

ЦИФРОВАЯ РАБОЧАЯ СТАНЦИЯ

PSR-S910

PSR-S710

Справочное пособие

This Reference Manual explains advanced features of the PSR-S910/S710 that are not explained in the Owner's Manual. Please read the Owner's Manual first, before reading this Reference Manual.

Справочное пособие

Содержание

1. Голоса			
-Использование клавиатуры-	3		
Характеристики голосов	3		
Выбор на панели GM/XG или других голосов	4		
Устройство для создания эффектов	5		
Устройство для настройки высоты звука	8		
Редактирование голосов (Голосовое устройство)	10		
Редактирование параметров органного звучания	15		
2. Стили			
-воспроизведение ритма и аккомпанемента-	16		
Выбор типа аппликатуры аккордов	16		
Настройки воспроизведения стилей	18		
Настройки точки разделения	20		
Запоминание первоначальной настройки в «одно касание»	21		
Создание/редактирование стилей (Создатель стилей)	22		
3. Песни			
-Запись вашего исполнения и создание песен-	36		
Устройство для редактирования музыкальных записей	36		
Устройство для редактирования стихов/текста на дисплее	39		
Использование элементов авто аккомпанемента при исполнении песни	40		
Параметры, касающиеся проигрывания песни (устройства для повтора, определения канала и ведущей функции)	41		
Сочинение/редактирование песен (Создатель песни)	45		
4. Мультипэды (короткие музыкальные фразы)			
-Добавление музыкальных фраз к вашему исполнению-	61		
Создание мультипэдов (Создатель мультипэда)	61		
Редактирование мультипэда	63		
5. Поисковик музыки			
-Вызов идеальных настроек (голос, стиль и т.д.) для каждой Песни-	64		
Устройство для редактирования музыкальных записей	64		
Устройство для редактирования стихов/текста на дисплее	65		
Использование элементов авто аккомпанемента при исполнении песни	65		
Параметры, касающиеся проигрывания песни (устройства для повтора, определения канала и ведущей функции)	66		
Сочинение/редактирование песен (Создатель песни)	67		
6. Регистрационная память			
-Панель для сохранения и удаления обычных устройств панели-	68		
Удаление специфических моментов (замораживание)	68		
Использование номеров регистрационной памяти в определенном порядке (регистрационная последовательность)	69		
7. Аудио USB			
-Воспроизведение и запись аудио файлов-	72		
8. Пульт микширования			
-Редактирование громкости и тонового баланса-	72		
Редактирование параметров громкости/голоса	72		
Редактирование параметров фильтра	73		
Редактирование параметров мелодии	74		
Редактирование параметров эффектов	75		
Редактирование параметров EQ	78		
9. Прямой доступ в Интернет			
-Подключение PSR-S910/S710 непосредственно к Интернету-	80		
Редактирование настроек Браузера	80		
Регистрирование отметок ваших любимых страниц	81		
10. Соединения			
-Использование вашего инструмента вместе с другими устройствами-	83		
Настройка микрофона	83		
Настройка ножного переключателя/ножного Контролера	90		
Устройства MIDI	93		
11. Дополнительные функции			
-Настройка общих параметров-	99		
Конфигурация 1	99		
Конфигурация 2	101		
Подключение отдельного ТВ-монитора	101		
Настройки Media	102		
Настройки владельца	103		
Восстановление системы	104		
12. Предметный указатель	106		

* Каждая глава в этом руководстве пользователя соответствует соответствующей главе в Руководстве производителя.

Как пользоваться руководством PDF

* Чтобы быстро найти интересующие вас пункты и темы, нажмите на желаемый пункт в Индексе «Закладки» слева от главного окна дисплея. (Нажмите табулятор «Закладки», чтобы открыть Индекс, если он не отображается на дисплее).

* Нажмите номер страницы, имеющийся в этом руководстве, чтобы сразу попасть на соответствующую страницу.

* Выберите «Найти» или «Поиск» из меню «Edit» в сборнике Adobe и наберите ключевое слово, чтобы найти соответствующую информацию где-либо в документе

Примечание. Названия и расположения пунктов меню могут измениться в соответствии с тем, как они употребляются в сборнике Adobe.

* Иллюстрации и экраны LCD, показанные в этом руководстве, являются лишь инструкцией и могут слегка отличаться от тех, которые существуют на вашем инструменте.

* Дисплеи взяты из PSR-S910 и даны на английском языке.

* Названия компаний и продукции являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками соответствующих компаний.

1. ГОЛОСА

-Использование клавиатуры-

Содержание

Характеристики голосов

Выбор на панели GM\XG или других голосов на панели

Устройство для создания эффектов

* Устройство для настройки чувствительности клавиатуры

* Выбор вида гармония/эхо

Устройство для настройки высоты звука

* Точная настройка высоты звука инструмента

* Настройки ладов

* Частичное изменение функций кнопок Транспозиции

Редактирование голосов (Voice set)

* Редактируемые параметры в дисплеях Набора голосов

* Отключение автоматического выбора голосов (эффектов и т.д.)

Редактирование параметров органного звучания

Характеристики голосов

Типы голосов и их определяющие характеристики показаны выше в **Выборе голосов**.

Live!	Это стерео запись акустического инструмента, создавшая подлинный, насыщенный звук, наполненный атмосферой и духом реального инструмента.
Cool!	Эти голоса охватывают динамические структуры и тонкие нюансы электроинструментов благодаря огромной памяти и искусному программированию.
Sweet!	Эти звуки акустического инструмента возникли также благодаря сложной технологии Yamaha – и, слыша такой насыщенный и естественный звук, вы будете уверены, что играете на настоящем инструменте!
Drums	Звуки различных ударных инструментов расположены на отдельных клавишах, предоставляя возможность вызывать эти звуки на клавиатуре.
SFX	Различные звучания особых эффектов расположены на отдельных клавишах, позволяя вам найти их на клавиатуре.
Organ Flutes!	Подлинный звук органа позволяет вам использовать набор голосов, чтобы выработать свои собственные органные звуки. См. подробности на стр. 15.
Mega Voice	См. руководство владельца
S.Art! (PSR-S910)	См. руководство владельца

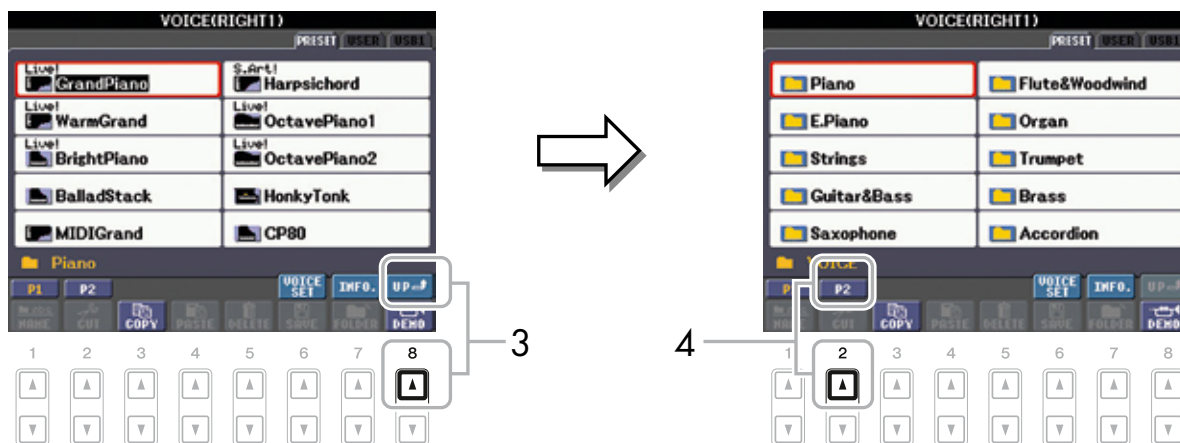
1

ГОЛОСА -Использование клавиатуры-

Выбор на панели GM/XG или других голосов

Голоса GM/XG не могут быть прямо вызваны из категории Голосов кнопками выбора. Однако, их можно получить посредством той операции на панели, которая описана ниже.

1. Нажмите кнопку *Part Select* (выбор части), на которую вы хотите вызвать желаемый Голос.
2. Нажмите кнопку выбора голосовой категории, чтобы вызвать дисплей отбора Голосов.
3. Нажмите кнопку (8 ▲) (Up), чтобы получить категории Голосов.



4. Нажмите кнопку (2 ▲) (P2), чтобы показать на дисплее страницу 2.
5. Нажмите желаемую кнопку (A) – (J), чтобы вызвать дисплей отбора Голосов из GM/XG, Голосов GM2 и т.д.

Примечание. (PSR-S910) Вы можете найти на этом дисплее папку "Legacy" Эта папка содержит предыдущие голоса синтезаторов Ямаха (такие как PSR-S900, PSR-S700 и т.д.) для совместимости данных с другими моделями.

6. Выберите желаемый Голос

1

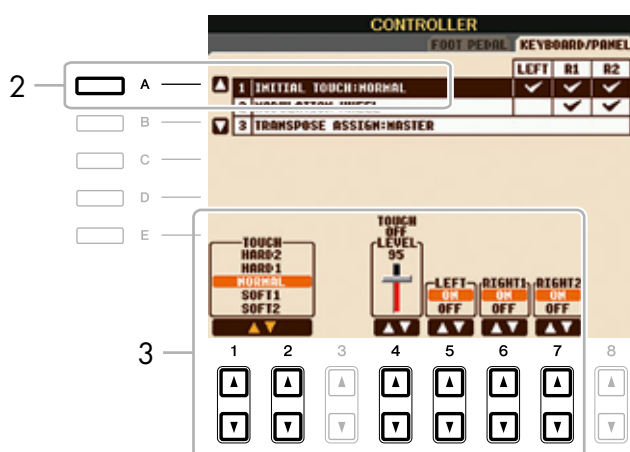
Устройства для создания эффектов

Установка чувствительности клавиатуры

Вы можете настроить чувствительность клавиатуры (когда громкость звука соответствует силе нажатия на клавишу). Чуткий отклик на прикосновение становится общим для всей клавиатуры.

Примечание. Некоторые голоса специально сделаны без чуткого отклика, чтобы подчеркнуть настоящие характеристики самого инструмента (например, обычный орган, у которого нет отклика на нажатие).

1. Выведите операционный дисплей.
(Function) – (D) Controller – Tab (◀)(▶) KEYBOARD/ PANEL
2. Нажмите кнопку (A), чтобы выбрать «INITIAL TOUCH»



3. Воспользуйтесь кнопками (1 ▲ ▼) – (7 ▲ ▼), чтобы установить уровень чувствительности.

1 INITIAL TOUCH (Первоначальное прикосновение)

1 ▲ ▼ 2 ▲ ▼	TOUCH (прикосновение)	<p>Определяет чувствительность при первоначальном нажатии</p> <p>HARD 2 Требуется крепкая игра для создания большой громкости. Лучше всего подходит для исполнителей с сильным удар</p> <p>HARD 1 Требуется сравнительно энергичное исполнение для большей громкости.</p> <p>NORMAL Стандартный отклик при нажатии</p> <p>SOFT 1 Дает большую громкость при средней по силе игре</p> <p>SOFT 2 Дает относительно большую громкость при легкой по силе игре. Лучше всего подходит для исполнителей с легким туше.</p>
4 ▲ ▼	TOUCH OFF LEVEL (Выключение чувствительности)	<p>Дает определенную громкость даже, когда Нажатие поставлено на «выключить».</p>
5 ▲ ▼ 7 ▲ ▼	LEFT-RIGHT2 (левый-правый 2)	<p>Включает или выключает Первоначальное нажатие для каждой части клавиатуры.</p>

1

ГОЛОСА -Использование клавиатуры-

Выбор эффектов Гармония\Эхо

Вы можете получить желаемую гармонию или эхо различными способами.

Примечание. Если включена кнопка MONO или вы используете Голоса Super Articulation, эффект Гармония/эхо может плохо работать.

1. Включите кнопку Гармония/Эхо.

2. Выведите дисплей операции.
(Function)- (H) Harmony/Echo

3. Используйте кнопки (1 ▲▼) - (3 ▲▼), чтобы выбрать вид Гармонии или эхо.

Виды Гармония/эхо разделены на следующие группы в зависимости от особого эффекта.



Виды гармонии.

Эти виды создают гармонический эффект для нот, исполняемых в правой части клавиатуры правой рукой в соответствии с аккордами, исполняемыми в левой части клавиатуры левой рукой. (Заметьте, что настройки «1+5» и «Октава» не изменятся при игре аккорда.

Многофункциональный вид.

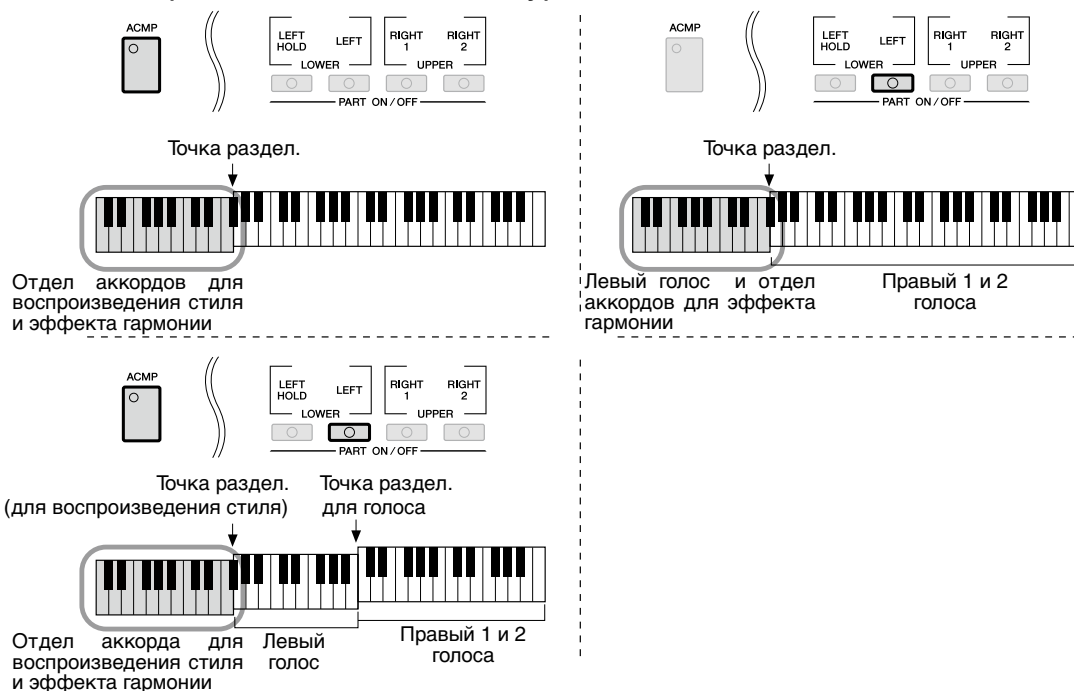
При этом виде создается особый эффект для аккордов, которые играют в правой части клавиатуры правой рукой.

Виды эхо.

Этот вид придает особый эффект нотам, проигрываемым в правой части клавиатуры вместе с заданным темпом.

Виды гармонии.

Когда выбирается один вид гармонии, эффект гармонии сопровождает ноты, проигрываемые в правой части клавиатуры в соответствии с выбранным выше видом и аккордом, обозначенным в аккордовом отделе клавиатуры, как показано ниже.



Вид множественного использования.

Эффект множественного использования автоматически распределяет ноты, проигрываемые одновременно в правой части клавиатуры по разным партиям (голосам). Следует включить обе части клавиатуры (правую 1) и (правую 2) при использовании множественного эффекта. Голоса, как правый 1 и правый 2 поочередно сопровождают ноты в том порядке, как вы их проигрываете.

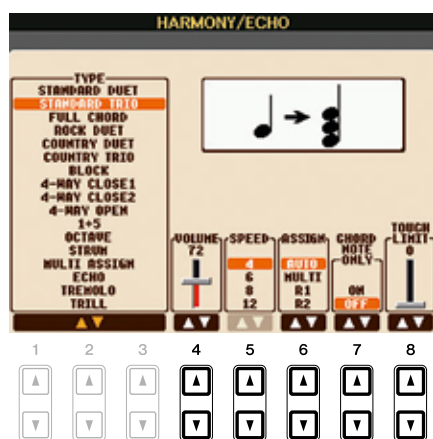
1

ГОЛОСА - Использование клавиатуры-

Виды эхо

Когда выбран один из видов эхо, соответствующий эффект (эхо, вибрато, трель) сопровождают ноту, проигрываемую в правой части клавиатуры вместе с заданным темпом, независимо от положения (АСМР) и левой части, включенной или выключенной. Имейте в виду, что трель образуется, только когда вы нажимаете на клавиатуре две ноты одновременно (последние две ноты, если нажимали больше двух), и будет сопровождать эти ноты попеременно.

4. Пользуйтесь кнопками (4▲▼) и (8▲▼) при выборе разных видов Гармония/эхо. Имеющиеся эффекты различаются в зависимости от вида Гармония/эхо.



(4▲▼)	Громкость	Этот параметр существует для всех видов, кроме «Multi assign». Он определяет уровень нот гармонии/эхо, вызванных эффектом гармонии/эхо.
(5▲▼)	Скорость	Этот параметр доступен, только когда выбраны указанные выше, эхо, вибрато и трель. Он определяет скорость эффектов эхо, вибрато и трели.
(6▲▼)	Установка	Этот параметр доступен для всех видов, за исключением «Multi Assign». Это дает вам возможность определить, в какой части клавиатуры будут звучать ноты с эффектами гармония/эхо.
(7▲▼)	Только ноты аккорда	Этот параметр доступен только, когда выбран один из видов гармонии. Когда он включен, эффект гармонии сопровождает лишь ту ноту(исполняемую в правой части клавиатуры), которая относится к аккорду, звучащему в аккордовой части клавиатуры.
(8▲▼)	Предел силы Нажима	Этот параметр доступен для всех видов, за исключением «Multi assign». Он определяет самую медленную беглость, при которой будет звучать нота с гармонией. Это позволит вам выборочно использовать гармонию в зависимости от громкости вашего исполнения и делать в мелодии гармонические акценты. Эффект гармонии возникает, когда вы играете громче установленного предела громкости.

Устройство для настройки высоты звука

Тонкая настройка высоты всего инструмента

Вы можете осуществить тонкую настройку всего инструмента, что полезно, когда вы играете на синтезаторе PSR-S910/ S710 вместе с другими инструментами или музыкой на компакт-диске. Имейте в виду, что функция настройки не распространяется на голоса Drum kit или SFX kit и аудио файлы.

1. *Настройка операционного дисплея.*

(Function)-(A) Master tune/ Scale tune -Tab (◀)(▶) Master tune

2. *Нажмите кнопки (4 ▲ ▼) / (5 ▲ ▼), чтобы установить настройку с шагом по 0,2 герца с 414,8 до 466,8 герц.*

Нажмите одновременно кнопки (▲) и (▼) под кнопками 4 или 5, чтобы установить фабричную настройку d 440,0 герц.

1

ГОЛОСА -Использование клавиатуры-

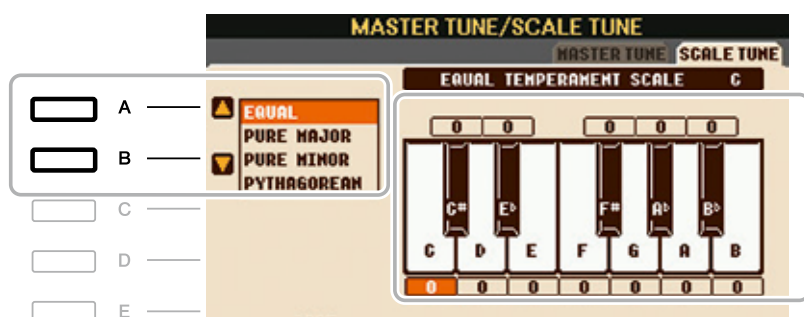
Настройка гамм

Вы можете выбрать различные гаммы, с настройками принятыми в разных исторических периодах и разных странах.

1. *Установите операционный дисплей.*

(Function)-(A) Master tune/ Scale tune – Tab (◀)(▶) Scale tun

2. *Нажмите кнопки A/B для выбора желаемой гаммы.*

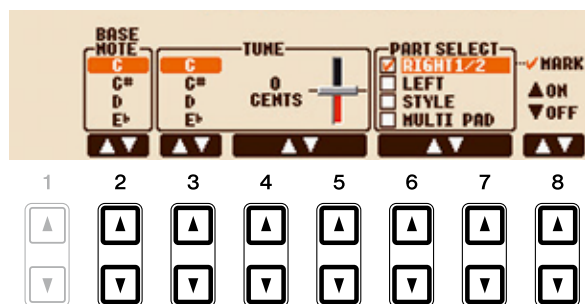


Здесь показана настройка каждой ноты для выбранной гаммы.

Установка видов гамм.

<i>EQAL</i>	Высотный диапазон равномерно подразделен на 12 частей, и каждый полутон равномерно расположен по высоте. Это наиболее распространенная настройка в современной музыке.
<i>PURE MAJOR, PURE MINOR</i>	Эти настройки сохраняют чисто математические интервалы, особенно в трезвучиях (тоника, треть и пятая ступени). Это лучше всего слышно в настоящих вокальных гармонизациях, таких как хоровое пение и пение а cappella.
<i>PYTHAGOREAN</i>	Этот звукоряд был разработан знаменитым греческим философом из серии чистых квинт, собранных в одну октаву. Терция в этой настройке слегка неустойчива, но кварты и квинты звучат прекрасно и хорошо подходят для некоторых главных тем.
<i>MEAN-TONE</i>	Этот звукоряд создан как улучшенный вариант Пифагорова строя, здесь интервал мажорной терции «лучше» настроен. Он был особенно популярен с 16 по 18 столетие. Как и многие другие композиторы Гендель использовал этот строй.
<i>WERCK-MEISTER, KIRNBERGER</i>	Этот сложный строй объединяет системы Темперации Веркмайстера и Кирнбергера, которые представляют собой улучшенные варианты приблизительной настройки и Пифагорова строя. Основной чертой этого строя является то, что у каждой клавиши имеется свой собственный уникальный характер. Этот строй широко использовался во времена Баха и Бетховена. И даже сейчас его широко используют при исполнении старинных произведений для клавесина.
<i>ARABIC 1,2</i>	Настройки для исполнения Арабской музыки

1. Измените следующие установки, если нужно.



(2▲▼)	BASE NOTE	Определяет основную ноту для каждого строя. Когда основная нота меняется, транспонируется высота клавиатуры, однако, сохраняется первоначальное соотношение высоты между нотами.
(3▲▼)-(5▲▼)	TUNE	Выберите желаемую для настройки ноту, нажимая кнопки 3▲▼, и центами настраивайте ее, пользуясь кнопками 4▲▼ и 5▲▼. Прим. В музыкальной терминологии «цент» является 1/100 полутона (100 центов равны одному полутону).
(6▲▼)/(7▲▼)	PART SELECT	Выберите часть, в отношении которой применялась настройка гаммы, пользуясь кнопками 6▲▼ и 7▲▼, нажмите кнопку 8▲, чтобы добавить метку или кнопку 8▼, чтобы убрать метку.
(8▲▼)	MARK ON/OFF	

Примечание. Чтобы внести настройку гаммы в регистрационную память, обязательно пометьте пункт Строй в содержании дисплея регистрационной памяти.

Частичное изменение задания кнопок транспозиции

Вы можете определить, к какой части Транспозиции относятся кнопки (-)/(+)

1. Настройте операционный дисплей.

(Function) -- (D) Controller -Tab (◀)(▶) Keyboard/Panel

2. Используйте кнопки A/B, чтобы выбрать «3. Transpose assign».

3. Нажмите кнопки 4▲▼/5▲▼, чтобы выбрать желаемый вид транспозиции.

KEYBOARD	Когда это выбрано, кнопки (-)/(+) транспозиции влияют на высоту исполняемых на клавиатуре Голосов, Стиль игры (контролируемого исполнением аккордовой части клавиатуры) и исполнение мультипэдов (когда подключены chord match (подходящие аккорды) и показаны аккорды в левой руке – но они не влияют на проигрывание песни.
SONG	Когда выбирается это, кнопки (-)/(+) транспозиции воздействуют только на высоту проигрываемой песни.
MASTER	Когда выбирают это, кнопки (-)/(+) транспозиции воздействуют на общую высоту инструмента, за исключением проигрывания аудио музыки.

Вы можете убедиться в этом, открыв окошко, вызываемое при помощи кнопок Transpose (-)/(+).

Редактирование голосов (Голосовое устройство)

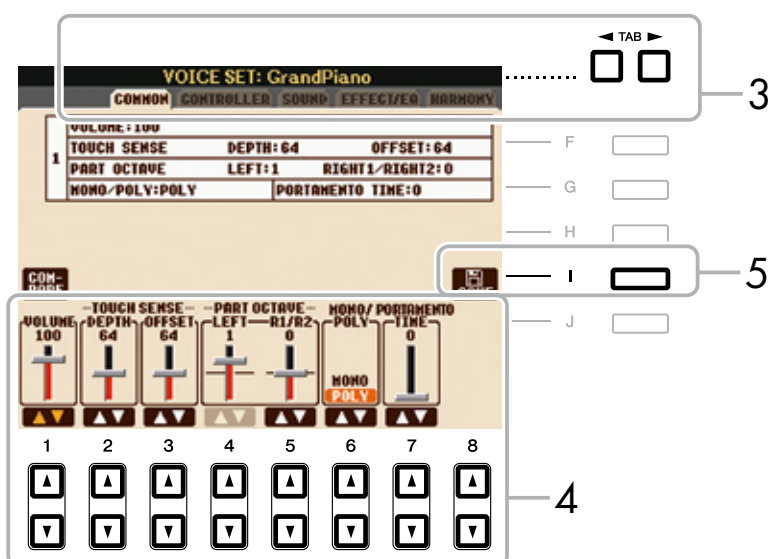
У инструмента имеется особенность Набора голосов, что позволяет создать свои собственные голоса, поправив некоторые параметры существующих голосов. Создав голос, вы можете сохранить его как Голос пользователя на диске пользователя или внешних устройствах для дальнейшего использования.

1. Выберите желаемый голос (но не такой, как голоса органа).
Метод поправки для голосов органа не такой, как для других голосов. Инструкцию по отладке органных голосов смотрите на стр. 15.

2. Нажмите кнопку (6 ▲) (Voice Set), чтобы вызвать на дисплее Набор голосов.

3. Используйте кнопки Таб (◀)(▶), чтобы вызвать на дисплее нужное оформление.

Информацию об имеющихся параметрах в каждом дисплее смотрите в «Редактируемых параметрах в дисплее набора голосов» на стр. 11



4. Если необходимо, используйте кнопками (A/B), чтобы выбрать пункт (параметр) для поправки и наладьте Голос, нажав кнопки (1 ▲▼) – (8 ▲▼).
Нажав кнопку (D) (Compare), вы можете сравнить звук отлаженного Голоса с первоначальным (не отлаженным) Голосом.

5. Нажмите кнопку (I) (Save), чтобы сохранить ваш отлаженный Голос, как Голос пользователя.

Осторожно!

Регулировка исчезнет, если вы выберете другой Голос или выключите инструмент, не произведя операцию Save (Сохранить).

1

ГОЛОСА - Использование клавиатуры-

Редактируемые параметры в дисплеях набора голосов.

Параметры набора голосов распределены в пяти различных дисплеях. Параметры каждого дисплея описываются по отдельности ниже.

Примечание. Имеющиеся параметры различаются в зависимости от Голоса.

COMMON page (Общая страница)

(1▲▼)	VOLUME	Настраивает громкость данного регулируемого Голоса
(2▲▼)/ (3▲▼)	TOUCH SENSE	<p>Настраивает чувствительность к прикосновению или насколько сильно громкость соответствует силе вашей игры.</p> <p>Глубина отклика на нажатие Изменения в кривой беглости в соответствии с глубиной беглости (начало на 64) Реальная беглость для нижнего звука аккорда Глубина=127(двойная) Глубина=64 Глубина=32(половина) Глубина=0 Полученная беглость (Имеющаяся скорость На клавишах)</p> <p>Сдвиг отклика Изменения в кривой беглости в соответствии с глубиной беглости (глубина на 64) Реальная беглость для нижнего звука аккорда Глубина=127 (+127) Глубина=64 Глубина=32 (-64) Зависит от начала Полученная беглость (Имеющаяся скорость На клавишах)</p> <p>Глубина Определяет чувствительность к беглости или как уровень Голоса в ответ на вашу силу игры (беглость).</p> <p>Компенсирование Определяет количество, к которому будет приспособлена беглость для настоящего эффекта беглости.</p>
(4▲▼)/ (5▲▼)	PART OCTAVE	Передвигает октавный ряд корректируемого голоса вверх и вниз октавами. Когда корректируемый голос используется как одна из частей Right 1-2, действуют параметры R1/R2; когда корректируемый голос используется как левая часть, действуют параметры Left .
(6▲▼)	MONO/POLY	Определяет, исполняется ли корректируемый Голос как одnogолосие или многоголосие. Это оформление может быть получено кнопкой Voice Control (Mono) на панели.
(7▲▼)	PORTAMENTO TIME	Ставит время портаменто (время высоты скольжения), когда корректируемый голос установлен на «Моно» выше <i>Примечание. Portamento time определяет время скольжения Высоты. Portamento – это функция, которая создает плавный переход высоты с первой ноты, проигранной на клавиатуре к следующей.</i>

1

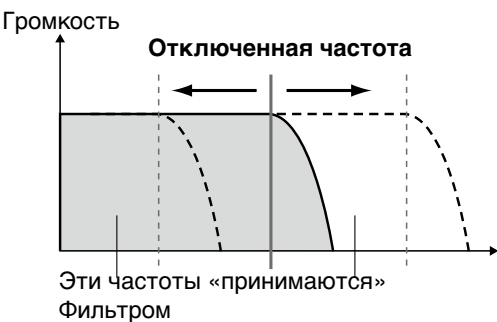
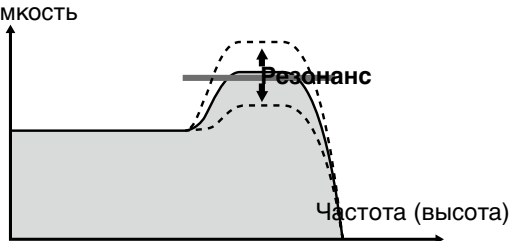
ГОЛОСА -Использование клавиатуры-

CONTROLLER page (страница блока регулятора) MODULATION

(2▲▼)	FILTER	Определяет степень, до которой колесико модуляции модулирует частоту выключенного фильтра. Детали о фильтре смотрите ниже.
(3▲▼)	AMPLITUDE	Определяет степень, до которой колесико модуляции модулирует диапазон (громкость)
(5▲▼)	LFO PMOD	Определяет степень, до которой колесико модуляции модулирует Высоту или эффект вибрато.
(6▲▼)	LFO FMOD	Определяет степень, до которой колесико модуляции воздействует на модуляцию фильтра или гавайский эффект.
(7▲▼)	LFO AMOD	Определяет степень, до которой колесико модуляции модулирует диапазон или эффект тремоло.

SOUND page (страница блока фильтра звука) FILTER

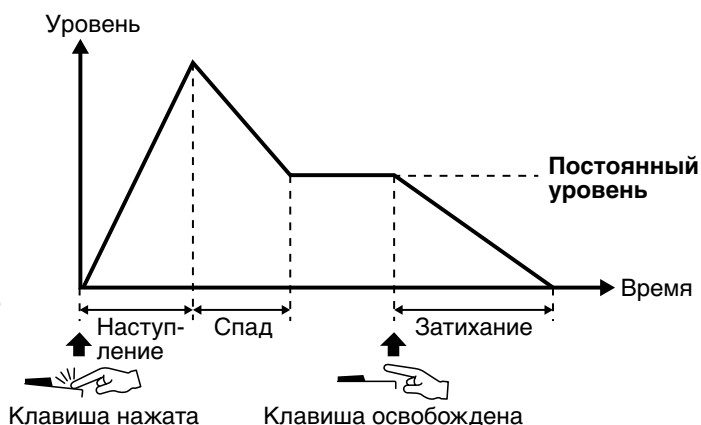
Фильтр – Это процессор, который изменяет тембр или тон звука, либо блокируя или принимая специальный объем частоты. Параметры, данные ниже, определяют общий тон звука, увеличивая или снижая объем частоты. Вдобавок к тому, что фильтр может сделать звук ярче или сочнее, фильтр можно использовать, чтобы создать электронный, как у синтезатора, эффект.

(1▲▼)	BRIGHT (яркость)	<p>Определяет отключенную частоту или действующий объем частоты фильтра(см. диаграмму). Более высокие величины дают более яркий звук.</p> 
(2▲▼)	HARMO (Гармоническое содержание)	<p>Определяет акцент выключенной частоты (резонанс), поставленный на Bright. данный выше (см. диаграмму). Более Высокие величины создают эффект большей четкости.</p> 

1

EG

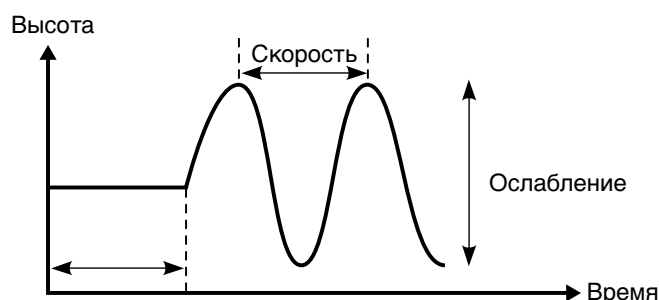
Устройство EG (Генератор в оболочке) определяет, как изменится со временем уровень звука. Это позволяет воспроизвести многие звуковые характеристики настоящих акустических инструментов – такие, как быстрое наступление и затихание звуков ударных или длительное затихание непрерывного тона рояля.



(3▲▼)	ATTACK	Определяет, насколько быстро звук достигнет максимума при нажатии клавиши. Чем ниже величина, тем быстрее идет усиление.
(4▲▼)	DECAY(затухание)	Определяет, насколько быстро звук достигнет постоянного уровня (он немного ниже максимального).
(5▲▼)	RELES (высвобождение)	Определяет, как быстро звук превратится в тишину, после того как клавиша будет отпущена. Чем ниже величина, тем быстрее затухание.

VIBRATO

Вибрато – это эффект дрожащего, вибрирующего звука, который возникает при регулярном модулировании высоты голоса.



(6▲▼)	DEPTH	Определяет интенсивность эффекта Вибрато. Чем выше установка, тем отчетливее Vibrato.
(7▲▼)	SPEED	Определяет скорость эффекта Вибрато.
(8▲▼)	DELAY	Определяет количество времени, которое проходит между нажатием клавиши и началом эффекта Vibrato. Более высокие установки увеличивают задержку начала вибрато.

EFFECT/EQ Page

1. Глубина эхо/ Глубина хора/ Глубина DSP / Панель педали

(1▲▼)/(2▲▼)	REVERB DEPTH	Регулирует глубину эхо
(3▲▼)/(4▲▼)	CHORUS DEPTH	Регулирует глубину хора
(5▲▼)	DSP ON/OFF	Определяет, включено или выключено DSP. Эту установку можно получить кнопкой Voice Control на панели.
(6▲▼)	DEPTH DSP	Регулирует полноту DSP. Если вы хотите снова выбрать вид DSP, можете сделать это в меню «2 DSP», что объясняется на стр.14.
(7▲▼)	PANEL SUSTAIN	Определяет поддерживаемый уровень, применяемый к редактируемому голосу, когда на панели включена кнопка Voice Control (Sustain)

1

2. DSP

(1▲▼)-(4▲▼)	DSP TYPE	Выберите вид и разряд эффекта DSP. Выберите вид после выбора категории.
(5▲▼)-(8▲▼)	VARIATION	Для каждого вида DSP существует две вариации. Здесь вы можете отредактировать статус выключенной или включенной вариации и устройства параметра вариации.
(5▲▼)	ON/OFF	Включает или выключает разновидность эффекта DSP для выбранного голоса. Это оформление может быть получено при помощи кнопки Voice Control (DSP Vari.) на панели. (Эта кнопка действует только при включенной кнопке (DSP).
	PARAMETER	Показывает на дисплее параметр вариации. (Он различается в зависимости от вида эффекта и не может быть изменен)
(6▲▼)-(8▲▼)	VALUE	Регулирует величину параметра DSP variation

3. EQ

Определяет частоту и выигрыш от низких и высоких частот EQ. Информация о EQ находится на стр. 78.

HARMONY page (страница блока гармонизации).

То же самое, что дисплей (FUNCTION) – (H) HARMONY\ ECHO. См. «Выбор вида гармонии/ Эхо» на стр. 6

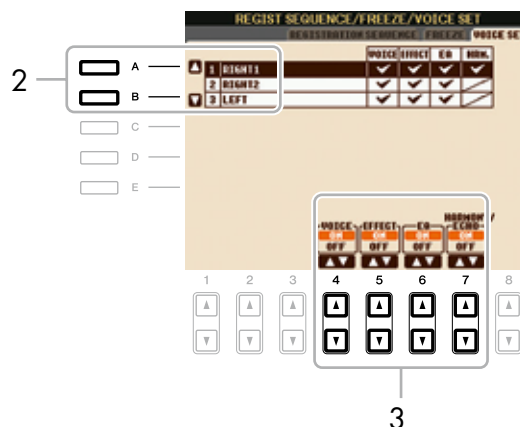
Отключение автоматического выбора набора голосов (эффектов и т.д.)

Каждый голос связан до неисправности с параметрами устройства Выбор голосов. Обычно это оформление возникает автоматически, когда выбирается голос. Однако, вы также можете блокировать эту особенность, проводя операцию в соответствующем дисплее, как объясняется ниже. Например, если вы хотите изменить голос, но сохранить эффект гармонизации, поставьте параметр HARMONY\ECHO на выключено (как объясняется на дисплее ниже).

1. Вызовите операционный дисплей.

(FUNCTION) –(E) REGIST SEQUENCE\FREEZE\VOICE SET ► Tab (◀)(▶) VOICE SET

2. Используйте кнопки (A)/(B), чтобы выбрать часть клавиатуры.



3. Используйте кнопки (4▲▼) – (7▲▼), чтобы включить или отключить автоматическое устройство (on или off) независимо от каждой группы параметров.

Редактирование параметров органного звучания

Голоса органного звучания, выбранные кнопкой (Organ flutes). Могут быть поправлены приспособлением уровней длины, прибавляя растущий звук, применяя эффект и эквалайзер, и т.д.

Осторожно!

После редактирования войдите в дисплей набора голосов, нажав кнопку (1) (PRESETS) и сохранив установку. Установки будут потеряны, если вы выберете другой голос или выключите питание инструмента, не проведя операцию «сохранить».

FOOTAGE Page (Блок метража)

Смотрите справочник производителя, глава 1

VOLUME/ATTACK (Блок громкости/ нарастания)



То же самое, что блок метража

(1▲▼)	Vol (громкость)	Регулирует общую громкость органного звучания. Чем длиннее графическая полоска, тем больше громкость
(2▲▼)	Resp(отклик)	Влияет как на усиление, так и на затухание (стр.3) части звука, увеличивая или уменьшая время отклика первоначального нарастания и затухания, основанного на регуляторах метража. Чем выше величина, тем медленнее нарастание и затухание.
(3▲▼)	VIB.SPEED.Скорость Вибрато	Определяет скорость эффекта вибрато, контролируемого Вибрато кнопками включения и выключения вибрато (F)/(G) и глубиной Вибрато (кнопка (H)).
(4▲▼)	Mode (вид)	Контроль вида выбирает между двумя видами: первым и каждым. В виде First усиление (звук ударных) относится лишь к первым нотам, которые играют или держатся одновременно; пока держатся первые ноты, на последующие сыгранные ноты усиление не распространяется. В виде Each (каждый) усиление распространяется равным образом на все ноты.
(5▲▼) (7▲▼)	4,2 2/3 . 2	Эти определяют усиление громкости органного звучания. Регуляторы 4 , 2-2/3 и 2 увеличивают или уменьшают нарастающий звук в соответствующих метражах. Чем длиннее графическая полоска, тем больше усиление громкости звука.
(8▲▼)	Leng (длина)	Дает частичное усиление звука, создавая более длинное или более короткое затухание сразу после первоначального усиления. Чем длиннее графическая полоска, тем дольше идет затухание.

Effect/EQ page (страница блока эффектов)

Такие же параметры, как в блоке Voice set “Effect/EQ”, что объясняется на стр.13.

1

ГОЛОСА -Использование клавиатуры-

2. СТИЛИ

-Воспроизведение ритма и аккомпанемента-

Содержание

Выбор типа аппликатуры аккорда	16
Настройки воспроизведения стиля	18
Настройки точки разделения	20
Запоминание первоначальной настройки в одно касание	21
Создание/редактирование стилей (Создатель стиля)	22
* Запись в реальном времени	23
* Пошаговая запись	26
* Собрание стилей	26
* Редактирование ритмической атмосферы	28
* Редактирование сведений о каждом канале	30
* Создание настроек стиля в формате файла	31

2

Выбор типа аппликатуры аккорда

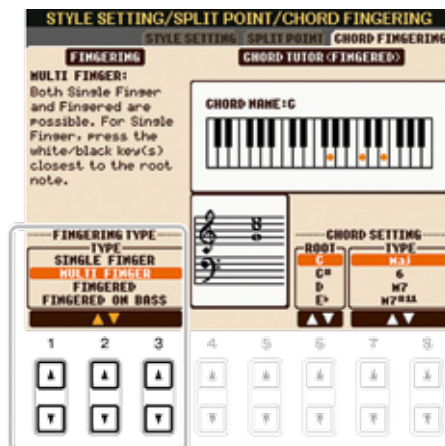
Проигрывание стиля может регулироваться аккордами, которые вы играете в аккордовой части клавиатуры. Имеется семь видов аппликатуры.

1. Вызовите операционный дисплей.

(Function) – (C) Style setting/Split point/Chord fingering – Tab (◀)(▶) Chord fingering

2. Нажмите кнопки (1 ▲ ▼) – (3 ▲ ▼), чтобы выбрать аппликатуру.

Информацию о каждом виде аппликатуры смотрите на стр.17.



Chord tutor («учитель аккордов»)

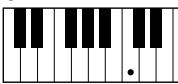
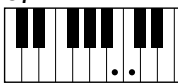
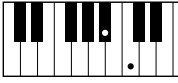
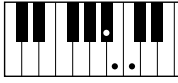
Если вы знаете название аккорда, но не знаете, как его сыграть, инструмент может показать вам, какие играть ноты. Это функция Chord tutor.

На дисплее Chord fingering установите основную ноту и вид аккорда, нажав кнопки (6 ▲ ▼) – (8 ▲ ▼).

Ноты, которые вам нужно сыграть, показаны на дисплее.

Примечание. В зависимости от аккорда некоторые ноты опускаются.

Виды аккордовой аппликатуры

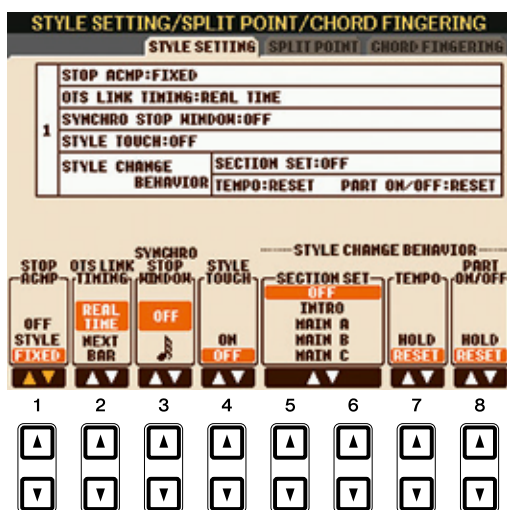
<p><i>SINGLE FINGER</i> (Один палец)</p>	<p>Облегчает создание оркестрового аккомпанемента, при использовании аккордов мажорных, септаккорда, минорных и минорного септаккорда при нажатии минимального количества клавиш в аккордовой секции клавиатуры. Этот вид годен только для проигрывания стилей. Используется сокращенная аккордовая аппликатура, описанная ниже.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="412 293 862 399"> <p>C</p>  <p>Для мажорного аккорда нажмите только клавишу основной ноты.</p> </div> <div data-bbox="906 293 1333 399"> <p>C7</p>  <p>Для септаккорда одновременно клавишу основной ноты и белую клавишу левее.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div data-bbox="412 422 862 528"> <p>Cm</p>  <p>Для минорного аккорда нажмите одновременно клавишу основной ноты и черную клавишу левее.</p> </div> <div data-bbox="906 422 1372 528"> <p>Cm7</p>  <p>Для минорного септаккорда нажмите одновременно клавишу основной ноты и обе белую и черную клавиши левее.</p> </div> </div>
<p><i>Multi finger</i> (несколько пальцев)</p>	<p>Автоматически различает аккорды, взятые одним пальцем или несколькими, поэтому вы можете использовать оба вида аппликатуры, не переключая видов аппликатуры.</p>
<p><i>Fingered</i> (игра пальцами)</p>	<p>Играйте пальцами аккорды в аккордовой части клавиатуры, в то время как инструмент подбирает подходящий оркестровый ритм, бас и аккордовый аккомпанемент выбранного стиля. Вид Fingered различает различные виды аккордов, которые перечислены в Data list на сайте Yamaha, и на него можно посмотреть, используя функцию Chord tutor см. стр.16.</p>
<p><i>Fingered on bass</i> (нижняя нота аккорда как бас)</p>	<p>Нижняя нота аккорда всегда используется, как басовая нота.</p>
<p><i>Full keyboard</i> (полная клавиатура)</p>	<p>Определяет аккорды на всей клавиатуре. Аккорды определяются похожим образом, как в Fingered, даже если вы разделяете ноты между левой и правой руками - например, играя басовую ноту левой рукой, а аккорд правой или играя аккорд левой рукой, а ноту мелодии правой.</p>
<p><i>AI Fingered</i> (умная аппликатура)</p>	<p>В основном то же самое, что и функция Fingered, за исключением того, что можно сыграть менее трех нот, чтобы определить аккорд.</p>
<p><i>AI Full Keyboard</i> (умная клавиатура)</p>	<p>Когда применяется этот продвинутый вид аппликатуры, инструмент автоматически создает подходящий аккомпанемент, пока вы играете что-либо обеими руками в любой части клавиатуры. Вам не нужно беспокоиться и обозначать стиль Аккордов. Хотя функция AI Full keyboard предназначена для работы со многими песнями, некоторые аранжировки могут не подходить для такого использования. Этот вид похож на Full keyboard, за исключением того факта, что можно сыграть менее трех нот, чтобы определить аккорды (основанные на ранее сыгранных аккордах, и т.д.). Нонаккорды, ундецим и терцдецим аккорды не могут быть сыграны. Этот вид доступен лишь для воспроизведения Стиля.</p>

Примечание. AI – Искусственный интеллект.

Настройки воспроизведения стиля

У инструмента имеется большое количество функций для воспроизведения Стиля, что может быть найдено на дисплее внизу.

1. Вызовите операционный экран.
(Function) – (C) Style setting / Split point/Chord fingering – Tab (◀) (▶) Style
2. Используйте кнопки (1 ▲▼) - (8 ▲▼) для каждой аранжировки.



(1 ▲▼)	STOP ACMP	<p>Когда (ACMP) включено, а (Sync start) отключено, вы можете играть аккорды в аккордовой части клавиатуры, при этом Style остановлен, но аккорд остановлен, но аккорд аккомпанемента все еще слышен. При этом положении, которое называется «Stop accompaniment», признается любая действующая аппликатура аккорда, и типы аккордов показаны на дисплее. И здесь вы можете решить для себя, будет ли звучать аккорд, сыгранный в аккордовой части, а не в положении Stop accompaniment.</p> <p>Off (выключено) Аккорд, сыгранный в аккордовой части, не будет звучать.</p> <p>STYLE (стиль) Аккорд, сыгранный в аккордовой части, будет звучать через голоса для части Pad и басовый канал выбранного стиля</p> <p>Fixed (закреплено) Аккорд, проигрываемый в аккордовой части, будет звучать при посредстве точно определенного голоса, независимо от выбранного стиля.</p> <p><i>Примечание. Когда выбранный стиль содержит Mega Voices, могут появиться неожиданные звуки, когда нажато на Style.</i></p> <p><i>Примечание. Когда вы записываете песню, аккорда, обнаруженный при проигрывании Stop accompaniment, может быть записан, независимо от того, что нажато. Помните, что и Голос, который звучит, и данные аккорда будут записаны, когда нажато Style, и будут записаны данные аккорда, если нажато «Off» или «Fixed».</i></p>
--------	-----------	--

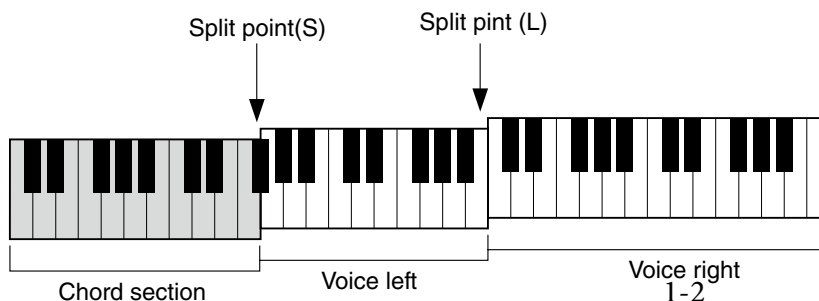
2

СТИЛИ - Воспроизведение ритма и аккомпанемента-

(2▲▼)	OTS LINK TIMING	<p>Устройство одного касания. Этот параметр определяет время, при котором устройство одного касания меняется с изменением Main variation (главная вариация) [A] - [D]. (Кнопка [OTS Link] должна быть нажата).</p> <p>Real time (Действительное время) Устройство одного касания немедленно вызывается, когда вы нажимаете кнопку Main Variation.</p> <p>Next bar (следующий такт) Установка одного касания вызывается в следующем такте после того, как вы нажмете кнопку Main Variation.</p>
(3▲▼)	SYNCHRO STOP WINDOW	<p>Это определяет, как долго вы можете держать аккорд до того, как автоматически сработает функция Synchro Stop. Когда включена кнопка [Synchro stop] и настроена на выбор, а не на выключение, это автоматически отключает функцию Synchro stop, если вы держите аккорд дольше, чем поставленное здесь время. Это удобно переставляет контроль проигрывания стиля в нормальное положение, и вы можете освободить клавиши, а Стиль все еще будет играть. Другими словами, если вы освободите клавиши быстрее, чем выставленное время, заработает функция Synchro stop.</p>
(4▲▼)	STYLE TOUCH	<p>Нажатием включает или выключает воспроизведение стиля. Когда оно стоит на «on» (включено), громкость стиля соответствует силе вашей игры в аккордовой части клавиатуры.</p>
(5▲▼)/ (6▲▼)	SECTION SET	<p>Определяет отсутствующую часть, которая автоматически появляется при выборе различных стилей (когда воспроизведение стиля остановлено). Когда стоит на «off» (выключено), и воспроизведение стиля прекращается, активная часть остается, даже если выбран другой стиль. Когда ни одна из секций Main A-D не входит в данные стиля, автоматически выбирается ближайшая секция. Например, когда Main D не содержится в выбранном Стиле, возникает Main C.</p>
(7▲▼)	TEMPO	<p>Это устройство определяет, будет ли изменяться темп или нет, когда вы меняете стили при воспроизведении стиля.</p> <p>hold (Держится) Сохраняется установка темпа предыдущего стиля.</p> <p>Reset (Устанавливается заново) Темп изменяется по сравнению с первоначальным невыполненным темпом для выбранного стиля.</p>
(8▲▼)	PART ON/OFF	<p>Определяет, будет ли положение включенного или выключенного стиливого канала меняться или нет при выборе стиля.</p> <p>hold Положение включенного или выключенного стиливого канала сохраняется.</p> <p>Reset Все стиливые каналы поставлены на «включено»</p>

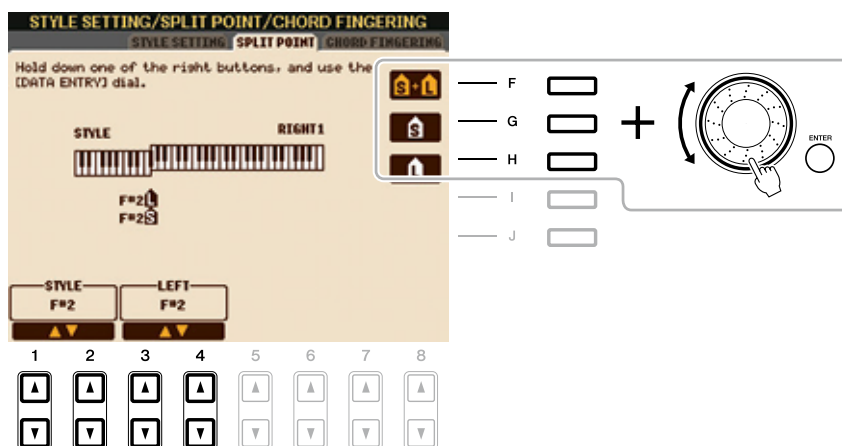
Настройки точки разделения

Это установки (имеется две точки разделения), которые разделяют клавиатуру: аккордовая секция, секция Левои части и 2 секции правой части. Две точки разделения (ниже) определяются названиями нот.



2

1. Вызовите операционный экран.
(Function) – (C) Style setting/ Split point/ Chord fingering – Tab (◀) (▶) Split point
2. Установите точку разделения
Нажмите одну из правых кнопок и используйте набор Data entry



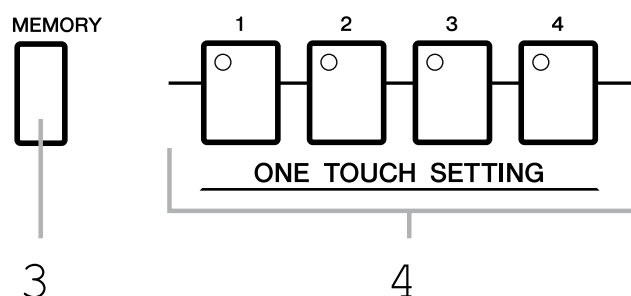
СТИЛИ - Воспроизведение ритма и аккомпанемента-

(F)	Split point (S + L)	<p>Устанавливает Split point (S) и Split point (L) на одну и ту же ноту. Нажмите кнопку (F) и поверните колесико (Data entry). Вы можете также определить точку разделения с клавиатуры, нажав желаемую клавишу на клавиатуре, пока держите кнопку (F).</p>
(G)	Split point (S)	<p>Устанавливает каждую точку разделения. Нажмите одну из желаемых кнопок и поверните набор (Data entry). Вы также можете определить точку разделения прямо с клавиатуры, нажав желаемую клавишу на клавиатуре, держа кнопку (G) или (H). <i>Примечание. Точка разделение (L) не может быть ниже точки разделения (S).</i></p>
(H)	Split point (L)	
(1▲▼)/ (2▲▼)	Style	<p>Вы можете определять каждую точку разделения названием ноты. "Style" означает Split point(S), а "Left" означает Split point (L).</p>
(3▲▼)/ (4▲▼)	Left	

Запоминание первоначальной настройки в одно касание.

Вы можете создать свою собственную установку одного касания

1. Выберите желаемый стиль, чтобы запомнить установку одного касания.
2. Установите контроли панелей (такие, как голоса, эффекты и т.д.), как желаете.
3. Нажмите кнопку (Memory).

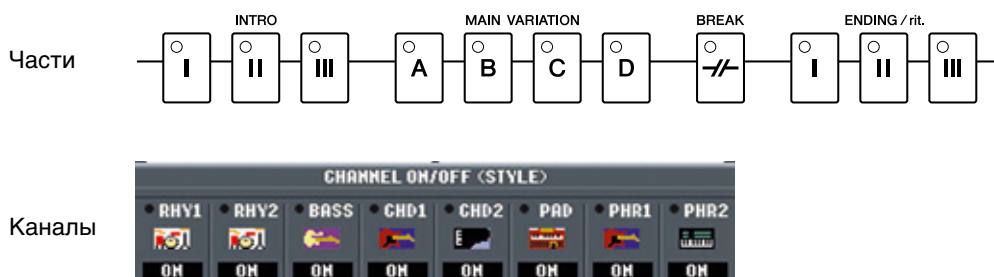


4. Нажмите кнопки (1) – (4) установки одного касания.
На экране появляется сообщение, помогающее вам сохранить установки панели.
5. Нажмите кнопку (F) (Yes), чтобы вызвать дисплей Выбора стилей и сохранить установки панели, как файл стиля.

Осторожно!

Установки панели, закрепленные за каждой кнопкой OTS, будут потеряны, если вы замените стиль или отключите инструмент, не сделав сохранения.

Создание/редактирование стилей (Создатель стилей)



Стили создаются из пятнадцати различных частей (Intro, Main, Ending и т.д.), для каждой части отведены восемь отдельных каналов.

Используя устройство «Создатель стиля», вы можете создать Стиль, либо записывая каналы по отдельности, либо пользуясь данными других существующих. Чтобы создать стиль, вы можете использовать один из трех различных методов, описанных ниже. Созданный Стиль также можно редактировать.

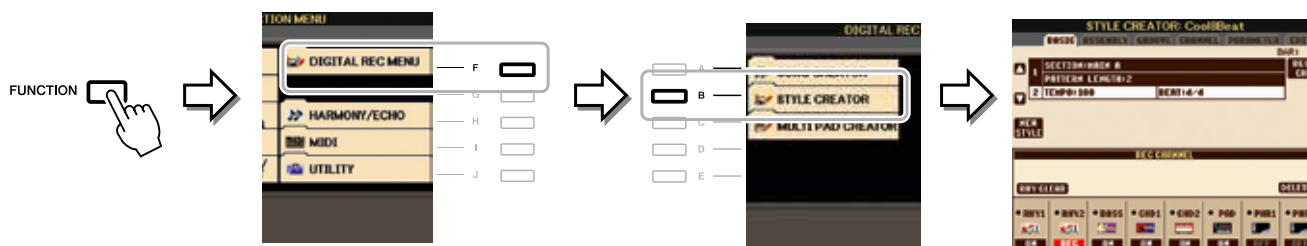
Запись в реальном времени. Этот метод позволяет вам записать Стиль, просто играя на клавиатуре. См. стр.23

Поступательная запись При этом методе вы можете вводить каждую ноту отдельно. См. стр. 26.

Сборка стиля Этот метод позволяет создать сложный Стиль, соединяя различные модели из уже имеющихся внутренних стилей или стилей, которые вы уже создали. См. стр.26

Вызовите операционный экран

[Function] – [F] Digital Rec menu – [B] Style creator



Примечание. Стиль, созданный на PSR-S910/S710 может быть проигран только на инструментах, которые совместимы с SFF GE.

На дисплее Создателя стилей имеется шесть вкладок (tabs)

Basic (основное) Создает основные установки Стиля. Можете также записать свое собственное исполнение в режиме реального времени, чтобы создать новый Стиль (запись в реальном времени). См. стр.23.

Assembly (сборка) Смешивает различные части (каналы) существующих Стилей или сделанного Стиля, чтобы создать новый Стиль. См. стр.26.

Groove (канавка) Изменяет чувство ритма вашего созданного Стиля. См. стр.28.

Channel (канал) Редактирует данные для каждого канала – применяя Квантование, громкость и т.д. См. стр.30.

Parameter (параметр) Изменяет установки, относящиеся к файлу формата стиля. См. стр.31.

Edit (редактирование) Позволяет вводить ноты одну за другой, чтобы создать свой стиль (постепенная запись). См. стр.26.

2

СТИЛИ - Воспроизведение ритма и аккомпанемента-

Запись в реальном времени

На вкладке "Basic" расположены инструменты для создания одного стиля, записывая индивидуальные каналы один за другим, используя запись в реальном времени.

Характеристики записи в реальном времени – циклическая запись и наложение записи.

• Циклическая запись

Проигрываемый Стиль повторяет ритмические рисунки нескольких измерений «петлей», и записывание Стиля также происходит с использованием петель. Например, если вы начнете запись двухтактовой части Main., два такта неоднократно записываются. Ноты, которые вы записываете, будут сыграны при следующем повторении (петля), позволяя вам записывать, слыша ранее записанный материал.

• Запись наложением

При этом методе запись нового материала ведется на каналах, где уже имеются записанные данные, не ликвидируя первоначальный материал. При записывании Стиля записанный материал не ликвидируется, если вы используете такие функции, как Rhythm clear (стр.25) и Delete (стр.24). Например, если вы начнете запись с двухтактовой части Main, два такта повторятся много раз. Ноты, которые вы запишите, прозвучат в следующем повторении, позволяя вам наложить новый материал на петлю и в то же самое время слышать записанный прежде материал.

Когда создается Стиль, основанный на существующем внутреннем Стиле, наложенная запись применяется только к ритмическим каналам. Для все других каналов (кроме ритмического) вам нужно будет удалить первоначальный материал, прежде чем записывать.

2

1. Когда вы хотите создать Стиль, основанный на существующем Стиле, выберите желаемый Стиль, который служил бы основой для записи/редактирования прежде, чем вызывать Создателя стиля на дисплей.

2. Вызовите операционный экран.

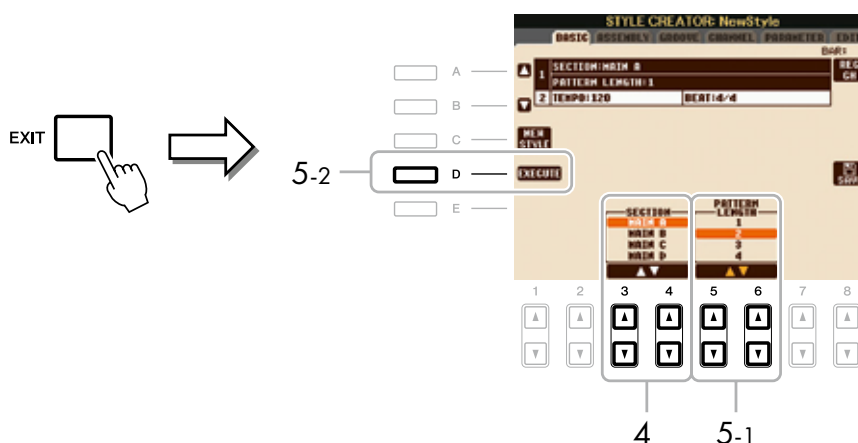
[Function] – [F] Digital Rec menu – [B] Style creator

Показан основной блок.

3. Если вы хотите создать новый стиль из ничего, нажмите кнопку(C) (New Style), чтобы удалить все данные канала.

4. Выберите желаемую часть(Intro, Main, Ending, и т.д.) для своего нового Стиля.

Сначала закройте дисплей Record, нажав кнопку [Exit]. Потом используйте кнопки (3▲▼)/(4▲▼), чтобы выбрать часть для записи.



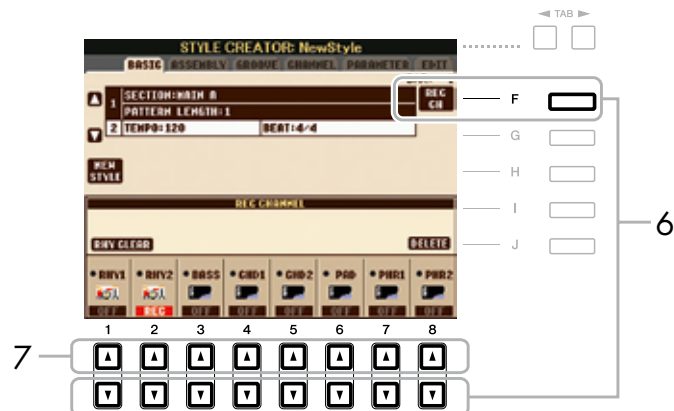
Примечание. Чтобы снова вызвать дисплей Record, нажмите кнопку (F) (Rec Ch).

Примечание. Вы можете определить части для записи, используя кнопки Section на панели. См. ход 3 на стр.26.

Примечание. Вы не можете выбрать части Intro4 и Ending 4 прямо при помощи операции на панели.

5. Используйте кнопки (5 ▲▼)/(6 ▲▼), чтобы определить протяженность (количество тактов) выбранной части, потом нажмите [D] (Execute), чтобы действительно ввести указанную длину.

6. Установите канал, который будет записан, держа одновременно кнопку [F] (Rec ch) и нажимая кнопку соответствующего числа., (1 ▲)–(8 ▲). Чтобы отменить выбор, снова нажмите соответствующие кнопки (1 ▼)–(8 ▼).



7. Вызовите дисплей Выбора голоса, пользуясь кнопками (1 ▲)–(8 ▲), и выберите желаемый голос для соответствующих каналов записи. Нажмите кнопку [Exit], чтобы закрыть дисплей Выбора голоса.

Записываемые голоса

.RHY 1 channel

Записывается любой, кроме вашего первоначального органного звучания и голосов с супер артикуляцией.

RHY 2 channel

Записываются только наборы ударных/SFX

Bass-PHR2 channels

Записывается все, кроме вашего первоначального органного звучания, наборов ударных/SFX и голосов с супер артикуляцией.

Примечание. Заранее установленное органное звучание может быть записано на каналы RHY1 и BASS-PHR2.

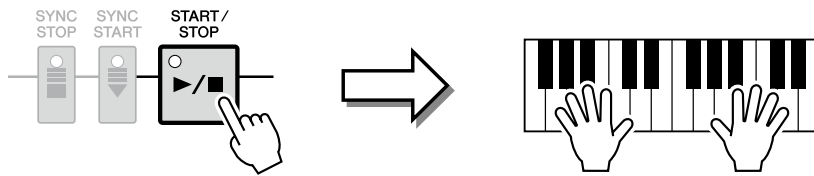
8. Если необходимо, удалите канал, одновременно держа (J) (Delete) и нажимая кнопку соответствующего номера, (1 ▲)–(8 ▲).

Вы можете отменить удаление, снова нажав кнопку того же номера, прежде чем снимать палец с кнопки (J).

Примечание. Когда записываете каналы Bass-PHR2, в основе которых существующий Стил, вы должны удалить первоначальные данные до записи.

2

8. Начинаяте запись, нажав кнопку Style Control (Start/Stop).



Начинается проигрывание определенной части. Поскольку рисунок аккомпанемента повторяется циклично, вы можете записывать одиночные звуки один за одним, слушая предыдущие звуки, когда они проигрываются. Информация о записи на каналы, кроме каналов ритма (RHY1), дается в части «Правила записи неритмических каналов» ниже.

Примечание. Вы можете отключить желаемые каналы, нажав соответствующие кнопки (1 ▼)– (8 ▼).

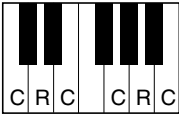
Удаление записанных нот в ритмическом канале.
Когда вы записываете ритмический канал (RHY1 или RHY2), вы можете удалить звук определенного инструмента, держа одновременно кнопку [E](RHY Clear) и нажимая соответствующую клавишу на клавиатуре.

- 10. Чтобы продолжить запись на другом канале, повторите действия 6 -9.
- 11. Прекратите запись, нажав кнопку Style Control (Start/Stop).
- 12. Нажмите кнопку (Exit), чтобы закрыть дисплей Record.
- 13. Нажмите кнопку [I] (Save), чтобы провести операцию сохранения.

Осторожно!

Отредактированный Стиль может быть потерян, если вы перейдете на другой стиль или отключите инструмент, не проведя сохранение.

Правила при записи неритмических каналов.
*Используйте только гамму тонов CM7, когда записываете каналы Bass и Phrase (то есть C,D,E,G,A, и B).
*Используйте только аккордовые тона, когда записываете каналы Chord и Pad (то есть C,E,G и B).



C = аккордовая нота
C, R = рекомендованная нота.

Используя помещенные здесь сведения, автоматический аккомпанемент по умолчанию (Style playback) соответственно изменяется в зависимости от ваших изменений в аккорде во время исполнения. Аккорд, который образует основу для изменения этой ноты, называется Source chord (начальный аккорд) и образовывается отсутствием CM7 (как показано на рисунке выше). Вы можете изменить Source chord (его основной тон и вид) на дисплее Parameter на стр.31. Имейте в виду, что когда вы меняете начальный аккорд при отсутствии CM7 на другой аккорд, аккордовые ноты и рекомендованные ноты также изменятся. Детали об аккордовых нотах и рекомендованных нотах смотрите на стр.32.

Примечание. Для частей Intro и Ending может быть использован любой соответствующий аккорд или аккордовая прогрессия.

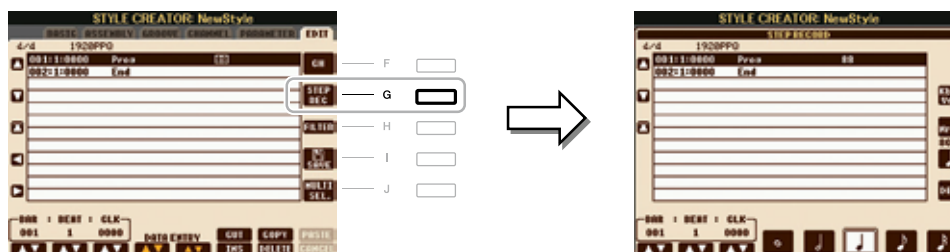
Пошаговая запись (STEP RECORD)

На вкладке Edit вы можете записывать ноты с абсолютно точным временем. Эта процедура постепенной записи в основном такая же, как и запись песни (стр.45) за исключением перечисленных ниже пунктов:

*В Song creator (Создателе песни) положение End mark (конечная точка) может быть легко изменено; в Создателе стиля оно не может быть изменено. Это потому, что длина Стиля автоматически фиксируется, в зависимости от выбранной части. Например, если вы создаете стиль, в основе которого часть длиной в четыре такта, положение Конечной точки автоматически попадает на конец четвертого такта и не может быть изменено в дисплее Пошаговой записи.

*Записываемые каналы могут быть изменены в дисплее Создателя песни таб. 1-16.; однако, они не могут быть изменены в Создателе стиля. Выберите записываемый канал в дисплее вкладки Basic.

*В Создателе стиля можно ввести данные канала и можно редактировать особые данные системы (удалять, копировать или двигать) Вы можете переключать эти две функции, нажимая кнопку (F). Однако, нельзя войти в аккорды, стихи и систему особых данных.



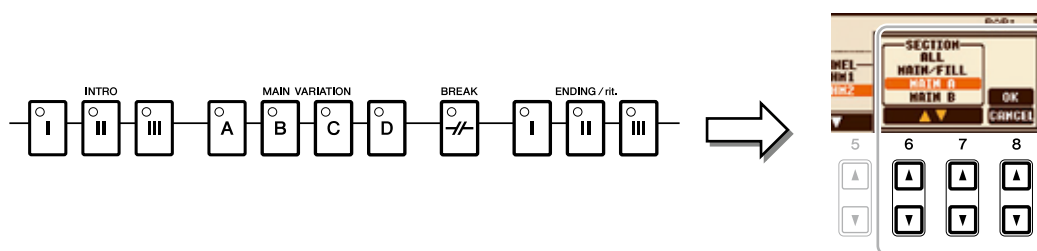
Инструкции по поводу Пошаговой записи смотрите на стр. 45–48. Информацию по дисплею редактирования (Event List display) смотрите на стр.58.

Монтаж стиля (ASSEMBLY)

Монтаж стиля позволяет вам создать один стиль, смешав различные образцы из существующих внутренних стилей.

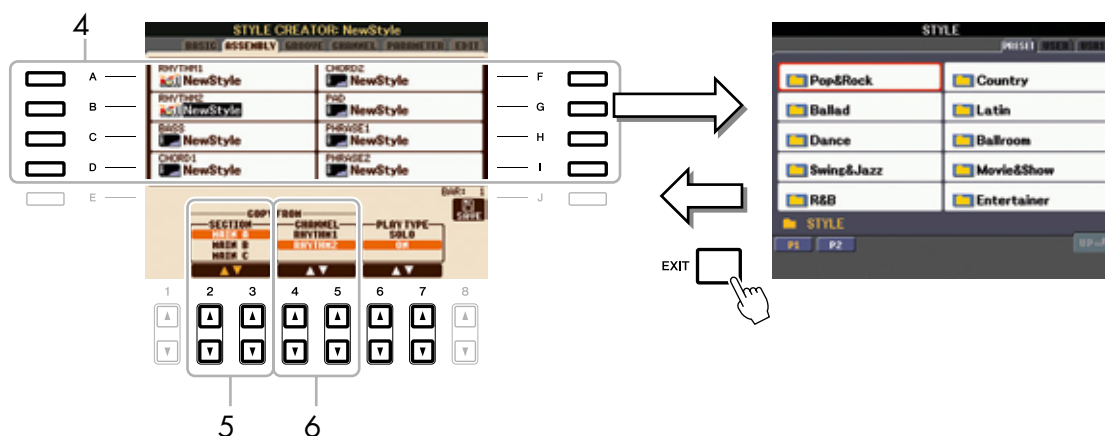
1. Выберите желаемый стиль, который послужит основой для записи/редактирования, до того, как вызвать дисплей Создателя стиля.
2. Вызовите операционный дисплей.
[Function] – [F] Digital Rec menu – [B] Style creator – Tab [◀]/[▶] Assembly
3. Выберите желаемую часть (Intro, Main, Ending, и т.д.) для вашего нового Стиля.

Сначала вызовите дисплей Выбора части (SECTION), нажав одну из кнопок части (Intro, Main, Ending, и т.д.) на панели. Потом измените часть по желанию, пользуясь кнопками (6 ▲ ▼)/(7 ▲ ▼) и действительно войдите в выбор, нажав кнопку (8 ▲) (OK)



Примечание. Вы не можете выбрать Intro 4 и Ending 4, непосредственно операцией на панели.

4. Выберите канал, на котором вы хотите заменить образец, пользуясь кнопками [A] – [D] и [F] – [I]. Вызовите дисплей Выбора Стиля, снова нажав те же самые кнопки. Выберите стиль, содержащий образец, который вы хотите заменить в дисплее Выбор стиля. Чтобы вернуться к предыдущему экрану, нажмите кнопку (Exit), после выбора стиля



5. Выберите желаемую часть вновь приобретенного стиля (выбранного степенью 4), используя кнопки (2 ▲ ▼)/(3 ▲ ▼) (Section).

6. Выберите желаемый канал для части (отобранной степенью 5), пользуясь кнопками (4 ▲ ▼)/(5 ▲ ▼) (Channel)

Повторяйте вышеуказанные шаги 4-6 для замены образцов других каналов.

Проигрывание стиля в монтажном стиле.

Монтируя стиль, вы можете проигрывать стиль и выбирать метод проигрывания. Используйте кнопки (6 ▲ ▼)/(7 ▲ ▼) (Play type) на дисплее Монтажа стиля, чтобы выбрать метод проигрывания.

*Solo

Приглушает все, кроме выбранного канала в блоке Assembly. Любые, включенные на дисплее Record на вкладке Basic, каналы проигрываются одновременно.

*On

Проигрывает выбранный канал на вкладке Assembly. Любые каналы, не поставленные на Off в дисплее Record на вкладке Basic, проигрываются одновременно.

*Off

Отключает выбранный канал в блоке Assembly.

7. Нажмите кнопку (J) (Save), чтобы осуществить операцию сохранения.

Осторожно!

Редактируемый стиль будет потерян, если вы переходите на другой стиль или отключаете инструмент, не проведя операцию по сохранению.

2

СТИЛИ - Воспроизведение ритма и аккомпанемента-

Редактирование ощущения ритма

1. На вкладке GROOVE пользуйтесь кнопками [A]/[B], чтобы выбрать меню редактирования, потом редактируйте данные, пользуясь кнопками (1 ▲ ▼) – (8 ▲ ▼).



1. GROOVE

Это позволяет вам добавить к музыке свинг или изменить «чувство» ритма, сделав едва уловимый сдвиг в метрической структуре стиля. Устройство Groove применяется ко всем каналам выбранного Стиля.

(1▲▼)/(2▲▼)	ORIGINAL BEAT	Определяет ритмические доли, к которым применяется Groove. Другими словами, если выбран «8 Beat», Groove относится к восьмушкам, если выбран «12 Beat», Groove относится к триолям восьмушек.
(3▲▼)/(4▲▼)	BEAT CONVERTER	Действительно изменяет время звучания долей (описанных выше в параметре Original beat) на выбранную величину. Например, когда Original beat поставлен на «8 Beat», а Beat converter на «12», все восьмые ноты перемещаются на время триолей восьмых нот. Преобразователи ритма «16A» и «16B», которые появляются, когда первоначальный ритм поставлен на «12 Beat», являются вариациями на основе установки с шестнадцатыми нотами.
(5▲▼)/(6▲▼)	SWING	Производит ощущение свинга, сдвигая время отдаленных ритмов, в зависимости от параметров первоначального ритма, о котором говорилось выше. Например, если обозначенной величиной первоначального ритма является «8 Beat», параметр Свинга будет выборочно задерживать вторую, четвертую, шестую и восьмую доли каждого размера, чтобы создать ощущение свинга. Установка «А» посредством «Е» производит различные степени свинга, при этом «А» является едва уловимым, а «Е» наиболее различимым.
(7▲▼)/(8▲▼)	FINE	Отбирает большое количество «шаблонов» Groove, чтобы применить их в выбранной части. Установка «PUSH» предусматривает, чтобы определенные такты были сыграны раньше, а устройство «Heavy» может задерживать время некоторых тактов. Некоторые установки (2, 3, 4, 5) определяют, какие такты должны быть использованы. Все такты вплоть до определенного такта, но исключая первый такт, должны быть сыграны рано или с опозданием (например, второй и третий такты, если выбран третий). Во всех случаях виды «А» производят минимальный эффект, виды «В» средний, а виды «С» - максимальный.

1. DYNAMICS

Это изменяет скорость/громкость (или акцент) некоторых нот при воспроизведении Стиля. Установки Динамики применяются к каждому каналу или ко всем каналам выбранного Стиля.

(1▲▼)/ (2▲▼)	CHANELL	Выбирает желаемый канал, с которым должны использоваться Dynamics.
(3▲▼)/ (4▲▼)	ACCENT TYPE	Определяет вид применяемого акцента – другими словами, какие ноты части должны быть выделены установками Dynamics.
(6▲▼)	STRENGHT	Определяет, насколько сильно будет применяться вид выбранного акцента. Чем выше значение, тем сильнее эффект
(7▲▼)	EXPAND/COMP.	Расширяет или сжимает пределы значений громкости. Значения выше 100% расширяют динамические пределы, значения ниже 100% сжимают их.
(8▲▼)	BOOST/CUT	Прибавляет или уменьшает все значения громкости в выбранной части/канале. Значения выше 100% увеличивают общую громкость, а значения ниже 100% уменьшают ее.

2. Нажмите кнопку [D] (EXECUTE), чтобы действительно войти в редактирование на каждом дисплее.

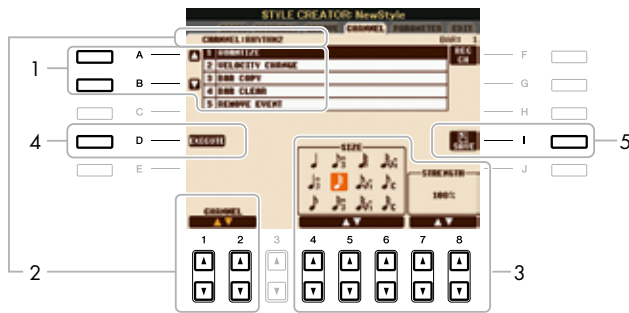
После завершения операции эта кнопка меняется на «Undo», чтобы вы могли восстановить первоначальные данные, если вы не удовлетворены результатами Groove или изменения динамики. У функции Undo только один уровень; только предыдущая операция может быть аннулирована.

3. Нажмите кнопку [I] (SAVE), чтобы произвести операцию сохранения.

Осторожно!

Отредактированный Стиль может быть потерян, если вы перейдете на другой Стиль или отключите инструмент, не произведя операции по сохранению.

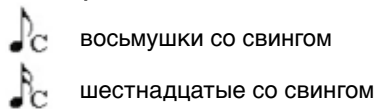
Редактирование данных для каждого канала



1. На вкладке CHANNEL используйте кнопки [A]/[B], чтобы выбрать меню редактирования.

1. QUANTIZE (квантовать)

То же самое, что Создатель песни (стр.55), за исключением двух дополнительных параметров, которые даны ниже.



2. VELOCITY CHANGE (Изменение громкости).

Ускоряет или замедляет громкость всех нот в определенном канале в соответствии с указанным здесь процентом.

3. BAR COPY (Копирование такта)

Эта функция позволяет скопировать данные одного такта или нескольких тактов в другое место на указанном канале.

(4▲▼)	TOP	Определяет первый (Top) и последний (Last) такт части, которую нужно скопировать
(5▲▼)	LAST	
(6▲▼)	DEST	Определяет первый такт места назначения, куда должны быть скопированы данные

4. BAR CLEAR (Очистка такта)

Эта функция очищает все данные определенных тактов на выбранном канале.

5. REMOVE EVENT (Удаление данных)

Эта функция позволяет удалить определенные эпизоды с выбранного канала.

2. Пользуйтесь кнопками (1▲▼)/(2▲▼) (CHANNEL), чтобы выбрать канал для редактирования.

Выбранный канал показан в верхней левой части дисплея.

3. Пользуйтесь кнопками (4▲▼) – (8▲▼), чтобы редактировать данные.

4. Нажмите кнопку [D] (EXECUTE), чтобы действительно войти в редактирование на каждом дисплее.

После окончания операции значение кнопки меняется на «UNDO», чтобы восстановить первоначальные данные, если вы не удовлетворены результатами редактирования. У функции «UNDO» только один уровень; только предыдущая операция может быть аннулирована.

5. Нажмите кнопку [I] (SAVE), чтобы провести операцию сохранения.

Осторожно!

Отредактированный Стиль может быть потерян, если вы измените на другой стиль или отключите инструмент, не сохранив.

Установка стиля в формат файла

Стиль в формате файла (SFF) соединяет все умения Ямахи в области авто аккомпанемента (Style playback) в единый объединенный формат. Используя Style creator (создатель стиля), вы можете воспользоваться возможностями формата SFF и свободно создавать свои собственные стили.

Помещенная ниже таблица показывает процесс, при котором воспроизводится стиль (Это не относится к ритмической дорожке). Эти параметры могут быть установлены с помощью особенностей Создателя стиля на вкладке PARAMETER.

Установка источников шаблонов – Source (Play) Root/Chord (стр.32)

Данные стиля соответственно изменяются в зависимости от изменений в аккорде во время вашего исполнения. Вы можете создать «Источник шаблона» с помощью Создателя Стиля, который определяет, как будет изменяться сыгранный аккорд. Здесь можно установить «Источник аккорда» (стр.32), что позволит вам записать каналы аккомпанемента.



аккорд меняется при помощи аккордовой части клавиатуры

Установка транспонирования нот - NTR и NTT (стр. 33)

Этот параметр объединяет черты двух параметров, которые определяют, как ноты Источника шаблонов будут изменены в ответ на изменения в аккорде.



Другие установки – High key, Note limit и RTR (стр.34)

Используя параметры этой группы, вы можете точно отрегулировать, как воспроизводимый стиль соответствует исполняемым вами аккордам. Например, параметр Note limit (предел нот) позволяет вам насколько возможно сделать голоса стиля реалистичными, сдвигая звуки в рамки диапазона реального инструмента таким образом ни одна нота не прозвучит за пределами звукоряда подлинных инструментов (напр. звуки высокого баса или низкого пикколо).



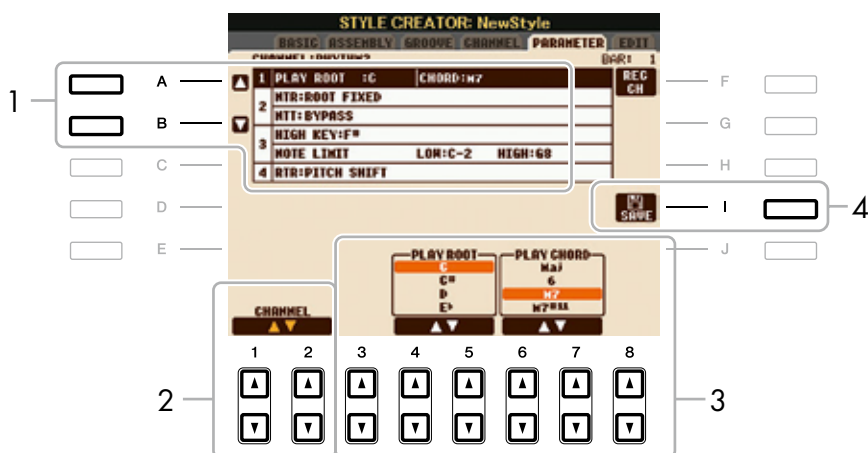
Output

Стили PSR-S910/ S710 совместимы с SFF GE – увеличенный формат первоначального SFF с особо богатыми, выразительными гитарными частями.

Примечание. Файлы стиля, созданного на PSR- S910/ S710, смогут быть воспроизведены лишь на инструментах, которые совместимы с SFF-GE.

1. На вкладке PARAMETER используйте кнопки [A]/[B], чтобы выбрать меню редактирования.

Подробности о меню редактирования смотрите на стр.32.



2. Используйте кнопки (1 ▲▼)/(2 ▲▼) (Channel), чтобы выбрать канал для редактирования.

Выбранный канал показан в левой верхней части дисплея.

3. Используйте кнопки (3 ▲▼)–(8 ▲▼) для редактирования данных. Детали о редактируемых параметрах смотрите на стр.32-35.

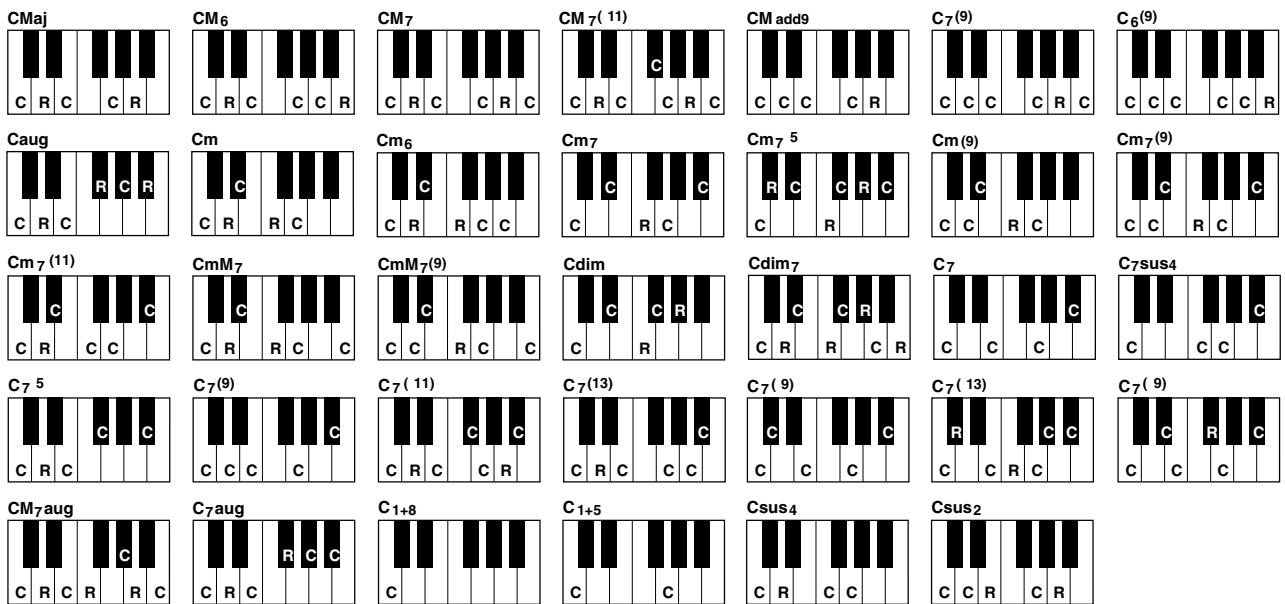
4. Нажмите кнопку [I] (SAVE) для проведения операции сохранения.

Осторожно!

Отредактированный стиль будет потерян, если вы перейдете на другой стиль или отключите инструмент, не выполнив операции по сохранению.

1. Источник (игра) основной тон/ аккорд.

Эти установки определяют первоначальную клавишу источника шаблонов (т.е. клавишу, использованную при записи шаблона). Установка по умолчанию CM7 (с Source Root «до» и видом аккорда M7) автоматически выбирается, где бы ни была удалена ранее установленные данные до записи нового стиля, независимо от основного тона и аккорда Source Root, входящих в предварительные данные. Когда вы меняете Source Root/Chord из CM7 на другой аккорд, ноты аккорда и рекомендованные ноты также изменятся в зависимости от вновь выбранного типа аккорда.



C = ноты аккорда

C, R = рекомендованные ноты

Примечание. Когда NTR установлено на "Root fixed", NTT стоит на "Bypass", а NTT BASS стоит на "OFF", параметры "Source Root" и "Source Chord" соответственно меняются на "Play Root" и "Play Chord". В этом случае вы изменяете аккорды и слышите звуковой результат на всех каналах.

Примечание. Это не относится к случаю, когда NTR установлено на GUITAR.

2. NTR/NTT

(3▲▼)/(4▲▼)	NTR (Правило нотной транспозиции)	Определяет относительное положение основного тона в аккорде, когда идут изменения из Source Pattern в ответ на изменения в аккордах. См. список внизу.
(5▲▼)-(7▲▼)	NTT (Таблица шаблонов нотной транспозиции)	Устанавливает таблицу нотной транспозиции для источника. См. список внизу.
(8▲▼)	NTT BASS ON/OFF	Канал, для которого поставлено "ON", будет проигрывать ноту басового тона, когда аккорд с басом будет распознан инструментом. Когда NTR стоит на Guitar, и этот параметр установлен на "On", только нота, которая относится к басу, будет проигрываться основной нотой баса.

NTR (Правило нотной транспозиции)

ROOT TRANS (Транспозиция Основного тона)	Когда транспонируется основной тон, интервал между нотами сохраняется. Например, ноты C3, E3 и G3 в тональности C становятся F3, A3 и C4, когда их транспонировали в F. Используйте это устройство для каналов, которые содержат мелодические линии
ROOT FIXED	Нота держится как можно ближе к предыдущему нотному строю. Например, ноты C3, E3 и G3 в тональности C становятся C3, F3 и A3, когда их транспонируют в F. Используйте это устройство для каналов, содержащих аккордовые части.
GUITAR	Это предназначено исключительно для транспонирования гитарного аккомпанемента. Ноты транспонируются в приблизительные аккорды, которые играют с естественной гитарной аппликату рой.

NTT (Таблица нотной транспозиции)

Когда NTR установлено на ROOT TRANS или ROOT FIXED

BYPASS	Когда NTR установлен на ROOT FIXED, данная таблица транспонирования не производит никаких изменений в нотах. Когда NTR установлен на ROOT TRANS, данная таблица только перестраивает ноты, сохраняя соотношения высоты между нотами.
MELODY	Подходит для транспонирования мелодической линии. Используйте это для мелодичных каналов, таких как Phrase 1 (Фраза 1) и Phrase 2 (Фраза 2).
CHORD	Подходит для транспонирования аккордовых частей. Используйте это для каналов Chord 1 и Chord 2, особенно когда в них есть части с аккордами для рояля или гитары.
MELODIC MINOR	Когда исполняемый аккорд из мажора переходит в минор, эта таблица понижает на полтона терцию в гамме. Когда аккорд из минорного становится мажорным, минорная терция поднимается на полтона. Другие ноты не меняются. Используйте это для мелодичных каналов Частей, которые реагируют только на мажорные или минорные аккорды, такие как Intro и Endings.
MELODIC MINOR 5th	Помимо транспонирования мелодичного минора, увеличенные и уменьшенные аккорды оказывают воздействие на пятую ноту Источника клише.
HARMONIC MINOR	Когда исполняемый аккорд из мажорного становится минорным, эта таблица понижает терцию и сексту гаммы на полтона. Когда аккорд из минорного становится мажорным, минорная терция и пониженная секста поднимаются на полтона. Другие ноты не изменяются. Используйте это для аккордовых каналов Разделов, которые отвечают только за мажорно-минорные аккорды, такие как Intro и Ending.

2

СТИЛИ - Воспроизведение ритма и аккомпанемента -

2

HARMONIC MINOR 5th	Кроме указанного выше транспонирования в Гармонический минор, увеличенные и уменьшенные аккорды воздействуют на 5-ю ноту шаблона Источника.
NATURAL MINOR	Когда проигрываемый аккорд из мажорного становится минорным, таблица понижает терцию, сексту и септиму гаммы на полтона. Когда аккорд из минорного становится мажорным, минорная терция, пониженные секста и септима повышаются на полтона. Другие ноты не меняются. Используйте это для аккордовых каналов Разделов, которые отвечают только за мажорно/минорные аккорды, такие как Intro и Ending.
NATURAL MINOR 5th	Помимо транспонирования в натуральный минор, увеличенные и уменьшенные аккорды воздействуют на пятую ноту Источника шаблонов.
DORIAN	Когда проигрываемый аккорд из мажорного становится минорным, эта таблица понижает терцию и септиму гаммы на полтона. Когда аккорд становится из минорного мажорным, минорная терция и пониженная септима повышаются на полтона
DORIAN 5th	Помимо описанного выше дорийского транспонирования, увеличенные и уменьшенные воздействуют на пятую ноту Источника шаблонов.

Когда NTR установлено для Гитары

All-Purpose	Эта таблица распространяется на оба вида звукоизвлечения, брэнчащий и в виде арпеджио.
Stroke	Подходит для ударного звука гитары. Некоторые ноты могут звучать, как будто их приглушили, но это нормально, когда аккорд играется на гитаре ударом.
Arpeggio	Годится для звука гитары в виде арпеджио. При использовании этой таблицы четыре ноты арпеджио звучат очень красиво.

3. HIGH KEY/ NOTE LIMIT

(4▲▼)/(5▲▼)	HIGH KEY	<p>Это устанавливает самую высокую ноту для основного тона (верхнюю границу) при перенесении основного тона аккорда если основной тон стал выше, чем самая высокая нота, транспонируются на октаву ниже. Этим устройством можно воспользоваться, только когда параметр NTR (стр.33) установлен на "ROOT TRANS".</p> <p>Пример – когда самая высокая нота фа</p> <p>Изменение основного тона → CM CM ... FM FM ... → C3-E3-G3 C 3-E 3-G 3 F3-A3-C4 F 2-A 2-C 3</p> <p>Проигрываемые ноты</p>
(6▲▼)	NOTE LIMIT LOW	<p>Это устанавливает нотный диапазон (самую высокую и самую низкую ноты) для голосов, которые записываются на каналы Стиля. Благодаря разумному устройству этого диапазона, вы можете обеспечить необыкновенно естественное звучание Голосов – другими словами, не будут звучать никакие ноты, кроме нот реального диапазона инструмента (напр. высокие басовые звуки или низкие звуки пикколо).</p> <p>Пример – Когда самая низкая нота C3, а самая высокая D4</p> <p>Изменение основного тона → CM CM ... FM ... → E3-G3-C4 E 3-G 3-C 4 F3-A3-C4</p> <p>Проигрываемые ноты</p>
(7▲▼)	NOTE LIMIT HIGH	

1. RTR (Правило пуска).

Эти установки определяют, будут ли звучать ноты или нет, и как они изменяют высоту в ответ на изменения аккордов.

STOP	Ноты прекращают звучать.
PITCH SHIFT	Высота ноты изменится без новой атаки по совмещению ее с новым аккордом.
PITCH SHIFT TO ROOT	Высота ноты изменится без новой атаки по совмещению ее с основным тоном нового аккорда.
RETRIGGER	Новой операцией нота переходит на новую высоту, соответствующую следующему аккорду.
RETRIGGER TO ROOT	С новой атакой нота перестраивается на основной тон следующего Аккорда. Однако, октава новой ноты остается той же самой.

2

3. ПЕСНИ

-Запись ваших исполнений и создание песен-

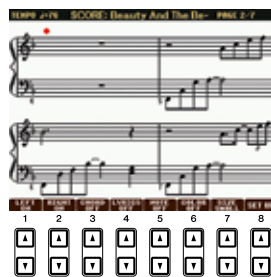
Содержание

Установки для редактирования музыкальной записи	36
Установки на дисплее для редактирования стихов/текста	39
Использование свойств автоматического аккомпанемента при проигрывании песни	40
Параметры, связанные с проигрыванием песни (устройства повтора, устройства каналов, функция указателя)	41
* Практика игры на клавиатуре и практика пения с использованием функции Указателя	42
* Проигрывание поддерживающих частей с использованием технологии «ассисент исполнения»	44
Создание/ редактирование песен (Создатель Песни)	45
* Запись мелодий (постепенная запись)	45
* Запись аккордов (постепенная запись)	49
* Повторная запись определенной части – нажмите in/out	52
* Редактирование результатов на каналах	54
* Редактирование итоговых аккордов, нот, итоговых эксклюзивных систем и стихов	58

Установки для редактирования музыкальных записей

Чтобы просмотреть музыкальную запись выбранной песни, нажмите кнопку (SCORE). Вы можете изменить запись на дисплее, как пожелаете. Данные устройства продолжают действовать, даже если отключен источник энергии.

Примечание. Здесь вы можете сохранить оформление как часть Песни, нажимая [FUNCTION] – [F] DIGITAL REC MENU – [A] SONG CREATOR – TAB [◀][▶] CHANNEL – [A]/[B] Setup См. стр.57.



(1 ▲ ▼)	LEFT ON/OFF	Дает или не дает возможность показать на дисплее тональный строй левой руки. В зависимости от других устройств параметр может быть недоступен или стерт. В таком случае обращайтесь к дисплею детального устройства (на стр.37) и подключите параметр LEFT CH. к любому каналу, кроме "AUTO". Или обратитесь к дисплею [FUNCTION] – [B] SONG SETTING и присоедините параметр TRACK 2 к любому каналу, кроме "OFF" (стр.41). RIGHT (следующий параметр) и LEFT не могут быть выключены в одно и то же время.
(2 ▲ ▼)	RIGHT ON/OFF	Дает или не дает возможность показать на экране тональный строй правой руки. RIGHT и LEFT (см. выше) не могут быть выключены одновременно.

(3▲▼)	CHORD ON/OFF	Дает или не дает возможность показать на экране аккорды. Если в отобранной песне нет данных аккордов, аккорды не будут показаны.
(4▲▼)	LYRICS ON/OFF	Дает или не дает возможность показать на экране стихи. Если в отобранной песне нет данных стихов, стихи не будут показаны. Когда в песне есть педальные моменты, нажатие на эти кнопки может вызвать на экране педальные моменты вместо стихов.
(5▲▼)	NOTE ON/OFF	Дает или не дает возможность показать на экране название (высоту) ноты. Название ноты показано слева от ноты. Когда расстояние между нотами слишком маленькое, названия могут быть передвинуты вверх слева. Когда в песне имеются элементы беглости, нажатие этих кнопок может показать на экране аппликатуру вместо названия нот.
(6▲▼)	COLOR ON/OFF	Когда нажато «он», ноты на экране становятся цветными (С – красное, D–желтое, E–зеленое, F–оранжевое, G–синее, A–лиловое и B–серое).
(7▲▼)	SIZE	Определяет разрешение дисплея (или уровень шума) записи.
(8▲▼)	SET UP	Смотрите ниже.

Нажатие кнопок (8▲▼) (Set up) вызывает дисплей детального устройства. Можете установить тип вида, пользуясь кнопками (1▲▼) – (6▲▼), потом нажмите кнопку (8▲) (OK).



(1▲▼)	LEFT CH	Определяет, какой канал MIDI используется в данных Песни для частей левой или правой руки. Это устройство возвращается к AUTO, когда выбирается другая песня.
(2▲▼)	RIGHT CH	AUTO В настройках Песни для частей правой и левой руки MIDI каналы назначаются автоматически – назначая части на те же самые каналы, которые обозначены в (Fuction) – (B) Song Setting (стр.41.) 1-16 Определите обусловленный канал MIDI (1-16) для каждой части левой и правой руки. OFF (только левый канал) Никакой канал не обозначен. Это лишает возможности показать на экране тональный строй левой руки.
(3▲▼)/ (4▲▼)	KEY SIGNATURE	Дает возможность ввести изменения в тональности в середине Песни. Эта функция полезна, когда в Песне не обозначена тональность.
(5▲▼)	QUANTIZE	Позволяет корректировать длительности нот.

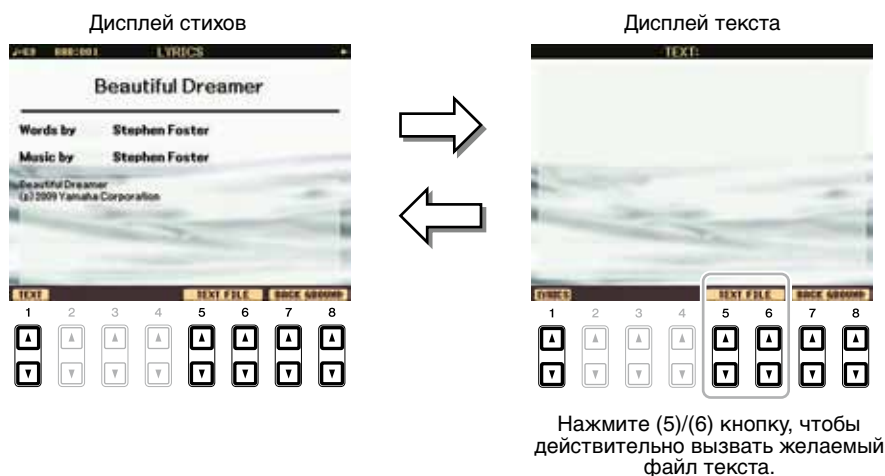
(6▲▼)	NOTE NAME	<p>Выбирает тип нотного названия, показанного слева от ноты в записи из последующих трех типов. Эти устройства доступны, когда вышеуказанный параметр Note on/off стоит на «on».</p> <p>A, B, C Названия нот даны буквами (C, D, E, F, G, A, B)</p> <p>FIXED DO (постоянное «до») Названия нот обозначены в сольфеджио и отличаются, в зависимости от выбранного языка.</p> <p>MOVABLE DO (изменяющееся «до»)\ Названия нот обозначены в сольфеджио в соответствии с интервалами гаммы, и как таковые соотносятся с тональностью. Основной тон указывается как «до». Например, в тональности соль мажор основная нота «соль» будет указана как «до». Что касается постоянного «до», названия будут отличаться в зависимости от выбранного языка.</p>
-------	-----------	--

Установки на дисплее по редактированию стихов/текста

Чтобы посмотреть на стихи выбранной Песни, нажмите кнопку (Lyrics/Next). Если в Выбранной Песне есть стихи, вы можете сделать, чтобы стихи были показаны на дисплее. Даже если в Песне нет данных стихов, вы можете ввести и показать стихи или можете показать файл текста (созданный на компьютере, файл txt меньше, чем 60 KB) на дисплее.

Примечание. Когда стихи искажены или трудно читаются, вам может понадобиться изменить установку Языка стихов с [Function] на [B] Song setting.

Примечание. Загрузка (или «возврат каретки») не делается в инструменте автоматически. Если предложение не полностью появляется из-за ограниченного пространства экрана, расширьте экран своего компьютера.

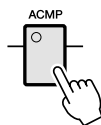


(1▲▼)	TEXT/LYRICS	Переключает экран между дисплеем стихов (данные стихов в Песне показаны) и дисплеем текста (файл текста, созданный на компьютере, показан)
(2▲▼)	CLEAR (только дисплей текста)	Убирает текст с экрана (сами данные текста не стираются).
(3▲▼)/ (4▲▼)	F-11-P-16 (только дисплей текста)	Определяет тип текста (постоянный или соразмерный) и размер шрифта. Постоянный годится для показа стихов на дисплее с названиями аккордов, поскольку положения аккордовых названий «зафиксированы» за соответствующими стихами. Соразмерный годится для показа стихов без аккордовых названий или объясняющих пояснений. Числа 9–20 показывают размеры шрифта. Это меню появляется, только когда выбран файл текста.
(5▲▼)/ (6▲▼)	TEXT FILE	Вызывает выбор текстового файла на дисплее. После выбора нажмите кнопку [Exit], чтобы вернуться к дисплею Стихи/Текст.
(7▲▼)/ (8▲▼)	BACK GROUND	Инструмент [PSR – S910] позволяет изменить фон Стихов/Текста на дисплее. Сделав оформление, нажмите кнопку (Exit), чтобы вернуться к дисплею Стихов/Текста. <i>Примечание. Когда фон обусловлен данными Песни установка фона может быть изменена.</i> <i>Примечание. Для информации об имеющихся файлах смотрите параметр Main picture на стр.103.</i>

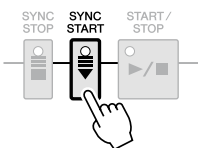
Использование элементов автоаккомпанемента при исполнении песни.

Когда одновременно исполняется Песня и Стил, каналы 9-16 в данных Песни заменяются каналами стиля, что позволяет вам играть части аккомпанемента Песни самому. Постарайтесь играть аккорды при исполнении Песни, как показано ниже.

1. Выберите Песню.
2. Выберите Стил.
3. Нажмите кнопку *Style control [ACMP]*, чтобы задействовать функцию Авто Аккомпанемента.



4. Нажмите кнопку *Style control [Sync start]*, чтобы подготовиться и начать аккомпанемент одновременно с началом вашего исполнения.



5. Держа нажатой кнопку *Song (■) (Stop)*, нажмите (*▶/||*) (*Play/ Pause*), чтобы обеспечить синхронное начало.



6. Нажмите кнопку *Style control [Start/Stop]* или играйте аккорды левой рукой. Песня и Стил начинают исполняться. Когда вы играете аккорды, нажмите кнопку *[Score]*, и, включая *Chord* (стр.36) вы сможете увидеть информацию об аккорде.

Примечание. Когда одновременно проигрываете Песню и Стил, автоматически используется темп, обозначенный в Песне.

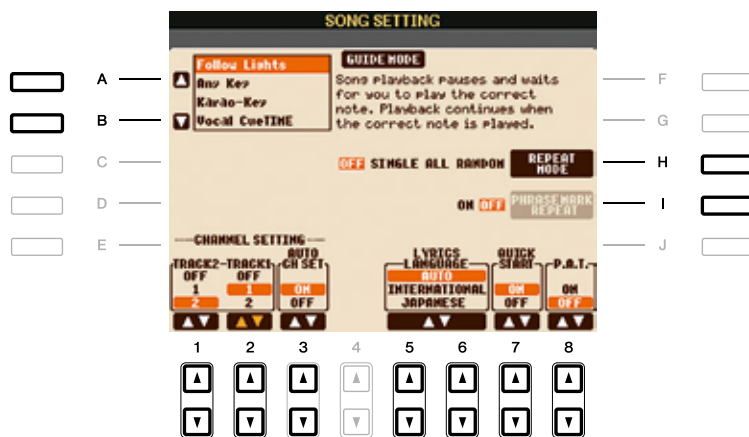
Когда исполнение Песни прекратится, исполнение Стиля также одновременно остановится.

3

Параметры для исполнения песни (установки повторов, установки канала, функция Гид).

У инструмента имеется большое количество функций для исполнения песни – повторное исполнение, различные указания и т.д., что можно увидеть на дисплее, показанном ниже.

Вызовите операционный дисплей [SONG SETTING] (Function) – (B) Song setting



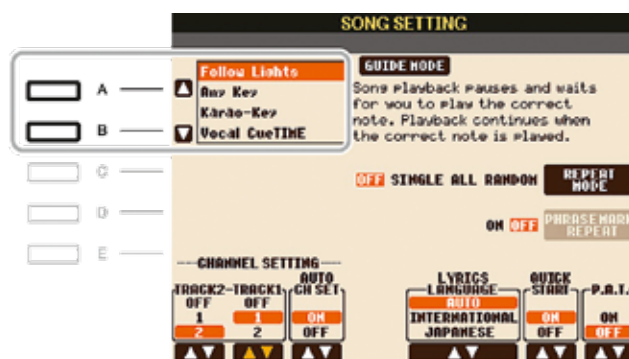
[A]/[B]	GUIDE MODE	Смотрите стр.42.
[H]	Repeat mode	<p>Определяет способ повтора исполнения.</p> <p>OFF Играет во время выбранной песни, потом останавливается.</p> <p>SINGLE Играет несколько раз во время выбранной Песни.</p> <p>ALL Продолжает повторно играть во время всех песен из особой папки.</p> <p>RANDOM Продолжает играть без выбора много раз во время всех песен из особой папки.</p>
[I]	PHRASE MARK REPEAT	Phrase mark (знак фразы) является предварительно запрограммированной частью некоторых данных Песни, что определяет некоторое расположение (набор средств) в Песне. Когда это включено, часть, соответствующая номеру определенного знака фразы, проигрывается несколько раз.
[1▲▼]	TRACK 2	Эти параметры определяют, какой канал MIDI в данных Песни относится к части левой или правой руки функции указателя и функции партитуры Песни.
[2▲▼]	TRACK 1	
[3▲▼]	AUTO CH SET	Когда установлено на «включить», это автоматически включает нужные каналы MIDI для частей правой и левой руки, запрограммированные в данных песни. Обычно устанавливается на «on».

(5▲▼)(6▲▼)	LYRICS LANGUAGE	<p>Определяет язык показанных на экране стихов.</p> <p>AUTO Когда язык определен в данных Песни, стихи показаны соответственно. Когда язык не установлен в данных Песни, язык стихов рассматривается как международный, о чем говорится ниже.</p> <p>INTERNATIONAL Показанные на дисплее стихи трактуются как стихи на западном языке.</p> <p>JAPANESE Показанные на дисплее стихи рассматриваются как японские.</p>
(7▲▼)	QUICK START	<p>В некоторых имеющихся в продаже данных Песни, некоторые устройства, относящиеся к Песне (такие, как выбор Голоса, громкости и т.д.) записываются сразу же, до действительно нотных данных. Когда включен Quick start, инструмент читает все первоначальные, ненотные данные Песни очень быстро, потом автоматически снижает темп при первой ноте. Это позволяет как можно быстрее начать проигрывание с минимальной паузой для чтения данных.</p>
(8▲▼)	P.A.T. (Performance Assistant)	Смотрите стр. 44

Использование Гид-функции для клавиатуры и вокальной практики.

Гид-функция предоставляет удобное изучение и использование приспособлений, чтобы помочь вам овладеть инструментом. Нажав кнопку [Score], вы сможете получить нотную запись показанной песни, будут показано ноты, которые вам нужно сыграть и когда их нужно сыграть. Инструмент PSR-S910 также показывает приспособления для удобной вокальной практики, которые автоматически подгоняют время проигрывания Песни к вашему вокальному исполнению (когда пение идет через присоединенный микрофон).

1. Выберите желаемую Песню для тренировки игры на клавиатуре или пения.
2. Вызовите дисплей настроек. (Function) – (B) Song setting
3. Используйте кнопки [A]/[B], чтобы выбрать желаемый вид Гид-функции.



Гид-меню для практики на клавиатуре.

*Follow lights (Следите за огоньками)

Когда это выбрано, в проигрывании Песни наступает пауза, ожидая, когда вы правильно сыграете ноты. Когда вы правильно их сыграете, проигрывание Песни продолжается. «Следите за огоньками» было разработано для серии Yamaha Clavinova. Эта функция используется в учебных целях, когда встроенные в клавиатуру лампочки показывают ноты, которые должны быть сыграны. Даже хотя на инструменте PSR-S910/S710 нет таких лампочек, вы можете использовать такую же функцию, следуя указаниям в показанной нотной записи с функцией Партитуры Песни.

*Любая клавиша

Пользуясь этой функцией, вы можете проиграть мелодию Песни, нажав одну единственную клавишу (любая клавиша – ОК) вместе с ритмом. Проигрывание песни прекращается и ждет, когда вы нажмете на любую клавишу. Просто нажмите любую клавишу на клавиатуре, и проигрывание Песни продолжится.

Гид-меню для пения

*Karao-key

Эта функция позволяет вам контролировать время проигрывания Песни всего одним пальцем, пока вы поете. Это удобно, когда вы поете, как исполнитель. Проигрывание песни приостанавливается, ожидая, когда вы запоете. Просто нажмите любую клавишу на клавиатуре, и проигрывание Песни продолжится.

*Vocal cue time (Время на вокальную подсказку)

Эта функция позволяет вам попрактиковаться в пении на нужной высоте. Проигрывание Песни прекращается, ожидая, когда вы запоете. Когда вы запоете на нужной высоте, проигрывание Песни продолжится.

4. Нажмите кнопку (Guide).



5. Покажите на дисплее партитуру, нажав кнопку (Score}.

6. Нажмите кнопку Song [▶/||] (Play/Pause), чтобы начать исполнение.

Потренируйтесь игре на клавиатуре или пению вместе с разновидностью Гида, отображенного в пункте 3.

7. Нажмите кнопку [■] (Stop), чтобы остановить исполнение.

Примечание. Вы можете сохранить устройства Гида как часть данных Песни (стр.57). Для Песен, у которых был сохранен Гид, функция Гида автоматически включается и вызываются соответствующие устройства, когда Песня отображена.

Проигрывание сопровождающих частей с технологией помощника исполнения

Эта особенность чрезвычайно облегчает проигрывание сопровождающих частей вместе с исполнением Песни.

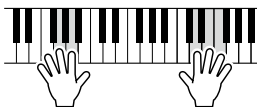
Примечание. Чтобы использовать технологию помощника исполнения, в Песне должны содержаться данные аккордов. Если в Песне имеются эти данные, название имеющегося аккорда должно быть показано на главном дисплее во время исполнения Песни, и вы можете легко проверить, имеются ли в Песне данные аккорда или нет.

1. Выберите Песню.
2. Включите операционный дисплей.
[Function] – [B] Song setting
3. Нажмите кнопку (8 ▲), чтобы включить (PAT) (технология помощника исполнения).



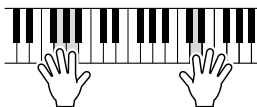
4. Нажмите кнопку Song [▶/||] (Play/Pause), чтобы начать исполнение.
5. Игра на клавиатуре.
Инструмент автоматически подгоняет вашу игру на клавиатуре к проигрыванию Песни и аккордов, независимо от того, какие клавиши вы нажимаете. Он даже изменяет звук, соответствуя тому, как вы играете. Постарайтесь играть тремя различными способами, показанными ниже.

Левая и правая руки играют вместе (метод 1)



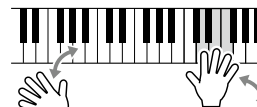
Играйте три ноты одновременно с правой рукой

Левая и правая руки играют вместе (метод 2)



Играйте одну за другой несколько нот разными пальцами правой руки

Левая и правая руки играют поочередно



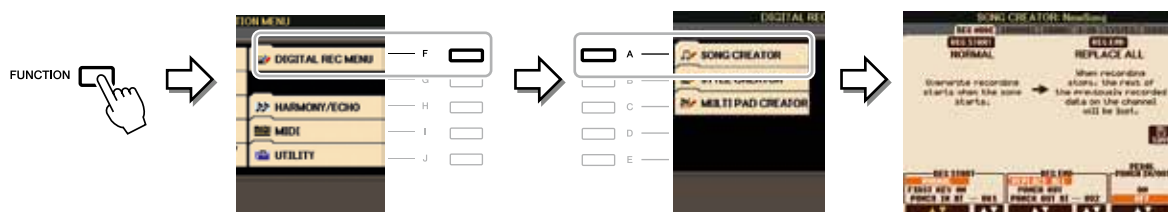
Играйте три ноты одновременно с правой рукой.

6. Нажмите кнопку (■) (Stop), чтобы остановить исполнение.
7. Нажмите кнопку (8 ▲▼), чтобы выключить (PAT).

Создание/редактирование Песен (Создатель Песни)

Чтобы создать Песню, вы можете сочинить свое исполнение постепенно (что называется «Пошаговой записью»), так же как и записывая свое исполнение в реальном времени (описанное в Руководстве производителя). Эта часть объясняет операции Пошаговой записи и перезапись или редактирование существующих данных Песни.

Включите операционный дисплей (Function) –(F) Digital Rec menu – (A) Song Creator



В дисплее Создателя Песни 6 вкладок (tabs).

- ***REC MODE** Перезапись Песни. См стр.52.
- ***CHANNEL** Редактирует эпизоды Канала. См. стр.54.
- ***CHORD** Записывает аккорды (см. стрю 49) и редактирует их (стр. 58)
- ***1 – 16** Записывает мелодии (Пошаговая запись; см. ниже), или редактирует их (стр. 58).
- ***SYS/EX.** Редактирует Систему особых явлений (темп, время подписи и т.д.) См. стр.58.
- ***LYRICS** Вставляет/редактирует название Песни и стихов. См. стр.58.

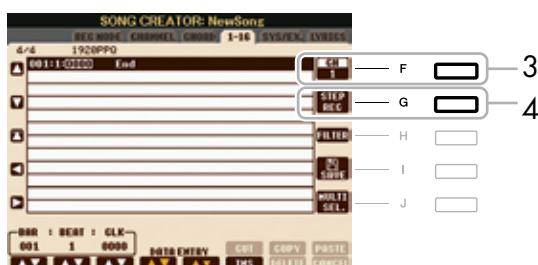
Запись мелодий (Пошаговая запись)

1. Нажмите одновременно кнопки Song (Rec) и Song (■) (Stop).
Пустое место для Песни («Новая Песня») включается для записи

Примечание. Выбирая пустую Песню, задействуйте панель устройств.

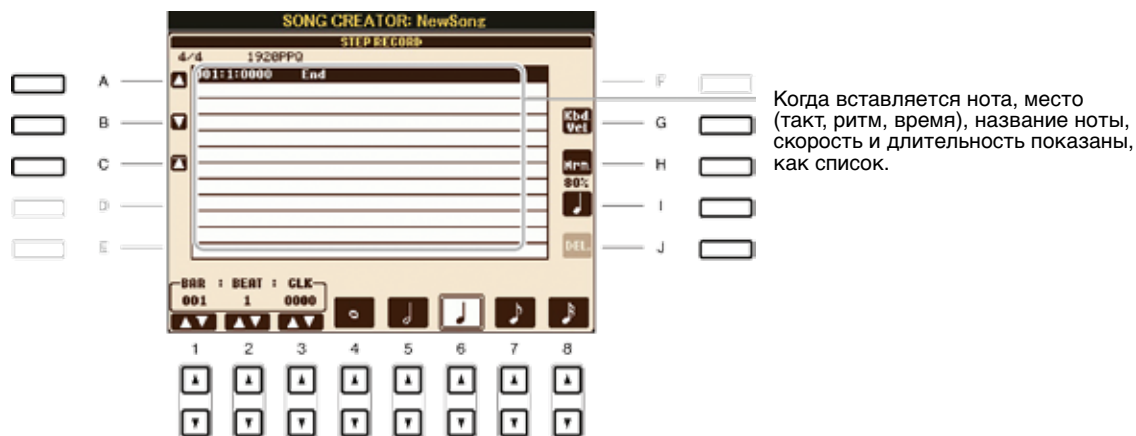


2. Включите операционный дисплей.
[FUNCTION] – [F] DIGITAL REC MENU – [A] SONG CREATOR →TAB (◀)(▶) 1 – 16



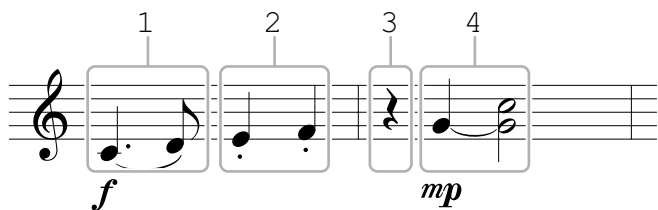
Песни -Запись ваших исполнений и создание песен-

3. Нажмите кнопку [F], чтобы выбрать канал для записи
 4. Нажмите кнопку [G] (STEP REC), чтобы вызвать на дисплее STEP RECORD.
 5. Начиная пошаговую запись, используя кнопки [A] – [J] и кнопки [1 ▲ ▼] – (8▲▼).
- Специальные указания смотрите в примере на стр.47.



(A)/(B)/(C)		Двигает курсор по списку
(G)		<p>Определяет громкость вводимой ноты. Значение громкости может быть определено в размере 1 до 127. Чем выше значение громкости, тем громче становится звук.</p> <p>KBD.Vel: Действительная итоговая громкость</p> <p>fff: 127</p> <p>ff: 111</p> <p>f: 95</p> <p>mf: 79</p> <p>mp: 63</p> <p>p: 43</p> <p>pp: 31</p> <p>ppp: 15</p>
(H)		<p>Определяет временное окно (длительность ноты) вводимой ноты.</p> <p>Normal: 80%</p> <p>Tenuto: 99%</p> <p>Staccato: 40%</p> <p>Staccatissimo: 20%</p> <p>Manual: Время окна может быть поставлено на любой желаемый процент, пользуясь диском [DATA ENTRY].</p>
(I)		Определяет вид ноты, которую вводят: нормальная, с точкой или триоль.
(J)	DELETE	Стирает отобранные данные.
(1▲▼)	BAR (ТАКТ)	Устанавливает положение вводимой ноты.
(2▲▼)	BEAT (РИТМ)	
(3▲▼)	CLOCK (ВРЕМЯ)	
(4▲▼)(8▲▼)		Определяет длительность вводимой ноты: целая, половинка, четверть, восьмая или шестнадцатая.

Пример пошаговой записи - мелодии



Показанные на рисунке номера соответствуют номерам последующей пошаговой операции.

Имейте в виду, что в этом примере один из моментов влечет за собой удерживание клавиши на клавиатуре во время операции.

Выберите Голос для записи после того, как вызовете на дисплее Пошаговую запись

Примечание. Поскольку запись музыки, показанная на дисплее инструмента, заимствована из данных MIDI, она может оказаться не точно такой, как показано здесь.

1. Введите в первую и во вторую ноты легато.

- 1-1 Нажмите кнопку (G), чтобы выбрать “f” (forte).
- 1-2 Нажмите кнопку (H), чтобы выбрать “Tenuto”
- 1-3 Нажмите кнопку (I), чтобы выбрать вид ноты с точкой.
- 1-4 Выберите четвертную ноту с точкой, пользуясь кнопками (6 ▲ ▼).
- 1-5 Нажмите клавишу C3 («До» первой октавы).

Первую ноту ввели.

- 1-6 Нажмите кнопку (I), чтобы выбрать тип “нормальной» ноты.
- 1-7 Нажмите кнопку (7 ▲ ▼), чтобы выбрать восьмую по длительности.
- 1-8 Нажмите клавишу D3 («Ре» первой октавы).

Ввели вторую ноту.

2. Введите следующие ноты и примените стаккато.

- 2-1 Нажмите кнопку (H), чтобы выбрать “Staccato”
- 2-2 Нажмите кнопку (6 ▲ ▼), чтобы выбрать четверть по длительности.
- 2-3 Нажмите по порядку клавиши E3 и F3 («Ми» и «Фа» первой октавы).

Первый этап завершен.

3. Чтобы ввести в остальные четверти, снова нажмите кнопку (6 ▲ ▼).

Чтобы ввести остальные ноты, используйте кнопки (4 ▲ ▼) - (8 ▲ ▼). (Снова нажмите кнопку, чтобы выбрать значения остального и еще раз действительно ввести его.). Остальное, имеющее определенные нотные длительности, тоже будет введено.

4. Введите остальные ноты и сделайте лигу.

4-1 Нажмите кнопку (G), чтобы выбрать “mp”

4-2 Нажмите кнопку (H), чтобы выбрать “Normal”

4-3 Удерживая клавишу G3 («Соль» первой октавы) на клавиатуре, нажмите кнопку (6 ▲ ▼).

Пока не отпустите клавишу G3. Удерживайте ее, пока выполняются последующие этапы.

4-4 Удерживая клавишу G3, нажмите клавишу C4 («До» второй октавы).

Пока не отпустите клавиши G3 и C4. Продолжайте держать ноты, пока выполняется следующий этап.



4-5 Удерживая клавиши G3 и C4, нажмите кнопку (5 ▲ ▼).

Нажав кнопку, отпустите клавиши.

5. Нажмите кнопку Song [■] (Stop) (или нажмите кнопку [C]), чтобы вернуться к началу Песни, потом прослушайте вновь записанную Песню, нажав кнопку (▶/||) PLAY/PAUSE.



6. Нажмите кнопку [EXIT], чтобы выйти из дисплея Пошаговой записи.

7. Нажмите кнопку [I] (SAVE), чтобы провести операцию сохранения.

Осторожно!

Записанные данные Песни будут утеряны, если вы выберете другую Песню или отключите инструмент, не проведя сохранение.

Запись аккордов (Пошаговая запись)

Вы можете записать аккорды и части (вступление, главная тема, концовка и т.д.), каждую по очереди с точным временем.

Данные инструкции показывают, как записывать изменения в аккордах, используя функцию Пошаговой записи.

1. Одновременно нажмите кнопки **SONG (REC)** и **SONG (■) (STOP)**.

Для записи выводится незаполненная песня («Новая песня!»).

Примечание. Выбор незаполненной песни вызывает установка панели.



2. Выберите Стил, который вы хотите использовать в Песне.

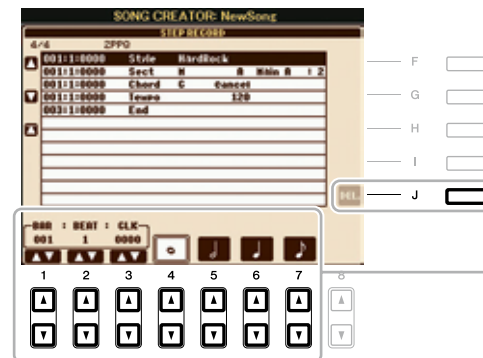
3. Вызовите операционный дисплей.

[FUNCTION] ► [F] DIGITAL REC MENU ► [A] SONG CREATOR ► TAB (▲▼) CHORD.

4. Нажмите кнопку [G] (STEP REC), чтобы вызвать дисплей Пошаговой записи.



5. Начните Пошаговую запись.



Информация об этих кнопках на стр. 46.

Пример Пошаговой записи – аккордов

Примечание. В этом примере используется размер 4/4

Цифры, показанные на рисунке, соответствуют номерам этапов пошаговой записи.

Прежде чем начать, убедитесь, что кнопка [AUTO FILL IN] стоит на «выключено».

1. Войдите в аккорды для части Main A.

1-1 Нажмите кнопку Style control [Main A]

1-2 Нажмите кнопку (5▲▼), чтобы выбрать длительность половинной ноты.

1-3 Пройграйте аккорды C, F и G в аккордовой части клавиатуры.

1-1

1-2

1-3

2. Введите аккорды для части Break

2-1 Нажмите кнопку Style control [Break]

2-2 Нажмите кнопку (6▲▼), чтобы выбрать по длительности четвертную ноту

2-3 Пройграйте аккорды F и G7 в аккордовой части клавиатуры.

2-1

2-2

2-3

Примечание. Чтобы ввести вставки, включите кнопку [Auto Fill in] и просто нажмите кнопку [A] – [D] желаемой Main variation (главной вариации).

3. Введите аккорды для части Main B.

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

3-2 Нажмите кнопку (4 ▲ ▼), чтобы выбрать целую по длительности ноту.

3-3 Проиграйте аккорд C в аккордовой части клавиатуры.



4. Нажмите кнопку **SONG [■] (STOP)** (или нажмите кнопку (C)), чтобы вернуться к началу Песни, затем прослушайте вновь введенную Песню, нажав кнопку [▶/||] (**PLAY / PAUSE**).



5. Нажмите кнопку **[EXIT]**, чтобы выйти из дисплея Step Recording.

6. Нажмите кнопку **[F] (EXPAND)**, чтобы переместить данные измененных аккордов в данные Песни.

7. Нажмите кнопку **[I] (SAVE)**, чтобы провести сохранение.

Осторожно!

Данные записанной Песни будут утеряны, если вы выберете другую Песню или выключите инструмент, не проведя операции по сохранению.

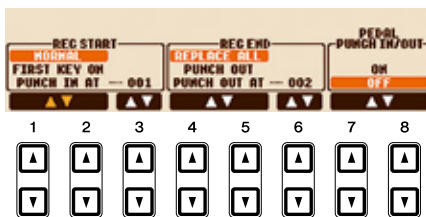
Перезапись определенной части – вставить или отставить.

При перезаписи определенной части уже записанной Песни, используйте функцию Punch IN/OUT. При этом методе только данные между точками Punch In и Puhch Out переписываются с вновь записанными данными. Имейте в виду, что ноты до и после точек Punch In/Out не записываются поверх, хотя вы услышите, как они нормально проигрываются, чтобы указать вам время Punch In/Out.

1. Вызовите операционный дисплей.

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

2. Определите установку для записи.

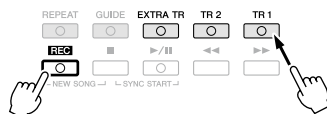


(1▲▼)(3▲▼)	REC START (Punch In)	<p>Определите время включения</p> <p>NORMAL Перезапись начинается при нажатии кнопки Song [▶/] (PLAY/PAUSE) или когда вы играете на клавиатуре в режиме Synchro Standby</p> <p>FIRST KEY ON Песня проигрывается нормально, потом начинает перезапись, как только вы начинаете играть на клавиатуре</p> <p>PUNCH IN AT Песня нормально проигрывается до начала обозначенного Punch In, потом с этого момента начинает перезапись. Вы можете установить средство Punch In, нажав кнопку (3▲▼)</p>
(4▲▼)(5▲▼)	REC END (Punch Out)	<p>Определяет время Punch Out</p> <p>REPLACE ALL Это установка стирает все данные после того, как запись прекратилась.</p> <p>PUNCH OUT Положение Песни, при котором останавливается запись, рассматривается как положение Punch Out. Это устройство сохраняет все данные после того момента, как остановилась запись.</p> <p>PUNCH OUT AT Настоящая перезапись продолжается до начала упомянутой системы Punch Out (средства с соответствующей кнопкой на дисплее), когда запись прекращается, а нормальное проигрывание продолжается. Это устройство сохраняет все данные после момента прекращения записи. Вы можете установить систему Punch Out, нажав кнопку (6▲▼).</p>

3

(7▲▼)/(8▲▼)	PEDAL PUNCH IN/OUT	<p>Когда это устройство стоит на «On», вы можете использовать ножную педаль 2, чтобы контролировать моменты Punch In и Punch Out. Пока Песня проигрывается, нажатие (и удержание) ножной педали 2 делает возможным запись Punch In, а снятие педали останавливает запись (Punch Out). Вы можете нажимать и освобождать Ножную педаль 2 настолько часто, насколько вы хотите при проигрывании punch in/out (продолжать или прекращать) перезапись. Имейте в виду, что данная функция Ножной педали 2 отменяется, когда включается функция Pedal Punch In/Out.</p> <p><i>Примечание. Операция Pedal Punch In/Out может быть изменена при помощи особой педали, которую вы присоедините к инструменту. Если нужно, измените полярность (+-) педали на противоположное действие, чтобы изменить контроль (стр.90).</i></p>
-------------	--------------------	--

3. Удерживая кнопку SONG (REC), нажмите кнопку желаемой дорожки.



4. Нажмите кнопку Song [▶/||] (Play/Pause), чтобы начать запись Punch In/Out. Играйте на клавиатуре в момент Punch In и прекратите запись в момент Punch Out.

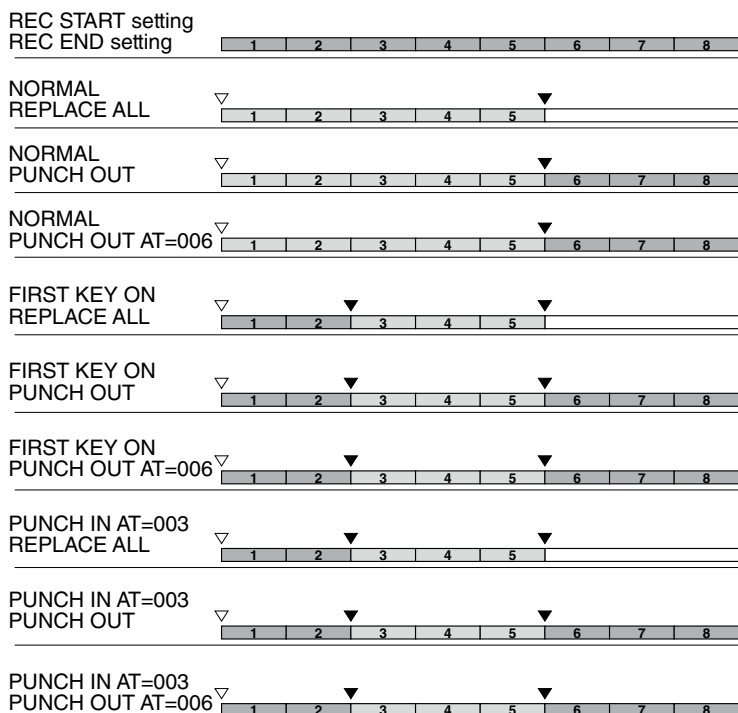
5. Нажмите кнопку [I] (Save), чтобы осуществить операцию сохранения.

Осторожно!

Записанные данные Песни будут утеряны, если вы выберете другую Песню или выключите инструмент, не осуществив сохранения.

Примеры перезаписи с различными положениями Punch In/Out.

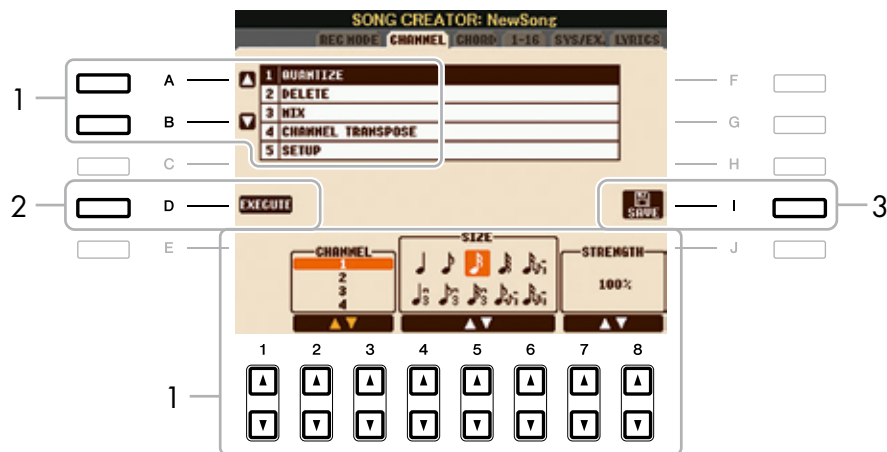
У инструмента имеется несколько различных способов для вашего использования функции Punch In/Out. Помещенные ниже иллюстрации показывают различные ситуации, в которых проводится перезапись отобранных тактов во фразе из восьми тактов.



1. Чтобы избежать перезаписи тактов 1-2 начните запись с такта 3.
2. Чтобы остановить запись, нажмите кнопку (Rec) в такте 5.

Предыдущие записанные данные.
 Новь записанные данные.
 Удаленные данные.

Редактирование данных канала.



1. В блоке Channel используйте кнопки [A]/[B], чтобы выбрать меню редактирования, потом редактируйте данные, пользуясь кнопками (1 ▲ ▼) – (8 ▲ ▼).

Подробности о меню редактирования и доступных устройствах смотрите на странице 55.

2. Нажмите кнопку [D] (Execute), чтобы провести операцию для данного дисплея.

После того, как операция (за исключением Setup меню) завершена, эту кнопку смените на "Undo", чтобы иметь возможность восстановить первоначальные данные, если вы не удовлетворены результатами операции. Функция "Undo" позволяет восстановить только предыдущую операцию.

3. Нажмите кнопку [I] (Save), чтобы осуществить операцию сохранения.



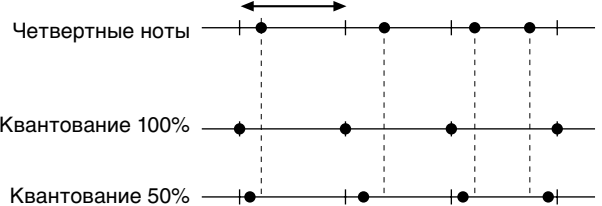
Осторожно!

Записанные данные Песни будут утеряны, если вы выберете другую песню или выключите инструмент, не проведя сохранения.

1. Quantize

Функция Quantize (квантования) позволяет вам расположить во времени все ноты в канале. Например, если вы записали музыкальную фразу, показанную ниже, вы можете не играть ее со всей точностью, и ваше исполнение может идти несколько вперед или отставать от точного выбора времени. Quantize является удобным способом корректировки этого.



(2▲▼)(3▲▼)	CHANNEL	Определяет, какой MIDI канал данных Песни должен быть квантован.
(4▲▼) (6▲▼)	SIZE	<p>Выберите размер квантования (разрешение). Для наилучших результатов следует связать размер квантования с самой короткой нотой в канале. Например, если восьмые самые короткие ноты в канале, вам следует использовать восьмую в качестве размера квантования.</p>  <p>Установки:</p>  <p>Три установки квантования, отмеченные звездочками, являются чрезвычайно удобными, поскольку они позволяют квантовать две различные по длительности ноты в одно и то же время. Например, когда в одном и том же канале имеются простые восьмушки и восьмые в триоли, если вы квантуете простые восьмые, все ноты в канале станут просто восьмыми, совершенно убирая ритм триолей. Однако, Если вы используете восьмую ноту и триоль из восьмых, обе разновидности будут квантованы правильно.</p>
(7▲▼)(8▲▼)	STRENGTH	<p>Определяет, насколько сильно будут квантованы ноты. Установка в 100% дает точный хронометраж. Если выбрано значение меньше 100%, ноты подвинутся согласно определенному ритму в соответствии с указанным процентом. При применении квантования менее, чем на 100%, вы сохраняете в записи ощущение чего-то «человеческого».</p>  <p>Четвертные ноты</p> <p>Квантование 100%</p> <p>Квантование 50%</p>

2. Delete (удаление)

Вы можете стереть данные определенного канала в Песне. Выберите канал, данные которого должны быть удалены, используя кнопки (1 ▲ ▼) – (8 ▲ ▼), потом нажмите кнопку (D) (Execute), чтобы осуществить операции.

3. MIX (смешивание)

Эта функция позволяет сочетать данные двух каналов и поместить результат в другом канале. Она позволяет также копировать данные с одного канала на другой.

(2▲▼)/(3▲▼)	SOURCE 1	Определяет MIDI канал (1 – 16), который будет смешиваться. Все указанные здесь MIDI моменты канала копируются на предназначенный канал.
(4▲▼)/(5▲▼)	SOURCE 2	Определяет MIDI канал, который будет смешиваться. Только нотные моменты канала, указанные здесь, копируются на предназначенный канал. Кроме показателей 1 – 16 имеется устройство “Сору”, которое позволяет вам скопировать данные с Source 1 на предназначенный канал.
(6▲▼)/(7▲▼)	DESTINATION	Определяет канал, на котором будут помещены результаты смешивания или копирования.

4. Channel Transpose (канал транспонирования)

Это позволяет транспонировать записанные данные индивидуальных каналов вниз или вверх максимум на две октавы в полутоновом возрастании.

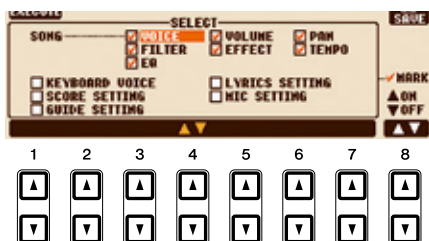
Примечание. Никогда вообще не транспонируйте каналы 9 и 10. Ударные предназначены для этих каналов. Если вы будете транспонировать каналы ударных, изменится соответствие тональности инструментов.

(F)	CH 1-8/CH 9-16	Переключение между дисплеями двух каналов: каналы 1-8 и каналы 9-16.
(G)	ALL CH	Чтобы одновременно установить все каналы на одинаковую величину, подстройте Транспонирование канала к одному из каналов, удерживая эту кнопку.

5. Setup

Установки дисплея Микширующего пульта и другие устройства панели могут быть записаны в верхней части Песни как исходные данные. Микширующий пульт и записанные здесь панельные устройства автоматически вызываются, когда начинается Песня.

Примечание. До проведения начальной операции подвиньте положение Песни в самый верх, нажав кнопку Song [■] (Stop).

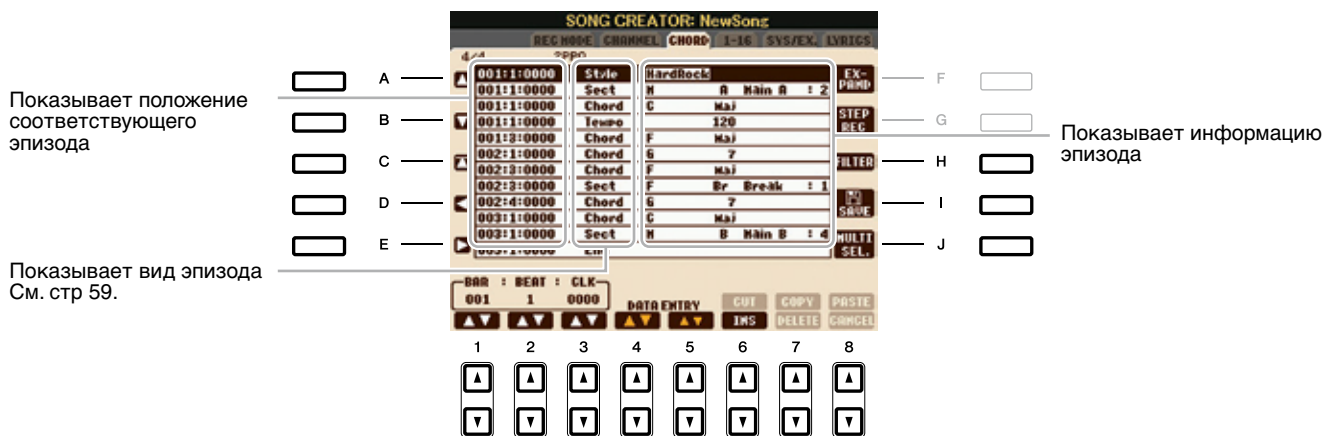


(1▲▼)-(7▲▼)	SELECT	<p>Определяет, какие свойства и функции проигрывания будут автоматически задействованы вместе с выбранной Песней. Отобранные здесь пункты могут быть записаны только в верхней части Песни, кроме Keyboard Voice.</p> <p>SONG Записывает установку темпа и все установки Микширующего Пульта.</p> <p>KEYBOARD VOICE Записывает установки панели, включая Голосовой выбор частей Клавиатуры (Right 1, 2 и Left) и их положение включено или выключено. Записанные здесь установки панели такие же, как и введенная в память установка в одно прикосновение. Это может быть записано в любой момент в Песне.</p> <p>SCORE SETTING Записывает установки в дисплее Партитуры.</p> <p>GUIDE SETTING Записывает установки функций Гида, включая включено и выключено.</p> <p>LYRICS SETTING Записывает установки в дисплее Стихов.</p> <p>MIC SETTING (PSR-S910) Записывает установки микрофона и вокальной гармонизации в Дисплее Микширующего пульта.</p>
(8▲)	MARK ON	Добавьте или уберите галочку на выбранном пункте. Отмеченные пункты будут добавлены к Песне.
(8▼)	MARK OFF	

Редактирование аккордовых эпизодов, нот, системы особых эпизодов и стихов.

Вы можете редактировать аккордовые эпизоды, ноты, системы особых эпизодов и стихи таким же образом на соответствующем дисплее; Chord, 1 – 16, Sys/Ex и Lyrics. Эти дисплеи называются “Event List display”, потому что некоторые эпизоды показаны в виде списка.

Дисплей списка эпизодов



Показывает положение соответствующего эпизода

Показывает вид эпизода См. стр 59.

Показывает информацию эпизода

(A)/(B)		Двигает курсор вверх и вниз и выбирает желаемый эпизод.
(C)		Двигает курсор на самый верх (начало Песни).
(D)/(E)		Двигает курсор вправо/влево и выбирает желаемый параметр значимого эпизода.
(H)	FILTER	Вызовите дисплей фильтра (стр.60), что позволит вам отобразить только те эпизоды, которые вы желаете показать в списке эпизодов.
(I)	SAVE	Нажмите, чтобы сохранить отредактированную Песню.
(J)	MULTI SELECT	Удерживая эту кнопку, нажимайте кнопки (A)/(B), что позволит вам выбрать многочисленные эпизоды.
(1▲▼)	BAR	Определяет положение bar/beat/clock (такт, ритм, время) данных. Один "clock" равен 1/1920 четвертной ноты.
(2▲▼)	BEAT	
(3▲▼)	CLOCK	
(4▲▼)/ (5▲▼)	DATA ENTRY	Устанавливает важность эпизода. Для грубой установки воспользуйтесь кнопками (4▲▼). Для точной установки используйте кнопки (5▲▼) или диск (Data Entry).
(6▲)	CUT	Выполняет операции: вырезать, скопировать, удалить и вставить.
(7▲)	COPY	
(7▼)	DELETE	
(8▲)	PASTE	
(6▼)	INS (INSERT)	Добавляет новую информацию.
(8▼)	CANCEL	Отменяет редактирование и восстанавливает первоначальное значение.

Примечание. После того, как вы отредактируете эпизоды на дисплее Chord tab, нажмите кнопку [F] (Expand), чтобы перевести данные в данные Песни.

Примечание. Данные аккордовой части, записанные в реальном времени, не могут быть показаны или отредактированы на этом дисплее.

Chord Events (Chord Page)

Style	Стиль
Tempo	Темп
Chord	Основной тон аккорда, вид аккорда, на басовом аккорде
Sect	Раздел стиля (Вступление, Главная часть, Вставка, Пауза, Концовка).
On Off	Положение включено и выключено для каждой части (канала) Стиля аккомпанемента.
Ch. Vol	Громкость для каждой части (канала) Стиля. аккомпанемента.
S.Vol	Общая громкость Стиля аккомпанемента.

Note Events (1-16 Page)

Note	Отдельная нота в Песне. Включает номер ноты, который соответствует нажатой клавише плюс значение громкости, основанное на том, как сильно нажимали на клавишу и значение временного окна (длительность ноты).
Ctrl (Control Change)	Установки для контролирования Голоса, такие как громкость, соединение, фильтр и эффект глубины, (редактируемые при помощи Микширующего пульта, описанной в главе 8), и т. д.
Prog (Program Change)	Номер измененной программы MIDI для выбора Голоса.
P.Bnd (Pitch Bend)	Данные для постоянного изменения высоты Голоса. Такой результат можно получить, действуя колесиком Pitch Bend.
A.T. (Aftertouch)	Такой результат можно получить, если нажать на клавишу после того, как сыграна нота.

System Exclusive Events (SYS/Ex/Page)

ScBar (Score Start Bar)	Определяет первый такт Песни.
Tempo	Определяет значение темпа.
Time (Time signature)	Определяет размер.
Key (Key signature)	Определяет ключевые знаки, так же как и мажорный или минорный лад музыкальной партитуры, показанной на дисплее.
XGPrm (XG parameters)	Позволяет сделать различные мелкие изменения параметров XG. Детали смотрите в "MIDI Data Format" в списке данных. Список данных имеется на веб-сайте Ямаха.
Sys/Ex. (System Exclusive)	Показывает на дисплее систему особых данных. Имейте в виду, что здесь вы не можете создать новые данные или изменить содержание данных; однако, вы можете удалить, вырезать, скопировать или вставить данные.
Meta (Meta event)	Показывает на дисплее эпизоды SMF meta в Песне. Имейте в виду, что здесь вы не можете создать новые данные или изменить содержание данных; однако, вы можете удалить, вырезать, скопировать и вставить данные.

Lyrics Events (Lyrics Page)

Note	Позволяет вам ввести название Песни.
Ctrl (Control Change)	Позволяет ввести стихи.
Prog (Program Change)	CR: Вводит линию паузы в тексте. LF: Убирает показанные в данный момент стихи на дисплее и показывает на дисплее следующий набор стихов.

Показ на дисплее эпизодов различных видов.

На дисплеях Списка эпизодов показаны различные виды событий. Иногда может оказаться трудным точно указать то, что вы хотите отредактировать. Вот здесь может оказаться кстати функция Фильтра. Она позволяет определить, какие виды эпизодов будут показаны на дисплеях Списка эпизодов

1. Нажмите кнопку [H] (Filter) в дисплеях Chord, 1 – 16, Sys/Ex или Lyrics.
2. Пометьте желаемый пункт, чтобы показать его на дисплее.



(C)	MAIN	Показывает на дисплее все главные виды событий.
(D)	CTRL, CHG	Показывает на дисплее все особые события Контроля Изменений.
(E)	STYLE	Показывает все виды эпизодов, относящиеся к Воспроизведению Стиля.
(H)	ALL ON	Отмечает все виды событий.
(I)	NOTE/ALL OFF/CHORD	“Note” или “Chord” отбирает только данные Note/Chord. “All off” убирает все отметки.
(J)	INVERT	Изменяет все пометки для всех вкладьшей. Другими словами это устройство вводит во все вкладьши пометки, которые до этого были отменены и наоборот.
(2▲▼)/(5▲▼)		Отбирают вид события, в котором надо поставить отметку или убрать.
(6▲)/(7▲)	MARK ON	Вводит или убирает отметку для выбранного вида события.
(6▼)/(7▼)	MARK OFF	Проверенный вид события может быть показан во вкладках Chord, 1-16, Sys/Ex или Lyrics.

3. Нажмите кнопку [Exit], чтобы задействовать все установки.

4. МУЛЬТИПЭДЫ

-Добавление музыкальных фраз к вашему исполнению-

Содержание

Создание мультипэдов (Multi Pad Creator)	61
* Запись мультипэдов в реальном времени	61
* Пошаговая запись мультипэдов (Edit)	62
Редактирование мультипэдов	63

Создание мультипэдов (Создатель мультипэдов)

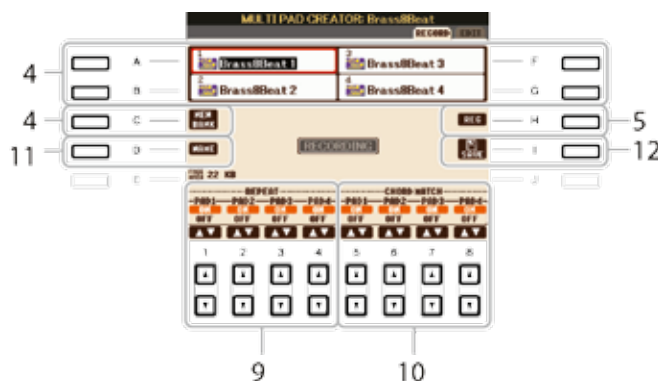
Этот раздел позволяет вам создать свои оригинальные фразы – мультипэды, а также позволяет редактировать существующие мультипэды, чтобы создать свои собственные.

Запись мультипэдов в режиме реального времени

1. Выберите набор мультипэдов для редактирования или создания на вызванном дисплее, когда нажимаете кнопку Multi Pad Control (Select).

2. Вызовите операционный дисплей.

[Function] – [F] Digital Rec Menu – [C] Multi Pad Creator



3. Если необходимо, выберите желаемый голос кнопкой категории выбора Голоса.

После выбора нажмите кнопку [Exit], чтобы вернуться к предыдущему дисплею.

4. Выберите для записи особый мультипэд, нажав одну из кнопок (A), (B), (F) и (G). Если вы хотите создать данные мультипэда на пустом месте, нажмите кнопку (C)(New Bank), чтобы вызвать пустой банк.

5. Нажмите кнопку (H) (Rec), чтобы ввести положение готовности записи для мультипэдов, отобранных на этапе 4.

4

МУЛЬТИПЭДЫ
-Добавление музыкальных фраз к вашему исполнению-

6. Начало записи.

Запись начинается автоматически, как только вы начинаете играть на клавиатуре. Также вы можете начать запись, нажав кнопку *Style Control (Start/Stop)*. Это позволит Вам записать столько тишины, сколько вы хотите до начала фразы мультипэда. Если *Chord Match* стоит на записи мультипэда, вам следует записывать, используя ноты до- мажорной гаммы (C, D, E, G, A и B).



C - ноты аккорда
 C R - рекомендованные ноты

Примечание. Не могут быть записаны Голоса супер артикуляции и Голоса органа. Если один из этих голосов установлен на часть *Right 1*, он будет заменен на тембр фортепиано.

7. Окончание записи.

Нажмите кнопку [H] (Stop) или кнопку панели *Multi Pad Control [Stop]* или кнопку *Style Control [Start/Stop]*, чтобы остановить запись, когда вы закончили проигрывание фразы.

8. Прослушайте только что записанную вами фразу, нажав соответствующую кнопку *Multi Pad*, [1] – [4]. Чтобы перезаписать фразу, повторите этапы 5–7.

9. Включайте повторение каждого пэда On или Off, пользуясь кнопками (1 ▲ ▼) (4 ▲ ▼).

Если параметр *Repeat* настроен на выбранный пэд, проигрывание соответствующего пэда продолжится, пока не будет нажата кнопка *Multi Pad (Stop)*. Когда вы нажимаете *Multi Pad*, для которого включен *Repeat*, при проигрывании Песни или Стиля, проигрывание начнется и повторится одновременно с ритмом. Если для выбранного пэда параметр *Repeat* отключен, проигрывание автоматически закончится, как только дойдет до конца фразы.

10. Включите или выключите *Chord Match* (аккордовое сопровождение) каждого пэда, используя кнопки (5 ▲ ▼) – (8 ▲ ▼).

Если для отобранного пэда включен параметр *Chord Match*, соответствующий пэд снова проигрывается в соответствии с аккордом, установленным в аккордовой части клавиатуры, что вызывается включением [ACMP] или установлено влевой голосовой части клавиатуры, что вызывается включением (Left), если (ACMP) выключено.

Примечание. Мульти пэды, показанные на иконке ниже (рука на грифе), созданы при помощи *Guitar NTT* (стр.33), чтобы произвести естественное звучание аккорда гитары. Из-за этого, если устройство *Chord Match* выключено, мульти пэды не могут звучать соответствующим образом.



11. Нажмите кнопку [D] (Name), потом введите название для каждого мульти пэда, как пожелаете

12. Нажмите кнопку [I] (Save), потом сохраните данные мульти пэда, поскольку в банке содержится набор из четырех пэдов.

Пошаговая запись мультипэдов (Edit)

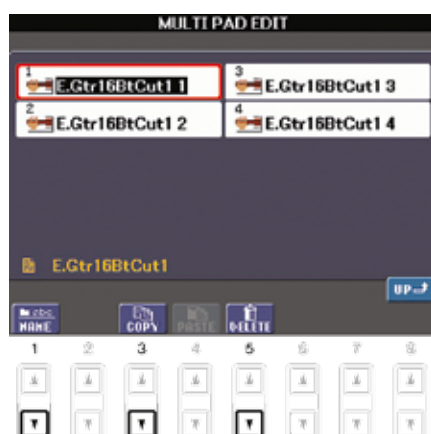
Пошаговая запись может быть осуществлена в блоке *Edit*. Выбрав мульти пэд на четвертом этапе страницы 61, нажмите кнопку *Tab* (▶), чтобы выбрать вкладку *Edit*. Вкладка *Edit* показывает список эпизодов, что позволяет вам записать ноты совершенно точной длительности. Эта процедура Пошаговой записи является в основном такой же, как и при записи Песни (стр.45 – 48), за исключением описанных ниже пунктов:

- Нет кнопки *LCD* для включения каналов, поскольку мульти пэд содержит данные только для одного канала.
- В *Multi Pad Creator* можно ввести только эпизоды канала и замечания *System Exclusive*. Элементы аккордов и стихов не доступны. Вы можете переключаться между двумя видами Списка эпизодов, нажимая кнопку (F).

Редактирование мульти пэдов.

На дисплее Multi Pad Edit вы можете изменить название, скопировать или удалить Мульти пэд.

1. Нажмите кнопку *Multi Pad Control*; [Select], чтобы вызвать дисплей *Multi Pad Bank Selection*, потом выберите банк для редактирования.
2. Нажмите кнопку (8▼) (Edit), чтобы вызвать дисплей *Multi Pad Edit*.
3. Выберите отдельный мульти пэд для редактирования, нажав любую из кнопок (A), (B), (F) и (G).
4. Редактируйте выбранный пэд по желанию.



(1▼)	NAME	Изменение названия каждого мульти пэда.
(3▼)	COPY	Копирование мульти пэдов. См. Ниже.
(5▼)	DELETE	Удаляет выбранные мульти пэды.

Детали процедур названий и удаления смотрите в Руководстве производителя.

Копирование мульти пэдов.

1. Нажмите кнопку (3▼), указанную выше в этапе 4.
2. Выберите мульти пэд для копирования, используя кнопки (A), (B), (F) и (G). Потом нажмите кнопку (7▼) (OK).
Выбранный мульти пэд скопирован на пюпитр.
3. Выберите место назначения, пользуясь кнопками (A), (B), (F) и (G). Если вы хотите скопировать выбранный пэд в другой банк, нажмите кнопку (8▲) (Up), чтобы вызвать дисплей *Multi Pad Bank Selection*, выберите желаемый банк, нажмите кнопку (8▼) (Edit), потом выберите назначение.
4. Нажмите кнопку (4▼) (Paste), чтобы осуществить операцию копирования.

4

5. MUSIC FINDER (ПОИСКОВИК МУЗЫКИ)

-Подбор наиболее удачных оформлений (Голоса, Стиля и т.д.) для каждой Песни-

Содержание

Создание набора любимых записей	64
Редактирование записей	65
Сохранение записи как отдельного файла	66
* Вызов записей раздела Music Finder, сохраненных в User/USB	
Просмотр информации о записях в Интернете (Music Finder Plus)	67

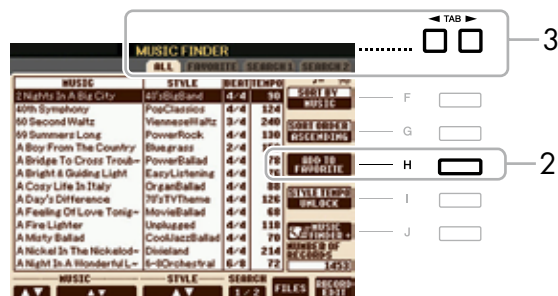
5

MUSIC FINDER (ПОИСКОВИК МУЗЫКИ)
-Подбор наиболее удачных оформлений (Голоса, Стиля и т.д.) для каждой Песни-

Создание набора любимых записей

Такую же удобную, как и функция поиска во множестве записей Music Finder, вы можете создать «папку» своих любимых записей, для того чтобы можно было быстро вызвать устройства панели и данные песни, которыми вы часто пользуетесь.

1. Выберите желаемую запись из дисплея Music Finder.
2. Нажмите кнопку (H) (Add to favorite), чтобы прибавить выбранную запись к дисплею Favorite (любимых), затем нажмите кнопку [G] (Yes), чтобы действительно добавить запись.



3. Вызовите дисплей Favorite, пользуясь кнопками Tab (◀) (▶), и проверьте, действительно ли запись была добавлена.

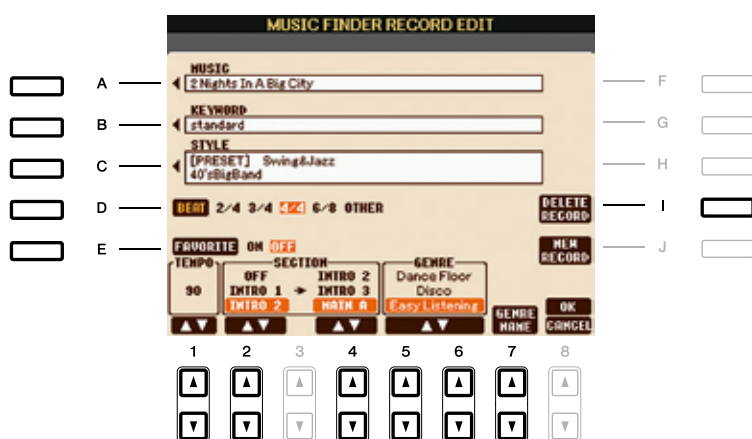
Удаление записей из дисплея Favorite.

1. Выберите запись, которую вы хотите удалить из дисплея Favorite.
2. Нажмите кнопку [H] (Delete from Favorite), потом нажмите кнопку [G] (Yes), чтобы действительно удалить запись.

Создание набора любимых записей

Вы можете создать новую запись, редактируя только что отображенную запись. Вновь созданные записи автоматически сохраняются во внутренней памяти.

1. Выберите желаемую запись для редактирования в дисплее Music Finder.
2. Нажмите кнопку (8▲▼) (Record edit), чтобы вызвать дисплей Edit.
3. Редактируйте запись, как желаете.



(A)	MUSIC	Редактирует название Песни. Нажатие кнопки (A) вызывает раскрытое окошко, чтобы ввести название песни.
(B)	KEYWORD	Редактирует ключевое слово. Нажатие кнопки (B) вызывает открытое окошко, чтобы ввести ключевое слово.
(C)	Style/Song Audio	Изменяет Стиль в случае записи Стиля(панельное устройство). Нажатие кнопки (C) вызывает дисплей Style Selection. После выбора желаемого Стиля нажмите кнопку (Exit), чтобы вернуться на дисплей Edit. В отношении Песни или Аудио записи этот участок нельзя редактировать.
(D)	BEAT	Изменяет ритм (тактовый размер) записи в целях поиска. Для Песни и аудио записей этот участок нельзя редактировать. <i>Примечание. Имейте в виду, что данное устройство Beat рассчитано только на функцию поиска Music Finder, оно не воздействует на имеющуюся установку Beat самого Стиля.</i>
(E)	FAVORITE	Проверяет, вошла ли отредактированная запись в дисплей Favorite (любимые) или нет.
(1▲▼)	TEMPO	Изменяет темп. Для Песен и аудио записей этот раздел нельзя изменить.
(2▲▼)	SECTIONS	Выбирает раздел, который автоматически будет вызван, когда запись отображена. Это удобно, когда например, вы хотите, чтобы выбранный Стиль был автоматически установлен для начала работы с частью Intro. Для Песен и аудио записей этот раздел нельзя изменять.
(4▲▼)		
(5▲▼)/(6▲▼)	GENRE	Выбирает желаемый жанр.
(7▲▼)	GENRE NAME	Создает новый жанр.
(I)	Delete record	Удаляет только что выбранную запись.

5

MUSIC FINDER (ПОИСКОВИК МУЗЫКИ)
-Подбор наиболее удачных оформлений (Голоса, Стиля и т.д.) для каждой Песни-

4. Введите поправки, сделанные вами в записи, как описано ниже.

Создание новой записи

Нажмите кнопку [J] (New record). Запись добавлена к дисплею All (все). Если вы ввели запись как Favorite (любимая) на этапе 3, запись добавлена и к дисплею All, и к дисплею Favorite

Переписывание существующей записи

Нажмите кнопку (8▲) (OK). Если вы установили запись на этапе 3 как Favorite, запись добавляется к дисплею Favorite. Когда вы редактируете запись в дисплее Favorite, запись переписывается.

Чтобы отменить или прекратить операцию редактирования, нажмите кнопку (8▼) (Cancel).

5

Сохранение записи как единого файла.

Функция Music Finder контролирует все записи, включая заранее включенные и дополнительно созданные записи как единые файлы. Имейте в виду, что с отдельными записями (панельные устройства и данные песни) нельзя иметь дело, как с отдельными файлами.

1. Вызовите дисплей сохранения.
(Music Finder) – (7▲▼) Files
2. Нажмите кнопки Tab (◀) (▶), чтобы выбрать место для сохранения (User/USB).
3. Нажмите кнопку (6▼) (Save), чтобы сохранить файл.
Все записи сохраняются вместе, как единый файл.

Вызов записей Music Finder, сохраненных в User/USB.

1. Вызовите дисплей File Selection (Выбор файла).
(Music Finder) – (7▲▼) Files
2. Воспользуйтесь кнопками Tab (◀) (▶), чтобы выбрать User/USB.
3. Нажмите кнопки [A] – [J], чтобы выбрать желаемый файл в Music Finder.
Когда файл выбран, на экране появляется сообщение о содержании файла.
Нажмите желаемую кнопку.

(F)	REPLACE	Все записи в Music Finder в инструменте в данный момент удалены и заменены записями выбранного файла. <i>Осторожно!</i> Выбор “Replace” автоматически удаляет все ваши первоначальные записи из внутренней памяти. Обязательно заранее активируйте все важные данные в другом месте.
(G)	APPEND	Вызванные записи добавляются к записи в настоящий момент в инструменте.
(H)	CANCEL	Выбор этой кнопки отменяет операцию (отобранный файл не вызывается).

Просмотр информации о записях в Интернете (MUSICFINDER Plus).

Примечание. Имеющееся содержание устройства Music Finder Plus может подвергаться изменениям.

1. Убедитесь, что ваш инструмент подключен к Интернету и нажмите кнопку (Music Finder), чтобы вызвать дисплей Music Finder.
2. Выберите запись, информацию о которой вы хотите посмотреть, пользуясь кнопками (1 ▲▼)–(5 ▲▼) или диском (Data Entry).
3. Нажмите кнопку [J] (Music Finder), чтобы открыть Web- страницу. Ниже показана информация о выбранной записи.



4. Нажмите кнопку (Exit), чтобы выйти с экрана браузера и вернуться дисплею Music Finder.

5

MUSIC FINDER (ПОИСКОВИК МУЗЫКИ)
-Подбор наиболее удачных оформлений (Голоса, Стиля и т.д.) для каждой Песни-

6. РЕГИСТРАЦИОННАЯ ПАМЯТЬ

-Сохранение и вызов панели пользовательских настроек-

Содержание

Невозможность вызвать определенные моменты (замораживание)	68
Вызов номеров регистрационной памяти по порядку (последовательная регистрация)	69
* Подтверждение регистрационной последовательности в главном дисплее	70
* Сохранение установок регистрационной последовательности	71

Невозможность вызвать определенные моменты (замораживание)

Регистрационная память позволяет вам вспомнить все сделанные вами наборы всего один нажатием кнопки. Однако, бывают моменты, когда вы хотите, чтобы некоторые номера остались без изменений, даже при выключении Регистрационной памяти. Например, вы можете захотеть поменять голоса или эффекты, оставляя неизменным стиль аккомпанемента. Вот здесь вам пригодится функция Freeze. Она позволяет вам сохранить определенные моменты неизменными, даже когда вы выбираете другие кнопки Регистрационной памяти.

1. Вызовите операционный дисплей.

[Function] – [E] Regist Sequence/Freeze/Voice set – Tab (◀)(▶) Freeze

2. Решите, какие пункты должны быть «заморожены».

Выберите желаемый пункт, используя кнопки (2▲▼) – (7▲▼), потом введите или удалите отметку, используя кнопки (8▲) (Mark on/(8▲))Mark off).



3. Нажмите кнопку (Exit), чтобы выйти из операционного дисплея.

Осторожно!

Оформления дисплея Registration Freeze автоматически сохраняются для инструмента, когда вы уходите из дисплея. Однако, если вы выключите источник питания, не выходя из дисплея, оформление будет потеряно.

4. Нажмите кнопку (Freeze) на панели, чтобы включить функцию Freeze.

6

РЕГИСТРАЦИОННАЯ ПАМЯТЬ
-Сохранение и вызов пользовательских структур панели-

Вызов номеров регистрационной памяти по порядку (Регистрационная последовательность).

Как бы ни были удобны кнопки Регистрационной памяти, бывают во время исполнения моменты, когда вы хотите быстро переключить оформление, не снимая рук с клавиатуры. Удобная функция Registration Sequence позволяет вам вызвать восемь настроек в любом порядке, просто нажав кнопки Tab (◀) (▶) или педаль во время игры.

1. Выберите желаемый банк Регистрационной памяти, чтобы запрограммировать последовательность.

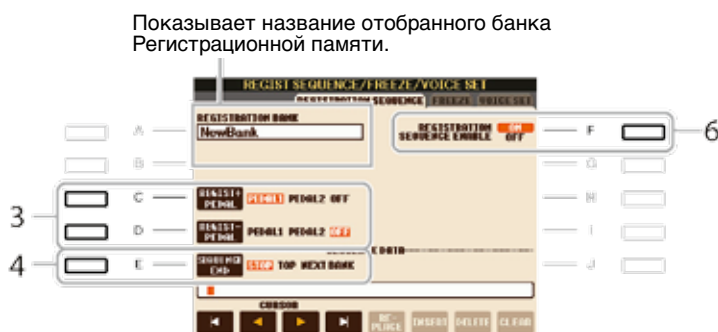
2. 2. Вызовите операционный дисплей.

[Function] – [E] Regist Sequence/Freeze/Voice set – Tab (◀) (▶) Registration Sequence.

3. 3. Если вы намерены использовать педаль, чтобы переключать устройства регистрационной памяти, определите здесь, какой педалью будете пользоваться, чтобы продвинуть или пойти назад по последовательности.

Используйте кнопку [C] (Regist + Pedal), чтобы выбрать педаль для движения вперед по последовательности.

Используйте кнопку [D] (Regist – Pedal), чтобы пойти в противоположную сторону последовательности.

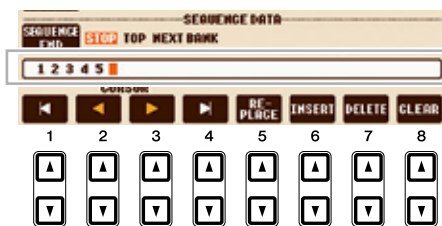


Примечание. Если вы здесь назначили функцию педали, другие функции, установленные на дисплее ножной педали (стр.90) становятся недействительными.

4. Используйте кнопку [E] (Sequence End), чтобы определить, как ведет себя Registration Sequence, дойдя до конца последовательности.

- **Stop** Нажмите кнопку Tab (▶) или педаль для продвижения вперед не сработает. Последовательность «остановилась».
- **Top** Последовательность снова начинается сначала.
- **Next bank** Последовательность автоматически двигается к началу следующего банка регистрационной памяти в той же папке.

5. Программа порядка Последовательности, слева вправо.
Нажмите одну из кнопок Registration Memory (1)–(8) на панели, потом нажмите кнопку (6 ▲ ▼) (Insert), чтобы вставить номер.



Показывает номера Регистрационной памяти в порядке данной Registration Sequence.

(1 ▲ ▼)-(4 ▲ ▼)	CURSOR	Двигает курсор.
(5 ▲ ▼)	REPLACE	Заменяет в положении курсора номер на сейчас отображенный номер Регистрационной памяти.
(6 ▲ ▼)	INSERT	Вставляет номер только что отображенного номера. Регистрационной памяти до позиции курсора.
(7 ▲ ▼)	DELETE	Стирает номер в позиции курсора.
(8 ▲ ▼)	CLEAR	Стирает все номера последовательности.

6. Нажмите кнопку (F), чтобы включить функцию Registration Sequence.

7. Нажмите кнопку (Exit), чтобы уйти с операционного экрана.

Осторожно!

Устройства на дисплее Registration Sequence автоматически сохраняются в инструменте, когда вы выходите из этого дисплея. Однако, если вы отключите источник питания, не выйдя из дисплея, устройства будут потеряны.

Подтверждение настроек регистрационной последовательности на главном дисплее

На главном экране вы можете найти подтверждение, что номера регистрационной памяти вызываются в соответствии с выше запрограммированной последовательностью.



Registration Sequence показана вверху правой части Главного дисплея, чтобы вы могли подтвердить только что отображенный номер.

Чтобы двинуть номера Регистрационной памяти, используйте кнопки Tab (◀) (▶), когда показан Главный дисплей. Когда педальная операция стоит на этапе 3 стр. 69, вы можете также использовать педаль, чтобы выбрать номер Регистрационной памяти по порядку. Чтобы вернуться к первой последовательности, нажмите кнопки Tab (◀) и (▶) одновременно, когда показан Главный дисплей. Это отменяет только что отображенный номер Последовательности (индикатор вкладыша наверху справа уходит). Первая Последовательность будет отображена, если вы нажмете одну из кнопок Tab (◀)(▶)или нажмете на педаль.

Примечание. Педаль может быть использована для Registration Sequence, не зависимо от того, какой вызван дисплей (за исключением дисплея этапа 3 на стр.69).

Сохранение оформления регистрационной последовательности.

Установки порядка Последовательности и поведение Регистрационной последовательности в ее конце (Sequence end) включены в банк файла Регистрационной памяти. Чтобы сохранить вновь запрограммированную регистрационную последовательность, сохраняйте банк файла текущей Регистрационной Памяти.

Осторожно!

Имейте в виду, что все данные Регистрационной последовательности будут потеряны при изменении банков Регистрационной Памяти, если только вы не сохраните их в банке файла Регистрационной памяти.

6. Нажмите одновременно кнопки *Regist Bank (+)* и *(-)*, чтобы вызвать дисплей выбора Регистрационного банка.

7. Нажмите кнопку *(6 ▼)* (*Save*), чтобы сохранить банк файла.

6

РЕГИСТРАЦИОННАЯ ПАМЯТЬ
-Сохранение и вызов пользовательских структур панели-

7. USB AUDIO

-Проигрывание и запись аудио файлов-

Эта функция полностью объясняется в руководстве пользователя. Обратитесь к соответствующей главе Руководства пользователя.

7 8

8. МИКСЕРНЫЙ ПУЛЬТ

-Редактирование громкости и тонального баланса-

Содержание

Редактирование параметров Vol/Voice	72
* Авто настройка песни	72
Редактирование параметров фильтра	73
Редактирование параметров мелодии	74
Редактирование параметров эффектов	75
* Выбор вида эффекта	75
* Редактирование и сохранение эффекта	76
Редактирование параметров EQ	78
* Редактирование и сохранение отобранных Master EQ	79

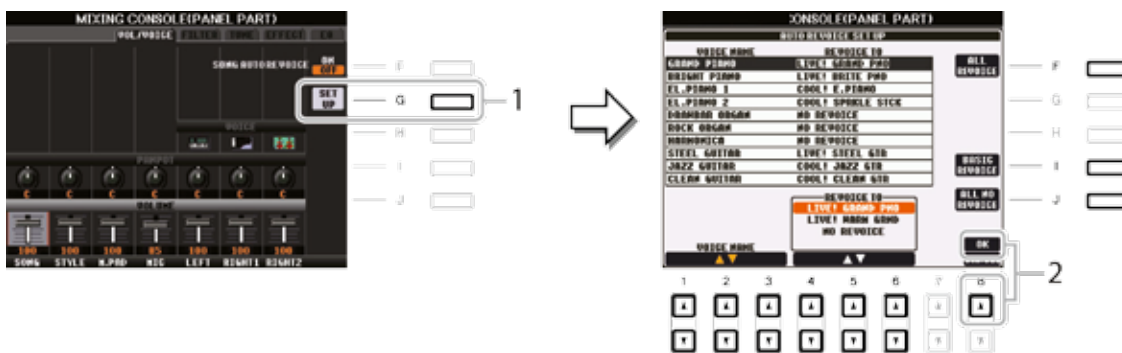
Редактирование параметров VOL/VOICE

Авто настройка Песни

Эта особенность позволяет вам использовать высококачественные звуки инструмента на пользу совместимым с XG данным Песни. Когда вы проигрываете данные какой-то доступной в продаже Песни или сочиняете на другом инструменте, вы можете использовать авто настройку, чтобы автоматически установить специально созданные Голоса инструмента (Live! Cool! и т.д.) вместо обычных XG голосов такого же типа.

Примечание. В зависимости от данных особой Песни, имеются случаи, Когда авто настройка Песни неэффективна.

1. Нажмите кнопку [G] (Setup) во вкладке Vol/Voice дисплея микшерного пульта. Вызван дисплей установки авто настройки. На этом дисплее вы можете установить Голос, который вы хотите заменить Голосом PSR-S910/S710.



(1▲▼)-(3▲▼)	VOICE NAME	Отбирает Голоса XG для замены. (Голоса обычно используются при воспроизведении).
(4▲▼)-(6▲▼)	REVOICE TO	Отбирает Голоса, которые заменяли XG (когда авто настройка Песни включена).
(F)	ALL REVOICE	Заменяет все заменяемые Голоса на глубокие и аутентичные Голоса инструмента PSR-S910/S710.
(I)	BASIC REVOICE	Заменяет только рекомендованные Голоса, которые подходят для воспроизведения Песни.
(J)	ALL NO REVOICE	Все Голоса возвращены в первоначальные XG Голоса.

2. Нажмите кнопку (8▲) (OK), чтобы применить установку Revoice.

Примечание. Чтобы аннулировать операцию Revoice, нажмите кнопку (8▼) (Cancel).

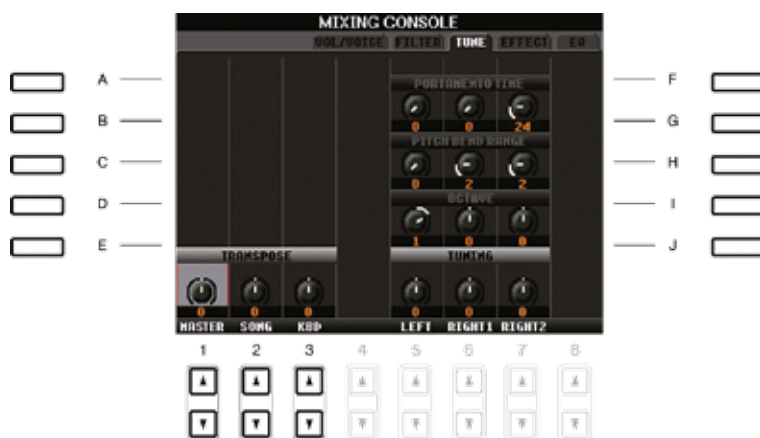
3. На вкладке .Vol/Voice нажмите кнопку [F], чтобы подключить автонастройку Песни.

Редактирование параметров Фильтра



[D]/[I]	HARMONIC CONTENT	Позволяет отрегулировать эффект резонанса (стр.12) для каждой части.
[E]/[J]	BRIGHTNESS	Определяет яркость звука для каждой части, регулируя вырезанную частоту (стр.12).

Редактирование параметров строя



(A)/(B) (F)/(G)	PORTAMENTO TIME	Portamento – это функция, которая создает плавный переход по высоте с первой сыгранной на клавиатуре ноты к следующей. Portamento Time определяет время перехода высоты. Чем выше значения, тем, тем дольше время изменения. Установка этой функции на «0» не дает никакого результата. Этот параметр доступен, только когда выбранная часть клавиатуры установлена на Mono.
(C)/(H)	PITCH BEND RANGE	Определяет сферу колесика Pitch Bend для каждой части клавиатуры. Сфера идет от «0» до «12», причем каждый этап соответствует одному полутону.
(D)/(I)	OCTAVE	Определяет величину изменения высоты в октавах, на две октавы вверх или вниз для каждой части клавиатуры. Установленное здесь значение добавляется к оформлению посредством кнопок Octave (-)/(+).
(E)/(J)	TUNING	Определяет высоту каждой части клавиатуры.
(1▲▼)-(3▲▼)	TRANSPOSE	Позволяет установить транспонирование для всех звуков инструмента (Master) при проигрывании Песни или для высоты клавиатуры соответственно. Пожалуйста, имейте в виду, что “Keyboard” тоже транспонирует клавиатурную высоту при воспроизведении Стиля и Мульти пэдов (поскольку на них тоже оказывает воздействие игра в левой части клавиатуры).

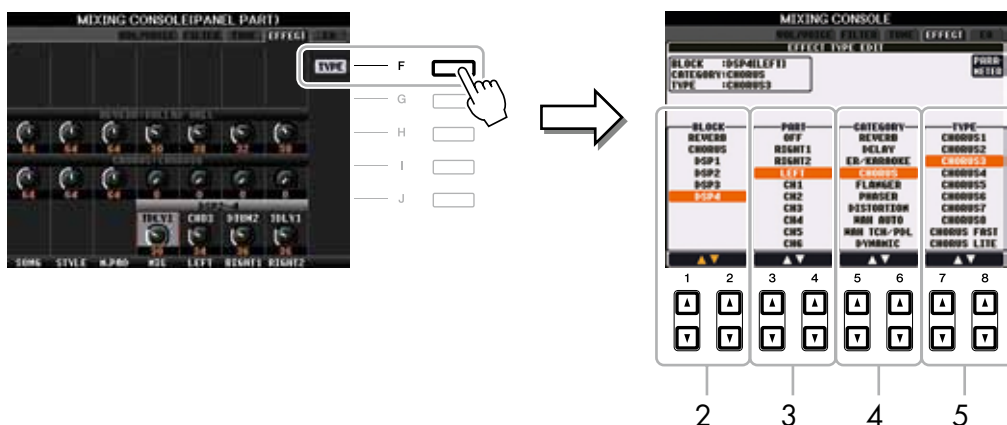
8

МИКСЕРНЫЙ ПУЛЬТ
-Редактирование громкости и тонального баланса-

Редактирование параметров эффектов

Выбор типа Эффекта

1. Нажмите кнопку [F] (Type) в блоке Effect дисплея микшерного пульта. Дисплей выбора типа Эффекта вызван.



2. Используйте кнопки (1 ▲ ▼)/(2 ▲ ▼), чтобы выбрать блок эффекта.

Effect Block	Effect-applicable parts	Effect characteristics
REVERB	ALL PARTS	Воспроизводит теплую атмосферу исполнения в концертном зале или джаз-клубе.
CHORUS	ALL PARTS	Производит насыщенный, «полный» звук, как будто одновременно играют несколько частей. Кроме того, другие типы эффектов (такие, как искусственное эхо, замедление и т.д.) могут быть также выбраны в этом блоке эффектов.
DSP1	STYLE PART SONG CHANNEL 1-16	Этот эффект применяется только к частям Style/Song.
DSP2, DSP3, DSP4	RIGHT 1, RIGHT 2, LEFT, SONG CHANNEL 1-16, MICROPHONE SOUND*(PSR- S910)	Любые неиспользованные блоки DSP автоматически назначаются к соответствующим частям (каналам), как необходимо. Один блок DSP доступен лишь для одной из частей клавиатуры или частей Песни. * Управляется только DSP4.

Примечание. Когда параметр DSP1 “Connection” (выбранный на этапе 3 раздела «Редактирование и сохранение эффекта» на стр.76) установлен на *System, эффект DSP1 будет применен и к Стилю, и к Песне. Когда он установлен на «insertion», эффект DSP1 будет вести себя так же, как и другие блоки DSP, и будет применен только к тем частям, которые были выбраны на этапе 3.

3. Нажмите кнопки (3 ▲ ▼)/(4 ▲ ▼), чтобы выбрать часть, к которой вы хотите применить эффект.

Пожалуйста заметьте, что часть нельзя выбрать, если выбранным блоком являются Reverb< Chorus или DSP1..

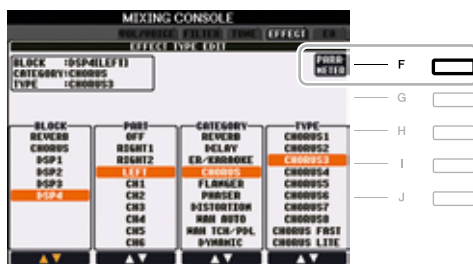
4. Используйте кнопки (5 ▲ ▼)/(6 ▲ ▼), чтобы выбрать эффект Category.

5. Используйте кнопки (7 ▲ ▼)/(8 ▲ ▼), чтобы выбрать эффект Type.

Если вы хотите редактировать параметры эффекта, проведите следующую операцию.

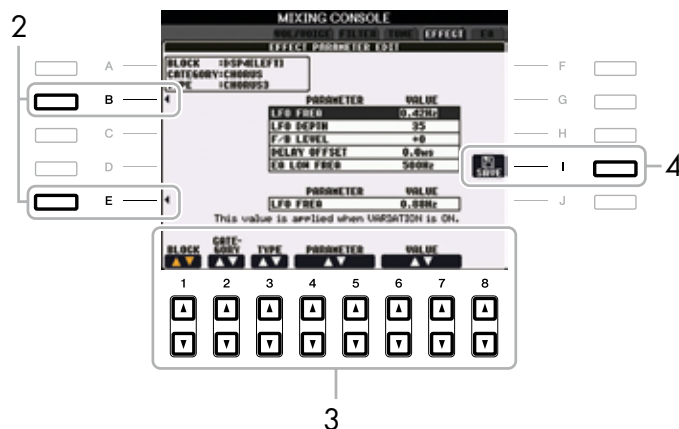
Редактирование и сохранение эффекта.

1. Нажмите кнопку [F], чтобы вызвать дисплей для редактирования параметров эффекта.



2. Если вы выбрали один из DSP2-4 блоков эффекта на этапе 2: Вы можете редактировать как стандартные параметры, так и параметр вариации. Чтобы выбрать стандартный тип параметра, нажмите кнопку [B]. Чтобы выбрать параметр его вариации, нажмите кнопку [E].

Примечание. "Variation parameter" может быть включен и выключен кнопкой [Variation] на панели.



3. Выберите один из параметров для редактирования, пользуясь кнопками (4▲▼)/(5▲▼), потом установите длительность, пользуясь кнопками (6▲▼)/(7▲▼).

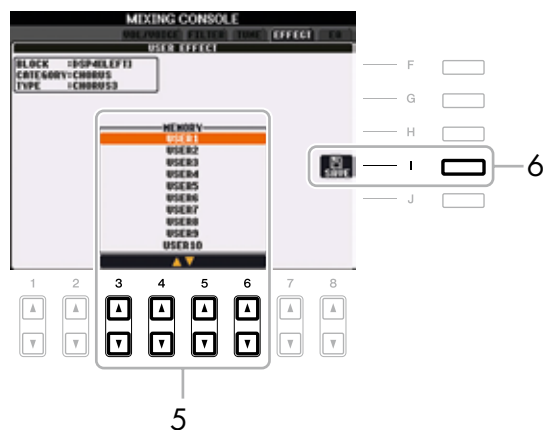
Если вы выбрали Reverb, Chorus или DSP1 блок эффекта на этапе 2, вы можете установить Уровень Возврата эффекта, нажав кнопку (8▲▼).

Чтобы повторно выбрать блок, категорию и тип эффекта, используйте кнопки (1▲▼)-(3▲▼). Форма повторно выбранного эффекта показана на дисплее в верхней левой стороне бокса дисплея.

Примечание. Имейте в виду, что в некоторых случаях может возникнуть шум, если вы устанавливаете параметры эффекта во время игры на инструменте.

8

4. Нажмите кнопку [I] (Save), чтобы вызвать дисплей для сохранения вашего первоначального эффекта.



5. Используйте кнопки (3▲▼)-(6▲▼), чтобы выбрать назначение для сохранения эффекта.

Максимальное количество эффектов, которые могут быть сохранены, различно, в зависимости от блока эффектов

6. Нажмите кнопку [I] (Save), чтобы сохранить эффект.

Когда хотите вернуть сохраненный эффект, проведите те же процедуры, что и на этапах 4-5 «Выбора типа эффекта».

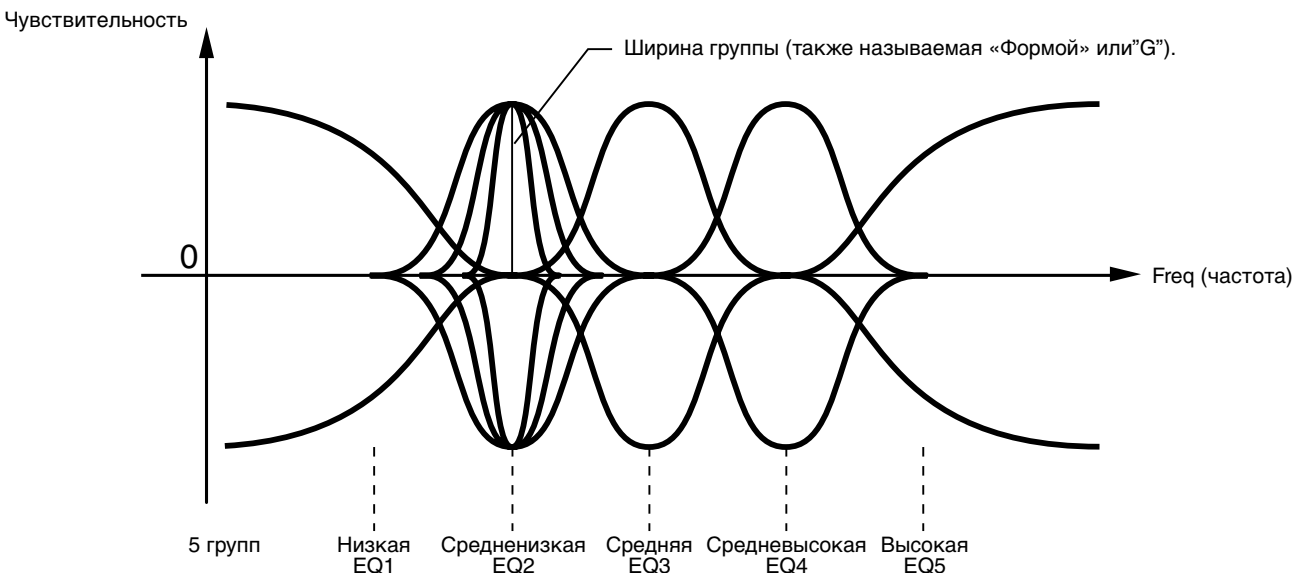
Редактирование параметров EQ



(A)/(B)	TYPE	Выбирает желаемый вид Master EQ. Это влияет на общий звук инструмента.
(F)	EDIT	Для редактирования Master EQ. Смотрите стр.79.
(D)/(I)	EQ HIGH	Увеличивает или ослабляет высокое EQ группы инструментов для каждой части.
(E)/(J)	EQ LOW	Увеличивает или уменьшает низкое EQ группы инструментов для каждой части.

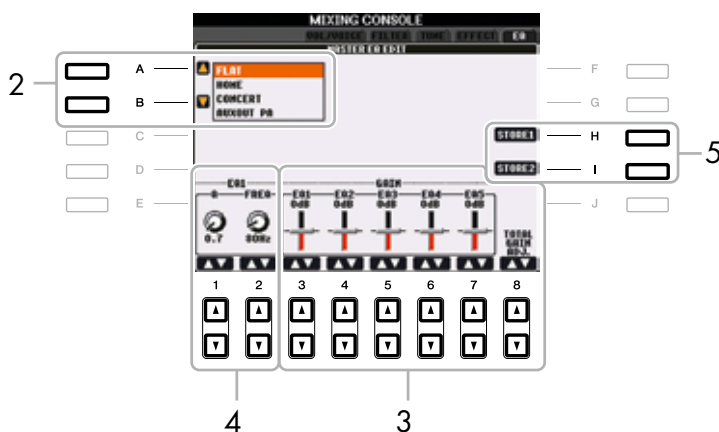
Эквалайзер (также называемый “EQ”) является звуковым процессором, который разделяет диапазон частоты на множество групп, которые могут быть усилены или убраны, как требуется, чтобы создать отклик общей частоты. Обычно эквалайзер используется для корректирования звука колонок, чтобы он соответствовал специфике комнаты. Например, вы можете убрать некоторые низкие частоты, когда играете в больших помещениях, где звук слишком «гремит», или увеличить высокие частоты в комнатах и закрытых помещениях, где звук относительно «мертвый» и не имеет эха.

Инструмент имеет высококлассный цифровой EQ из пяти групп. При помощи этой функции конечный результат, контроль тона, может быть добавлен к достоинствам вашего инструмента. Вы можете выбрать одно из пяти заранее установленных оформлений EQ на дисплее EQ. Вы даже можете создать свои собственные оформления EQ, отрегулировав частотные группы, и сохранить в одном из двух видов User Master EQ.



Редактирование и Сохранение Отобранного Master EQ.

1. Нажмите кнопку [F] (Edit) на странице EQ дисплея микшерного пульта. Вызван дисплей Master EQ Edit.



2. Используйте кнопки [A]/[B], чтобы выбрать заранее установленный вид EQ. Набор параметров выбранного типа EQ автоматически показывается внизу дисплея.

3. Используйте кнопки (3 ▲ ▼)-(7 ▲ ▼), чтобы усилить или убрать каждую из пяти групп. Используйте кнопку (8 ▲ ▼), чтобы усилить или убрать все пять групп одновременно.

4. Отрегулируйте Q (широту группы) и FREQ (центр частоты) группы, отобранной на этапе 3.

Чтобы отрегулировать широту группы (которая также называется “Shape” или “Q”), используйте кнопки (1 ▲ ▼). Чем выше значение Q, тем меньше широта группы. Чтобы отрегулировать FREQ (центр частоты), используйте кнопки (2 ▲ ▼). Доступный диапазон FREQ различен для каждой группы.

5. Нажмите кнопку [H] или [I] (Store 1 или 2), чтобы сохранить отредактированный вид EQ.

Может быть создано и сохранено до двух видов EQ. Сохраненный EQ может быть вызван с дисплея EQ tab кнопками [A]/[B].

9. Прямое соединение с Интернетом

-Соединение PSR-S910/S710 непосредственно с Интернетом-

Содержание

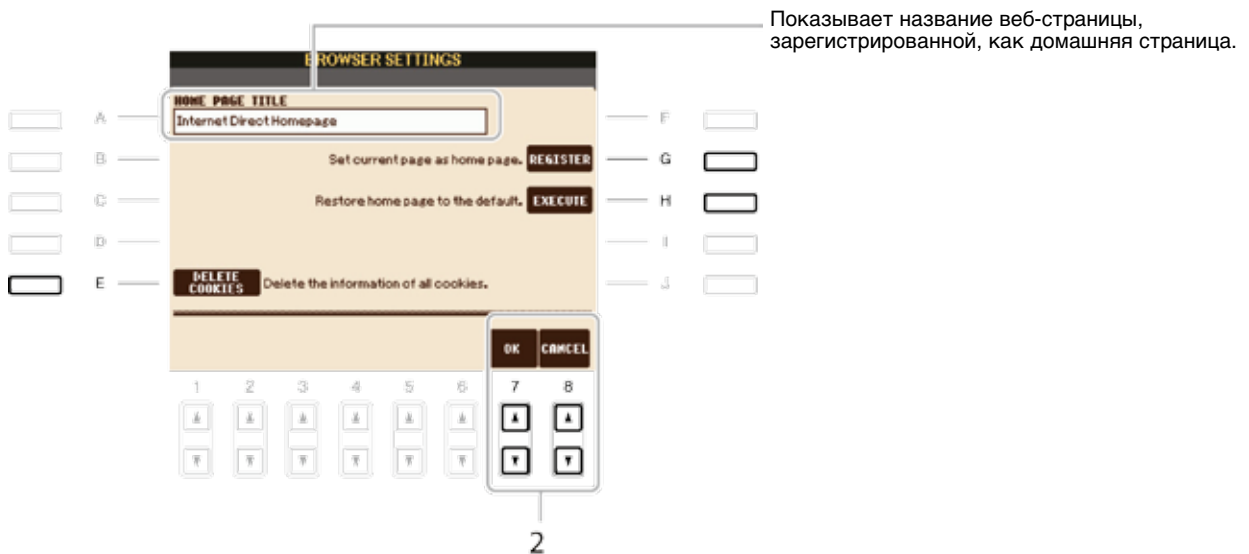
Редактирование устройств Браузера	80
Регистрация закладок ваших любимых страниц	81
* Редактирование закладок	82

9

Редактирование установок Browser

Вы можете изменить домашнюю страницу и убрать "cookies" из дисплея устройств Browser.

1. Вызовите операционный дисплей.
(INTERNET) ► (5▼) SETTING ► (D) BROWSER SETTINGS.



(E)	DELETE COOKIES	Удаляет "cookies".
(G)	REGISTER	Регистрирует только что выбранную страницу как домашнюю страницу
(H)	EXECUTE	Восстанавливает оформление домашней страницы

2. Нажмите кнопку (7▲▼) (OK), чтобы закрыть дисплей.
Чтобы отменить, нажмите кнопку (8▲▼) (CANCEL).

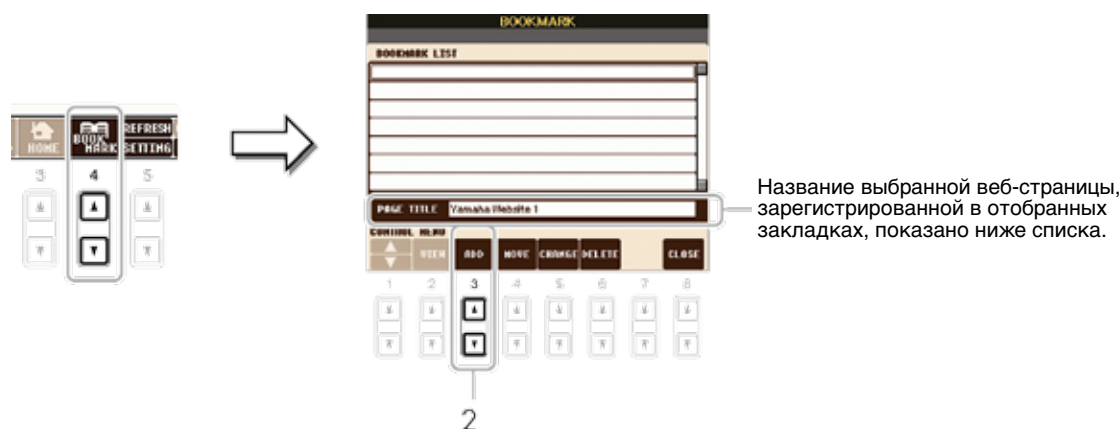
Регистрация закладок ваших любимых страниц

Вы можете «заложить закладкой» рассмотренную страницу и установить ссылку пользователя, чтобы можно было в будущем быстро вызвать эту страницу.

1. Теперь, когда желаемая страница выбрана, нажмите кнопку (4 ▲ ▼) (BOOK-MARK).

Появляется дисплей *Bookmark*, показывая список только что сохраненных закладок.

Примечание. Информацию о дисплее *Bookmark* смотрите на стр. 82.



2. Вызовите дисплей для регистрации закладок, нажав кнопку (3 ▲ ▼) (ADD).

3. Выберите положение новой закладки, нажав кнопку (1 ▲ ▼).



4. Чтобы сохранить закладку, нажмите кнопку (7 ▲ ▼) (EXECUTE) или нажмите кнопку (8 ▲ ▼) (CANCEL), чтобы отменить.

5. Нажмите кнопку (8 ▲ ▼) (CLOSE), чтобы вернуться к браузеру.

Страница с закладкой может быть открыта в дисплее *Bookmark* нажатием кнопки (2 ▲ ▼) (View).



Редактирование закладок.

На дисплее Bookmark вы можете изменить названия или переставить порядок ваших закладок, а также убрать ненужные закладки из списка.



(1▲▼)	(UP/DOWN)	Двигает отобранное положение в списке Bookmark
(2▲▼)	VIEW	Открывает веб-страницу выбранной закладки
(3▲▼)	ADD	Используется при сохранении закладки (стр.81)
(4▲▼)	MOVE	Изменяет порядок закладок 1. Выберите закладку, которую вы хотите подвинуть, потом нажмите кнопку (4▲▼) (MOVE). Нижняя часть дисплея изменяется, давая вам возможность выбрать новое положение для закладки 2. Выберите желаемое положение, нажав кнопку (1▲▼). 3. Подвиньте закладку на выбранное положение, нажав кнопку (7▲▼) (EXECUTE).
(5▲▼)	CHANGE	Изменяет название отобранной закладки. Нажатие этой кнопки вызывает дисплей для вводимых характеристик
(6▲▼)	DELETE	Убирает выбранную закладку из списка Bookmark
(8▲▼)	CLOSE	Закрывает дисплей Bookmark и возвращается к браузер дисплею

10. Соединения

-Использование вашего инструмента с другими средствами-

Содержание

Настройки микрофона	83
* Общие настройки микрофона	83
* Устройства для разговора	86
* Редактирование вокальной гармонизации	87
Устройства ножного переключения и ножного контролера	90
* Назначение особых функций каждой ножной педали	90
Устройства MIDI	93
* Настройки системы MIDI	95
* Настройки передающей системы MIDI	96
* Настройки принимающей системы MIDI	97
* Настройка басовой ноты для воспроизведения Стиля с помощью получений MIDI	98
* Настройка типа аккорда для воспроизведения Стиля с помощью получений MIDI	98

10

Соединения
-Использование вашего инструмента с другими средствами-

Настройки микрофона

Общие настройки микрофона

1. Вызовите операционный дисплей (MIC SETTING/VOCAL HARMONY) ► (I) MIC SETTING ► TAB (◀)(▶) OVERALL SETTING.

2. Используйте кнопки [A], [C] и [E] (или [F], [H] и [J]), чтобы выбрать параметр для регулирования, потом установите длительность, пользуясь кнопками (1 ▲▼) - (8 ▲▼).

Информацию о каждом параметре смотрите на стр.84-85



Осторожно!

Устройства на странице "Общие устройства" автоматически сохраняются в инструменте, когда вы выходите из дисплея. Однако, если вы отключите питание, не выходя из дисплея, устройства будут потеряны.

3 BAND EQ (отобранный кнопками [A] или [F])

EQ (Эквалайзер) является процессором, который разделяет спектр частоты на многочисленные группы, которые могут быть усилены или убраны в соответствии с откликом общей частоты. PSR-S910 отличается первоклассной трехчастной (низкий, средний и высокий) функцией цифрового эквалайзера для звука микрофона.

(1▲▼)/(3▲▼)/ (5▲▼)	Hz	Регулирует центр частоты соответствующей части
(2▲▼)/(4▲▼)/ (6▲▼)	dB	Повышает или снижает уровень соответствующей части до 12 dB

NOISE GATE (выбирается кнопками [C] или [H]).

Этот эффект заглушает исходный сигнал, когда ввод от микрофона падает ниже определенного уровня. Это эффективно убирает посторонний шум, позволяя пройти желаемому сигналу (вокальному и т.д.).

(1▲▼)	SW(Switch)	Это включает или выключает NOISE GATE
(2▲▼)	TH (Threshold)	Это устанавливает исходный уровень, при котором клапан начинает открываться

COMPRESSOR (выбирается кнопками [C] или [H])

Этот эффект удерживает выход, когда входной сигнал из микрофона превышает определенный уровень. Это особенно удобно для сглаживания вокальных линий с различным динамическим уровнем. Это эффективно «сжимает» сигнал, делая тихие части громче, а громкие тише.

(3▲▼)	SW (Switch)	Это включает или выключает Компрессор
(4▲▼)	TH (Threshold)	Это устанавливает входной уровень, при котором начинает применяться компрессия
(5▲▼)	RATIO	Это устанавливает соотношение компрессии
(6▲▼)	OUT	Устанавливает уровень конечного выхода

MIC MUTE (выбирается кнопками [C] или [H])

(8▲▼)	MIC MUTE	Когда установлено на включение, звук микрофона отключается
-------	----------	--

MIC VOLUME (выбирается кнопками [E] или [J])

(8▲▼)	MIC VOLUME	Устанавливается громкость выхода звука микрофона
-------	------------	--

VOCAL HARMONY CONTROL (выбирается кнопками [E] или [J])

Следующие параметры определяют контроль вокальной гармонизации.

(1▲▼)-(3▲▼)	VOCODER CONTROL	Эффект вокальной гармонизации в виде Vocoder (стр.85) контролируется нотными параметрами – нотами, которые вы проигрываете на клавиатуре и/или нотами song data. Этот параметр позволяет вам определить, какие ноты использовать для контроля гармонии. MUTE/PLAY Когда стоит на «MUTE», выбранный ниже канал (для контроля гармонизации) приглушен (выключен) во время исполнения на клавиатуре или проигрывания песни. OFF/1-16 Когда стоит на «OFF», контроль наложения song data на гармонию выключен. Когда стоит на одном из значений 1-16, данные ноты (сыгранные в Песне на PSR-S910 или на внешней разновидности MIDI), содержащиеся на соответствующем канале, обычно контролируют гармонию.
-------------	-----------------	--

		<p>KBD (Keyboard): OFF Клавиатурный контроль над гармонией выключен. UPPER Ноты, проигранные справа от точки разделения, контролируют гармонию. LOWER Ноты, проигранные слева от точки разделения, контролирует гармонию.</p>
(4▲▼)	BAL (Balance)	<p>Это устройство позволяет вам установить баланс между ведущим вокалом (вашим собственным голосом) и Вокальной Гармонией. Рост этого значения увеличивает громкость вокальной гармонии и уменьшает ее у ведущего вокала. Когда это стоит на $L < H \times 3$ (L: ведущий вокал, H: вокальная Гармония), то на выходе только Вокальная Гармония; когда это установлено на $L \times 3 > H$, то на выходе только ведущий вокал.</p>
(5▲▼)	MODE (Vocal Harmony mode)	<p>Все типы вокальной гармонии распадаются на три вида, которые создают гармонию по-разному. Эффект гармонии зависит от выбранного вида вокальной гармонии, и этот параметр определяет, как приложится гармония к вашему голосу. Эти три вида описаны ниже. AUTO Когда (ACMP) или (Left) стоит на «включено» и если данные аккорда существуют в Песне, вид автоматически устанавливается на Chordal (струнный). В других случаях вид устанавливается на Vocoder. VOCOD (Vocoder) Гармонизированные ноты определяются нотами, которые вы проигрываете на клавиатуре и/или данными Песни. Вы можете определить, контролируется ли Vocoder эффект вашим исполнением на клавиатуре или данными Песни (о параметре Vocoder Control смотрите выше). CHORD (Chordal) Гармонизация нот определяется следующими тремя видами аккордов: аккордами, проигрываемыми в аккордовой части клавиатуры (с включенным [ACMP]); аккордами, исполняемыми в левой (LEFT) Голосовой части клавиатуры (при этом (ACMP) выключено, а (Left) включено) и аккордами, содержащимися в данных Песни для контролирования гармонии. (Это невозможно, если Песня не содержит никаких аккордов.)</p>
(6▲▼)	CHORD	<p>Следующие параметры определяют, какие данные в записанной Песне, используются для выявления аккордов. OFF Аккорды не выявляются в данных Песни. XF Аккорды формата XF используются для Вокальной гармонии. 1-16 Аккорды выявлены в нотных данных в специальном Song channel.</p>
(7▲▼)	VOCAL RANGE	<p>Установите это для получения наиболее естественной вокальной гармонии, в зависимости от вашего голоса. NORM. Нормальное оформление LOW Оформление для низкого голоса. Это оформление годится также для рычания и криков HIGH Оформление для высокого голоса. Это оформление годится также для пения близко к микрофону</p>

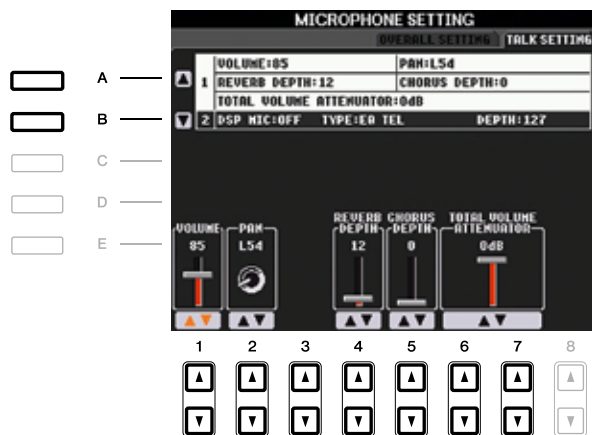
Устройства для речи

Эта функция предоставляет вам специальные настройки, чтобы делать объявления между песнями, отдельно от устройств для вашего вокального выступления.

1. Вызовите операционный дисплей.

[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] ► [I] MIC SETTING ► TAB [◀][▶] TALK SETTING

2. Используйте кнопки (A)/(B), чтобы выбрать параметры для регулирования, потом установите длительность, пользуясь кнопками (1 ▲ ▼)-(7 ▲ ▼).



Осторожно!

Установки на странице Talk Setting автоматически сохраняются в инструменте, когда вы выходите из дисплея. Однако, если вы отключите источник питания, не выходя из дисплея, устройства будут потеряны.

Примечание. Устройства здесь могут быть сохранены в User или USB в качества файла System Setup. (FUNCTION)–(J) UTILITY–TAB (◀)(▶) SYSTEM RESET. См. стр.105.

1. Параметры устройства для речи

(1 ▲ ▼)	VOLUME	Определяет выходную громкость звука через микрофон
(2 ▲ ▼)	PAN	Устанавливает положение стерео звука через микрофон
(4 ▲ ▼)	REVERB DEPTH	Устанавливают глубину эффектов отражения, относящихся к звуку через микрофон.
(5 ▲ ▼)	CHORUS DEPTH	Устанавливает глубину эффектов хора, приспособленных к звуку микрофона.
(6 ▲ ▼)(7 ▲ ▼)	TOTAL VOLUME ATTENUATOR	Определяет степень ослабления, которое отнесется ко всему звуку (за исключением входа микрофона), что позволит вам эффективно регулировать баланс между вашим голосом и общим звучанием инструмента.

1. DSP Parameters

(3 ▲ ▼)	DSP MIC ON/OFF	Включает и выключает эффект DSP, распространяемый на звук микрофона
(4 ▲ ▼)(5 ▲ ▼)	DPS MIC TYPE	Отбирает вид DSP эффекта, чтобы применить его к звуку микрофона.
(6 ▲ ▼)	DSP MIC DEPTH	Устанавливает глубину DSP эффекта, применяемого к звуку микрофона

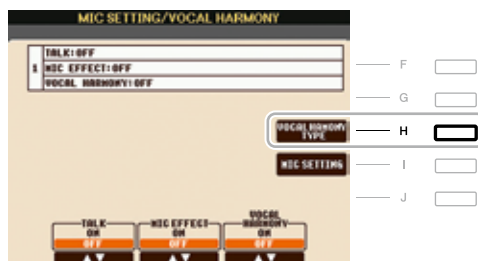
Редактирование вокальной гармонии.

Эта часть кратко объясняет, как создать свои собственные виды вокальной гармонии и составляет список подробных параметров для редактирования. Могут быть созданы и сохранены до десяти видов Вокальной Гармонии.

1. Нажмите кнопку [MIC SETTING/VOCAL HARMONY].



2. Нажмите кнопку [H] (VOCAL HARMONY TYPE), чтобы вызвать дисплей выбора VOCAL HARMONY TYPE.

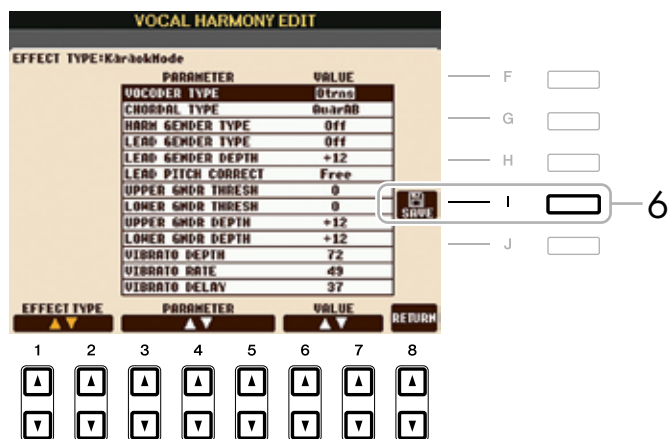


3. Выберите вид вокальной гармонии для редактирования, используя кнопки [A] – [J].



4. Нажмите кнопку (8▼) (EDIT), чтобы вызвать дисплей VOCAL HARMONY EDIT.

5. Редактирование вокальной гармонии



(1▲▼)/(2▲▼)	EFFECT TYPE	Еще раз выбирает вид вокальной гармонии
(3▲▼)-(5▲▼)	PARAMETER	Выбирает параметр, который вы хотите редактировать. См. Ниже
(6▲▼)/(7▲▼)	VALUE	Устанавливает значение выбранного параметра.
(8▲▼)	RETURN	Возвращает к дисплею выбора вида вокальной гармонии.

6. Нажмите кнопку [I] (SAVE) Нажмите кнопку [I] (SAVE), чтобы сохранить отредактированный вами вид Вокальной Гармонии.

Осторожно!

Данные устройства будут потеряны, если вы перейдете на другой вид Вокальной Гармонии или отключите источник питания, не проведя операции по сохранению.

Параметры редактирования Вокальной Гармонии

VOCODER TYPE	Определяет, как гармонизованные ноты употребляются со звуком микрофона, когда вид Гармонии установлен на "Vocoder"
CHORAL TYPE	Определяет, как гармонизованные ноты употребляются со звуком микрофона, когда вид Гармонии установлен на "Choral"
HARMONY GENDER TYPE	Определяет, изменится или нет род гармонизованного звука (муж., жен.) Off Род гармонизованного звука не изменился Auto Род гармонизованного звука автоматически изменился
LEAD GENDER TYPE	Определяет, будет ли и каким образом изменяться род ведущего вокального звука (т.е. прямого микрофонного звука). Пожалуйста, обратите внимание, что количество гармонизованных нот отличается в зависимости от выбранного вида. Когда стоит на "Off", создается три гармонизованные ноты. Другие устройства производят две гармонизованные ноты. Off Никаких изменений рода не происходит Unison Никаких изменений рода не происходит. Вы можете настроить Lead Gender Depth, как на стр.89 Male (муж.) Соответствующие изменения рода применяются к ведущему вокалу Female (жен.) Соответствующие изменения рода применяются к ведущему вокалу.

LEAD GENDER DEPTH	Отрегулируйте степень изменений уровня ведущего вокала. Это возможно, когда вышеупомянутый Lead Gender Type не стоит на «выключено». Чем выше значение, тем более «женским» становится гармонизованный голос. Чем ниже значение, тем более «мужским» становится голос.
LEAD PITCH CORRECT	Этот параметр эффективен только в том случае, если Lead Gender Type не стоит на «выключено». Когда выбрано Smooth или Hard, высота ведущего вокала сдвигается на полутон.
UPPER GENDER THRESHOLD (ПОРОГ)	Изменения рода произойдут, когда высота гармонии или достигнет или превысит определенное число полутонов над высотой ведущего вокала.
LOWER GENDER THRESHOLD	Изменения рода произойдут, когда высота гармонии достигнет или превысит определенное количество полутонов ниже высоты ведущего вокала.
UPPER GENDER DEPTH	Регулирует степень изменений рода, использованную с гармонизованными нотами выше, чем Upper Gender Threshold. Чем выше значение, тем более «женским» становится гармонизованный голос. Чем ниже значение, тем голос становится более «мужским».
LOWER GENDER DEPTH	Регулирует степень изменений рода, использованную с гармонизованными нотами ниже, чем Lower Gender Threshold. Чем выше значение, тем более «женским» становится гармонизованный голос. Чем ниже значение, тем более «мужским» становится голос.
VIBRATO DEPTH	Устанавливает глубину вибрато, применяемого к гармонизованному звуку. А также воздействует на ведущий вокальный звук, когда Lead Gender Type не установлен на «выключено».
VIBRATO RATE	Устанавливает скорость эффекта вибрато. Также оказывает влияние на звук ведущего вокала, когда вышеуказанный Lead Gender Type не установлен на выключение.
VIBRATO DELAY	Определяет продолжительность задержки до начала эффекта вибрато, когда зазвучит нота. Чем выше значение, тем продолжительнее задержка.
HARMONY 1/2/3 VOLUME	Определяет громкость первой (самой низкой), второй и третьей (самой высокой) гармонизованной ноты.
HARMONY 1/2/3 PAN	Определяет положение полного стерео первой (самой низкой), второй и третьей (самой высокой) гармонизованной ноты. Random Стереоположение звука будет неопределенно изменяться, когда бы ни заиграли на клавиатуре. Это является эффективным, когда вид Гармонии (стр.85) установлен на «Vocoder» или «Chordal». L63>R-C-L<R63 Установка L63>R подает звук сильно влево, в то время как C находится в центре, а L<R63 подает сильно вправо.
HARMONY 1/2/3 DETUNE	Нарушает настройку первой(самой низкой), второй и третьей (самой высокой) гармонизованной ноты на определенное количество знаков.
PITCH TO NOTE	Когда это установлено на «On», вы можете проигрывать Голоса инструмента вместе со своим голосом. (Инструмент отслеживает высоту вашего голоса и подгоняет ее к нотным данным генератора тона. Имейте в виду, однако, что динамические изменения в вашем голосе не воздействуют на громкость генератора тона).
PITCH TO NOTE PART	Определяет, какая часть инструмента будет контролироваться ведущим вокалом, когда вышеупомянутый параметр Pitch to Note будет включен.

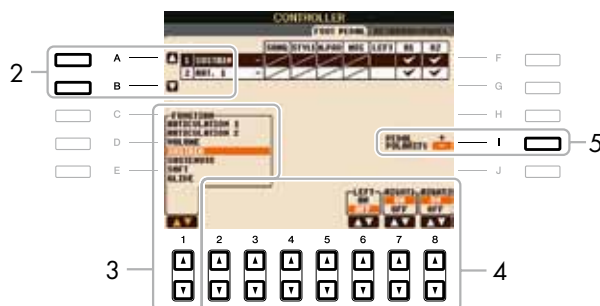
Настройки ножного переключателя/контролера

Назначение особых функций на каждую педаль

Функции, закрепленные за ножным переключателем или ножным контролером, могут быть изменены – например, вы можете использовать ножной переключатель, чтобы начать или остановить проигрывание Стиля, или использовать ножной контролер для настройки.

Примечание. Информацию о том, как присоединить ножную педаль или какие педали можно соединять, смотрите в главе 10 Руководства Пользователя.

1. Вызовите операционный дисплей
[FUNCTION] ► [D] CONTROLLER ► TAB [◀] [▶] FOOT PEDAL



2. Используйте кнопки [A]/[B] для выбора одной или двух педалей, к которым применить функцию.
3. Используйте кнопку (1 ▲▼), чтобы выбрать функцию, которую применить к педали на этапе 2.
Информацию об имеющихся параметрах смотрите на стр.90-92

Примечание. Вы можете также применить и другие функции к педали – включение и выключение Song (стр.52) и Регистрационная последовательность (стр.69).

Если вы примените множество функций к педали, приоритет остается за включением и выключением Песни и Регистрационной последовательностью - функциями, описанными здесь.

4. Используйте кнопки (2 ▲▼)-(8 ▲▼), чтобы установить детали выбранных функций (часть, для которой применяется функция и т.д.)
Имеющиеся параметры различаются в зависимости от выбранной на этапе 3 функции.

5. Если необходимо, поставьте полярность педали, используя кнопку [I].
Операция педали по включению и выключению может различаться в зависимости от особой педали, которую вы присоединили к инструменту. Например, нажимая на педаль, вы можете включить выбранную функцию, а нажимая на другого рода педаль, можете выключить функцию. Если необходимо, используйте это устройство, чтобы повторить операцию в обратном порядке.

Assignable Pedal Function

Для функций, обозначенных значком «*», используйте только ножной контролер, надлежащая операция не может быть произведена ножным переключателем.

ARTICULATION ½ (PSR-S910)	Когда вы используете Голос с очень четкой Артикуляцией, эффект которой применяется к педали/ножному переключателю, вы можете вызвать эффект, нажав педаль /ножной переключатель. Вы можете включать или выключать функцию для каждой части клавиатуры на этом дисплее.
VOLUME*	Позволяет использовать ножной контролер для контроля громкости. Вы можете включать и выключать функцию этой педали для каждой части на этом дисплее.

SUSTAIN	Позволяет использовать педаль для контроля протяжения звука. Когда вы нажимаете и держите педаль, у всех сыгранных на клавиатуре нот имеется более длительное протяжение. Освобождение педали немедленно останавливает (приглушает) все поддерживаемые ноты. Вы можете включать и выключать функцию этой педали для каждой части клавиатуры на этом дисплее.
SOSTENUTO	Позволяет вам использовать педаль для контролирования эффекта Sostenuato. Если вы проигрываете ноту или аккорд на клавиатуре и нажимаете на педаль, когда вы держите ноты, они будут звучать, пока держится педаль. Однако, последующие ноты не будут звучать. Возникает возможность сдерживать звучание аккорда, например, пока другие ноты играют staccato. Вы можете включать и выключать функцию педали для каждой части клавиатуры на этом дисплее. <i>Примечание. Эта функция не оказывает влияния ни на какие звучания органа, а только на некоторые из Голосов с очень четкой артикуляцией, даже если это было отведено ножным педалям.</i>
SOFT	Позволяет использовать педаль для контролирования эффекта тихого звука. Нажим на эту педаль уменьшает громкость и изменяет тембр проигрываемых вами нот. Такое эффективно только для некоторых подходящих Голосов. Вы можете включать или выключать педальную функцию для каждой части клавиатуры на этом дисплее.
GLIDE	Когда педаль нажата, высота меняется и потом возвращается к нормальной высоте, когда педаль освобождена. Следующие параметры могут быть установлены для этой функции на этом дисплее. UP/DOWN Определяет, изменится ли высота, повысится или понизится.. RANGE Определяет диапазон изменений высоты в полутонах. ON SPEED Определяет скорость изменения высоты, когда педаль нажата. OFF SPEED Определяет скорость изменения высоты, когда педаль отпущена. LEFT, RIGHT 1,2 Включает или выключает эту функцию педали для каждой части клавиатуры.
PORTAMENTO	Эффект portamento (гладкое скольжение между нотами) может быть произведен, когда педаль нажата. Портamento создается, когда ноты играют легато (т.е. одна нота проигрывается, в то время как другая еще держится). Время портamento можно регулировать дисплеем микшерного пульта (стр.74) На этом дисплее вы можете включать и выключать функцию педали для каждой части клавиатуры. <i>Примечание. Эта функция не будет влиять на органное звучание или Голоса с повышено четкой артикуляцией, даже если это предназначено для ножных педалей.</i>
PITCHBEND*	Позволяет вам изменять высоту нот вверх и вниз, пользуясь педалью. Следующие параметры могут быть установлены для этой функции на дисплее. UP/DOWN Определяет, пойдет ли высота вверх или вниз. RANGE Определяет величину изменений высоты, в полутонах. LEFT, RIGHT 1,2 Включает или выключает функцию педали для каждой части клавиатуры.
MODULATION*	Применяет эффект вибрато к нотам, сыгранным на клавиатуре. Вы можете включать или выключать эту педальную функцию для каждой части клавиатуры на этом дисплее.
MODULATION (ALT) (PSR-S910)	Как вариация Модуляции, эффекты (импульс) могут включаться и выключаться каждый раз, когда нажимается или отпускается ножная педаль. Вы можете включить или выключить эту функцию для каждой части клавиатуры на этом дисплее.

DSP VARIATION	Такая же, как кнопка (DSP VARI.) на панели
HARMONY/ECHO	Такая же кнопка, как (HARMONY/ECHO)
VOCAL HARMONY (PSR-S910)	Включает и выключает функцию Вокальной Гармонии.
TALK (PSR-S910)	Включает и выключает функцию разговора через микрофон
SCORE PAGE +/-	Пока Песня остановилась, вы можете заняться следующей или предыдущей страницей партитуры (по одной странице за раз)
LYRICS PAGE +/-	Пока песня остановилась, вы можете заняться следующей или предыдущей страницей стихов (по одной странице за раз)
TEXT PAGE +/-	Вы можете обратиться к следующей или предыдущей странице текста (по одной странице за один раз).
SONG PLAY/PAUSE	Такая же кнопка, как и Song (▶/) (PLAY/PAUSE).
STYLE START/STOP	Такая же кнопка, как и STYLE CONTROL (START/STOP).
TAP TEMPO	Та же кнопка, что и (TAP TEMPO).
SYNCHRO START	Та же кнопка, что и (SYNC START).
SYNCHRO STOP	Та же кнопка, что и (Sync Stop).
INTRO 1-3	Та же кнопка, что и Intro (I)-(III).
MAIN A-D	Та же кнопка, что и Main Variation(A)-(D).
FILL DOWN	Играет временную замену, за которой автоматически последует Главная часть кнопки непосредственно слева.
FILL SELF	Проигрывает замену.
FILL BREAK	Проигрывает паузу.
FILL UP	Проигрывает замену, за которой автоматически следует Главная секция кнопки непосредственно справа.
ENDING 1-3	Такая же кнопка, как и кнопки Ending/rit. (I)-(III).
FADE IN/OUT	То же самое, что кнопка (Fade In/Out).
FINGERD/FING ON BASS	Педаль попеременно переключается между видами Fingered и On Bass (стр. 17).
BASS HOLD	Пока педаль нажата, басовая нота стиля аккомпанемента будет держаться, даже если изменится аккорд во время проигрывания Стиля. Если аппликатура установлена на "All Full Keyboard", функция не работает.
PERCUSSION	Педаль проигрывает ударный инструмент, выбранный кнопками (4)-(8). Вы можете использовать клавиатуру, чтобы выбрать желаемый ударный инструмент. <i>Примечание. Когда вы выбираете ударный инструмент, нажимая клавишу на клавиатуре, быстрота, с которой вы нажимаете на клавишу, определяет громкость ударных.</i>
RIGHT 1 ON/OFF	Такая же кнопка, как и Part On/Off (Right 1)
RIGHT 2 ON/OFF	Такая же кнопка, как и Part On/Off (Right 2)
LEFT ON/OFF	Такая же кнопка, как и Part On/Off (Left)
OTS +/-	Вызывает следующее или предыдущее устройство а одно касание

Настройки MIDI

В этом разделе вы можете создать связанные с MIDI настройки для инструмента. PSR-S9109 предоставляет вам набор из десяти заранее спrogramмированных образцов, которые позволят вам быстро и легко перестроить инструмент, чтобы он соответствовал вашему особому применению MIDI или внешнему средству. Кроме того, вы можете редактировать заранее спrogramмированные образцы и сохранить до десяти своих собственных образцов в дисплее пользователя.

Примечание. Вы можете сохранить все свои собственные образцы как единый файл в запаснике USB (FUNCTION) ► [J] UTILITY ► TAB [◀][▶] SYSTEM RESET → [G] MIDI SETUP FILES (См. стр.105).

1. Вызовите операционный дисплей (FUNCTION) – [I] MIDI



2. Выберите заранее спrogramмированный образец со страницы Preset (стр.94)

Если вы уже создали свой собственный образец и сохранили его на странице User, вы можете также выбрать образец и со страницы User.

3. Нажмите кнопку (8▼) (EDIT). Чтобы вызвать дисплей MIDI для редактирования выбранного образца.

4. Используйте кнопки Tab(◀)(▶), чтобы вызвать дисплей соответствующего устройства.

- **System** { Настройки системы MIDI (стр.95)
- **Transmit** { Настройки передачи MIDI (стр.96).
- **Receive** { Настройки принятия MIDI (стр.97).
- **Bass** { Настройки для басовых нот аккорда при проигрывании Стиля посредством принятых MIDI данных (стр.98).
- **Chord Detect** { Настройки для видов аккордов при проигрывании Стиля посредством полученных MIDI данных (стр.98).

5. Когда вы закончили редактирование, нажмите кнопку (Exit), чтобы вернуться в дисплей выбора образцов MIDI.

6. Выберите дисплей USER tab, используя кнопки TAB (◀)(▶), потом нажмите кнопку (6▼) (SAVE), чтобы сохранить отобранный образец.

Запрограммированные MIDI шаблоны

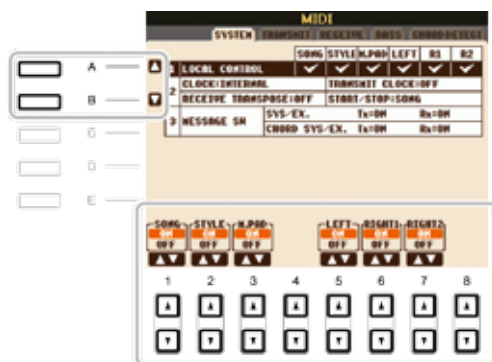
ALL PARTS	Передаёт все части, включая и клавишные части (Right 1,2 и Left), за исключением частей Песни.
KBD&STYLE	В основном то же самое, что и "All Parts," за исключением того, как управляться с партиями на клавиатуре. Партии правой руки рассматриваются как "Upper" вместо Right 1 и 2, а партия левой руки рассматривается как "Lower".
MASTER KBD	В этом устройстве функции инструмента как «мастера» клавиатуры исполнение и контролирование одного или более соединённых генераторов тона и других средств (таких, как компьютер/секвенцер).
SONG	Все передающие каналы устроены так, чтобы соответствовать каналам Песни 1-16. Это используется, чтобы исполнять данные Песни с внешним тоновым генератором и записывать данные Песни на внешний секвенцер.
CLOCK EXT.	Проигрывание или записывание (Песни, Стиля, мультитреда и т.д.) идёт синхронно с внешними часами MIDI вместо внутренних часов инструмента. Этот образец следует использовать, когда вы хотите установить темп на средстве MIDI, связанном с инструментом.
MIDI ACCORD 1	Аккордеоны MIDI позволяют вам передавать данные MIDI и проигрывать тоновые нижние звуки с клавиатуры и кнопками басов/аккордов аккордеона. Этот образец позволяет вам проигрывать мелодии с клавиатуры и контролировать проигрывание Стиля на инструменте при помощи кнопок для левой руки.
MIDI ACCORD 2	В основном то же самое, что и "MIDI Accord 1" выше, с тем исключением, что ноты аккорда/баса, которые вы проигрываете левой рукой на аккордеоне MIDI, воспринимаются также и как исполнение MIDI нот.
MIDI PEDAL 1	Единицы MIDI педали позволяют вам проигрывать тоновые нижние звуки ногами (особенно удобно для игры одной ноты басовой партии). Этот образец позволяет вам играть/контролировать основу аккорда при проигрывании Стиля, используя единицу педали MIDI.
MIDI PEDAL 2	Этот образец позволяет вам сыграть басовую партию при проигрывании стиля, используя педальное соединение.
MIDI OFF	Сигналы MIDI не отсылаются и не получаются.

10

Соединения
-Использование вашего инструмента с другими средствами-

Настройки системы MIDI

Данные объяснения относятся к блоку System на этапе 4 стр. 93. Используйте кнопки (A)/(B) для выбора параметров (ниже), потом установите включить/выключить, пользуясь кнопками (1 ▲ ▼)-(8 ▲ ▼).



1. Local Control (Местный Контроль)

Включайте и выключайте Местный Контроль для каждой части. Когда Местный Контроль включен, клавиатура инструмента контролирует свои собственные (местные) внутренние нижние звуки аккордов, позволяя внутренним Голосам играть прямо с клавиатуры. Если вы установили Local на выключено, клавиатура и контролеры внутренне отсоединены от сектора звучания нижних звуков инструмента, так что не выйдет ни одного звука, когда вы играете на клавиатуре или используете контролеров. Например, это позволяет вам использовать внешний секвенцер MIDI, чтобы проиграть внутренние Голоса инструмента и использовать клавиатуру инструмента для записи нот на внешний секвенцер и/или сыграть внешние нижние звуки аккорда.

2. Clock setting, etc.

• Clock

Определяет, контролируется ли инструмент своими собственными внутренними часами или часовой сигнал MIDI получается из внешнего средства. Внутренние – это нормальное часовое устройство, когда инструмент используется один или как главная клавиатура для контроля внешних средств. Если вы используете инструмент как внешний секвенцер, MIDI компьютер или другие средства MIDI, и вы хотите синхронизировать это с тем средством, установите этот параметр нужным образом; MIDI, USB1 или USB2. В этом случае убедитесь, что внешнее средство присоединено правильно (т.е. к терминалу MIDI In инструмента), и что оно правильно передает часовой сигнал MIDI.

Примечание. Если часы не установлены внутренними, Стиль, Песня или Мультипэд не могут быть проиграны кнопками панели.

• Transmit Clock

Включает или выключает часы передачи MIDI (F8). Когда стоит на выключено, не передаются ни часы MIDI, ни начало или конец данных, даже если проигрывается Песня или Стиль

• Receive Transpose

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

• Start/Stop

Определяет, влияют ли входящие FA (начало) или FC (стоп) сообщения на исполнение Песен или Стиля.

3. Message SW (Message Switch)

• Sys/Ex

Устройство «Tx» включает или выключает передачу MIDI системы особых сообщений. Устройство «Rx» включает или выключает прием MIDI и опознавание особых сообщений системы MIDI, произведенных внешним оборудованием.

• Chord Sys/Ex.

Устройство «Tx» включает или выключает передачу MIDI особых данных (нахождение аккорда, основы и вида). Устройство «Rx» включает или выключает прием MIDI и опознавание особых данных, произведенных внешним оборудованием.

Настройки передающей системы MIDI

Здесь объяснения относятся к странице Transmit четвертого этапа на стр.93. Это определяет, какие части будут отосланы как данные MIDI и по каким каналам будут отосланы данные.



10

Соединения
-Использование вашего инструмента с другими средствами-

1. Используйте кнопки(A)/(B) или (1 ▲ ▼)/(2 ▲ ▼), чтобы выбрать часть для изменения устройств передачи.

За исключением двух нижних частей, конфигурация частей такая же, как и то, о чем уже говорилось где-то в Руководстве производителя.

Upper

Клавишная часть играет на правой стороне клавиатуры от точки разделения для Голосов (Right 1 и/или 2).

Lower

Клавишная часть играет на левой стороне клавиатуры от точки разделения для Голосов.

Включение или выключение кнопки (ACMP не оказывает на это влияния).

2. Воспользуйтесь кнопкой (3 ▲ ▼) для выбора канала, посредством которого отобранная часть будет отослана.

Примечание. Если тот же самый канал передачи предназначен для некоторых других частей, передаваемые MIDI сообщения сольются в одном канале – результатом чего могут появиться неожиданные звуки и возможные помехи в присоединенном средстве MIDI.

Примечание. Защищенные Песни не могут быть переданы, даже если надлежащие каналы Песни (1-16) настроены на передачу.

3. Используйте кнопки (4 ▲ ▼)-(8 ▲ ▼), чтобы определить виды данных для отправки.

Следующие сообщения MIDI могут быть установлены на дисплее Transmit/Receive.

Note (нотный такт) стр.59

CC (Изменение контроля) стр.59

PC (Изменение программы) стр.59

PB (Изменение высоты) стр.59

AT (Ретушевка) стр.59

Настройки принимающей системы MIDI

Данные объяснения относятся к странице Receive, на этапе 4, на стр.93. Это определяет, какие части получают данные MIDI и по каким каналам MIDI эти данные будут получены.



1. Используйте кнопки [A]/[B] или (1 ▲▼)/(2 ▲▼), чтобы выбрать канал для получения.
PSR-S910/S710 может получать сообщения MIDI по 32 каналам (16 каналов умножить на 2 порта, используя соединения USB).
2. Используйте кнопки(3 ▲▼), чтобы выбрать часть, через которую отобранный канал будет получен.

Keyboard

Полученные нотные сообщения контролируют исполнение на клавиатуре инструмента.

Extra Part 1-5

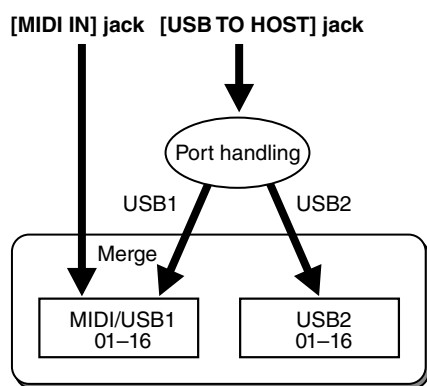
Имеется 5 частей, специально зарезервированных для получения и проигрывания данных MIDI. Обычно эти части не используются самим инструментом. PSR-S910/S710 может быть использован в качестве 32-канального, дающего многотембральные нижние звуки аккорда устройства, использующего эти пять частей в добавление к другим(за исключением звука микрофона).

3. Используйте кнопки (4 ▲▼)-(8 ▲▼), чтобы определить виды данных для получения.

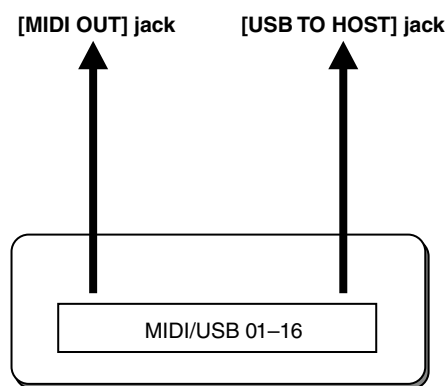
Передача и получение MIDI через терминал USB и терминалы MIDI.

Взаимосвязи между терминалами MIDI и терминалом USB, которые можно использовать для передачи/получения 32 каналов(16 каналов, умноженных на 2 порта) сообщений MIDI, являются следующими:

• Получения MIDI

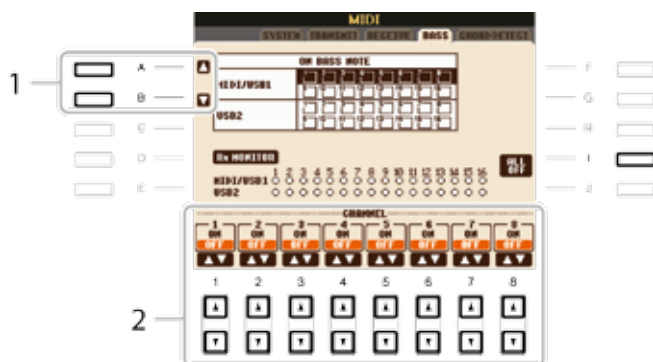


• Передача MIDI



Настройка басовой ноты для воспроизведения Стиля с помощью получения MIDI.

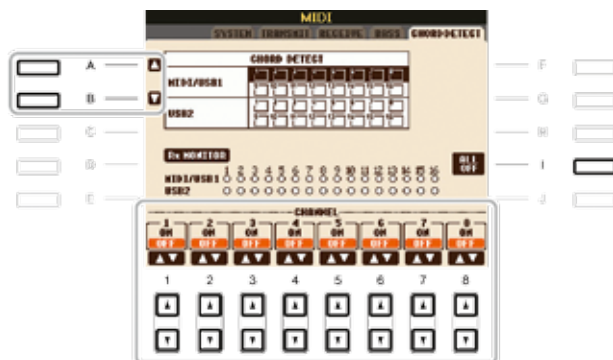
Данные объяснения относятся к блоку Bass этапа 4 на стр.93. Эти устройства позволяют вам определить басовую ноту для проигрывания Стиля, основанного на нотных сообщениях, полученных через MIDI. Полученные при включении или выключении нотные сообщения по включенному каналу или каналам, считаются басовой нотой аккорда при проигрывании Стиля. Басовая нота будет обнаружена, не принимая во внимание (ACMP) или устройства точки разделения. Когда одновременно включены несколько каналов, басовая нота обнаруживается в слитных данных MIDI, полученных по каналам.



1. Используйте кнопки [A]/[B], чтобы выбрать канал.
2. Используйте кнопки (1 ▲▼)-(8 ▲▼), чтобы установить желаемый канал на включение или выключение.

Настройка типа аккорда для проигрывания Стиля через получения MIDI.

Данные объяснения относятся к блоку Chord Detect на этапе 4 на мтр.94. Эти устройства позволяют вам определить тип аккорда для проигрывания Стиля, основанного на нотных сообщениях, полученных через MIDI. Нотные сообщения (включенные или выключенные), полученные по включенным каналам, рассматриваются как ноты для обнаружения аккордов при проигрывании Стиля. Обнаружение аккордов зависит от вида аппликатуры. Типы аккордов будут обнаружены не зависимо от (ACMP) или устройств точки разделения. Когда одновременно включены несколько каналов, тип аккорда обнаруживается в слитных данных MIDI, полученных по каналам.



Операционная процедура в основном такая же, как и дисплей BASS наверху.

11. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ФУНКЦИИ

-Настройка общих параметров-

Содержание

Config 1	99
Config 2	101
Screen Out	101
Media	102
Owner	103
System Reset	104
* Factory Reset – Restoring the Factory Programmed Settings (Восстановление запрограммированных устройств)	104
* Custom Reset – Saving and Recalling Your Original Settings as a Single File 10 (Сохранение и вызывание первоначальных настроек как единого файла)	105

11

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ФУНКЦИИ -Настройка общих параметров-

CONFIG 1

Выберите желаемый параметр

1. Затихание (входит или выходит)
2. Метроном
3. Замок параметра
4. Удар



1. Fade In/Out

Эти параметры определяют положение, когда проигрывание Стиля или Песни затихает внутри или вне применением кнопки (Fade In/Out).

(3▲▼)	FADE IN TIME	Определяет время, требующееся для затихания громкости, или чтобы пройти от минимума к максимуму (в пределах от 0 до 20,0 секунд).
(4▲▼)	FADE OUT TIME	Определяет время, которое потребуется, чтобы Громкость затихла или дошла от максимума до минимума (в пределах от 0 до 20,0 секунд).
(5▲▼)	FADE OUT HOLD TIME	Определяет время, когда громкость, затихая, держится на 0 (в пределах от 0 до 5.0 секунд).

2. Метроном

(2▲▼)	VOLUME	Определяет уровень звука метронома.
(3▲▼)-(5▲▼)	SOUND	Определяет, будет ли звучать колокольчик или нет при первом ударе каждого такта.
(6▲▼)/(7▲▼)	TIME SIGNATURE	Определяет временные знаки звука метронома.

3. Parameter Lock. (Замок параметра)

Эта функция используется, чтобы «запирать» особые параметры(эффект, точка разделения и т.д.) и чтобы отбирать их только через контроль панели, вместо того, чтобы изменять их через Регистрационную Память, устройства в Одно Касание. Нахождение Музыки или данные Песни и последовательности.

Используйте кнопки (1▲▼)-(7▲▼), чтобы выбрать желаемый параметр, затем заприте его кнопкой (8▲) (Mark On).

4. Tap (Стук)

Это позволяет вам установить звук барабана и скорость звучания, когда используется функция Tap.

(2▲▼)-(4▲▼)	PERCUSSION	Выбирает инструмент
(5▲▼)/(6▲▼)	VELOCITY	Устанавливает громкость



(1▲▼)(2▲▼)	VOICE CATEGORY BUTTON OPTIONS	<p>Определяет, как откроется дисплей выбора Голоса при нажатии одной из кнопок Голоса.</p> <p>OPEN & SELECT Открывает дисплей Выбора Голоса, когда Голос предварительно автоматически выбран в Голосовой категории (когда нажата одна из кнопок Голос).</p> <p>OPEN ONLY Открывает дисплей Выбора Голоса, когда Голос в настоящее время выбран (когда нажата одна из кнопок Голос).</p>
(3▲▼)(4▲▼)	DISPLAY VOICE NUMBER	<p>Определяет, показаны или нет в дисплее Выбора Голоса банк Голоса и номер. Это удобно, когда вы хотите проверить, какой банк отбирает достоинства MSB/LSB и измененный номер программы, который вам потребуется при выборе Голоса из внешних средств MIDI.</p> <p><i>Примечание. Показанные здесь на дисплее номераначинаются с «1».</i> <i>Соответственно номерапрограммы MIDI идут ниже, поскольку номерная система начинается с «0».</i></p> <p><i>Примечание. Для GS Голосов дисплей с номерами Голосов не доступен (программа измененных голосов не показана).</i></p>
(5▲▼)(6▲▼)	DISPLAY STYLE TEMPO	<p>Выбирает, показать ли невыполненный темп каждого Стиля над названием Стиля или нет на дисплее Выбора Стиля.</p>
(7▲▼)(8▲▼)	POPUP DISPLAY TIME	<p>Определяет время, когда закрыть раскрывшиеся окошки. (Раскрытые окошки видны на дисплее, когда вы нажимаете такие кнопки, как Tempo, Transpose или Upper Octave и т.д.).</p>

Screen Out (Экран закрыт)

Смотрите главу 10 в Руководстве Пользователя.

MEDIA

Вы можете установить или выполнить важные, связанные со средствами массовой информации операции для инструмента. Слово “media” относится к включенным средствам USB.



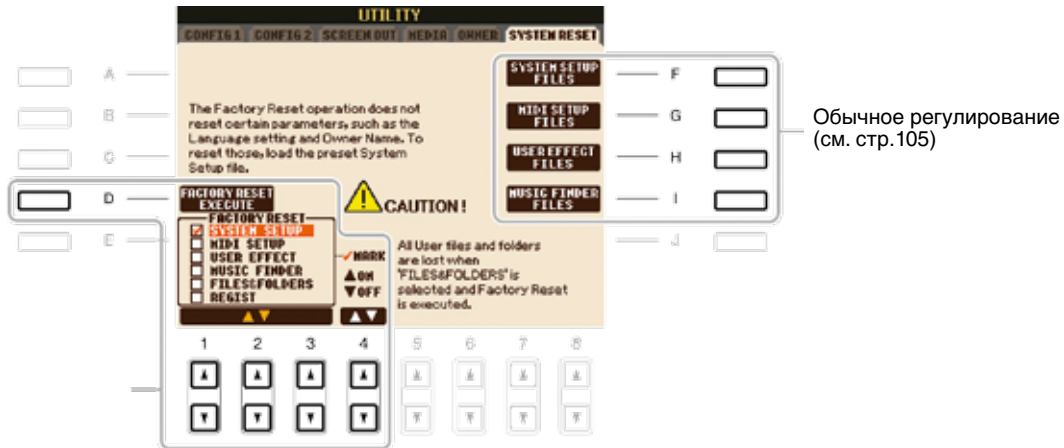
[A]/[B]	DEVICE LIST	Выбирает желаемое медиа, которым вы хотите проверить оставшуюся память (см. ниже Property) или форматировать медиа (см. Руководство Изготовителя).
[F]	PROPERTY	Открывает медиа на дисплее Property при помощи кнопок (A)/(B). Вы можете проверить количество оставшейся памяти на медиа. <i>Примечание. Значение оставшейся памяти на дисплее приблизительно.</i>
[H]	FORMAT	Форматирование медиа выбирается кнопками (A)/(B). Смотрите главу 10 Руководства Изготовителя.
(3▲▼)/(4▲▼)	SONG AUTO OPEN	Включает или выключает функцию Song Auto Open. Когда она включена, и медиа, выбранная в Списке Средств вставлена, инструмент автоматически вызывает первую Песню медиа.



[D]	BACKUP	Дает вам возможность сохранить все данные по инструменту в средство хранения USB. Смотрите руководство.
[E]	RESTORE	Загружает запасной файл из сохраненного средства USB.
[I]	OWNER NAME	Позволяет вам ввести свое имя как владельца. Имя Владельца показано на открытом дисплее, когда вы его включаете. Смотрите Руководство Изготовителя.
[J]	MAIN PICTURE (PSR-S910)	Предоставляет вам возможность выбрать картинку фона для Главного дисплея. Вы можете выбрать из множества картинок, предоставленных в блоке Preset. После выбора нажмите кнопку (Exit), чтобы закрыть дисплей Selection. Вы можете также использовать свою первоначальную Картинку в средстве хранения USB. Удостоверьтесь, что файл для картинок - битовый массив (BMP) и размером не больше 320 .240 пикселей. Первый экземпляр желаемого файла попадает из USB в блок пользователя, потом выбирает его в блок Пользователя. <i>Примечание. Объяснение по поводу совместимости вышеупомянутой картинки относится также и к фону дисплея песенных стихов.</i>
(4▲▼)/(5▲▼)	LANGUAGE	Определяет язык, используемый для сообщений на дисплее. Как только вы измените это устройство, все сообщения будут показаны на выбранном языке.
(7▲▼)/(8▲▼)	VERSION	Показывает на дисплее вариант номера инструмента.

System Reset (Возврат системы в исходное положение)

Существует два метода регулирования на дисплее System Reset: фабричное регулирование и обычное регулирование.



Обычное регулирование (см. стр.105)

11

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ФУНКЦИИ - Настройка общих параметров -

Фабричное регулирование – восстановление запрограммированных на фабрике установок

Эта функция позволяет вам восстановить статус инструмента для первоначальных фабричных устройств.

1. Выберите желаемый пункт для восстановления, используя кнопки (1 ▲ ▼) - (3 ▲ ▼) и добавьте галочку к этому, нажав кнопку (4 ▲)(Mark on).
Чтобы убрать галочку, нажмите кнопку (4 ▼)(Mark off)

SYSTEM SETUP	Восстанавливает параметры System Setup в первоначальные фабричные устройства. Детали смотрите в Data List по поводу того, какие параметры относятся к System Setup.
MIDI SETUP	Восстанавливает устройства MIDI, включая образцы MIDI на дисплее User tab, в первоначальное фабричное состояние.
USER EFFECT	Восстанавливает устройства User Effect (эффект пользователя), включая типы эффектов пользователя, главные типы EQ и вокально-гармонические типы пользователя {PSR-S910}, созданные посредством дисплея Микширующего пульта, превращая их в первоначальные фабричные устройства.
MUSIC FINDER	Восстанавливает данные Искателя музыки (все записи) в первоначальные фабричные устройства.
FILES & FOLDERS	Удаляет все файлы и папки, хранившиеся в дисплее User Tab.
REGIST	Временно удаляет текущие устройства Регистрационной памяти выбранного Банка. То же самое может быть проделано включением кнопки (Standby/on) во время удерживания клавиши B5 (самой правой клавиши B(си) на клавиатуре).

2. Нажмите кнопку [D](Factory Reset), чтобы выполнить операцию фабричной установки для всех помеченных пунктов.

Обычная регулировка – сохранение и возвращение ваших первоначальных настроек как единого файла.

Что касается приведенных ниже пунктов, вы можете сохранить свои первоначальные оформления как единый файл для будущего использования.

1. Сделайте желаемые устройства на инструменте.
2. Вызовите операционный дисплей.
(Function)- (J) Utility – Tab (←)(→) System Reset
3. Нажмите одну из кнопок [F]-[I], чтобы вызвать соответствующий дисплей для сохранения ваших данных.

[F]	SYSTEM SETUP FILES	С параметрами, установленными в различных дисплеях, таких как (Function) – (J) Utility и дисплее устройства микрофона (PSR-S910) обращаются как с единым файлом System Setup. Подробности о том, какие параметры относятся к System Setup, смотрите в Списке Данных.
[G]	MIDI SETUP FILES	С устройствами MIDI, включая образцы MIDI на дисплее User Tab, обращаются как с единым файлом.
[H]	USER EFFECT FILES	Устройства эффектов пользователя, включая и типы эффектов, главные EQ типы пользователя, вокально-гармонические типы (PSR-S910) пользователя, созданные микшерным пультом дисплея, входят в единый файл.
[I]	MUSIC FINDER FILES	Все запрограммированные и созданные записи Музыкального Искателя рассматриваются как единый файл.

4. Используйте кнопки Tab (◀)(▶) для выбора одного из табуляторов (кроме Preset), на котором ваши оформления будут сохранены.
5. Нажмите кнопку (6▼)(Save), чтобы сохранить файл.
6. Чтобы вернуть ваш файл, нажмите кнопки [F] – [I] по желанию на дисплее System Reset, потом выберите желаемый файл.

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Numerics

1-16	45
3BAND EQ	84

A	
ACCENT TYPE	29
AI FINGERED	17
AI FULL KEYBOARD	17
ALL-PURPOSE	34
AMPLITUDE	12
Any Key	43
APPEND	66
ARABIC	8
ARPEGGIO	34
ARTICULATION	90
ASSEMBLY	22, 26
ASSIGN (Harmony/Echo)	7
ATTACK	13
AUTO CH SET	41

B	
BAR CLEAR	30
BAR COPY	30
BASIC	22–23
BASS	93, 98
BEAT CONVERTER	28
Bookmark	81
BOOST/CUT	29
BRIGHT. (Brightness)	12
BRIGHTNESS	73
BROWSER SETTINGS	80
BYPASS	33

C	
CHANNEL (Song Creator)	45, 54
CHANNEL (Style Creator)	22, 30
CHANNEL TRANSPOSE	56
CHORD (Song Creator)	45, 49
CHORD (Style Creator)	32–33
CHORD DETECT	93, 98
Chord Events	59

CHORD FINGERING	16
CHORD NOTE ONLY	7
CHORD SYS/EX.	95
Chord Tutor	16
CHORUS	13, 75
CHORUS DEPTH (Talk)	86
CHORUS DEPTH (Voice Set)	13
CLOCK	95
COMMON	11
COMPARE	10
COMPRESSOR	84
CONFIG1	99
CONFIG2	101
CONTROLLER	5, 9, 90
CONTROLLER (Voice Set)	12
COOKIE	80
Cool!	3
Custom Reset	105

D	
DECAY	13
DELETE (Song Creator)	56
DELETE (Style Creator)	24
DIGITAL REC MENU	22, 45, 61
DORIAN	34
Drums	3
DSP	13, 75
DSP MIC	86
DYNAMICS	29

E	
Echo Type	6
EDIT	22
EFFECT	75
EFFECT/EQ	13
EG	13
Envelope Generator	13
EQ	14, 78
EQUAL	8
Equalizer	78
Event List display	26, 58

EXPAND/COMP.	29
-------------------	----

F	
Factory Reset	104
Fade In/Out	99
Favorite	64
FILTER (Mixing Console)	73
FILTER (Song/Style Creator)	60
FILTER (Voice Set)	12
FINE	28
Fine-tuning	8
FINGERED	17
FINGERED ON BASS	17
FIXED DO	38
Follow Lights	43
Foot Controller	90
FOOT PEDAL	90
FOOTAGE	15
Footswitch	90
Freeze	68
Frequency	78
FULL KEYBOARD	17

G	
Gain	78
GLIDE	91
GM	4
GROOVE	22, 28
Guide	42
GUITAR	33

H	
HARMO. (Harmonic Content)	12
HARMONIC CONTENT	73
HARMONIC MINOR	33
HARMONY	14
Harmony Type	6
HARMONY/ECHO	6
HIGH KEY	34
Home page setting	80

I	MULTI PAD CREATOR	61	PORTAMENTO (Pedal)	91
INITIAL TOUCH	MULTI PAD EDIT	63	PORTAMENTO TIME	11, 74
Internet Direct Connection	Music Finder	64	Punch In/Out	52
	MUSIC FINDER +	67	PURE MAJOR	8
	MUSIC FINDER FILES	105	PURE MINOR	8
K	Music Notation	36	PYTHAGOREAN	8
Karao-Key	MUTE (Mic)	84		
KEY SIGNATURE			Q	
KEYBOARD (Transpose)	N		QUANTIZE	30, 55
KEYBOARD/PANEL	NATURAL MINOR	34	QUANTIZE (Score)	37
KIRNBERGER	NEW BANK	61	QUICK START	42
	NEW RECORD	66		
L	NEW STYLE	23	R	
Legacy	NOISE GATE	84	Realtime Recording (Multi Pad)	61
LENG (Length)	Note Events	59	Realtime Recording (Style)	23
LFO	NOTE LIMIT	34	REC END	52
Live!	NOTE NAME	38	REC MODE	45, 52
Local Control	Note Transposition	33	REC START	52
Loop Recording	NTR	33	RECEIVE	93, 97
Lyrics	NTT	33	RECEIVE TRANSPOSE	95
LYRICS (Song Creator)			RECORD display	23
Lyrics Events	O		REGIST SEQUENCE/ FREEZE/VOICE SET	14, 68–69
LYRICS LANGUAGE	OCTAVE	74	Registration Memory	68
	ON BASS	17	Registration Sequence	69
M	One Touch Setting	21	RELES. (Release)	13
MAIN PICTURE	Organ Flutes	15	REMOVE EVENT	30
MASTER (Transpose)	Organ Flutes!	3	REPEAT MODE	41
Master EQ	ORIGINAL BEAT	28	REPLACE	66
MASTER TUNE	OTS LINK TIMING	19	RESP (Response)	15
MEAN-TONE	OVERALL SETTING	83	RETRIGGER	35
MEDIA	Overdub Recording	23	RETRIGGER TO ROOT	35
MELODIC MINOR	OWNER	103	REVERB	75
MELODY	OWNER NAME	103	REVERB DEPTH (Talk)	86
MEMORY (OTS)			REVERB DEPTH (Voice Set)	13
MESSAGE SW (Message Switch)	P		RHY CLEAR	25
Metronome	P.A.T.	44	ROOT FIXED	33
MIC SETTING	PAN (Talk)	86	ROOT TRANS	33
Microphone	PANEL SUSTAIN	13	RTR	35
MIDI Settings	PARAMETER (Style Creator)	22, 31		
MIDI SETUP FILES	Parameter Lock	100		
MIDI Templates	PART OCTAVE	11		
MIX	PART ON/OFF (Style Setting)	19		
Mixing Console	PEDAL POLARITY	90		
MODE (Organ Flutes)	PEDAL PUNCH IN/OUT	53		
MODE (Vocal Harmony mode)	Performance Assistant	44		
MODULATION (Pedal)	PHRASE MARK REPEAT	41		
MODULATION (Voice Set)	PITCH BEND RANGE	74		
MONO/POLY	PITCH SHIFT	35		
MOVABLE DO	PITCH SHIFT TO ROOT	35		
Multi Assign Type	PITCHBEND (Pedal)	91		
MULTI FINGER	PLAY ROOT	32		
Multi Pad				

S	
SCALE TUNE	8
SCORE	36
SECTION SET	19
SEQUENCE END	69
SET UP (Score)	37
SETUP (Mixing Console)	72
SETUP (Song Creator)	57
SFF GE	31
SFX	3
SINGLE FINGER	17
SOFT	91
Song	36
SONG (Transpose)	9
Song Auto Revoice	72
SONG CREATOR	45
SONG SETTING	41
SOSTENUTO	91
SOUND	12
SOURCE ROOT	32
SPEED (Harmony/Echo)	7
SPLIT POINT	20
START/STOP (MIDI)	95
Step Recording (Multi Pad)	62
Step Recording (Song)	45, 49
Step Recording (Style)	26
STOP (RTR)	35
STOP ACMP	18
STRENGTH	29
STROKE	34
Style	16
Style Assembly	26
STYLE CREATOR	22
Style File Format	31
STYLE SETTING	18
STYLE SETTING/SPLIT POINT/ CHORD FINGERING	16, 18, 20
STYLE TOUCH	19
Sweet!	3
SWING	28
SYNCHRO STOP WINDOW	19
SYS/EX. (MIDI)	95
SYS/EX. (Song Creator)	45
SYSTEM	93, 95
System Exclusive Events	59
SYSTEM RESET	104
SYSTEM SETUP FILES	105
TOTAL VOLUME ATTENUATOR	86
TOUCH LIMIT	7
Touch response	5
TOUCH SENSE (Voice Set)	11
Touch Sensitivity	5
TRANSMIT	93, 96
TRANSMIT CLOCK	95
TRANSPOSE	74
TRANSPOSE ASSIGN	9
TUNE	74
TUNING	74
Tuning	8
U	
USER EFFECT FILES	105
Utility	99
V	
VARIATION (DSP)	14
VELOCITY CHANGE	30
VIB. SPEED	15
VIBRATO	13
Vocal Cue Time	43
Vocal Harmony	87
VOCAL HARMONY CONTROL	84
VOCODER CONTROL	84
Voice	3
VOICE SET	14
Voice Set	10
VOL (Organ Flutes)	15
VOL/VOICE	72
VOLUME (Harmony/Echo)	7
VOLUME (Mic)	84
VOLUME (Talk)	86
VOLUME (Voice Set)	11
VOLUME/ATTACK	15
W	
WERCKMEISTER	8
X	
XG	4

T	
TALK SETTING	86
Tap	100
TEMPO (Style Setting)	19
Text display	39