр 76
COPY, операция 68
CUT, операция 69

D

DELETE, операция 69
DEMO, кнопка 12
DIGITAL RECORDING, кнопка 13
DOC (Disk Orchestra Collection), формат 200
Drums, тембр 76
DSP 83
DSP/DSP VARIATION, эффект 83

E

Edit (OTS), функция 50
EDIT, вкладка 116
EFFECT, вкладка 88
EFFECT/EQ, вкладка 98
EQ, вкладка 89
EQUAL TEMPERAMENT, строй 82
ESEQ, формат 200
EXIT, кнопка 65

F

FADE IN/OUT (Песня) 135
FADE IN/OUT (Стиль) 47
FADE IN/OUT/HOLD TIME, экран 104
FILTER 163
FILTER, вкладка 88
FINGERED ON BASS, аппликатура 103
FINGERED, аппликатура 103
Follow Lights, функция 140
FOOT PEDAL 191
FOOTAGE 100
Footage 100
FOOTAGE, экран 99
FREEZE, функция 132
FULL KEYBOARD, аппликатура 103

G

GM System Level 1, стандарт 200
GM System Level 2, стандарт 200
GROOVE, эффект 119
GS, формат 201
Guide 139

H

HARMONY, вкладка 98
HARMONY/ECHO 83
HARMONY/ECHO, экран 83
HELP, кнопка 60

I

ICON, экран 70

K

Karao-key, функция 140
KEYBOARD/PANEL, вкладка 32, 58
KIRNBERGER, строй 82

L

LAN 176
Left 77
Left Hold, функция 49
Live!, тембр 76
LYRICS 156

M

Main, экран 26, 62
MASTER TUNE 81
MASTER VOLUME, настройка громкости 17
MEAN-TONE, строй 82
MEDIA 138, 196
MEDIA, вкладка 66
Mega Voice, тембр 76
MELODIC MINOR 124
MIC SETTING, настройка микрофона 183
MICROPHONE SETTING, экран 183
MIDI, шаблоны 201
MIDI, настройки 201
MIDI, стандарт 197
MIXING CONSOLE, экран 86

MONO/POLY, эффект	83
MULTI FINGER, аппликатура	103
MUSIC FINDER, кнопка	13
Music Finder, функция	52

N

NAME; операция	70
----------------------	----

O

One Touch Setting, функция	50
Organ Flutes	13
Organ Flutes!, тембр	76
Organ Flutes, тембр	99
OTS Link Timing, функция	106
OTS Link, функция	50
OVERALL SETTING, вкладка	184
OWNER	19, 21

P

PANEL PART, партия	87
PARAMETER	122
PASTE, операция	68, 69
Performance assistant technology, функция	43
PHRASE MARK REPEAT, параметр	136
Portamento Time, функция	96
Portamento, функция	83
PRESET, носитель	27
Pro	102
PROPERTY	196
Prot. 1, значок	68
Prot. 2 Edit, значок	68
prot. 2 orig	68
PURE MAJOR, строй	82
PURE MINOR, строй	82
PYTHAGOREAN, строй	82

Q

QUANTIZE	121
----------------	-----

R

RANDOM	136
REC MODE	156
RECEIVE	204
REGISTRATION MEMORY, кнопка	129
REGISTRATION SEQUENCE, функция	132
REPEAT MODE	136
REPEAT MODE, режим	36
Repeat Playback, функция	41
Right 1	77
Right 2	77

S

SAVE, кнопка	67
SCALE TUNE	81
Section Set, функция	106
Session	102
SFX, тембр	76
SINGLE FINGER, аппликатура	103
SMF (Standard MIDI file)	200
SONG CH 1-8/9-16, партия	87
Sound Creator, функция	95

SOUND, вкладка	97
SPLIT POINT	105
STANDBY/VON, выключатель	12
STANDBY/VON, кнопка	17
Style Creator, функция	112
STYLE PART, партия	87
STYLE SETTING/SPLIT POINT, вкладка	105
Style Touch, функция	106
Sweet!, тембр	76
Synchro Stop, окно	106
Synchro Stop, функция	48
SYS/EX.	156
SYSTEM	203
SYSTEM RESET, вкладка	73

T

TALK SETTING, вкладка	187
TALK, функция	59
Tap, функция	135
TRANSMIT	203
TUNE, вкладка	88

U

UP	65
USER, носитель	27

V

VIDEO OUT, порт	55
Vocal	12
Vocal CueTIME, функция	140
VOCAL HARMONY EDIT, экран	181, 182
VOCAL HARMONY, эффект	180
Vocal Harmony, эффект	56
VOCAL HARMONY, тип эффекта	180
VOICE EFFECT, экран	83
VOICE SET, экран	101
VOL/VOICE, вкладка	88
VOLUME/ATTACK	100

W

WERCKMEISTER, строй	82
Wireless LAN, вкладка	176

X

XF, формат	200
XG, формат	200

Б

быстрая запись	141
быстрый запуск	137

В

ввод символов	71
ввод символов (прямое подключение к Интернету)	167
вibrato; Vibrato	98
восстановление заводских настроек	73
время усиления/затухания	135

Г

Гц 81

Д

демонстрации (тембра) 31
демонстрация 24
домашняя страница 173

Ж

ЖК-дисплей 12

З

запись 42
запись (песни) 141
запись в реальном времени 112
запись стиля 112
звуки ударных 31
звуковые эффекты 31

И

избранные записи 108
имя пользователя 21
инициализация настроек Интернета 178
исходные параметры 73

К

к началу 136
караоке 54
каналы песни 145
кнопки VOICE (группы тембров) 13
контрастность 19

М

микрофон 54
многодорожечная запись 141
мультипэды 12

Н

настройки Интернета 174
наушники 18
номер изменения программы тембра 205
ноты 38

О

обучающая функция 139
операции с файлами и папками 66
основные операции на экране выбора файлов 65
остановка аккомпанемента 106

П

партии клавиатуры 77
партии стиля 145
партия 77
партитура 38
папка 64, 71
пауза 136
перемотка вперед 136

перемотка назад 136
песня 12, 35
повторное воспроизведение песни 136
позиция локатора 136
поиск записей функции Music Finder 107
полярность педали 191
последовательность песен 136
пошаговая запись 112, 141
прямое подключение к Интернету 165
прямой доступ 61
пюпитр 18

Р

разъем [USB TO HOST] 13
редактирование (закладок) 172
редактирование (тембра) 95
редактирование (функция Music Finder) 109
редактирование (функция Vocal Harmony) 180
редактирование (эквалайзера) 93
редактирование (эффекта) 91
редактирование песни 156
редактирование стиля 118
редактирование текстов 156

С

сборка стиля 112
символы 71
синхронный запуск (песни) 135
синхронный запуск (стиль) 47
сообщения 60
сохранение (функция Music Finder) 110
стиль 12, 45
структура стилей 112

Т

транспонирование 55, 58, 81
тембр 29, 76
текст песни 55
тип эффекта 90

У

упражнения одной рукой 39
уровень применения эффекта 92
установка полярности педали 191

Ф

файл 64
файл стиля 200
форматирование 66

Э

Эк 205
экран выбора файлов 26, 64, 66
экран функций 27
эффект (микрофон) 56
эффект (тембр) 83

Я

яркость 20
язык 19

ДЛЯ ЗАМЕТОК

Limited Warranty

90 DAYS LABOR

1 YEAR PARTS

Yamaha Corporation of America, hereafter referred to as Yamaha, warrants to the original consumer of a product included in the categories listed below, that the product will be free of defects in materials and/or workmanship for the periods indicated. This warranty is applicable to all models included in the following series of products:

PSR SERIES OF PORTATONE ELECTRONIC KEYBOARDS

If during the first 90 days that immediately follows the purchase date, your new Yamaha product covered by this warranty is found to have a defect in material and/or workmanship, Yamaha and/or its authorized representative will repair such defect without charge for parts or labor.

If parts should be required after this 90 day period but within the one year period that immediately follows the purchase date, Yamaha will, subject to the terms of this warranty, supply these parts without charge. However, charges for labor, and/or any miscellaneous expenses incurred are the consumers responsibility. Yamaha reserves the right to utilize reconditioned parts in repairing these products and/or to use reconditioned units as warranty replacements.

THIS WARRANTY IS THE ONLY EXPRESS WARRANTY WHICH YAMAHA MAKES IN CONNECTION WITH THESE PRODUCTS. ANY IMPLIED WARRANTY APPLICABLE TO THE PRODUCT, INCLUDING THE WARRANTY OF MERCHANT ABILITY IS LIMITED TO THE DURATION OF THE EXPRESS WARRANTY. YAMAHA EXCLUDES AND SHALL NOT BE LIABLE IN ANY EVENT FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES.

Some states do not allow limitations that relate to implied warranties and/or the exclusion of incidental or consequential damages. Therefore, these limitations and exclusions may not apply to you.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state.

CONSUMERS RESPONSIBILITIES

If warranty service should be required, it is necessary that the consumer assume certain responsibilities:

1. Contact the Customer Service Department of the retailer selling the product, or any retail outlet authorized by Yamaha to sell the product for assistance. You may also contact Yamaha directly at the address provided below.
2. Deliver the unit to be serviced under warranty to: the retailer selling the product, an authorized service center, or to Yamaha with an explanation of the problem. Please be prepared to provide proof purchase date (sales receipt, credit card copy, etc.) when requesting service and/or parts under warranty.
3. Shipping and/or insurance costs are the consumers responsibility.* Units shipped for service should be packed securely.

*Repaired units will be returned PREPAID if warranty service is required within the first 90 days.

IMPORTANT: Do NOT ship anything to ANY location without prior authorization. A Return Authorization (RA) will be issued that has a tracking number assigned that will expedite the servicing of your unit and provide a tracking system if needed.

4. Your owners manual contains important safety and operating instructions. It is your responsibility to be aware of the contents of this manual and to follow all safety precautions.

EXCLUSIONS

This warranty does not apply to units whose trade name, trademark, and/or ID numbers have been altered, defaced, exchanged removed, or to failures and/or damages that may occur as a result of:

1. Neglect, abuse, abnormal strain, modification or exposure to extremes in temperature or humidity.
2. Improper repair or maintenance by any person who is not a service representative of a retail outlet authorized by Yamaha to sell the product, an authorized service center, or an authorized service representative of Yamaha.
3. This warranty is applicable only to units sold by retailers authorized by Yamaha to sell these products in the U.S.A., the District of Columbia, and Puerto Rico. This warranty is not applicable in other possessions or territories of the U.S.A. or in any other country.

Please record the model and serial number of the product you have purchased in the spaces provided below.

Model _____ Serial # _____ Sales Slip # _____

Purchased from _____ Date _____
(Retailer)

YAMAHA CORPORATION OF AMERICA
Electronic Service Division
6600 Orangethorpe Avenue
Buena Park, CA 90620

KEEP THIS DOCUMENT FOR YOUR RECORDS. DO NOT MAIL!

FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. **IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!**

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

2. **IMPORTANT:** When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product **MUST** be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

3. **NOTE:** This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of

other electronic devices. Compliance with FCC regulations does not guarantee that interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

The above statements apply **ONLY** to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(class B)

OBSERVERA!

Apparaten kopplas inte ur växelströmskällan (nätet) så länge som den är ansluten till vägguttaget, även om själva apparaten har stängts av.

ADVARSEL: Netspændingen til dette apparat er IKKE afbrudt, så længe netledningen sidder i en stikkontakt, som er tændt — også selvom der er slukket på apparatets afbryder.

VAROITUS: Laitteen toisiopiiriin kytketty käyttökytin ei irroita koko laitetta verkosta.

(standby)

This product contains a high intensity lamp that contains a small amount of mercury. Disposal of this material may be regulated due to environmental considerations.

For disposal information in the United States, refer to the Electronic Industries Alliance web site: www.eiae.org

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(mercury)

For details of products, please contact your nearest Yamaha representative or the authorized distributor listed below.

За более подробными сведениями обращайтесь в местное представительство корпорации Yamaha.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de México S.A. de C.V.
Calz. Javier Rojo Gómez #1149,
Col. Guadalupe del Moral
C.P. 09300, México, D.F., México
Tel: 55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Av. Reboucas 2636-Pinheiros CEP: 05402-400
Sao Paulo-SP. Brasil
Tel: 011-3085-1377

ARGENTINA

Yamaha Music Latin America, S.A.
Sucursal de Argentina
Viamonte 1145 Piso2-B 1053,
Buenos Aires, Argentina
Tel: 1-4371-7021

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America, S.A.
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, Panamá
Tel: +507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM

Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 01908-366700

IRELAND

Danfay Ltd.
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin
Tel: 01-2859177

GERMANY

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Switzerland
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: 01-383 3990

AUSTRIA

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

THE NETHERLANDS

Yamaha Music Central Europe,
Branch Nederland
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, The Netherlands
Tel: 0347-358 040

BELGIUM/LUXEMBOURG

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Belgium
Rue de Geneve (Genevastraat) 10, 1140 - Brussels,
Belgium
Tel: 02-726 6032

FRANCE

Yamaha Musique France
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

Yamaha Musica Italia S.P.A.
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN/PORTUGAL

Yamaha-Hazen Música, S.A.
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230
Las Rozas (Madrid), Spain
Tel: 91-639-8888

GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House
147 Skiathou Street, 112-55 Athens, Greece
Tel: 01-228 2160

SWEDEN

Yamaha Scandinavia AB
J. A. Wettergrens Gata 1
Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: 031 89 34 00

DENMARK

YS Copenhagen Liaison Office
Generatorvej 6A
DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 09 618511

NORWAY

Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB
Grini Næringspark 1
N-1345 Østerås, Norway
Tel: 67 16 77 70

ICELAND

Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120
IS-128 Reykjavik, Iceland
Tel: 525 5000

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-3030

AFRICA

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LB21-128 Jebel Ali Freezone
P.O.Box 17328, Dubai, U.A.E.
Tel: +971-4-881-5868

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co.,Ltd.
25/F., United Plaza, 1468 Nanjing Road (West),
Jingan, Shanghai, China
Tel: 021-6247-2211

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDONESIA

PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)
PT. Nusantik
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
Tong-Yang Securities Bldg. 16F 23-8 Yoido-dong,
Youngdungpo-ku, Seoul, Korea
Tel: 02-3770-0660

MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 3-78030900

PHILIPPINES

Yupangco Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE

Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
#03-11 A-Z Building
140 Paya Lebar Road, Singapore 409015
Tel: 747-4374

TAIWAN

Yamaha KHS Music Co., Ltd.
3F, #6, Sec.2, Nan Jing E. Rd. Taipei.
Taiwan 104, R.O.C.
Tel: 02-2511-8688

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
891/1 Siam Motors Building, 15-16 floor
Rama 1 road, Wangmai, Pathumwan
Bangkok 10330, Thailand
Tel: 02-215-2626

OTHER ASIAN COUNTRIES

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2317

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,
Victoria 3006, Australia
Tel: 3-9693-5111

NEW ZEALAND

Music Houses of N.Z. Ltd.
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,
Auckland, New Zealand
Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

HEAD OFFICE Yamaha Corporation, Pro Audio & Digital Musical Instrument Division
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-3273



Веб-сайт клуба любителей синтезаторов Yamaha (на английском языке)
<http://www.yamahaPKclub.com/>

Собрание руководств по продуктам Yamaha
<http://www2.yamaha.co.jp/manual/english/>

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2004 Yamaha Corporation

BGA0
404YCXX3.2-01
Printed in Europe

