



# PORTATONE

*PSR-3000 PSR-1500*

**PODREČZNIK UŻYTKOWNIKA**

# ZALECENIA EKSPLOATACYJNE

## PRZECZYTAJ ZANIM ZACZNIESZ PRACOWAĆ Z INSTRUMENTEM



### OSTRZEŻENIE

Proszę przestrzegać poniższych zaleceń aby uniknąć poważnych obrażeń ciała, a nawet śmierci spowodowanych przez porażenie prądem elektrycznym, śpięcia, uszkodzenia, ogień i inne niebezpieczeństwa.

#### Zasilanie/przewód zasilający

- Instrument proszę zasilac z sieci o napięciu zgodnym z tabliczką znamionową.
- Przewód sieciowy proszę sprawdzać okresowo i usuwać zabrudzenia jakie mogą się na nim pojawić.
- Proszę korzystać z oryginalnego przewodu zasilającego.
- Przewodu zasilającego nie wolno umieszczać w pobliżu grzejników i innych źródeł ciepła. Należy również unikać ekstremalnego wyginania, umieszczania na nim ciężkich przedmiotów lub podłączania na traktach komunikacyjnych.

#### Nie otwierać

- Instrument nie zawiera części przeznaczonych do naprawy we własnym zakresie przez użytkownika. Otwieranie obudowy i manipulowanie wewnętrznymi obwodami może doprowadzić do porażenia prądem i/lub uszkodzenia obwodów wewnętrznych. Wszelkie naprawy i regulacje należy powierzać wyłącznie wykwalifikowanemu personelowi firmy YAMAHA.

#### Ostrzeżenie przed wilgocią

- Proszę unikać ekspozycji instrumentu na bezpośrednie działanie wody i wilgoci. Nie należy stawiać na nim pojemników z cieczami, które w najmniej spodziewanym momencie mogą się po prostu wylać.
- Przewodów pod napięciem nie należy dotykać mokrymi rękami.

#### Ostrzeżenie przed ogniem

- Proszę nie ustawiać na instrumencie żadnych płonących przedmiotów, w szczególności świec. W jednej chwili mogą one spowodować pożar.

#### Gdy zauważysz jakąkolwiek nieprawidłowość

- Jeżeli przewód zasilający ulegnie uszkodzeniu, występują niespodziewane przerwy w działaniu instrumentu, pojawi się zapach spalenizny lub dym proszę natychmiast wyłączyć zasilanie instrumentu i powierzyć urządzenie wykwalifikowanemu personelowi firmy YAMAHA.



### OSTRZEŻENIE

Proszę przestrzegać poniższych zaleceń aby uniknąć poważnych uszkodzeń instrumentu lub innych urządzeń.

#### Zasilanie/Przewód zasilający

- W czasie odłączania przewodu zasilającego od gniazdka proszę zawsze ciągnąć za wtyczkę, nie za przewód.
- W przypadku dłuższej przerwy w eksploatacji, a także w czasie burz należy odłączyć instrument od sieci.
- Proszę unikać podłączania instrumentu do sieci za pośrednictwem wielogniazdowych listew zasilających. Może to doprowadzić do obniżenia jakości dźwięku lub być przyczyną przegrzewania się głównego gniazdka sieciowego.

#### Miejsce użytkowania

- Należy unikać ekspozycji instrumentu na bezpośrednie działanie światła słonecznego lub innych źródeł ciepła. Czynniki te mogą spowodować odkształcenia i odbarwienia obudowy, a także uszkodzenia wewnętrzne. Wibrację, nadmierne zapylenie, zimno, zbyt niska lub wysoka wilgotność powietrza, mogą być również przyczyną zakłóceń w funkcjonowaniu instrumentu i uszkodzeń układów wewnętrznych.
- Proszę nie używać instrumentu w bezpośrednim sąsiedztwie odbiorników radiowych, telewizyjnych, jak również głośników, ponieważ może on powodować zakłócenia w ich funkcjonowaniu.
- Instrument należy użytkować na pewnym i stabilnym podłożu.
- Przed przeniesieniem instrumentu w inne miejsce proszę odłączyć wszystkie przewody.

## Podłączenia

- Przed podłączeniem instrumentu do innych urządzeń, proszę wyłączyć ich zasilanie. Zanim włączone zostanie zasilanie wszystkich elementów systemu proszę skrócić do minimum wszystkie potencjometry głośności. Po włączeniu zasilania proszę stopniowo zwiększać głośność, aż do osiągnięciażądanego poziomu.

## Dbłość i konserwacja

- Stosowanie środków chemicznych lub rozpuszczalników organicznych może spowodować zniszczenie wystroju instrumentu. Do usuwania brudu zaleca się użycie suchej lub lekko wilgotnej, miękkiej ściereczki.
- W przypadku silnych zabrudzeń można wykorzystać lekko wilgotną ściereczkę nasączoną delikatnym detergentem. Po usunięciu zabrudzeń należy osuszyć czyszczone powierzchnie.

## Ogólne uwagi eksploatacyjne

- W czasie otwierania i zamykania pokrywy klawiatury proszę zwrócić uwagę na palce.
- W szczelinach obudowy nie należy umieszczać żadnych przedmiotów. Gdy do wnętrza przypadkiem dostaną się ciała obce proszę natychmiast odłączyć zasilanie, a instrument przekazać w ręce wykwalifikowanego serwisu.
- Szkodliwe jest również pozostawianie na instrumencie przedmiotów wykonanych z PCV; po dłuższym czasie przeważnie przywierają one do powierzchni i mogą spowodować jej odbarwienie.
- Proszę nie umieszczać na obudowie instrumentu ciężkich przedmiotów. Również zbyt duży nacisk na przyciski sterujące może powodować zakłócenia w ich funkcjonowaniu. Przy wkładaniu wtyków do gniazd znajdujących się w instrumencie nie należy używać zbyt dużej siły - może to spowodować uszkodzenia zakończeń układów wewnętrznych.
- Proszę nie pracować przez długi czas z wysokimi poziomami głośności. Długotrwały hałas może doprowadzić do uszkodzenia narządu słuchu. W przypadku wystąpienia jakichkolwiek ubytków słuchu lub efektu „dzwonienia” w uszach proszę zgłosić się do lekarza.

## Zapisywanie danych

### Zapisywanie i archiwizacja danych

- Należy pamiętać, iż bieżąca zawartość pamięci, a w szczególności dane wymienione poniżej, jest tracona po wyłączeniu zasilania. Istotne dane proszę zapisywać na dyskietce, w pamięci USER, na karcie SmartMedia™ lub urządzeniu zewnętrznym.
  - Utwory nagrywane/edytowane (s. 42, 141, 156)
  - Style nagrywane/edytowane (s. 112)
  - Brzmienia programowane/edytowane (s. 95)
  - Konfigurację One Touch Settings (s. 50)
  - Szablony ustawień MIDI (s. 201)

Dane zapisane w pamięci wewnętrznej mogą zostać utracone wskutek niewłaściwego użytkowania lub błędu funkcjonowania systemu. Aby uchronić się przed utratą istotnych danych należy co jakiś czas wykonywać kopię całej wewnętrznej pamięci instrumentu na nośnikach zewnętrznych (dyskietka, SmartMedia™, inne urządzenia).

Dane systemowe i ustawienia wyświetlania są automatycznie przechowywane w pamięci nieulotnej po opuszczeniu odpowiednich ekranów edycyjnych. Jeżeli jednak instrument zostanie wyłączony przed opuszczeniem takiego ekranu wprowadzona konfiguracja zostanie utracona.

### Kopia zapasowa dyskietek

- Aby zapobiec utracie danych na dyskietce wskutek uszkodzenia nośnika, zalecamy wykonywanie przynajmniej dwóch kopii najważniejszych danych i przechowywanie ich w różnych miejscach.

Firma YAMAHA nie bierze odpowiedzialności za uszkodzenia powstałe w wyniku niewłaściwej eksploatacji instrumentu, ani za utratę jakichkolwiek danych.

Jeśli instrument nie jest używany proszę zawsze wyłączać zasilanie.

*Dziękujemy za zakup PSR-3000/1500.*

*W celu poznania zaawansowanych możliwości Waszego nowego instrumentu zalecamy uważną lekturę niniejszego podręcznika, połączoną z wykonywaniem załączonych ćwiczeń i przykładów. Podczas pracy polecamy przechowywać niniejszy podręcznik zawsze w zasięgu ręki, aby móc skorzystać z zawartych w nim informacji.*

## Kilka słów o podręczniku

---

Niniejszy podręcznik użytkownika składa się z następujących części:

### Podręcznik użytkownika

**Wprowadzenie** (strona 12): ..... jego lekturę polecamy w pierwszej kolejności.

**Skrócony przewodnik** (strona 24): ..... rozdział wyjaśnia sposób korzystania z podstawowych funkcji.

**Podstawy obsługi** (strona 60): ..... rozdział wyjaśnia sposób wykonywania podstawowych czynności w oparciu o elementy sterowania i dane wyświetlane na wyświetlaczu.

**Szczegółowy opis funkcji** (strona 76): .. rozdział szczegółowo opisuje wszystkie czynności, związane z obsługą różnych funkcji.

**Dodatek** (strona 206): ..... rozdział zawiera informacje dodatkowe, takie jak sposoby rozwiązywania problemów oraz specyfikacja instrumentu.

### Lista danych

Lista brzmień, format danych MIDI itp.

- Ilustracje i „zrzuty” ekranowe zamieszczone w niniejszej publikacji mają charakter instruktażowy i mogą odbiegać od pojawiających się w rzeczywistym instrumencie.
- „Zrzuty” ekranowe zamieszczone w niniejszej publikacji pochodzą z instrumentu PSR-3000 z interfejsem użytkownika w języku angielskim.
- Nieautoryzowane kopiowanie oprogramowania załączonego do instrumentu dla celów innych niż prywatne użytkownika jest zabronione.
- Fotografie instrumentów, prezentowane na wyświetlaczu PSR-3000 są własnością Gakkigaku Shiryokan, Kunitachi College of Music oraz Hamamatsu Museum of Musical Instruments.
- Instrument PSR-3000 został zbudowany w oparciu o patenty firmy IVL Technologies Ltd. zarejestrowane w USA pod numerami 5231671, 5301259, 5428708 oraz 5567901.
- Czcionki rastrowe użyte w komunikatach ekranowych stanowią własność intelektualną RICOH Corporation Ltd.
- Instrument wykorzystuje NF - wbudowaną przeglądarkę internetową firmy ACCESS Co. Ltd. Przeglądarka nie może być wydzielana z produktu ani sprzedawana, dzierżawiona lub wykorzystywana w żaden inny sposób. Ponadto przeglądarka nie może być kopiowana ani poddawana zabiegom o charakterze reverse-engineeringu. Oprogramowanie wykorzystuje opatentowany algorytm LZW (licencjonowany od Unisys Co.), a także zawiera moduł opracowany przez Independent JPEG Group.

ACCESS

Znaki i nazwy firmowe zamieszczone w niniejszej publikacji należą odpowiednio do firm:

- „Apple” i „Macintosh” do Apple Computer, Inc.
- „IBM-PC/AT” do International Business Machines Corporation
- „Windows” do Microsoft Corporation.
- Wszystkie inne znaki i nazwy firmowe należą do ich prawnych właścicieli.

## Akcesoria

---

- Przewodnik po rejestracji w serwisie Yamaha Online Member Product
- CD-ROM z oprogramowaniem dla systemu Windows
- Podręcznik użytkownika
- Książeczka DATA LIST
- CD-ROM z oprogramowaniem dla Windows (przewodnik instalacyjny)

Poniższe elementy są opcjonalne i mogą być dołączone w zależności od kraju zakupu:

- Stacja dyskietek
- Karta SmartMedia
- Zasilacz PA-300

## Wprowadzenie

Jakie są możliwości PSR-3000/1500? .....	12
Elementy sterowania i złącza .....	14
Przygotowanie instrumentu do pracy .....	16
Zasilanie .....	16
Włączanie zasilania .....	17
Przystosowanie instrumentu do gry .....	18
Pupit pod nuty .....	18
Korzystanie ze słuchawek .....	18
Zmiana języka na wyświetlaczu .....	19
Ustawienia wyświetlacza .....	19
Posługiwanie się stacją dyskieta (FDD) i dyskietkami .....	22
Posługiwanie się kartami pamięci SmartMedia™* .....	23

## Krótki przewodnik

Odtwarzanie utworów demonstracyjnych .....	24
Operacje na ekranach podstawowych .....	26
Operacje na ekranie głównym .....	26
Operacje na ekranie wyboru pliku .....	26
Operacje na ekranie funkcyjnym .....	27
Gra z użyciem brzmień .....	29
Gra z użyciem brzmień fabrycznych .....	29
Ćwiczenie z utworami fabrycznymi .....	35
Odtwarzanie i słuchanie utworów przed rozpoczęciem ćwiczeń .....	35
Wyciszanie partii prawej/lewej ręki podczas oglądania zapisu .....	39
Ćwiczenie przy wykorzystaniu zapętlenia .....	41
Nagrywanie .....	42
Granie partii akompaniujących przy użyciu technologii Performance Asistant .....	43
Gra przy użyciu automatycznego akom- paniamentu (korzystanie ze stylów) .....	45
Granie utworu „Mary had a little lamb” przy wykorzystaniu automatycznego akompaniamentu .....	45
Przyciski Multi Pad .....	51
Gra z użyciem przycisków Multi Pads .....	51
Korzystanie z funkcji Chord Match .....	52
Przywoływanie najlepszych ustawień dla każdego utworu – funkcja Music Finder .....	52
Śpiewanie podczas odtwarzania utworu (Karaoke) lub podczas gry na żywo .....	54
Podłączanie mikrofonu (tylko PSR-3000) .....	54
Śpiewanie wyświetlanego tekstu .....	55
Funkcje przydatne przy Karaoke .....	55
Funkcje przydatne przy śpiewaniu i graniu na żywo .....	58

## Operacje podstawowe

Korzystanie z podstawowych funkcji (funkcja Help) .....	60
Komunikaty wyświetlane na ekranie .....	60
Szybki wybór ekranu – funkcja Direct Access .....	61
Podstawowe ekrany (ekran Main oraz ekran File Selection) .....	62
Ekran Main .....	62
Konfiguracja ekranu File Selection i podstawowe operacje .....	63
Operacje na plikach i folderach – ekran File Selection .....	66
Przywracanie ustawień fabrycznych .....	73
Przywracanie fabrycznego systemu .....	73
Częściowe przywracanie ustawień fabrycznych (wg elementów systemu) .....	73
Zapisywanie własnych ustawień w pliku i przywracanie ich .....	74
Kopie bezpieczeństwa .....	75
Procedura tworzenia kopii .....	75

## Operacje zaawansowane

Używanie brzmień, ich tworzenie i edycja .....	76
Charakterystyki brzmień .....	76
Gra przy użyciu kilku brzmień jednocześnie .....	77
Partie klawiatury (Right 1, Right 2, Left) .....	77
Gra z użyciem dwóch brzmień jednocześnie .....	78
Gra z użyciem różnych brzmień w lewej i prawej sekcji klawiatury (partie Right 1 oraz Left) .....	80
Zmiana wysokości dźwięku .....	81
Transpozycja .....	81
Dostrajanie instrumentu .....	81
Strojenie skal .....	81
Stosowanie efektów do brzmień, przypisanych partiom klawiaturowym .....	83
Regulowanie głośności oraz barwy (MIXING CONSOLE) .....	86
Podstawowa procedura .....	86
Edycja brzmień – funkcja Sound Creator .....	95
Podstawowa procedura .....	95
Tworzenie własnych brzmień Organ Flutes .....	99

<b>Używanie, tworzenie i edycja stylów automatycznego akompaniamentu</b> ....	102	Nagrywanie swoich wykonania .....	141
Charakterystyka stylów .....	102	Metody nagrywania .....	141
Wybór typu palcowania akordów .....	102	Edycja zarejestrowanego utworu .....	156
Odtwarzanie tylko partii rytmicznych stylu .....	103	<b>Połączenie PSR 3000/1500 bezpośrednio z internetem</b> .....	165
Ustawienia związane ze stylami .....	105	Połączenie instrumentu z internetem .....	165
Kontrola głośności i barwy brzmień Stylu (MIXING CONSOLE) .....	107	Dostęp do specjalnej strony www .....	166
Funkcja Music Finder .....	107	Operacje wykonywane na specjalnej stronie www .....	166
Przeszukiwanie wpisów .....	107	Przewijanie okna .....	166
Tworzenie zbioru ulubionych wpisów .....	108	Otwieranie odnośników .....	167
Edycja wpisów .....	109	Wprowadzanie znaków .....	167
Zapisywanie wpisów .....	110	Powrót do poprzedniej strony www .....	168
Kreator stylów .....	112	Odświeżanie strony www/przerwanie ładowania (wczytywania) strony www .....	169
Struktura stylu .....	112	Zakup „nabywanie, pobieranie” i ściąganie „ładowanie” plików .....	169
Tworzenie stylów .....	112	Dodawanie zakładek do Państwa ulubionych stron .....	170
Edycja stworzonego stylu .....	118	Zmiana strony startowej (Home Page) .....	173
<b>Multi Pady</b> .....	126	Ekran ustawienia internetowe (Internet Settings) .....	174
Tworzenie fraz Multi Pad (Multi Pad Creator) .....	126	Inicjalizowanie ustawień internetowych .....	178
Nagrywanie fraz Multi Pad „na żywo” .....	126	Słownik pojęć internetowych .....	179
Nagrywanie fraz Multi Pad metodą krokową (EDIT) .....	127	<b>Używanie mikrofonu (PSR-3000)</b> .....	180
Edycja fraz Multi Pad (Multi Pad Creator) .....	128	Edycja parametrów harmonizacji wokalu (śpiewu) .....	180
<b>Rejestrowanie i przywoływanie własnych ustawień panelu – pamięć registryjna</b> .....	129	Dostosowywanie mikrofonu i harmonii dźwięku .....	183
Rejestrowanie i zapisywanie własnych ustawień panelu .....	129	Konfigurowanie efektów rozmowy (Talk) ...	187
Przywracanie zarejestrowanych ustawień panelu .....	130	<b>Łączenie instrumentu PSR-3000/1500 z innymi urządzeniami</b> .....	189
Usuwanie zbędnych ustawień panelu/ Nadawanie nazw ustawieniom panelu .....	131	Podłączanie urządzeń Audio/Video .....	189
Blokada przywołania określonych elementów (funkcja Freeze) .....	132	Używanie zewnętrznych urządzeń Audio w celu odtwarzania i nagrywania (gniazdo [OUTPUT], gniazdo [AUX OUT (LEVEL FIXED)], gniazdo [OPTICAL OUT]) .....	189
Przywoływanie zestawów pamięci registryjnej w określonej kolejności – sekwencje registryjne .....	132	Odtwarzanie dźwięków z zewnętrznego urządzenia audio poprzez wbudowane głośniki instrumentu .....	190
<b>Wykorzystywanie, tworzenie i edycja utworów</b> .....	134	Prezentacja ekranu instrumentu na osobnym monitorze (PSR-3000). Połączenie instrumentu z zewnętrznym telewizorem .....	190
Kompatybilne typy utworów .....	134	Podłączenie gitary lub mikrofonu (gniazdo [MIC./LINE IN]) (PSR-3000) .....	190
Odtwarzanie utworów .....	135	Używanie przełącznika i/lub kontrolera pedałowego (gniazdo [FOOT PEDAL]) ...	191
Regulacja głośności, ustawianie brzmień itp. (MIXING CONSOLE) .....	138	Przypisywanie specjalnych funkcji dla pedała ....	191
Ćwiczenie utworów przy pomocy funkcji Guide .....	139	Podłączanie zewnętrznych urządzeń MIDI ([MIDI Terminals]) .....	194
Wybór typu funkcji Guide .....	139	Podłączenie komputera .....	

---

lub urządzenia USB .....	194
Podłączenie komputera (gniazdo [USB TO HOST] i [MIDI]) .....	194
Podłączenie poprzez USB-type Adaptor i USB Storage Device (poprzez gniazdo [USB TO DEVICE]) .....	195
Czym jest MIDI? .....	197
Ustawienia MIDI .....	201
Operacje podstawowe .....	201
Przeprogramowanie szablonów MIDI .....	201
MIDI System Settings .....	203
MIDI Transmit Settings .....	203
MIDI Receive Settings .....	204
Ustawienia Bass Note dla Style Playback poprzez MIDI Receive .....	204
Parametry Chord Type dla odtwarzania Stylu poprzez MIDI Receive .....	205

## **Dodatek**

Rozwiązywanie problemów eksploatacyjnych .....	206
---	-----



## Zanim włączymy zasilanie

---

Instalacja podpórki do nut .....	strona 18
Podłączanie słuchawek .....	strona 18
Włączanie i wyłączanie zasilania .....	strona 17

## Słuchanie

---

Słuchanie utworów demonstracyjnych .....	strona 24
Słuchanie utworów	
słuchanie utworów fabrycznych .....	strona 35
włączanie i wyłączanie partii (kanałów) utworu .....	strona 140
regulacja poziomów utworu i klawiatury .....	strona 138
Słuchanie stylów .....	strona 102
słuchanie stylów fabrycznych .....	strona 103
włączanie i wyłączanie partii (kanałów) stylu .....	strona 104
regulacja poziomów stylu i klawiatury .....	strona 107
Słuchanie multi padów .....	strona 51

## Gra na instrumencie

---

Wybieranie brzmienia (RIGHT1) i gra na klawiaturze .....	strona 77
Granie dwoma lub trzema brzmieniami jednocześnie .....	strona 78
Gra z użyciem różnych brzmień w prawej i lewej ręce .....	strona 80
Granie brzmieniami perkusyjnymi .....	strona 76
Ustawianie czułości klawiatury .....	strona 27
Włączanie i wyłączanie czułości klawiatury dla poszczególnych partii klawiatury (RIGHT 1, 2, LEFT) .....	strona 77
Ustawienia pokrętki modulacji dla poszczególnych partii klawiatury (RIGHT 1, 2, LEFT) .....	strona 33

## Ćwiczenie

---

Korzystanie z metronomu .....	strona 33
Wyświetlanie nut odtwarzanego utworu i gra na ich podstawie .....	strona 38

## Wybieranie brzmień PSR-3000/1500

---

Brzmienia .....	strona 76
Style .....	strona 102
Banki Multi Pad .....	strona 126
Utwory .....	strona 134
Rekordy Music Finder .....	strona 52
Banki pamięci rejestracyjnej .....	strona 132
Kolejność ustawień pamięci rejestracyjnej .....	strona 132
Kolejność ustawień One Touch Settings .....	strona 50
Typy efektów Harmony/Echo .....	strona 85
Szablony MIDI .....	strona 201
Typy efektów .....	strona 90
Typy harmonii wokalne (PSR-3000) .....	strona 180
Typy ustawień korektora .....	strona 93

## Korzystanie z wyświetlacza LCD

---

Przeznaczenie wyświetlacza i korzystanie z niego .....	strona 26
Prezentacja tekstu utworu na wyświetlaczu .....	strona 26
Prezentacja zapisu nutowego utworu na wyświetlaczu .....	strona 26
Wyświetlanie obrazu z wyświetlacza na ekranie telewizora (PSR-3000) .....	strona 190

## Korzystanie ze stylów akompaniamentu

---

Wybieranie i odtwarzanie stylów .....	strona 103	
Nauka akordów .....	(Chord Tutor) .....	strona 49
Nauka akordów – korzystanie ze stylów .....	(Chord Fingering) .....	strona 49
Zastosowanie harmonii lub echa do melodii granych prawą ręką .....	(Harmony/Echo) .....	strona 83
Automatyczna zmiana akordów Multi Padów zgodnie z partią lewej ręki .....	(Chord Match) .....	strona 52

## Szybkie przywoływanie własnych ustawień

---

Przywracanie ulubionych ustawień panelu .....	(Music Finder) .....	strona 52
Przywoływanie ustawień instrumentu dopasowanych do obowiązującego stylu .....	(One Touch Settings) .....	strona 50
Zapisywanie i przywoływanie własnych ustawień panelu .....	(pamięć registryjna) .....	strona 129

## Tworzenie własnych zestawów parametrów

---

Tworzenie brzmień .....	(Sound Creator) .....	strona 95
Tworzenie brzmień Organ Flutes .....	(Sound Creator) .....	strona 99
Tworzenie stylów akompaniamentu .....	(Style Creator) .....	strona 112
Tworzenie utworów .....		strona 42
nagrywanie z klawiatury .....		strona 42
Wpisywanie nut „krok po kroku” .....	(Song Creator) .....	strona 147
Wprowadzanie i edycja danych .....	(Song Creator) .....	strona 156
Tworzenie sekwencji Multi Pad .....	(Multi Pad Creator) .....	strona 126
Tworzenie banków pamięci registryjnej .....		strona 132
Tworzenie nowych rekordów Music Finder .....		strona 108
Tworzenie nowych typów harmonii wokalnych (PSR-3000) .....		strona 180
Tworzenie nowych typów efektów .....		strona 90
Tworzenie własnych ustawień korektora .....		strona 93

## Kontrolowanie i zmiana wysokości dźwięku

---

Strojenie ogólne instrumentu PSR-3000/1500 .....	(Master Tune) .....	strona 81
Strojenie poszczególnych dźwięków klawiatury .....	(Scale Tune) .....	strona 81
Transpozycja o oktawę		
Transponowanie dźwięków (Master Transpose, Keyboard Transpose, Song Transpose) .....		strona 58
Używanie przycisku [TRANPOSE] do niezależnego kontrolowania partii		
Korzystanie z pokrętki PITCH BEND .....		strona 32
Korzystanie z pokrętki MODULATION .....		strona 33

## Korzystanie z mikrofonu (PSR-3000)

---

Podłączanie mikrofonu do instrumentu .....		strona 190
Automatyczne stosowanie harmonii wokalnych .....	(Vocal Harmony) .....	strona 56
Śpiewanie tekstu prezentowanego na wyświetlaczu .....		strona 55
Śpiewanie tekstu prezentowanego na ekranie TV .....		strona 55
Śpiewanie przy pomocy funkcji Guide podczas odtwarzania utworu .....		strona 40
Korzystanie z ustawień Talk .....		strona 187
Zmiana ustawień Song Transpose odpowiednio do możliwości głosowych .....		strona 58
Zmiana ustawień Keyboard Transpose odpowiednio do możliwości głosowych .....		strona 81

## Wskazówki dotyczące występów na żywo

---

Przypisywanie wybranych operacji/funkcji panelu kontrolerowi nożnemu .....		strona 191
Przywoływanie numerów pamięci registryjnej w ustalonej kolejności .....		strona 132
Zmiana numerów pamięci registryjnej przy pomocy kontrolera nożnego .....		strona 191
Korzystanie z funkcji Fade In/Out .....		strony 47, 48

## Wskazówki dotyczące gry w zespole

---

Niezależne ustawienia transpozycji utworu i klawiatury odpowiednio do możliwości głosowych .....		strona 55
Dostosowanie ogólnej głośności PSR-3000/1500 do pozostałych instrumentów .....		strona 81
Synchronizacja PSR-3000/1500 z innymi instrumentami MIDI .....		strona 201

## Inne rady

---

Rejestrowanie swojego imienia w instrumencie .....		strona 21
Importowanie własnych ikon wskazujących brzmienia/style/utwory na ekranie Selection .....		strona 70
Wyświetlanie numeru banku i brzmienia na ekranie Voice Select .....		strona 205

# Jakie są możliwości PSR-3000/1500?

## Przycisk DEMO

Poznanie utworów demonstracyjnych (strona 24)

Utwory demonstracyjne prezentują nie tylko wyjątkowość brzmień i stylów akompaniamentu, ale wprowadzają również użytkownika w szereg funkcji, jakimi dysponuje PSR-3000/1500.

## Przycisk VOCAL HARMONY (PSR-3000)

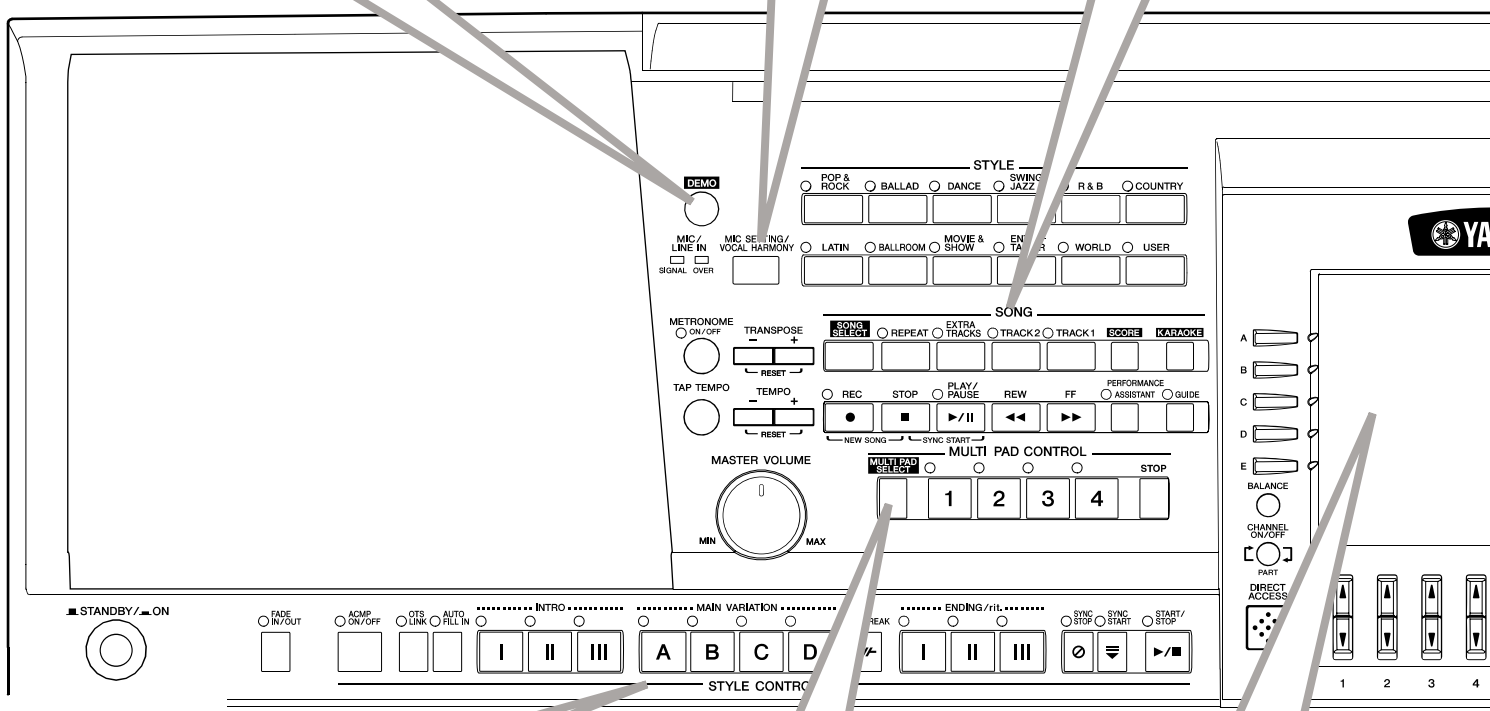
Automatyczne tworzenie wokalnych partii wspomagających (strona 180)

PSR-3000 oferuje harmonizer wokalny – urządzenie umożliwiające automatyczne generowanie linii wokalnych na bazie głosu podstawowego, śpiewanego do mikrofonu podłączonego do instrumentu. Wśród wielu możliwości dostępna jest nawet „zmiana płci” głosu harmonizującego. Tak więc chórki męsko-damskie (lub damsko-męskie) nie powinny stanowić problemu.

## Sekcja SONG

Odtwarzanie nagranych wcześniej utworów (strona 21, 36, 75)

Czysta przyjemność słuchania utworów zaprogramowanych fabrycznie lub dostępnych w kolekcjach komercyjnych.



## Sekcja STYLE CONTROL

Pełne panowanie nad automatycznym akompaniamentem (strona 45, 102)

Uderzenie akordu w lewej części klawiatury powoduje automatyczne uruchomienie akompaniamentu. Wystarczy wybrać odpowiedni styl: pop, jazz, Latin itp., a instrument zatroszczy się o odpowiedni akompaniament.

## Sekcja MULTI PAD

Urozmaicenie przebiegu utworu przy użyciu specjalnie zaprogramowanych fraz (strona 73, 118)

Naciskając jeden z przycisków w sekcji Multi Pad można uruchomić odtwarzanie krótkich rytmicznych lub melodycznych fraz. Istnieje możliwość nagrywania własnych fraz przez użytkownika.

## Wyświetlacz LCD

Duży, podświetlany wyświetlacz LCD wraz z szeregiem związanych z nim przycisków zapewnia szybką i intuicyjną pracę z instrumentem.

## Przycisk MUSIC FINDER

Przywoływanie idealnego stylu akompaniamentu (strona 52, 107)

Jeżeli użytkownik wie, jaki utwór chce zagrać, ale nie wie jaki styl i brzmienie powinien wybrać, wówczas powinien skorzystać z pomocy funkcji Music Finder. Wystarczy wybrać tytuł utworu z bazy danych, a wszystkie ustawienia zostaną przywołane automatycznie.

## Sekcja VOICE

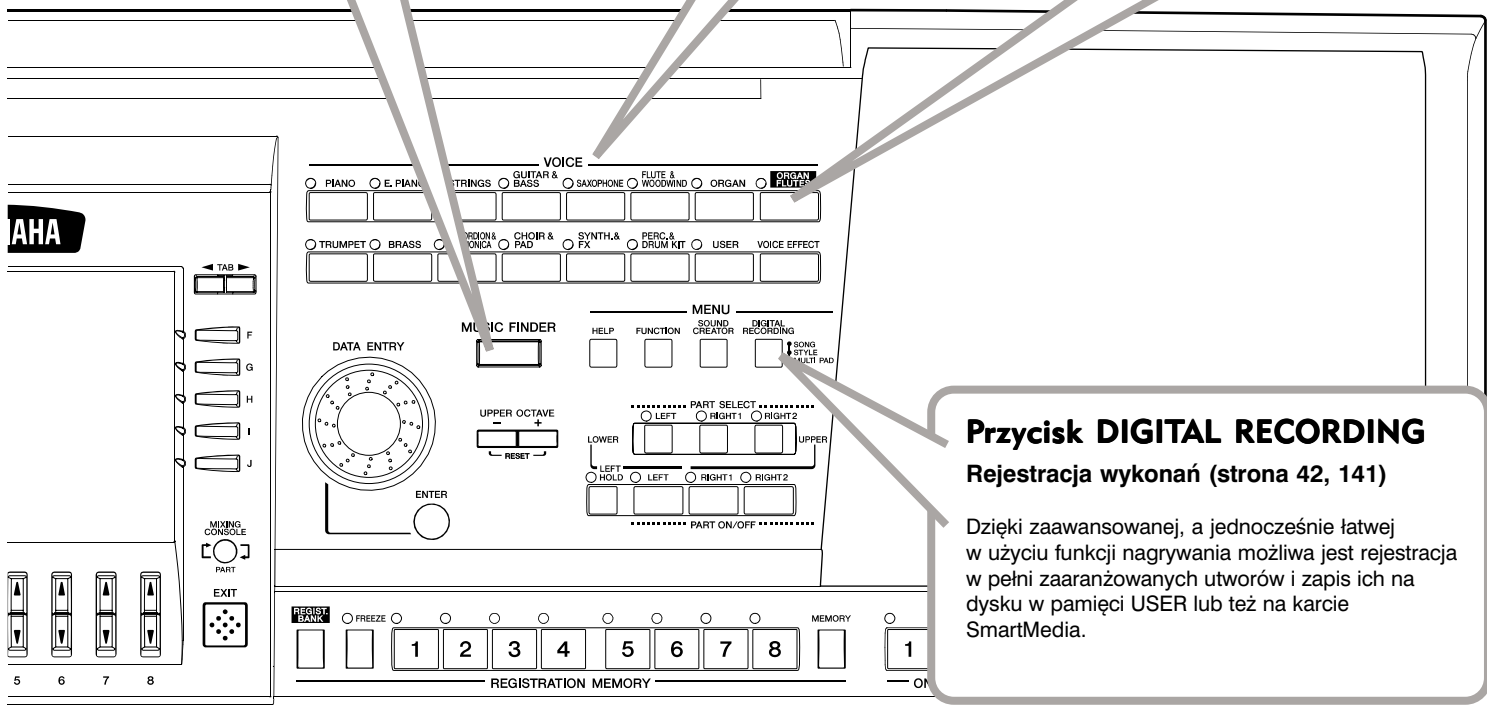
Szeroki wybór realistycznych brzmień (strona 29, 76)

PSR-3000/1500 oferuje do wykorzystania wyjątkowo realistyczne brzmienia należące do wszystkich kategorii.

## Przycisk ORGAN FLUTES (PSR-3000)

Konstruowanie własnych brzmień organowych (strona 99)

Ta specjalna funkcja nie tylko umożliwi dostęp do szerokiego spektrum brzmień organowych, ale również pozwala kreować własne brzmienia przez użytkownika.



## Przycisk DIGITAL RECORDING

Rejestracja wykonń (strona 42, 141)

Dzięki zaawansowanej, a jednocześnie łatwej w użyciu funkcji nagrywania możliwa jest rejestracja w pełni zaaranżowanych utworów i zapis ich na dysku w pamięci USER lub też na karcie SmartMedia.

## Złącze USB TO DEVICE

Podłącz instrument bezpośrednio do Internetu (strona 165) lub do pamięci masowych USB (strona 195).

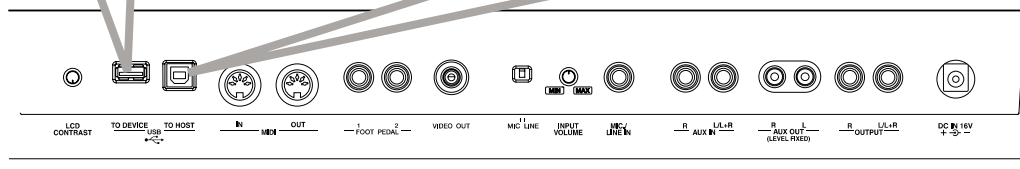
Podłączenie interfejsu sieciowego ze złączem USB pozwala uzyskać dostęp do stron internetowych, skąd można pobrać utwory.

Podłączenie urządzeń pamięci masowej (takich jak stacja dyskietek lub dysk twardy) pozwala zapisać na zewnętrznym nośniku rozmaite dane, zawarte w pamięci instrumentu lub stworzone przy jego pomocy.

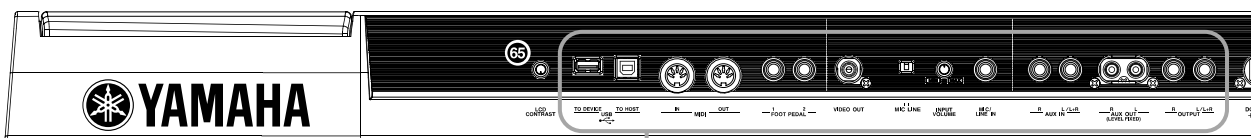
## Złącze USB TO HOST

Szybkie i wygodne tworzenie muzyki przy użyciu komputera (strona 194)

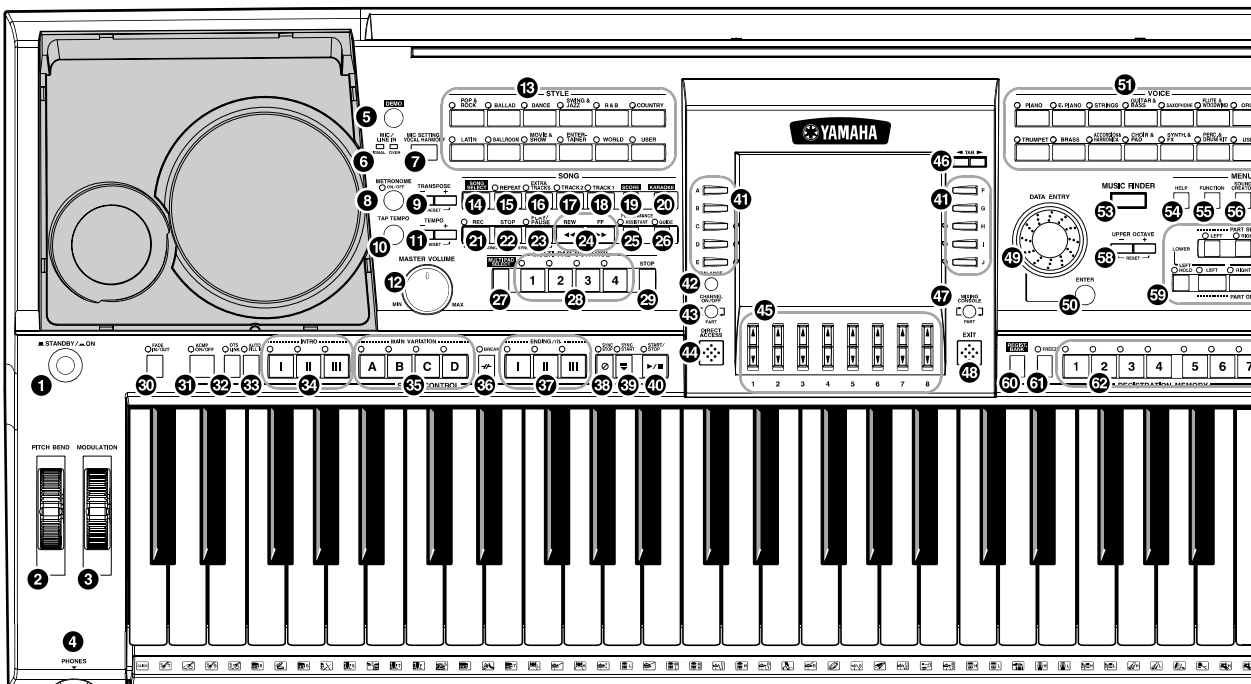
Wyjątkowo łatwe podłączenie i przygotowanie instrumentu do pracy z komputerem umożliwia szybkie wejście w świat oprogramowania muzycznego, wspomagającego najbardziej wyrafinowane projekty muzyczne.



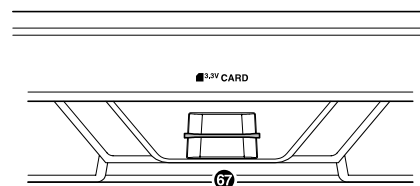
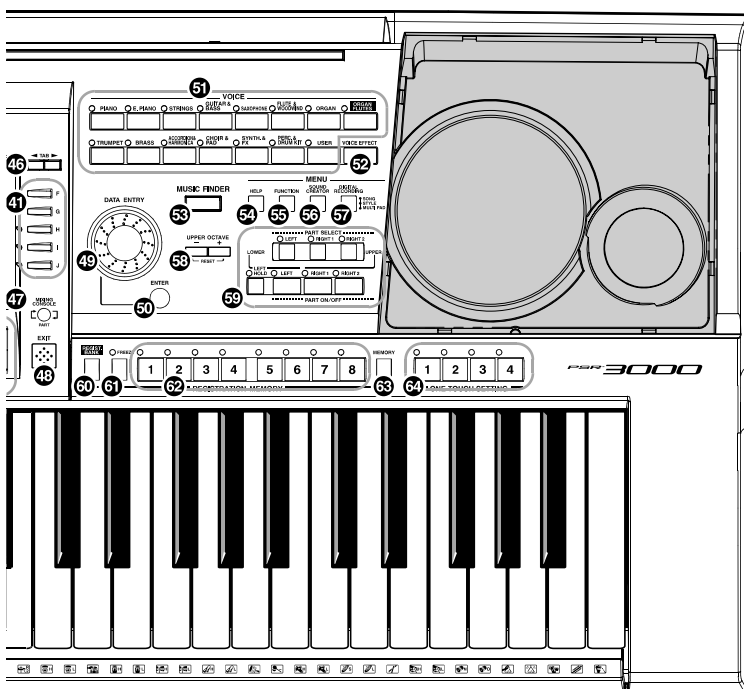
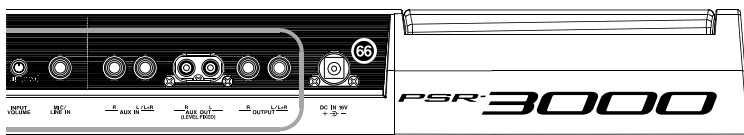
# Elementy sterowania i złącza



szczegóły na stronie 189



- |   |   |
|---|---|
| <p>1 Przełącznik zasilania STANDBY/ON ..... s. 16</p> <p><b>Sekcja WHEEL</b></p> <p>2 Pokrętko [PITCH BEND] ..... s. 32</p> <p>3 Pokrętko [MODULATION] ..... s. 33</p> <p><b>Sekcja PHONES</b></p> <p>4 Gniazdo PHONES ..... s. 18</p> <p>5 Przycisk [DEMO] ..... s. 24</p> <p><b>Sekcja MIC</b></p> <p>6 Gniazdo [MIC/LINE IN] (PSR-3000) ..... s. 190</p> <p>7 Przycisk [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] (PSR-3000) ..... s. 56</p> <p><b>Sekcja METRONOME</b></p> <p>8 Przycisk [METRONOME] ..... s. 33</p> <p><b>Sekcja TRANSPOSE</b></p> <p>9 Przyciski [-]/[+] ..... s. 55</p> <p><b>Sekcja TEMPO</b></p> <p>10 Przycisk [TAP] ..... s. 47</p> <p>11 Przyciski [-]/[+] ..... s. 34</p> <p><b>Sekcja MASTER VOLUME</b></p> <p>12 Pokrętko [MASTER VOLUME] ..... s. 17</p> <p><b>Sekcja STYLE</b></p> <p>13 Przyciski [STYLE] ..... s. 46</p> <p><b>Sekcja SONG</b></p> <p>14 Przycisk [SONG SELECT] ..... s. 35</p> | <p>15 Przycisk [REPEAT] ..... s. 41</p> <p>16 Przycisk [EXTRA TRACKS (STYLE)] ..... s. 141</p> <p>17 Przycisk [TRACK 2 (L)] ..... s. 41</p> <p>18 Przycisk [TRACK 1 (R)] ..... s. 39</p> <p>19 Przycisk [SCORE] ..... s. 38</p> <p>20 Przycisk [KARAOKE] ..... s. 55</p> <p>21 Przycisk [REC] ..... s. 42</p> <p>22 Przycisk [STOP] ..... s. 36</p> <p>23 Przycisk [PLAY/PAUSE] ..... s. 36</p> <p>24 Przyciski [REW]/[FF] ..... s. 136</p> <p>25 Przycisk [PERFORMANCE ASSISTANT] ..... s. 44</p> <p>26 Przycisk [GUIDE] ..... s. 39</p> <p><b>Sekcja MULTI PAD</b></p> <p>27 Przycisk [MULTI PAD SELECT] ..... s. 128</p> <p>28 Przyciski [1] - [4] ..... s. 128</p> <p>29 Przycisk [STOP] ..... s. 126</p> <p>30 Przycisk [FADE IN/OUT] ..... s. 47</p> <p><b>Sekcja STYLE CONTROL</b></p> <p>31 Przycisk [ACMP ON/OFF] ..... s. 46</p> <p>32 Przycisk [OTS LINK] ..... s. 68</p> <p>33 Przycisk [AUTO FILL IN] ..... s. 47</p> <p>34 Przyciski INTRO [I]/[II]/[III] ..... s. 47</p> <p>35 Przyciski MAIN [A]/[B]/[C]/[D] ..... s. 48</p> <p>36 Przycisk [BREAK] ..... s. 48</p> <p>37 Przyciski ENDING/rit. [I]/[II]/[III] ..... s. 48</p> <p>38 Przycisk [SYNC STOP] ..... s. 48</p> <p>39 Przycisk [SYNC START] ..... s. 47</p> |
|---|---|



40	Przycisk [START/STOP] .....	s. 60	<b>Sekcja REGISTRATION MEMORY</b>
41	Przyciski ekranowe [A]-[J] .....	s. 26	60 Przycisk [REGIST. BANK] .....
42	Przycisk [BALANCE] .....	s. 40	61 Przycisk [FREEZE] .....
43	Przycisk [CHANNEL ON/OFF] .....	s. 104, 140	62 Przyciski [1]-[8] .....
44	Przycisk [DIRECT ACCESS] .....	s. 61	63 Przycisk [MEMORY] .....
45	Przyciski [1 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼] .....	s. 26	<b>Sekcja ONE TOUCH SETTING</b>
46	Przyciski TAB [ ◀ ] [ ▶ ] .....	s. 27	64 Przyciski [1]-[4] .....
47	Przycisk [MIXING CONSOLE] .....	s. 86	<b>Tylny panel</b>
48	Przycisk [EXIT] .....	s. 27	65 Pokrętko [LCD CONTRAST] .....
49	Pokrętko [DATA ENTRY] .....	s. 65	66 Złącze DC IN .....
50	Przycisk [ENTER] .....	s. 65	67 Gniazdo CARD .....
	<b>Sekcja VOICE</b>		
51	Przyciski VOICE .....	s. 29	
52	Przyciski [VOICE EFFECT] .....	s. 83	
	<b>Sekcja MUSIC FINDER</b>		
53	Przycisk [MUSIC FINDER] .....	s. 52	
	<b>Sekcja MENU</b>		
54	Przycisk [HELP] .....	s. 60	
55	Przycisk [FUNCTION] .....	s. 27	
56	Przycisk [SOUND CREATOR] .....	s. 95	
57	Przycisk [DIGITAL RECORDING] .....	s. 118, 145	
	<b>Sekcja UPPER OCTAVE</b>		
58	Przycisk [UPPER OCTAVE] [-][+] .....	s. 62	
	<b>Sekcja PART</b>		
59	Przyciski [PART SELECT], [PART ON/OFF] .....	s. 77	

Więcej informacji na temat gniazd i złączy znajdujących się w dolnej lewej części instrumentu można znaleźć na stronie 189.

## **⚠ OSTRZEŻENIE**

Proszę zawsze korzystać z zasilacza PA-300 lub innych zalecanych przez firmę YAMAHA. Niewłaściwy typ zasilacza może spowodować poważne uszkodzenie instrumentu, a nawet doprowadzić do porażenia prądem! ODŁĄCZANIE ZASILACZA OD SIECI ELEKTRYCZNEJ PROSZĘ WYKONYWAĆ TYLKO WTEDY, GDY INSTRUMENT JEST WYŁĄCZONY.

## **⚠ OSTRZEŻENIE**

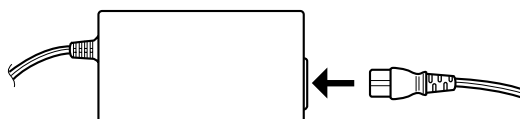
Nigdy nie należy odcinać zasilania instrumentu w czasie wykonywania jakiegokolwiek operacji zapisu. Takie postępowanie może doprowadzić do utraty danych.

## **⚠ OSTRZEŻENIE**

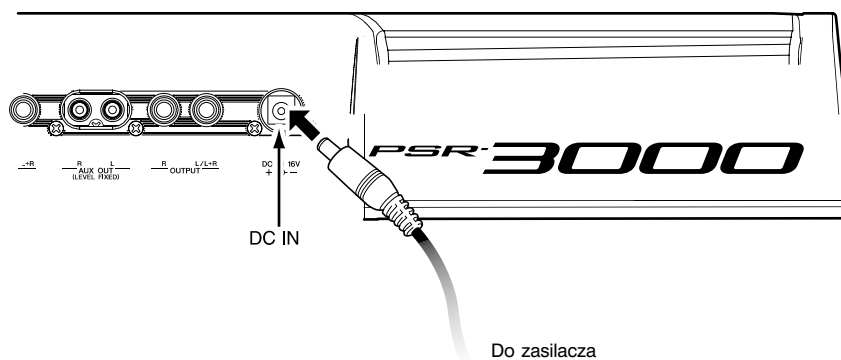
Nawet wtedy, gdy przełącznik zasilania [STANDBY/ON] znajduje się w położeniu STANDBY energia elektryczna wciąż, choć w minimalnym stopniu, pobierana jest przez instrument. Jeżeli przewidywana jest dłuższa przerwa w eksploatacji instrumentu proszę odłączyć zasilacz od sieci.

## Zasilanie

- 1 Proszę upewnić się, że przełącznik zasilania [STANDBY/ON] znajduje się pozycji STANDBY.
- 2 Przewód zasilający (wysokiego napięcia) proszę podłączyć do zasilacza PA-300



- 3 Stałoprądowy przewód zasilacza PA-300 proszę podłączyć do gniazda DC IN w PSR-3000/1500.



- 4 Drugi koniec przewodu zasilającego proszę podłączyć do gniazdka sieciowego.

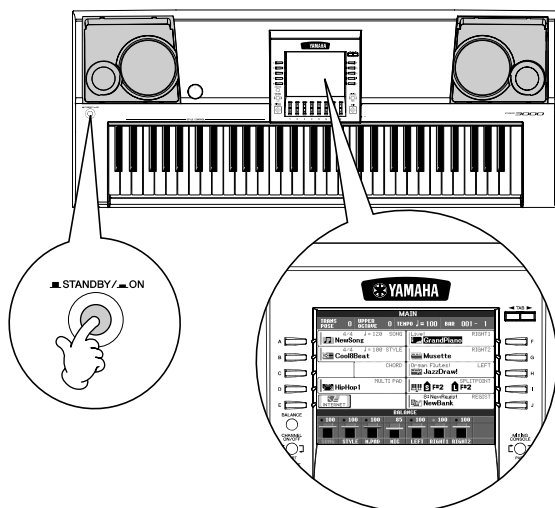
# Włączanie zasilania

## UWAGA

Przed włączeniem lub wyłączeniem instrumentu potencjometr głośności instrumentu proszę ustawić w położeniu minimum.

## 1 Proszę nacisnąć przycisk [STANDBY/ON].

Na wyświetlaczu pojawi się główny ekran roboczy.

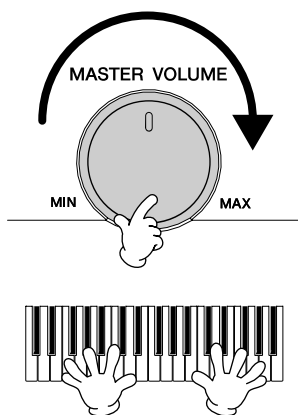


Jeżeli zamierzają Państwo wyłączyć instrument proszę ponownie nacisnąć przycisk [STANDBY/ON].

Zgaśnie wyświetlacz oraz lampka napędu dyskowego.

## 2 Regulacja głośności instrumentu.

Korzystając z pokrętła [MASTER VOLUME] proszę wyregulować głośność instrumentu.



## OSTRZEŻENIE

Aby uniknąć uszkodzeń zestawów głośnikowych lub innych urządzeń, jakie mogą mieć miejsce w czasie włączania zasilania instrumentu, czynność tę należy wykonać zanim włączone zostanie zasilanie pozostałych elementów systemu. Wyłączanie zasilania zawsze przeprowadzamy w kolejności odwrotnej, wyłączając instrument jako ostatni.

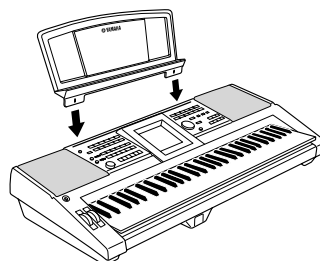
## OSTRZEŻENIE

Nawet jeżeli przełącznik zasilania znajduje się w pozycji „STANDBY” energia elektryczna nadal, choć w minimalnym stopniu, jest zużywana przez instrument. Dlatego jeżeli przewidywana jest dłuższa przerwa w jego eksploatacji proszę odłączyć zasilacz od sieci elektrycznej.



## Pupit pod nuty

PSR-3000/1500 jest dostarczany w komplecie z pulpitem pod nuty, instalowanym przez wsunięcie jego dolnych krawędzi w szczeliny znajdujące się w górnej części płyty czołowej.

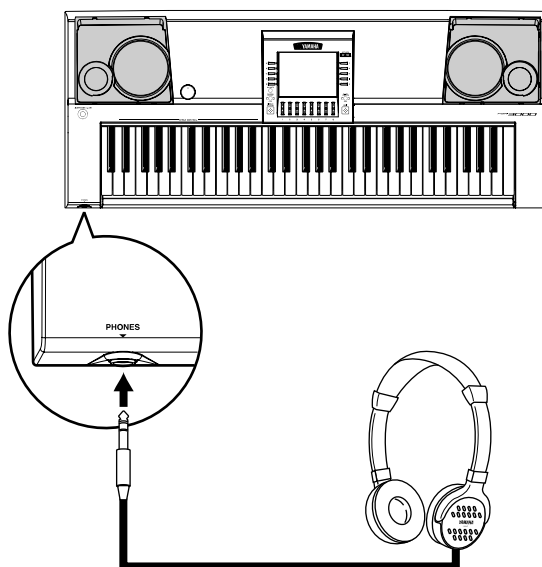


## Korzystanie ze słuchawek

Proszę podłączyć słuchawki do gniazda [PHONES]. Proszę pamiętać, że podłączenie słuchawek do gniazda [PHONES] powoduje automatyczne odcięcie systemu głośnikowego.

### ⚠ UWAGA

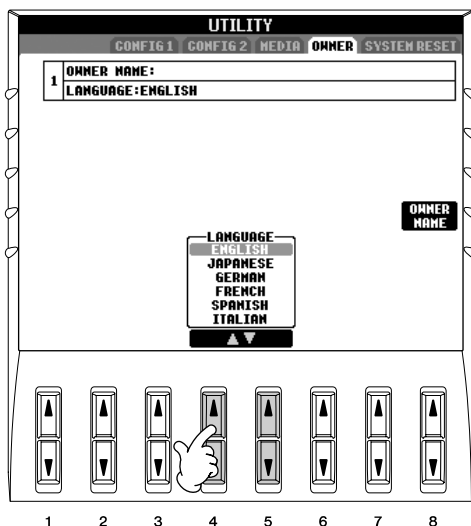
Proszę nie słuchać głośnej muzyki ze słuchawek przez dłuższy czas. Może to grozić utratą słuchu.



# Zmiana języka na wyświetlaczu

Zmiana tego parametru pozwala określić język używany do wyświetlania komunikatów, nazw plików oraz wprowadzania nazw.

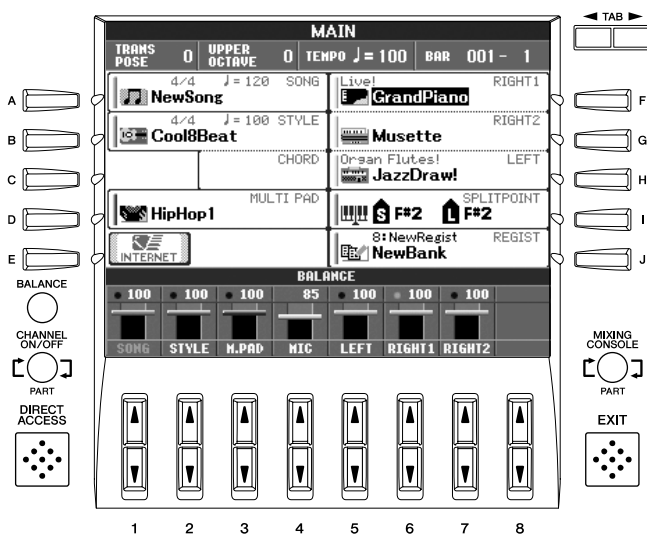
- 1 Proszę przywołać ekran operacyjny.  
[FUNCTION] → [I] UTLITY → TAB[◀][▶] OWNER
- 2 Proszę wybrać język za pomocą przycisków [4▲▼]/[5▲▼].



# Ustawienia wyświetlacza

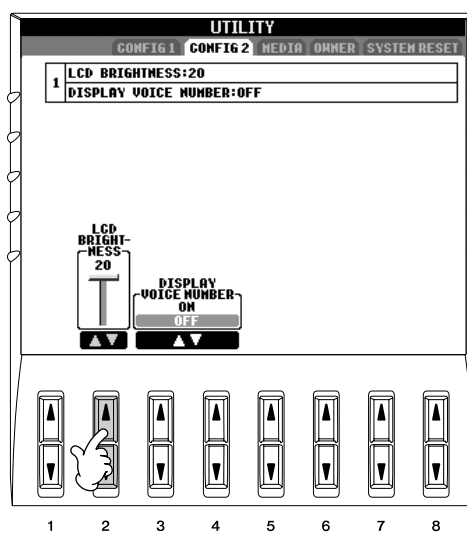
## Dostosowywanie kontrastu wyświetlacza

Kontrast wyświetlacza może być zmieniany przy pomocy pokrętła [LCD CONTRAST], znajdującego się na tylnym panelu instrumentu.



## Dostosowywanie jasności wyświetlacza

- 1 Proszę przywołać ekran operacyjny.  
[FUNCTION] → [1] UTILITY → TAB[◀][▶] CONFIG 2
- 2 Proszę dostosować jasność wyświetlacza za pomocą przycisku [2 ▲ ▼].

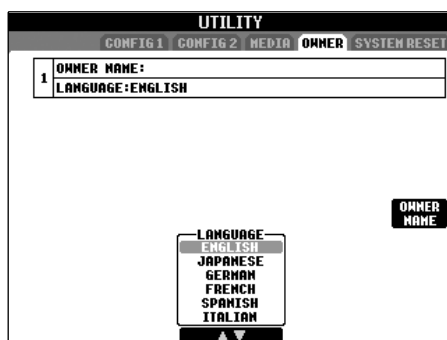


## Wpisywanie imienia właściciela w ekranie operacyjnym

Instrument może prezentować imię właściciela na ekranie powitalnym (wyświetlanym po włączeniu zasilania).



- 1 Proszę przywołać ekran operacyjny.  
[FUNCTION] → [I] UTLITY → TAB[◀][▶] OWNER
- 2 Proszę wcisnąć przycisk [I] (OWNER NAME) aby przywołać ekran Owner Name.  
Informacje na temat wprowadzania znaków znajdują się na stronie 71.



# Posługiwanie się stacją dyskieta (FDD) i dyskietkami

## (Stacja dyskieta może być dołączona lub sprzedawana opcjonalnie, w zależności od miejsca zakupu)

Stacja dyskieta pozwala zapisywać na dyskietkach dane, które stworzono przy użyciu instrumentu, a także umożliwia załadunek zapisanych danych do pamięci instrumentu. Stacja dyskieta i dyskietki wymagają ostrożnego traktowania. Podczas ich użytkowania należy przestrzegać następujących zasad.

## Typ używanych dyskietek

- Stacja dyskieta instrumentu współpracuje wyłącznie z 3,5" dyskietkami dwustronnymi o podwójnej i dużej gęstości zapisu, tzw. dyskietki 2DD i 2HD.

## Formatowanie dyskietek

- Jeśli nie można korzystać z nowych, czystych dyskietek – lub ze starych, wykorzystywanych w innych urządzeniach – konieczne jest sformatowanie dyskietki. Więcej szczegółów na ten temat znajduje się na stronie 66. Proszę pamiętać, że formatowanie powoduje utratę danych znajdujących się na dyskietce. Przed formatowaniem proszę zawsze sprawdzić, czy dyskietka nie zawiera ważnych danych.

### UWAGA

Dyskietki sformatowane przez PSR-3000/1500 mogą nie być odczytywane przez inne urządzenia.

## Wkładanie i wyciąganie dyskietek z napędu

### Wkładanie dyskietki:

- Aby włożyć dyskietkę do napędu, należy skierować ją etykietą ku górze, chwycić ją za naklejkę, i delikatnie włożyć do szczeliny napędu, a następnie popychając jej grzbiet wsuwać do wnętrza aż sama „wskoczy” na właściwe miejsce, a przycisk zwalniający dyskietkę zostanie wysunięty.

### UWAGA

Proszę nie wkładać do stacji dyskieta innych przedmiotów. Może to spowodować uszkodzenie stacji lub dyskietek.

### Wyciąganie dyskietki

Przed wyciągnięciem dyskietki z napędu należy upewnić się, że nie znajduje się ona właśnie w użyciu (sprawdzając stan świecącej diody w stacji dyskieta). Następnie proszę zdecydowanie wcisnąć przycisk, znajdujący się w prawym górnym rogu stacji.

- Po wysunięciu dyskietki należy ją wyciągnąć ze stacji. Jeśli przycisk zwalniający dyskietkę zostanie naciśnięty zbyt gwałtownie, lub niewystarczająco głęboko, dyskietka może nie zostać prawidłowo wysunięta z kieszeni napędu. Przycisk zwalniający może zatrzymać się w połowie, a dyskietka wysunie się jedynie na kilka milimetrów. W razie wystąpienia takiej sytuacji nie należy podejmować prób wyciągnięcia dyskietki, gdyż użycie siły może doprowadzić do uszkodzenia mechanizmu stacji dyskieta lub dyskietki. Aby wyciągnąć częściowo wysuniętą dyskietkę, należy ponownie próbę naciśnięcia przycisku zwalniającego, lub wsunąć dyskietkę z powrotem do napędu, a następnie powtórzyć operację od początku.
- Użycie dyskietki oznacza trwanie operacji, takiej jak nagrywanie, odtwarzanie lub usuwanie danych. Jeśli dyskietka znajdowała się w stacji w chwili włączania instrumentu, dyskietka jest automatycznie przeglądana, ponieważ instrument sprawdza, czy zawiera ona jakiegokolwiek dane.

### UWAGA

Nie należy wyłączać zasilania instrumentu ani wyjmować dyskietki z kieszeni napędu w czasie jego pracy, tzn. w czasie nagrywania, odtwarzania lub odczytywania danych z dyskietki. Takie postępowanie może doprowadzić do uszkodzenia zarówno dyskietki, jak i napędu stacji dyskieta. Aby wyjąć dyskietkę z napędu należy do oporu powoli nacisnąć przycisk zwalniający dyskietkę; dyskietka zostanie wysunięta automatycznie. Po jej wysunięciu należy ostrożnie wyciągnąć ją z napędu ręcznie.

- Przed wyłączeniem instrumentu zawsze należy pamiętać o usunięciu dyskietki z napędu. Pozostawienie dyskietki w napędzie przez dłuższy okres czasu może spowodować nagromadzenie brudu i kurzu na powierzchni dysku magnetycznego, co jest przyczyną występowania błędów w czasie zapisywania i odczytywania danych.

## Czyszczenie głowicy napędu stacji dyskieta

- Naturalnym rezultatem intensywnej eksploatacji napędu dyskowego jest osadzanie się na jego głowicy magnetycznej kurzu, pyłu magnetycznego pochodzącego z dyskietek i innych zanieczyszczeń, mogących po pewnym czasie doprowadzić do powstawania błędów w odczycie lub zapisie danych. Aby uniknąć kłopotów z tym związanych, należy regularnie dokonywać czyszczenia głowicy napędu.
- Aby utrzymać stację dyskieta w optymalnej kondycji zalecane jest korzystanie z „suchych” dyskietek czyszczących dostępnych w większości sklepów z akcesoriami komputerowymi. Czyszczenie powinno odbywać się raz w miesiącu.
- Do napędu stacji dyskieta nie należy wkładać innych przedmiotów niż dyskietki. Może to doprowadzić do jego uszkodzenia.

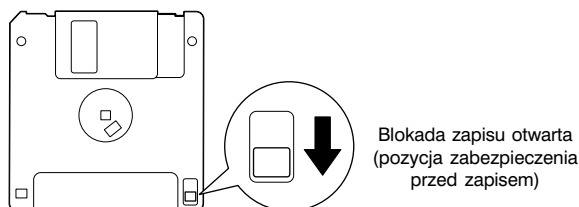
## Eksploatacja i przechowywanie dyskietek

Stacja dyskieta i dyskietki wymagają ostrożnego traktowania. Podczas ich użytkowania należy przestrzegać następujących zasad.

- Nie należy stawiać na dyskietkach ciężkich przedmiotów, wyginać dyskietek ani poddawać ich działaniu siły. Dyskietki należy przechowywać w odpowiednich pudełkach.
- Nie należy przechowywać dyskietek w miejscach narażonych na bezpośrednie działanie promieni słonecznych i innych źródeł ciepła. Zakres temperatur przechowywania dyskietek zawiera się w zakresie od +4°C do +53°C. Również zbyt niska lub zbyt wysoka wilgotność powietrza wpływa niekorzystnie na dyskietki. Dopuszczalny zakres względnej wilgotności powietrza zawiera się w zakresie od 8% do 90%.
- Nie należy otwierać (przesuwać ręką) osłony nośnika magnetycznego dyskietki. Brud, kurz lub tłuszcz, który dostanie się na odkryty nośnik powoduje zwykle utratę zapisanych danych.
- Nie należy pozostawiać dyskietek w bezpośredniej bliskości urządzeń emitujących silne pola magnetyczne, takich jak głośniki, odbiorniki TV itp. Dyskietka umieszczona w silnym polu magnetycznym ulega skasowaniu.
- Nie należy przechowywać dyskietek w miejscach o dużym zapyleniu lub zadymieniu (dym z papierosa również nie jest wskazany). Również nie należy kłaść na nich innych przedmiotów, np. książek.
- Należy unikać zamoczenia dyskietki, szczególnie cieczami zawierającymi jakiegokolwiek tłuszcz lub substancjami kleistymi. Dyskietka, która uległa zamoczeniu w czystej wodzie może być ponownie użyta w momencie naturalnego odparowania wody. W przypadku innych cieczy (np. kawa, herbata itp.) dyskietka nie nadaje się do ponownego użycia. Jej użycie może spowodować uszkodzenie napędu dyskowego.
- Przed włożeniem dyskietki do napędu zawsze należy sprawdzić, czy znajdująca się na niej etykieta samoprzylepna jest prawidłowo przyklejona. W przypadku zmiany etykiety zawsze należy usunąć starą naklejkę.

### Zabezpieczenie przed omyłkowym skasowaniem danych

- Dyskietki wyposażone są w blokadę zapisu, znajdującą się w prawym dolnym rogu na spodniej stronie dyskietki. Posiada ona dwa położenia: w jednym z nich zapis na dysk jest zablokowany (nie można również skasować żadnego zbioru ani sformatować dyskietki).



\* **SmartMedia to zarejestrowany znak towarowy firmy Toshiba Corporation.**

Instrument PSR-3000/1500 posiada czytnik kart SmartMedia (znajdujący się na przednim panelu). Pozwala on zapisywać na kartach pamięci dane, które stworzono przy użyciu instrumentu, a także umożliwia załadowanie zapisanych danych do pamięci instrumentu.

Karty pamięci wymagają ostrożnego traktowania. Podczas ich użytkowania należy przestrzegać następujących zasad.

## Kompatybilne typy kart pamięci

- W instrumencie można wykorzystywać karty w standardzie 3.3V (3V). Karty 5V nie są zgodne z instrumentem.
- Instrument współpracuje z kartami o pojemnościach 2, 4, 8, 16, 32, 64 oraz 128MB. Karty o pojemnościach większych niż 32MB muszą być zgodne ze standardem SSFDC Forum.

### UWAGA

SSFDC jest skrótem od Solid State Floppy Disk Card (inna nazwa kart SmartMedia). Forum SSFDC jest organizacją ochotniczą, promującą karty SmartMedia.

## Formatowanie kart SmartMedia

- Jeśli nie można korzystać z nowych, czystych kart – lub ze starych, wykorzystywanych w innych urządzeniach – konieczne jest sformatowanie karty. Więcej szczegółów na ten temat znajduje się na stronie 66. Proszę pamiętać, że formatowanie powoduje utratę danych znajdujących się na karcie. Przed formatowaniem proszę zawsze sprawdzić, czy karta nie zawiera ważnych danych.

### UWAGA

Karty sformatowane przez PSR-3000/1500 mogą nie być odczytywane przez inne urządzenia.

## Wkładanie/wyjmowanie kart SmartMedia

### Wkładanie kart pamięci

- Proszę włożyć kartę do czytnika złączem (połączonym) do dołu, umieszczając ją pewnie w czytniku.
- Proszę nie wkładać kart w niewłaściwym położeniu.
- Proszę nie wkładać do czytnika innych przedmiotów.

### Wyjmowanie kart pamięci

- Przed wyjęciem karty proszę się upewnić, że instrument nie wykorzystuje karty w żaden sposób. Jeśli karta jest wykorzystywana\*, na wyświetlaczu pojawia się odpowiedni komunikat.

\* Użycie karty oznacza trwanie operacji, takiej jak zapisywanie, odczytywanie, formatowanie, zakładanie katalogów lub usuwanie danych. Ponadto instrument automatycznie sprawdza stan karty znajdującej się w czytniku podczas włączania instrumentu.

### UWAGA

Nie należy wyłączać zasilania instrumentu ani wyjmować karty pamięci z czytnika w czasie jego pracy, tzn. w czasie nagrywania, odtwarzania lub odczytywania danych z karty.

## Eksploatacja i przechowywanie kart pamięci

Karty pamięci wymagają ostrożnego traktowania. Podczas ich użytkowania należy przestrzegać następujących zasad.

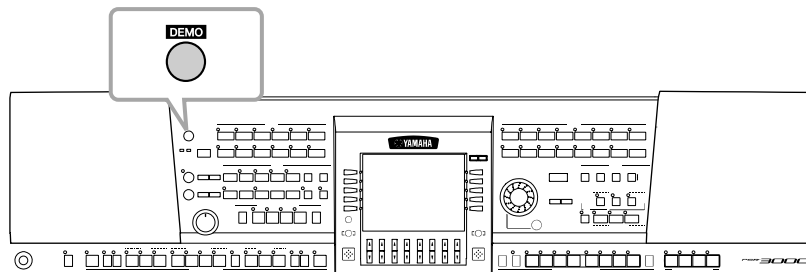
- \* Statyczna elektryczność może doprowadzić do uszkodzenia kart. Przed dotknięciem karty proszę dotknąć metalowego przedmiotu, takiego jak np. klamka lub kaloryfer.
- \* Proszę nie zostawiać kart w czytniku przez dłuższy czas.
- Nie należy stawiać na kartach ciężkich przedmiotów, wyginać ani poddawać ich działaniu siły. Karty należy przechowywać w odpowiednich pudełkach.
- Nie należy przechowywać kart w miejscach narażonych na bezpośrednie działanie promieni słonecznych i innych źródeł ciepła. Również zbyt niska lub zbyt wysoka wilgotność powietrza wpływa niekorzystnie na karty.
- \* Proszę nie dotykać połączonych złączy karty i dopuszczać do kontaktu złączy karty z metalowymi przedmiotami.
- Nie należy pozostawiać kart w bezpośredniej bliskości urządzeń emitujących silne pola elektromagnetyczne, takich jak głośniki, odbiorniki TV itp. Karta umieszczona w silnym polu elektromagnetycznym może ulec skasowaniu.
- Przed włożeniem karty do czytnika zawsze należy sprawdzić, czy znajdująca się na niej etykieta samoprzylepna jest prawidłowo przyklejona. W przypadku zmiany etykiety zawsze należy usunąć starą naklejkę.

### Zabezpieczenie przed omyłkowym skasowaniem danych:

- \* Aby zapobiec niezamierzonemu skasowaniu ważnych danych, proszę umieścić w odpowiednim miejscu (wewnątrz kółka) naklejkę ochronną (dostarczoną wraz z kartą). Aby móc zapisać na karcie dane, należy zdjąć naklejkę.
- \* Proszę nie wykorzystywać naklejek ochronnych wielokrotnie.

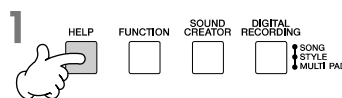
## Odtwarzanie utworów demonstracyjnych

PSR-3000/PSR-1000 udostępnia szeroki wybór utworów demonstracyjnych, prezentujących autentyczność brzmień i perfekcję akompaniamentów. To jednak nie tylko utwory, ale również prezentacje wybranych funkcji, które dają pojęcie o ogromnym potencjale tkwiącym w instrumencie. Odpowiednim fragmentem towarzyszą objaśniające opisy.

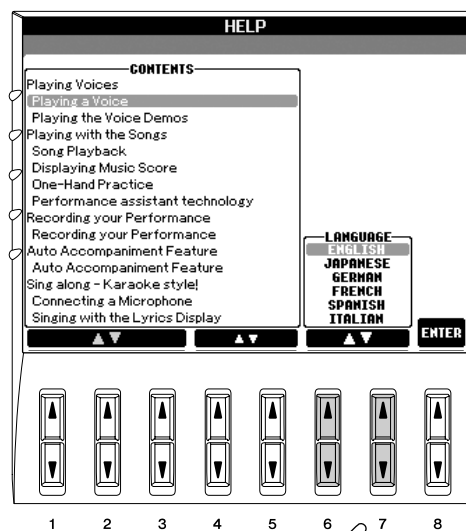


### 1 Proszę wybrać język.

1 Proszę przywołać ekran wyboru języka, naciskając przycisk [HELP].



2 Proszę przy pomocy przycisków [6 ▲ ▼] / [7 ▲ ▼] wybrać odpowiedni język.



2

### 2 Proszę nacisnąć przycisk [DEMO] aby rozpocząć odtwarzanie utworów.

Utwory będą odtwarzane ciągle, dopóki nie zostaną zatrzymane.



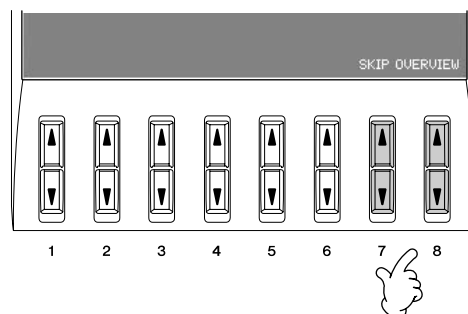
### 3 Proszę nacisnąć przycisk [EXIT] aby zatrzymać odtwarzanie.

Po przerwaniu odtwarzania na wyświetlaczu pojawi się ekran główny (MAIN).



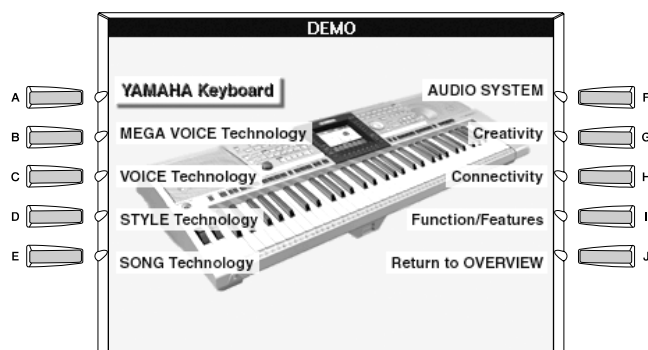
## Wybieranie demonstrowanych zagadnień

- 1 Proszę przy pomocy przycisków [7 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼] na ekranie Demo wybrać odpowiednie menu Demo.

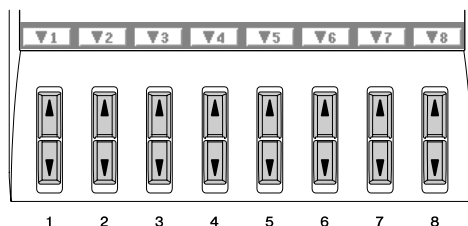


- 2 Proszę za pomocą przycisków [A]–[I] wybrać odpowiednie Demo.

Aby powrócić do poprzedniego ekranu, proszę nacisnąć przycisk [J].



Jeśli Demo ma więcej niż jeden ekran, proszę nacisnąć przycisk [▲ ▼] odpowiadający numerowi ekranu.



- 3 Proszę nacisnąć przycisk [EXIT] aby opuścić ekran Demo.





# Operacje na ekranach podstawowych

Aby móc rozpocząć korzystanie z instrukcji, warto się zapoznać z trzema podstawowymi ekranami:

- Ekran główny → poniżej
- Ekran wyboru pliku → poniżej
- Ekran funkcji → strona 27

## Operacje na ekranie głównym

Na ekranie głównym prezentowane są podstawowe ustawienia oraz istotne informacje o instrumencie (ekran ten pojawia się po włączeniu instrumentu). Z ekranu głównego można przejść do stron związanych z funkcjami pokazanymi na ekranie głównym.

**UWAGA** Więcej szczegółów na temat ekranu głównego znajduje się na stronie 62.

### 1 Przyciski [A]-[J]

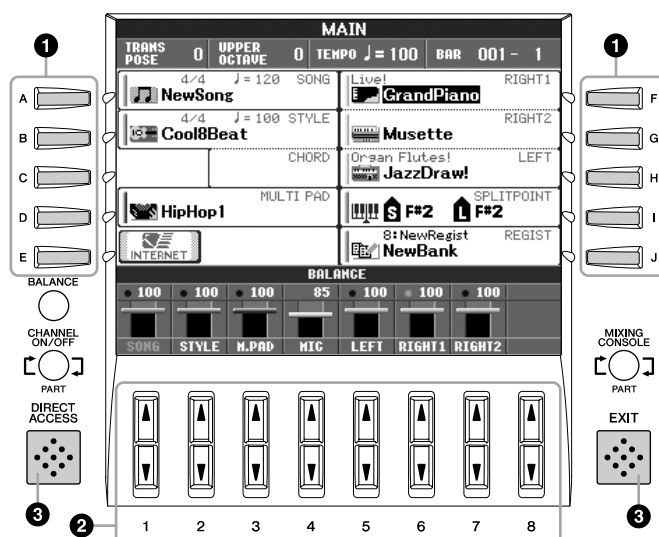
Przyciski te odpowiadają ustawieniom przedstawionym obok nich na ekranie. Np. naciśnięcie przycisku [F] powoduje przywołanie ekranu wyboru brzmienia RIGHT 1.

### 2 Przyciski [1 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼]

Przyciski te odpowiadają ustawieniom parametrów znajdujących się nad nimi na ekranie. Np. naciśnięcie przycisku [1 ▲] spowoduje zwiększenie głośności utworu (strona 35).

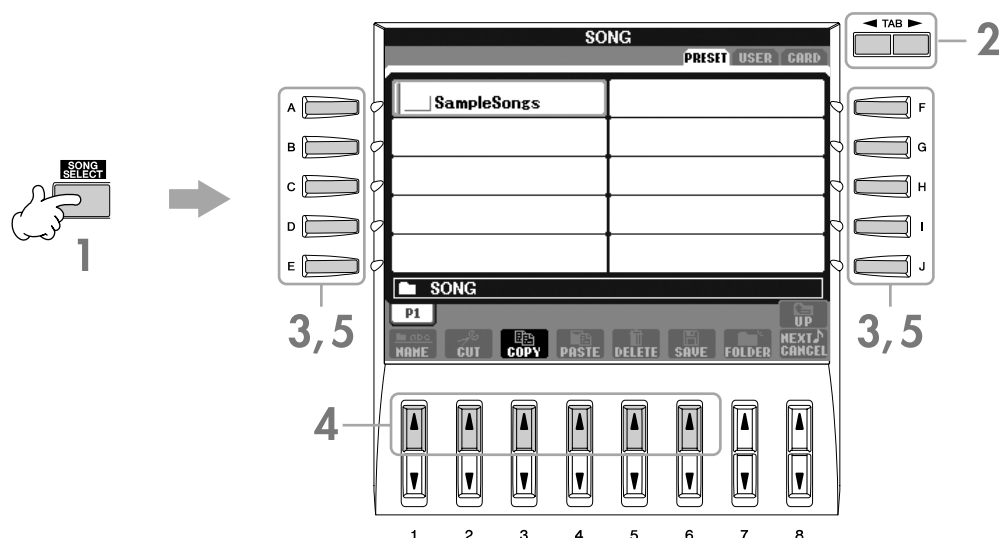
### 3 Przyciski [DIRECT ACCESS] oraz [EXIT].

Pozwalają w łatwy sposób powrócić z dowolnego ekranu do ekranu głównego: wystarczy nacisnąć przycisk [DIRECT ACCESS], a następnie [EXIT].



## Operacje na ekranie wyboru pliku

Na ekranie wyboru pliku można wybrać brzmienie (strona 29), utwór (strona 35), styl (strona 45) itp. W poniższym przykładzie użyjemy ekranu wyboru utworu.



**1 Proszę nacisnąć przycisk [SONG SELECT] aby przywołać ekran wyboru utworu.**

**2 Proszę za pomocą przycisków TAB [◀]/[▶] wybrać odpowiednie źródło danych (PRESET/USER/CARD).**

Źródła danych:

PRESET ..... pamięć wewnętrzna, w której zawarte są fabrycznie programowane utwory.

USER ..... pamięć wewnętrzna, dostępna dla użytkownika w trybie zapisu i odczytu.

CARD ..... pamięć zewnętrzna – dane dostępne na karcie SmartMedia, znajdującej się w czytniku.

**UWAGA**

Jeśli do gniazda USB zostanie podłączone urządzenie pamięci masowej, na ekranie pojawi się dodatkowa opcja „USB1”.

**3 Proszę wybrać folder (o ile jest to potrzebne).**

Utwory mogą być pogrupowane w foldery. W takim wypadku na wyświetlaczu pojawi się lista folderów (patrz rysunek). Proszę za pomocą przycisków [A]-[J] wybrać odpowiedni folder.



**4 Proszę wybrać stronę (jeśli ekran składa się z kilku stron).**

Jeśli źródło danych zawiera więcej niż 10 utworów, ekran zostanie podzielony na kilka stron. Wskaźnik strony znajduje się na dole ekranu. Wyboru strony można dokonać za pomocą przycisków [1 ▲]-[6 ▲].

**5 Proszę za pomocą przycisków [A]-[J] wybrać utwór.**

Można również wybrać utwór za pomocą pokrętła [DATA ENTRY], a następnie zatwierdzić wybór przyciskiem [ENTER].

**6 Proszę za pomocą przycisku [EXIT] powrócić do poprzedniego ekranu.**

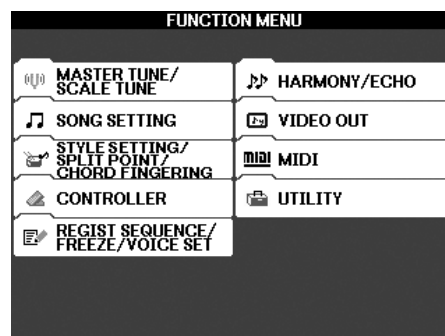
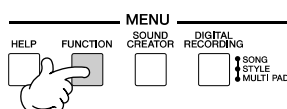
## Operacje na ekranie funkcyjnym

Ekran funkcyjny pozwala na dokonywanie szczegółowych ustawień.

W poniższym przykładzie użyjemy ekranu ustawień czułości klawiatury.

**1 Proszę nacisnąć przycisk [FUNCTION].**

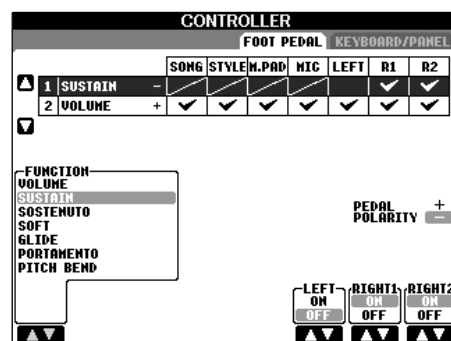
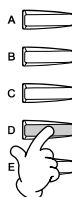
Na wyświetlaczu pojawią się kategorie ustawień szczegółowych.



- Proszę pamiętać, że kategoria VIDEO OUT jest dostępna tylko w PSR-3000.

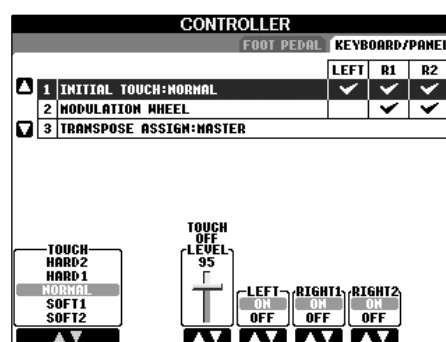
## 2 Proszę za pomocą przycisku [D] wybrać kategorię CONTROLLER.

Jeśli wybrana kategoria jest podzielona na podkategorie, na ekranie pojawią się odpowiednie zakładki.

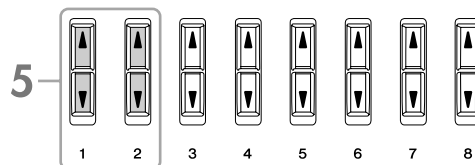
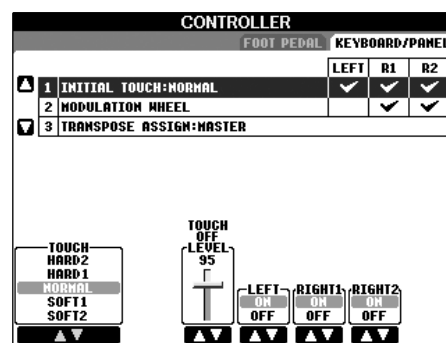
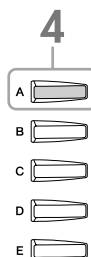


## 3 Proszę za pomocą przycisku TAB [▶] wybrać zakładkę KEYBOARD/PANEL.

Jeśli ustawienie jest podzielone na kilka parametrów, na ekranie pojawi się odpowiednia lista.



## 4 Proszę za pomocą przycisku [A] wybrać parametr „1 INITIAL TOUCH”.



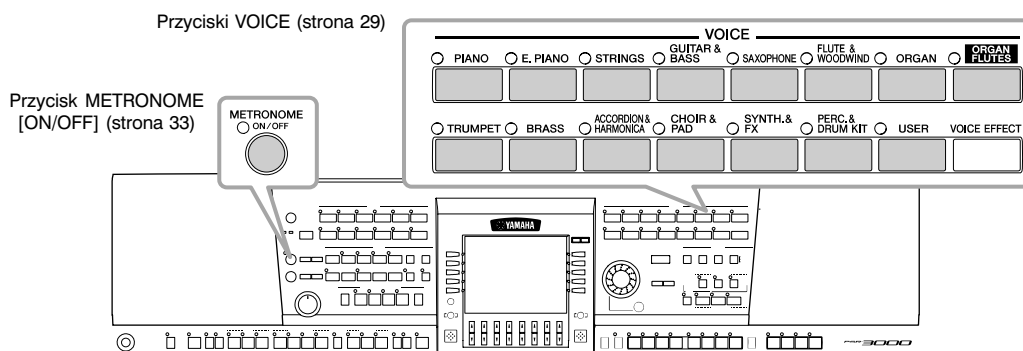
## 5 Proszę za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] ustawić odpowiedni poziom czułości klawiatury.

W dalszej części instrukcji strzałki w sposób skrótowy będą obrazowały proces przywoływania odpowiednich ekranów i funkcji.

Np. powyższe polecenia można zapisać w skrócie jako [FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [▶] KEYBOARD/PANEL → [A] 1 INITIAL TOUCH.

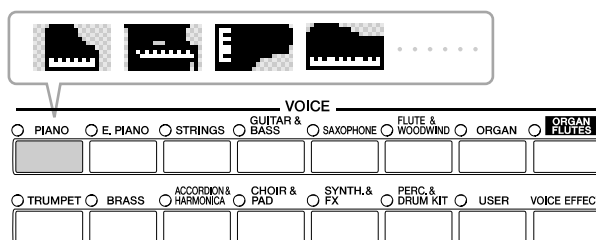
## Gra z użyciem brzmień

PSR-3000/PSR-1000 udostępnia wiele dynamicznych, bogatych i realistycznych brzmień. Zachęcamy do wypróbowania kilku z nich i posłuchania co z ich pomocą można osiągnąć.



## Gra z użyciem brzmień fabrycznych

Brzmienia fabryczne są pogrupowane i umieszczone w odpowiednich folderach. Przyciski Voice na panelu odpowiadają kategoriom brzmień fabrycznych. Np. naciśnięcie przycisku [PIANO] wyświetla dostępne brzmienia fortepianowe.



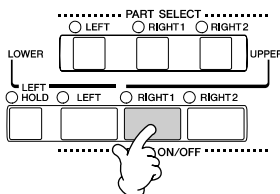
### **UWAGA** Rozmaitość brzmień

Pełna lista dostępnych brzmień znajduje się w oddzielnej książeczce „Data List”.

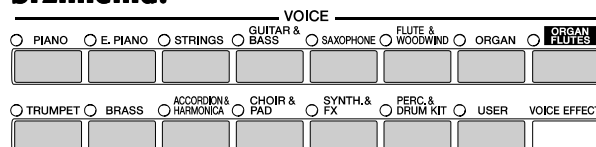
## 1 Proszę za pomocą przycisku PART ON/OFF [RIGHT 1] włączyć partię prawej ręki.

W ten sposób dokonujemy wyboru brzmienia RIGHT 1. Więcej o brzmieniach różnych partii na stronie

77.



## 2 Proszę za pomocą przycisku VOICE wybrać kategorię brzmień i przywołać ekran wyboru brzmienia.



### 3 Proszę za pomocą przycisku TAB [◀] wybrać ekran PRESET.

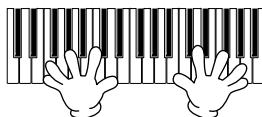
**UWAGA** Opis typu brzmienia i jego charakterystyka znajdują się nad nazwą brzmienia. Więcej o charakterystykach na stronie 76.



### 4 Proszę za pomocą przycisków [A]-[J] wybrać odpowiednie brzmienie.

**UWAGA** Można szybko powrócić do ekranu głównego za pomocą dwukrotnego naciśnięcia jednego z przycisków [A]-[J].

### 5 Proszę zagrać na klawiaturze.



#### Szybkie przywoływanie ulubionych brzmień

Instrument posiada dużą ilość znakomitych brzmień instrumentalnych w szerokim zakresie – dzięki czemu świetnie odnajduje się praktycznie w każdym rodzaju muzyki. Jednak początkowo tak bogaty wybór może powodować kłopoty. Dlatego PSR-3000/1500 pozwala przywoływać ulubione brzmienia na dwa sposoby:

- Proszę zapisać ulubione brzmienia w ekranie USER na ekranie wyboru brzmienia, a następnie przywoływać je za pomocą przycisku [USER].

1 Proszę skopiować ulubione brzmienia z pamięci Preset do pamięci User. Więcej o operacji kopiowania na stronie 68.

2 Proszę za pomocą przycisku [USER] przywołać ekran wyboru brzmienia, a następnie proszę za pomocą przycisków [A]-[J] wybrać odpowiednie brzmienie.

- Proszę zarejestrować swoje ulubione brzmienie w pamięci rejestracyjnej, a następnie przywoływać je za pomocą przycisków REGISTRATION MEMORY [1]-[8].

Więcej o operacjach na pamięci rejestracyjnej na stronie 129.

## Odtwarzanie demonstracji brzmień

Aby posłuchać rozmaitych brzmień i usłyszeć je w różnych zastosowaniach, proszę skorzystać z demonstracji brzmień.

- 1 Na ekranie wyboru brzmienia (strona 29, krok 2) proszę za pomocą przycisku [8▼] (DEMO) uruchomić demostrację wybranego brzmienia.**
- 2 Aby zatrzymać demonstrację, proszę ponownie nacisnąć przycisk [8▼] (DEMO).**

### Wybór brzmień perkusyjnych

Jeśli wybrano jedno z brzmień perkusyjnych z grupy [PERCUSSION & DRUM KIT], możliwa jest gra na klawiaturze z użyciem brzmień wybranego zestawu. Szczegóły dotyczące rozmieszczenia instrumentów na klawiaturze znajdują się w oddzielnej książeczce „Data List”. Instrumenty wchodzące w skład zestawu „Standard Kit 1” są zaznaczone ikonkami pod klawiszami.

### Wybór brzmień efektowych

Możliwa jest również gra brzmieniami efektowymi, takimi jak cwierkanie ptaków lub szum fal oceanu. Takie brzmienia znajdują się w kategoriach „GM&XG”/”GM2”.

- 1 Proszę za pomocą przycisku PART SELECT [RIGHT 1] przywołać ekran wyboru brzmienia.
- 2 Proszę za pomocą przycisku [8▲] (UP) przywołać ekran kategorii brzmień.
- 3 Proszę za pomocą przycisku [2▲] wybrać stronę 2.
- 4 Proszę za pomocą przycisków [E]/[F] wybrać kategorię „GM&XG”/”GM2”.
- 5 Proszę za pomocą przycisku [2▲] wybrać stronę 2.
- 6 Proszę za pomocą przycisku [F] wybrać kategorię „SoundEffect”.
- 7 Proszę za pomocą przycisków [A]-[J] wybrać odpowiedni efekt.
- 8 Proszę zagrać na klawiaturze.

### Wybór brzmień GM/XG/GM2

Brzmienia GM/XG/GM2 można również wybrać bezpośrednio z panelu. Proszę wykonać kroki 1-4 z powyższej listy, a następnie wybrać żadaną kategorię i brzmienie.

### Granie różnymi brzmieniami jednocześnie

Na PSR-3000/1500 można grać jednocześnie kilkoma brzmieniami (strona 77).

#### ● Nakładanie dwóch różnych brzmień

W ten sposób można tworzyć bogate, złożone brzmienia.

#### ● Wybór dwóch różnych brzmień dla lewej i prawej sekcji klawiatury.

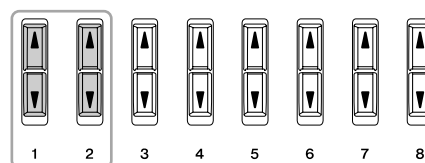
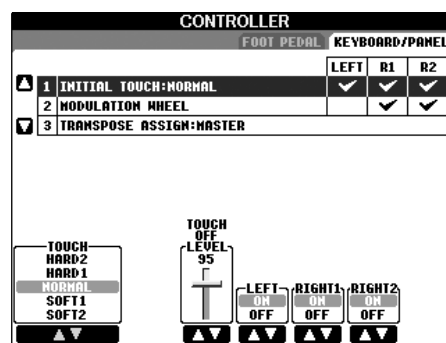
Możliwa jest gra przy użyciu odmiennych brzmień dla prawej i lewej ręki. Np. dla lewej sekcji klawiatury można wybrać brzmienie basu, zaś dla prawej sekcji – brzmienie fortepianu.

## Ustawianie czułości klawiatury

Czułość klawiatury (stosunek głośności do siły uderzenia w klawisz) może być regulowana. Jest to ustawienie wspólne dla wszystkich brzmień.

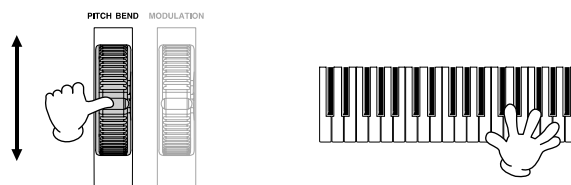
- 1 Proszę przywołać ekran operacyjny: [FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [▶] KEYBOARD/PANEL → [A] 1 INITIAL TOUCH
- 2 Proszę za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] ustawić czułość klawiatury.  
 HARD 2 ..... wymaga dużej siły uderzenia do wydania głośnych dźwięków; dobra dla „ciężkiej ręki”.  
 HARD 1 ..... wymaga stosunkowo dużej siły do wydania głośnych dźwięków.  
 NORMAL ..... standardowa czułość  
 SOFT 1 ..... większa czułość, powoduje „żywą reakcję” klawiatury przy stosunkowo lekkim uderzeniu.  
 SOFT 2 ..... bardzo duża czułość, bardzo głośny dźwięk przy niezbyt mocnym uderzeniu; odpowiednia dla delikatnej ręki.

- UWAGA**
- Ustawienia nie wpływają na wagę klawiszy.
  - Jeśli klawiatura ma nie reagować na siłę uderzenia, można ją wyłączyć dla odpowiednich partii za pomocą przycisków [5 ▼]/[7 ▼]. Po wyłączeniu klawiatury można ustalić stały poziom dynamiki za pomocą przycisków [4 ▲ ▼].



## Korzystanie z pokrętła Pitch Bend

Przy pomocy pokrętła Pitch Bend można „podciągać” dźwięki do góry (przekręcając pokrętło od siebie) lub „ściągać” je w dół (przekręcając pokrętło do siebie) podczas gry na klawiaturze. Efekt działania pokrętła jest stosowany do wszystkich partii klawiatury (RIGHT 1, 2 oraz LEFT). Pokrętło centruje się automatycznie i po zwolnieniu powraca do położenia wyjściowego (normalna wysokość brzmienia).



**UWAGA** Jeśli zakres Pitch Bend został ustawiony za pomocą MIDI na więcej niż 1200 centów (1 oktawa), wysokość niektórych brzmień może nie ulegać zmianie.

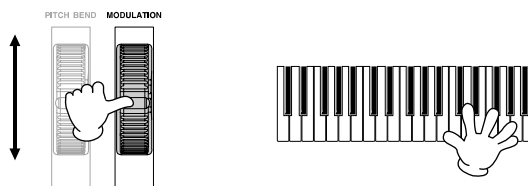
**UWAGA** Efekt działania pokrętła PITCH BEND może nie wpływać na partię LEFT, jeśli parametr Chord Fingering ma wartość inną niż „FULL KEYBOARD” lub „AI FULL KEYBOARD” oraz [ACMP] i PART ON/OFF [LEFT] są włączone.

Maksymalne odchylenie wysokości może zostać zmienione za pomocą poniższych instrukcji:

- 1 Proszę przywołać ekran operacyjny ustawienia zakresu Pitch Bend: [MIXING CONSOLE] → TAB [▶] → TUNE [H] PITCH BEND RANGE
- 2 Proszę za pomocą przycisków [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] ustalić wartość zakresu Pitch Bend dla każdej partii klawiatury.  
 przycisk [5 ▲ ▼] ..... ustala zakres Pitch Bend dla partii LEFT.  
 przycisk [6 ▲ ▼] ..... ustala zakres Pitch Bend dla partii RIGTH 1.  
 przycisk [7 ▲ ▼] ..... ustala zakres Pitch Bend dla partii RIGTH 2.

## Korzystanie z pokrętła Modulation

Pokrętło modulacji kontroluje efekt wibrata. Efekt ten ma wpływ na brzmienie wszystkich partii klawiatury (RIGHT 1, 2 oraz LEFT). Przekręcania pokrętła do siebie (w kierunku MIN) zmniejsza efekt, natomiast przekręcanie od siebie (w kierunku MAX) – zwiększa.



**UWAGA** Aby uniknąć niechcianego efektu modulacji, proszę przed rozpoczęciem gry upewnić się, że pokrętło jest w ustawieniu minimalnym.

• Pokrętło MODULATION może zostać przypisane parametrowi innemu niż wibrato (strona 96).

**UWAGA** Efekt działania pokrętła MODULATION może nie wpływać na partię LEFT, jeśli parametr Chord Fingering ma wartość inną niż „FULL KEYBOARD” lub „AI FULL KEYBOARD” oraz [ACMP] i PART ON/OFF [LEFT] są włączone.

Efekt działania pokrętła MODULATION może być określony indywidualnie dla każdej partii klawiatury.

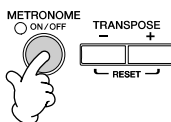
- 1 Proszę przywołać ekran operacyjny:  
[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [▶] → KEYBOARD/PANEL → [A]/[B] 2 MODULATION WHEEL
- 2 Proszę za pomocą przycisków [5▲▼]/[6▲▼]/[7▲▼] określić, czy efekt działania pokrętła MODULATION będzie dotyczył poszczególnych partii klawiatury.  
przycisk [5▲▼] ..... określa, czy pokrętło MODULATION będzie miało wpływ na brzmienie partii LEFT.  
przycisk [6▲▼] ..... określa, czy pokrętło MODULATION będzie miało wpływ na brzmienie partii RIGHT 1.  
przycisk [7▲▼] ..... określa, czy pokrętło MODULATION będzie miało wpływ na brzmienie partii RIGHT 2.

## Korzystanie z metronomu

Metronom rytmicznie wydaje stukający dźwięk, podając precyzyjnie tempo podczas ćwiczeń lub pokazując, jak brzmi wybrane tempo.

**1 Proszę za pomocą przycisku METRONOME [ON/OFF] włączyć metronom.**

**2 Aby zatrzymać metronom, proszę ponownie nacisnąć przycisk METRONOME [ON/OFF].**

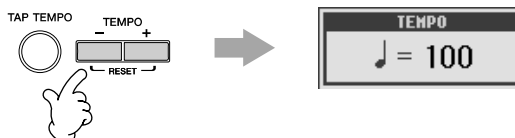




## Dostosowanie tempa oraz ustawianie metrum w metronomie

### ■ Dostosowanie tempa metronomu

- 1 Proszę za pomocą przycisków TEMPO [-]/[+] przywołać ekran ustawienia tempa.



- 2 Proszę za pomocą przycisków TEMPO [-]/[+] ustalić odpowiednie tempo.

Naciśnięcie i przytrzymanie przycisku pozwala zmieniać wartość w sposób ciągły. Wartość parametru można również wprowadzać za pomocą pokrętki [DATA ENTRY]. Aby przywrócić początkową wartość tempa, proszę nacisnąć oba przyciski TEMPO [-]/[+] jednocześnie.

**UWAGA** Wyświetlanie wartości tempa

Liczba na wyświetlaczu określa ilość ćwierćnut przypadających na jedną minutę i przybiera wartości od 5 do 500. Im większa wartość, tym szybsze tempo.

- 3 Proszę za pomocą przycisku [EXIT] wyjść z ekranu ustawienia tempa.

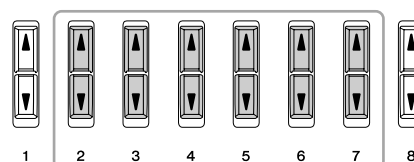
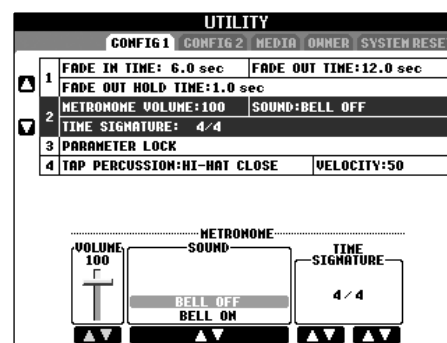
### ■ Określanie metrum i innych ustawień metronomu

- 1 Proszę przywołać ekran operacyjny:

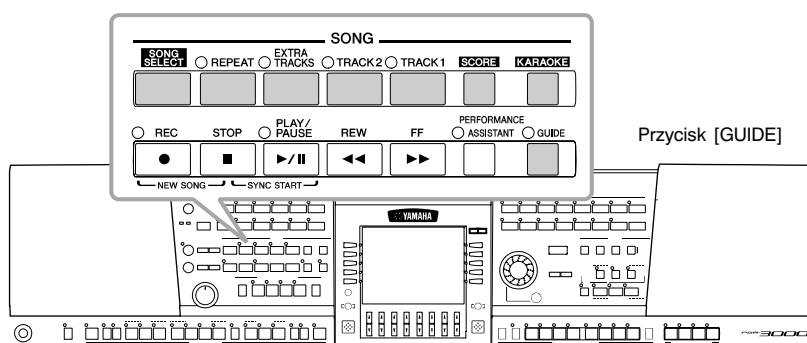
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB[◀] CONFIG 1 → [B] 2 METRONOME

- 2 Proszę za pomocą przycisków [2▲▼]-[7▲▼] ustalić odpowiednie wartości parametrów.

VOLUME	Określa poziom głośności dźwięku metronomu.
SOUND	Określa, jakie dźwięki będą używane przez metronom. Bell Off ..... Konwencjonalny dźwięk metronomu, bez dzwonka. Bell On ..... Konwencjonalny dźwięk metronomu, z dzwonkiem.
TIME SIGNATURE	Określa metrum.



# Ćwiczenie z utworami fabrycznymi



## UWAGA

### Utwór

W instrumencie PSR-3000/1500 określenie „utwór” odnosi się do danych wykonawczych.

## Odtwarzanie i słuchanie utworów przed rozpoczęciem ćwiczeń

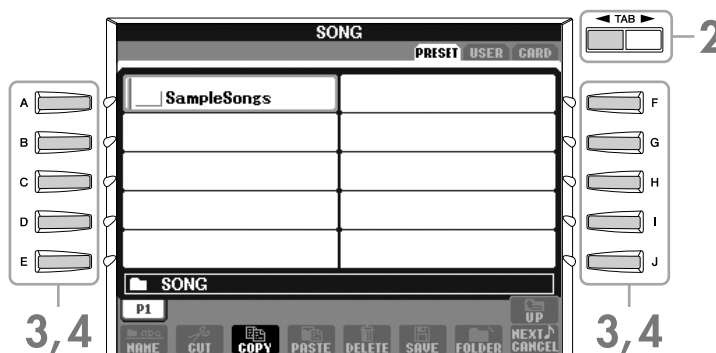
Instrument PSR-3000/1500 jest wyposażony w kilka utworów fabrycznych. Poniższy rozdział zawiera podstawowe informacje o odtwarzaniu utworów fabrycznych i zapisanych na karcie SmartMedia. Proszę pamiętać, że zapis nutowy utworu może zostać zaprezentowany na wyświetlaczu.

## Odtwarzanie utworu fabrycznego

- 1 Proszę za pomocą przycisku [SONG SELECT] przywołać ekran wyboru utworu.



- 2 Proszę za pomocą przycisku TAB [◀] wybrać zakładkę PRESET.



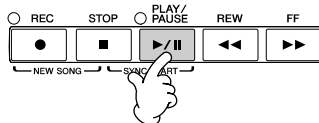
- 3 Proszę za pomocą przycisku [A] wybrać kategorię Sample Song.

- 4 Proszę za pomocą przycisków [A]-[E] wybrać jeden z utworów.

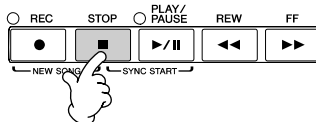
Wyboru utworu można dokonać także za pomocą pokrętła [DATA ENTRY] i potwierdzić wybór naciskając przycisk [ENTER].

**UWAGA** Można szybko powrócić do ekranu głównego za pomocą dwukrotnego naciśnięcia jednego z przycisków [A]-[J].

## 5 Proszę za pomocą przycisku SONG [PLAY/PAUSE] rozpocząć odtwarzanie.



## 6 Proszę za pomocą przycisku SONG [STOP] zatrzymać odtwarzanie.



### Odtwarzanie utworu z karty SmartMedia

#### ⚠ UWAGA

Proszę przeczytać uwagi na stronie 23, dotyczące obchodzenia się z kartami SmartMedia.

- 1 Proszę włożyć kartę do czytnika złączeniem (połączonym) do dołu, umieszczając ją pewnie w czytniku.
- 2 Proszę za pomocą przycisku [SONG SELECT] przywołać ekran wyboru utworu.
- 3 Proszę za pomocą przycisków TAB [◀][▶] wybrać zakładkę CARD.



- 4 Proszę za pomocą przycisków [A]-[J] wybrać jeden z utworów.

### Odtwarzanie utworów w kolejności

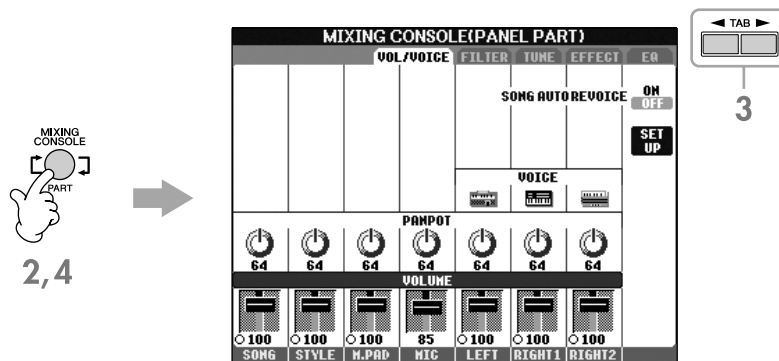
Utwory w folderze mogą być odtwarzane po kolei.

- 1 Proszę wybrać utwór w katalogu.
- 2 Proszę przywołać ekran operacyjny:  
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 3 Proszę za pomocą przycisku [H] (REPEAT MODE) wybrać wartość „ALL”.
- 4 Proszę za pomocą przycisku SONG [PLAY/PAUSE] rozpocząć odtwarzanie. Wszystkie utwory w folderze zostaną odtworzone po kolei.
- 5 Aby zatrzymać odtwarzanie sekwencji utworów, proszę za pomocą przycisku [H] wybrać wartość „OFF” na ekranie w kroku 2.

## Zwiększanie głośności ćwiczonej partii

W instrumencie PSR-3000/1500 utwór może zawierać dane zapisane na maksymalnie 16 oddzielnych ścieżkach, odpowiadających kanałom MIDI. Proszę wybrać partię, którą chcecie Państwo ćwiczyć, a następnie zwiększyć jej głośność.

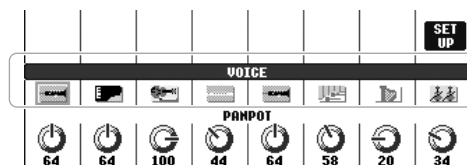
- 1 Proszę wybrać utwór. Proces ten został opisany na stronach 35 („Odtwarzanie utworu fabrycznego”) i 36 („Odtwarzanie utworu z karty SmartMedia”).
- 2 Proszę za pomocą przycisku [MIXING CONSOLE] wybrać ekran MIXING CONSOLE.



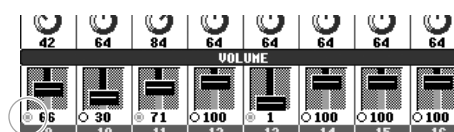
- 3 Proszę za pomocą przycisków TAB [◀][▶] wybrać zakładkę VOL/VOICE.
- 4 Proszę naciskać przycisk [MIXING CONSOLE] dopóki na wyświetlaczu nie pojawi się ekran „MIXING CONSOLE (SONG CH1-8)”.
- 5 Proszę za pomocą przycisków [E]/[I] wybrać ustawienie „VOLUME”.
- 6 Proszę za pomocą przycisków [1▲▼]/[8▲▼] ustawić głośność wybranych kanałów.  
Jeśli interesujący Państwa kanał nie znajduje się na ekranie „MIXING CONSOLE (SONG CH1-8)”, proszę za pomocą przycisku [MIXING CONSOLE] wybrać ekran „MIXING CONSOLE (SONG CH9-16)”.

### Jeśli nie wiadomo, w którym kanale należy zwiększyć głośność:

- Proszę spojrzeć na instrumenty pokazane pod napisem „VOICE”.



- Proszę spojrzeć na wskaźniki kanałów, świecące się podczas odtwarzania utworu. Obserwowanie ich podczas słuchania utworu pozwoli określić interesujący kanał.



## Wyświetlanie zapisu nutowego

Możliwy jest podgląd zapisu nutowego wybranego utworu. Przejrzenie zapisu to dobry początek ćwiczeń.

- UWAGA**
- PSR-3000/1500 może wyświetlać zapis nutowy zarówno utworów komercyjnych, jak i nagranych przez Państwa.
  - Wyświetlany zapis jest generowany przez PSR-3000/1500 na podstawie danych utworu. W związku z tym może się różnić wyglądem od nut, publikowanych przez wydawnictwa muzyczne – zwłaszcza w przypadku skomplikowanych pasaży lub wielu drobnych wartości rytmicznych.
  - Funkcja zapisu nutowego nie może być wykorzystywana do tworzenia utworów poprzez wpisywanie nut. Więcej o tworzeniu utworów na stronie 141.

### 1 Proszę wybrać utwór (strona 35).

### 2 Proszę za pomocą przycisku [SCORE] przywołać ekran wyświetlania zapisu.

**UWAGA** Proszę przejrzeć utwór przed rozpoczęciem ćwiczeń. Proszę za pomocą przycisków TAB [◀][▶] przechodzić pomiędzy stronami. Strony można również zmieniać przy pomocy przełącznika nożnego (strona 192).

### 3 Proszę za pomocą przycisku SONG [PLAY/PAUSE] rozpocząć odtwarzanie utworu.

Aktualną pozycję w utworze wskazuje podskakująca „piłeczka”.

### 4 Proszę za pomocą przycisku SONG [STOP] zatrzymać odtwarzanie utworu.

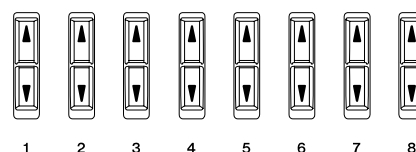
## Zmiana sposobu wyświetlania nut

Postać wyświetlanego zapisu może zostać dostosowana do indywidualnych upodobań i wymagań.

### 1 Proszę za pomocą przycisku [SCORE] przywołać ekran wyświetlania zapisu.

### 2 Proszę zmienić poniższe parametry wedle uznania.

- Zmiana rozmiarów zapisu  
Proszę za pomocą przycisku [7 ▲ ▼] zmienić rozmiar zapisu nutowego.
- Wyświetlanie tylko partii prawej lub lewej ręki  
Proszę za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] włączyć lub wyłączyć wyświetlanie partii lewej/prawej ręki.
- Dostosowanie wyświetlania notacji
  - Wyświetlanie nazwy dźwięku obok nuty  
1 Proszę za pomocą przycisku [5 ▲ ▼] (NOTE) przywołać ekran nazwy dźwięku.
  - 2 Proszę za pomocą przycisku [8 ▲ ▼] (SETUP) przywołać ekran ustawień szczegółowych.
  - 3 Proszę za pomocą przycisku [6 ▼] (NOTE NAME) wybrać wartość „Fixed Do”.
  - 4 Proszę za pomocą przycisku [8 ▲] (OK) zatwierdzić ustawienia.
    - Włączanie kolorów nut (tylko PSR-3000)  
Proszę za pomocą przycisku [6 ▲ ▼] włączyć kolorowanie nut.



**UWAGA** Kolorы nut

Kolory są na stałe przypisane do dźwięków i nie można ich zmienić.

C: czerwony, D: żółty, E: zielony, F: pomarańczowy, G: niebieski, A: fioletowy, H: szary.

- Zwiększanie liczby wyświetlanych taktów

Liczbę taktów wyświetlanych na ekranie można zwiększyć, kosztem innych informacji (partie, akordy, słowa itp.). Proszę za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]/[4 ▲ ▼] zmniejszyć lub wyłączyć niepożądane elementy.

Dostosować można również inne parametry zapisu:

**1** Proszę za pomocą przycisku [8 ▲ ▼] (SETUP) przywołać ekran ustawień szczegółowych.

**2** Proszę za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼] określić parametry:

LEFT CH/RIGHT CH	<p>Określa kanał MIDI, który będzie przypisany partii lewej/prawej ręki. Po wybraniu innego utworu przywracana jest wartość AUTO.</p> <p><b>AUTO</b> Kanały MIDI utworu są przypisywane partii prawej i lewej ręki automatycznie – na podstawie ustawień [FUNCTION] → [B] SONG SETTING.</p> <p><b>1-16</b> Przypisuje partii wybrany kanał MIDI (1-16).</p> <p><b>OFF (LEFT CH only)</b> Brak przypisania: ta wartość powoduje wyłączenie wyświetlania partii lewej ręki.</p>
KEY SIGNATURE	<p>Parametr ten pozwala ustalić tonację utworu w środku utworu (w pozycji, w której zatrzymano odtwarzanie). Menu to jest szczególnie przydatne, jeśli utwór nie zawiera żadnej informacji o tonacji.</p>
QUANTIZE	<p>Parametr ten pozwala kontrolować rozdzielczość metryczną notacji, przesuwając lub korygując wyświetlane nuty tak, aby „przyciągać” je do najbliższej wartości metrycznej. Proszę nie wybierać wartości większych od najmniejszej wartości rytmicznej w utworze.</p>
NOTE NAME	<p>Określa, w jaki sposób będą opisywane nuty wyświetlanego zapisu (dostępne są trzy typy opisu). Ustawienia te są dostępne, gdy parametr NOTE ma wartość ON (patrz „Wyświetlanie nazwy dźwięku obok nuty”).</p> <p><b>A, B, C</b> Nuty oznaczane są literami (C, D, E, F, G, A, B).</p> <p><b>FIXED DO</b> Nuty oznaczane są nazwami solfeżowymi (zależnymi od wybranego języka). Więcej o wyborze języka (parametr LANGUAGE na ekranie HELP) na stronie 60.</p> <p><b>MOVABLE DO</b> Nuty oznaczane są nazwami solfeżowymi zgodnie z interwałami skali, w odniesieniu do dźwięku podstawowego, który jest oznaczany jako Do – np. w tonacji G-dur dźwięk „So” będzie opisany jako „Do”. Podobnie jak w „Fixed Do” – nazwy dźwięków zależą od wybranego języka.</p>

**3** Proszę za pomocą przycisku [8 ▲] (OK) zatwierdzić wybrane ustawienia.

**UWAGA**

Zapis ustawienia wyświetlania

Ustawienia wyświetlania mogą być zapisane wraz z utworem (strona 160).

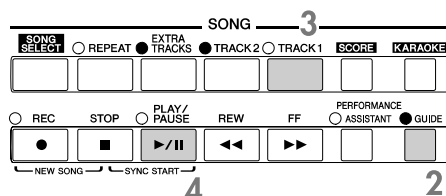
## Wyciszanie partii prawej/lewej ręki podczas oglądania zapisu

Ekran przywołany przyciskiem [SCORE] prezentuje dźwięki, które należy zagrać, czas, w którym mają być zgrane oraz czas trwania dźwięków. Ćwiczyć można w swoim własnym tempie, ponieważ akompaniament czeka na prawidłowo zgrane dźwięki. Możliwe jest również wyciszenie partii prawej lub lewej ręki w celu wygodniejszego ćwiczenia.

### Ćwiczenie partii prawej ręki (TRACK 1)

**1** Proszę wybrać utwór (strona 35), a następnie za pomocą przycisku [SCORE] przywołać ekran zapisu nutowego.

**2** Proszę wcisnąć przycisk [GUIDE].



### 3 Proszę za pomocą przycisku **SONG [TRACK 1]** wyciszyć partię prawej ręki.

Dioda [TRACK 1] zgaśnie. Można teraz samodzielnie wykonywać partię prawej ręki.

### 4 Proszę za pomocą przycisku **SONG [PLAY/PAUSE]** rozpocząć odtwarzanie utworu.

Proszę ćwiczyć partię, śledząc zapis nutowy.

#### **UWAGA**

#### Dostosowanie tempa

1. Proszę za pomocą przycisków TEMPO [-]/[+] przywołać ekran ustawień tempa.
2. Proszę za pomocą przycisków TEMPO [-]/[+] dostosować tempo utworu. Przytrzymanie wciśniętego przycisku powoduje odpowiednio zmniejszanie i zwiększanie tempa utworu. Tempo można również zmienić za pomocą pokrętki [DATA ENTRY].

#### Szybka zmiana tempa podczas odtwarzania (funkcja TAP)

Za pomocą dwukrotnego uderzenia przycisku TAP w żądanym tempie można zmienić tempo utworu podczas jego odtwarzania.

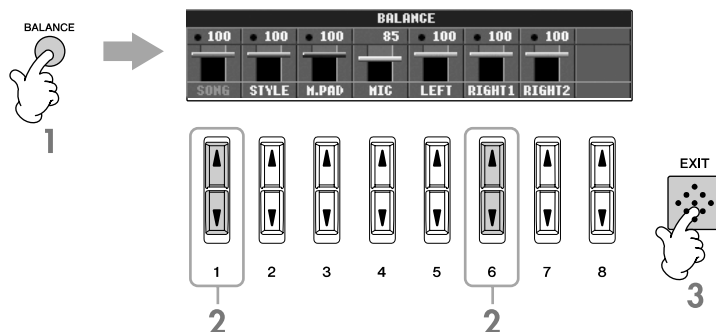
### 5 Proszę za pomocą przycisku **SONG [STOP]** zatrzymać odtwarzanie utworu.

### 6 Proszę wyłączyć funkcję [GUIDE].

#### Dostosowanie poziomów głośności klawiatury i utworu

Aby ułatwić ćwiczenie można odpowiednio ustalić poziom głośności utworu oraz dźwięków granych na klawiaturze.

- 1 Proszę za pomocą przycisku [BALANCE] przywołać ekran regulacji poziomów.
- 2 Proszę za pomocą przycisku [1 ▲ ▼] ustalić poziom głośności utworu. Proszę za pomocą przycisku [6 ▲ ▼] ustalić poziom głośności dźwięków granych na klawiaturze (RIGHT 1).
- 3 Proszę za pomocą przycisku [EXIT] opuścić ekran regulacji poziomów.



#### **UWAGA**

**Partie klawiatury (Right 1, Right 2, Left)**

Więcej o partiach klawiatury na stronie 77.

#### Inne funkcje pomocnicze

W powyższym opisie „Wyciszanie partii prawej/lewej ręki podczas oglądania zapisu” zastosowano ustawienie wyjściowe „Follow Lights”. Funkcja Guide posiada także inne możliwości, opisane poniżej. Więcej o wyborze funkcji Guide na stronie 139.

#### ■ Dla wykonan na żywo

##### • Any Key

Pozwala na ćwiczenie gry na klawiaturze (strona rytmiczna).

#### ■ Dla Karaoke

##### • Karao-Key

Tempo odtwarzania utworu jest kontrolowane przez śpiew – szczególnie przydatne podczas śpiewu na żywo podczas gry.

##### • Vocal CueTIME (tylko PSR-3000)

Tempo odtwarzania akompaniamentu jest kontrolowane przez prawidłową wysokość śpiewanych dźwięków – szczególnie przydatne podczas ćwiczenia śpiewanych melodii.

#### **UWAGA**

#### Karaoke

Więcej o Karaoke na stronie 54.

## Ćwiczenie partii lewej ręki (TRACK 2) z zapisem nutowym

**1, 2** Proszę wykonać te same kroki, co przy ćwiczeniu partii prawej ręki (strona 39).

**3** Proszę za pomocą przycisku [TRACK 2] wyciszyć partię lewej ręki.

Dioda [TRACK 2] zgaśnie. Można teraz samodzielnie wykonywać partię prawej ręki.

**4** Proszę za pomocą przycisku SONG [PLAY/PAUSE] rozpocząć odtwarzanie utworu i ćwiczenie wyciszzonej partii.

**5** Proszę za pomocą przycisku SONG [STOP] zatrzymać odtwarzanie utworu.

**6** Proszę wyłączyć funkcję [GUIDE].

## Ćwiczenie przy wykorzystaniu zapętlenia

Funkcja Song Repeat może zostać wykorzystana do ciągłego odtwarzania utworu lub jego fragmentu (zakresu taktów). W ten sposób można ćwiczyć miejsca sprawiające szczególną trudność.

### Odtwarzanie utworu w pętli

- 1 Proszę wybrać utwór (strona 35).
- 2 Proszę za pomocą przycisku [REPEAT] włączyć funkcję zapętlenia.
- 3 Proszę za pomocą przycisku SONG [PLAY/PAUSE] rozpocząć odtwarzanie utworu. Utwór będzie odtwarzany w pętli dopóki nie zostanie naciśnięty przycisk SONG [STOP].
- 4 Proszę za pomocą przycisku [REPEAT] wyłączyć funkcję zapętlenia.

### Określanie zakresu taktów i odtwarzanie ich w pętli (A-B Repeat)

- 1 Proszę wybrać utwór (strona 35).
- 2 Proszę za pomocą przycisku SONG [PLAY/PAUSE] rozpocząć odtwarzanie utworu.
- 3 Proszę określić zakres zapętlenia.  
Proszę nacisnąć przycisk [REPEAT] w punkcie, w którym ma się rozpocząć zapętlenie (A), a następnie ponownie nacisnąć przycisk [REPEAT] w punkcie zakończenia (B). Po automatycznej frazie wprowadzającej zakres taktów od A do B będzie odtwarzany w pętli.  
**UWAGA** Natychmiastowy powrót do punktu A  
Niezależnie od tego, czy utwór jest odtwarzany – naciśnięcie przycisku [TOP] powoduje powrót do punktu A.
- 4 Proszę za pomocą przycisku SONG [STOP] zatrzymać odtwarzanie utworu.
- 5 Proszę za pomocą przycisku [REPEAT] wyłączyć funkcję zapętlenia.



## Inne metody określania zakresu zapętlenia A-B

- Określanie zakresu bez odtwarzania utworu

- 1 Proszę za pomocą przycisku [FF] przejść do wybranego miejsca w utworze.
- 2 Proszę za pomocą przycisku [REPEAT] określić miejsce jako punkt A.
- 3 Proszę za pomocą przycisku [FF] przejść do kolejnego wybranego miejsca w utworze.
- 4 Proszę za pomocą przycisku [REPEAT] określić miejsce jako punkt B.

- Określanie tylko punktu początkowego

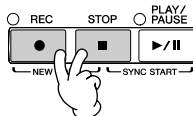
Określenie tylko punktu A spowoduje zapętlenie utworu od punktu początkowego do końca.

## Nagrywanie

PSR-3000/PSR-1500 umożliwia nagrywanie utworów za pomocą funkcji Quick Recording. Jest to użyteczne narzędzie do ćwiczeń, pozwalające na porównanie nagrania z oryginalnym utworem. W ten sposób można również ćwiczyć duety, jeżeli osoba lub partner dostarczą nagrania swoich partii.

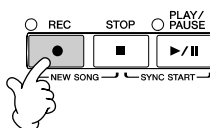
### 1 Proszę nacisnąć przycisk [REC] oraz [STOP] (jednocześnie).

Stworzony zostanie nowy, pusty utwór dla potrzeb nagrania.



### 2 Proszę wybrać brzmienie (strona 29), z którego użyciem zamierzają Państwo dokonać nagrania.

### 3 Proszę nacisnąć przycisk [REC].

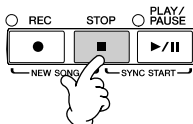


### 4 Proszę rozpocząć nagranie.

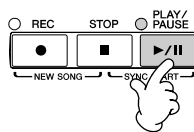
Nagrywanie zostanie uruchomione w momencie uderzenia pierwszego klawisza.

### 5 Proszę za pomocą przycisku SONG [STOP] zakończyć nagrywanie.

Pojawi się komunikat z pytaniem o zapisanie nagrania. Aby zamknąć komunikat proszę nacisnąć przycisk [EXIT].



## 6 Proszę za pomocą przycisku SONG [PLAY/PAUSE] odtworzyć nagranie.



## 7 Proszę zapisać nagranie.

- 1 Proszę za pomocą przycisku [SONG SELECT] przywołać ekran wyboru utworu.
- 2 Proszę za pomocą przycisków TAB [◀]/[▶] wybrać zakładkę odpowiedniej lokacji (USER, CARD itp.), w której ma zostać zapisane nagranie. Aby zapisać je w wewnętrznej pamięci instrumentu, proszę wybrać USER; dla karty pamięci SmartMedia należy wybrać CARD.
- 3 Proszę za pomocą przycisku [6▼] (SAVE) przywołać ekran nazwy pliku.
- 4 Proszę wpisać nazwę pliku (strona 71).
- 5 Proszę za pomocą przycisku [8▲] (OK) potwierdzić zapis pliku.  
Aby odwołać operację, proszę nacisnąć przycisk [8▼] (CANCEL).

### ⚠ OSTRZEŻENIE

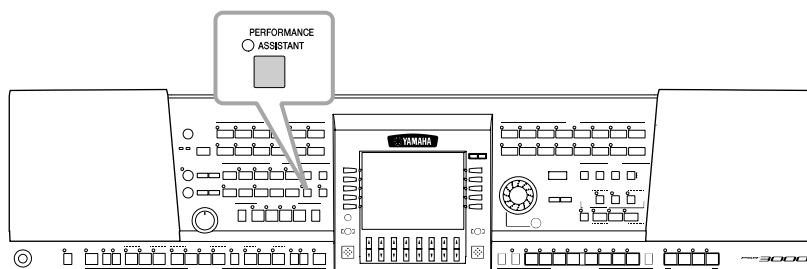
Nagrane dane zostaną utracone z chwilą wyłączenia zasilania lub wybrania innego utworu. Aby zachować nagranie należy zapisać je w pamięci użytkownika lub na karcie.

Kiedy pojawi się komunikat: „Song” changed. Save?/„Song” speichern?/ „Song” modifié. Sauv.?/„Song” cambiado. [Guardar?/Salvare „Song”?

Zarejestrowane dane nie zostały jeszcze zapisane. Proszę za pomocą przycisku [G] (YES) otworzyć ekran wyboru pliku i zapisać dane. Aby odwołać operację zapisu, proszę nacisnąć przycisk [H] (NO).

## Granie partii akompaniujących przy użyciu technologii Performance Assistant

Ta funkcja pozwala w łatwy sposób grać partie akompaniujące podczas odtwarzania utworu.



### UWAGA

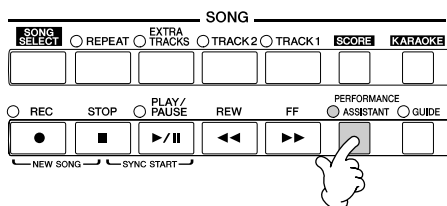
#### Przed rozpoczęciem korzystania z technologii Performance Assistant

Aby można było skorzystać z technologii Performance Assistant utwór musi zawierać informacje o akordach. Jeśli te informacje znajdują się w utworze, bieżący akord będzie wyświetlany na ekranie głównym podczas odtwarzania utworu, pozwalając stwierdzić, czy informacje o akordach są zapisane w utworze.

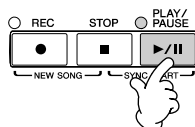
## 1 Proszę wybrać utwór (strona 35).

W tym przykładzie skorzystamy z utworów w folderze „Sample Songs”.

## 2 Proszę za pomocą przycisku [PERFORMANCE ASSISTANT] włączyć funkcję Performance Assistant.



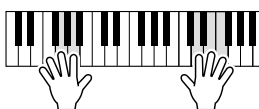
## 3 Proszę za pomocą przycisku SONG [PLAY/PAUSE] rozpocząć odtwarzanie utworu.



## 4 Proszę grać na klawiaturze.

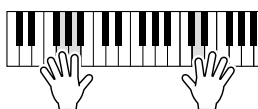
Instrument automatycznie dopasuje efekty gry na klawiaturze do melodii i akordów utworu, niezależnie od naciśniętych klawiszy. Możliwa jest nawet zmiana brzmienia w zależności od zagranych dźwięków. Proszę spróbować trzech sposobów gry opisanych poniżej.

- Granie lewą i prawą ręką jednocześnie (metoda 1).



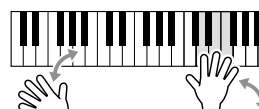
Proszę zagrać prawą ręką trzy dźwięki jednocześnie.

- Granie lewą i prawą ręką jednocześnie (metoda 2).



Proszę zagrać prawą ręką kilka dźwięków następujących po sobie.

- Granie lewą i prawą ręką na przemian.



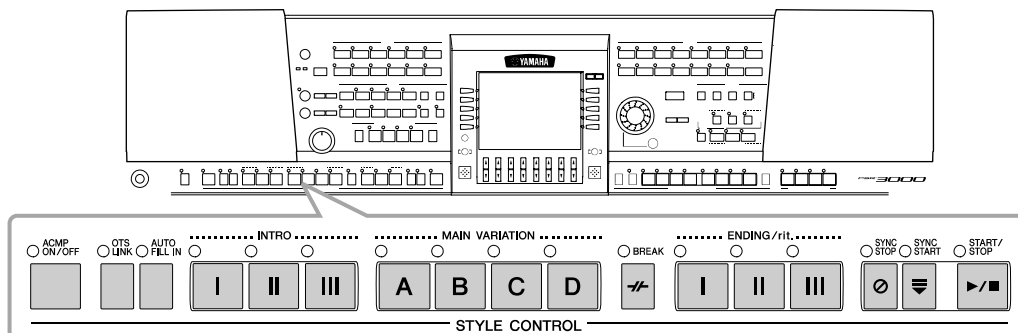
Proszę zagrać prawą ręką trzy dźwięki jednocześnie.

## 5 Proszę za pomocą przycisku SONG [STOP] zatrzymać odtwarzanie utworu.

## 6 Proszę za pomocą przycisku [PERFORMANCE ASSISTANT] wyłączyć funkcję Performance Assistant.

## Gra przy użyciu automatycznego akompaniamentu (korzystanie ze stylów)

Funkcja automatycznego akompaniamentu pozwala na grę z towarzyszeniem sekcji instrumentalnej – przy pomocy akordów granych lewą ręką. Pozwala to łatwo stworzyć wrażenie gry całego zespołu lub nawet orkiestry – pomimo gry na tylko jednym instrumencie! Automatyczny akompaniament wykorzystuje wzorce rytmiczne stylów. PSR-3000/1500 wyposażony jest w wiele stylów, takich jak pop, jazz, dance i wiele innych.



## Granie utworu „Mary had a little lamb” przy wykorzystaniu automatycznego akompaniamentu

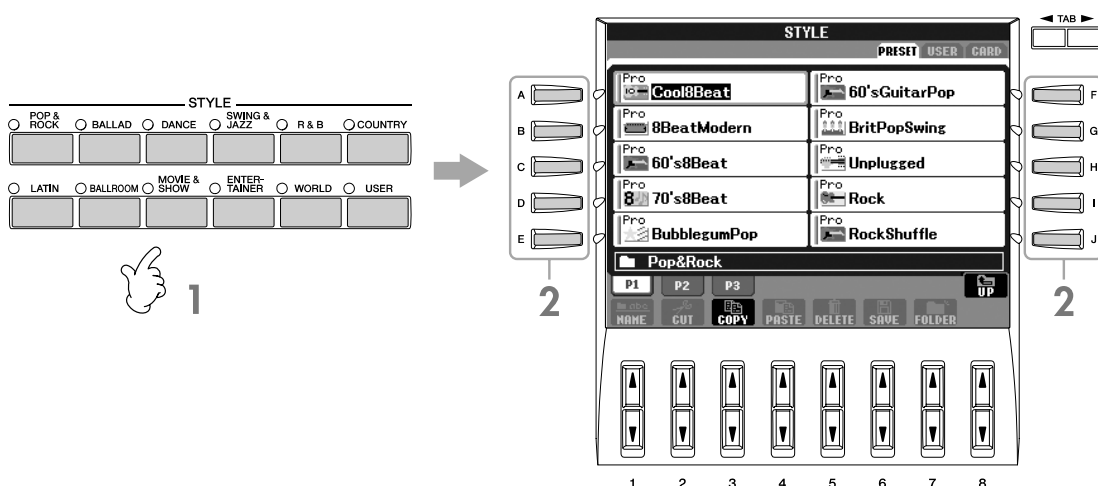
### MARY HAD A LITTLE LAMB

Traditional

Styl: Country Pop

The musical score for "Mary Had a Little Lamb" is presented in two systems. The first system consists of four measures with the following chords: C (3), C (3), G (2), and C (3, 5). The second system also consists of four measures with chords: C (3), C (3), G (2), and C (1). An "Ending" section follows the second system. Fingerings are indicated by numbers 1-5. Piano keyboard diagrams are provided for each measure to show the chord voicings.

# 1 Proszę za pomocą przycisku [STYLE] przywołać ekran wyboru stylu.



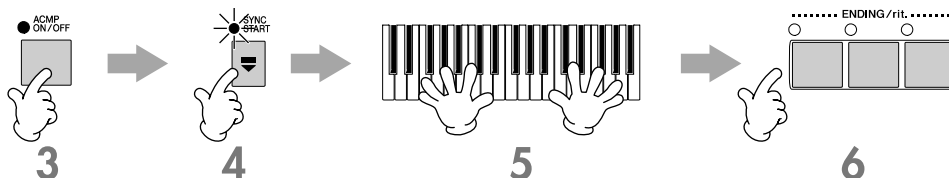
**UWAGA** Typ stylu i jego charakterystyka znajdują się na wyświetlaczu nad nazwą stylu. Więcej o charakterystykach stylów na stronie 102.

# 2 Proszę za pomocą przycisków [A]-[J] wybrać odpowiedni styl.

**UWAGA** Można szybko powrócić do ekranu głównego za pomocą dwukrotnego naciśnięcia jednego z przycisków [A]-[J].

# 3 Proszę za pomocą przycisku [AMCP ON/OFF] włączyć automatyczny akompaniament.

Proszę grać akordy w sekcji klawiatury, przeznaczonej dla lewej ręki; spowoduje to uruchomienie automatycznego akompaniamentu.



# 4 Proszę za pomocą przycisku [SYNC START] przełączyć akompaniament w tryb oczekiwania – w ten sposób akompaniament uruchomiony zostanie z chwilą naciśnięcia dowolnego klawisza.

# 5 Po zagraniu akordu lewą ręką sekcja akompaniamentu rozpocznie działanie.

Proszę grać lewą ręką akordy, zaś prawą – melodię.

**UWAGA** Palcowanie akordów

Akordy akompaniamentu można grać na siedem różnych sposobów (strona 102).

# 6 Proszę użyć odpowiedniego zakończenia utworu, naciskając przycisk [ENDING] w punkcie utworu oznaczonym „Ending”.

Po odegraniu frazy kończącej akompaniament zatrzymuje się.

**UWAGA**

- **Różne style**  
Lista dostępnych stylów znajduje się w książeczce „Data List”.
- **Szybka zmiana tempa stylu podczas gry (funkcja TAP)**  
Tempo akompaniamentu może być zmienione podczas gry za pomocą dwukrotnego uderzenia przycisku TAP w żądanym tempie.
- **Określanie punktu podziału klawiatury (między sekcją prawej i lewej ręki)**  
Więcej na stronie 105.
- **Włączanie i wyłączanie czułości klawiatury podczas korzystania ze stylów (Style Touch)**  
Więcej na stronie 106.

## Regulacja poziomów głośności dźwięku z klawiatury i stylu

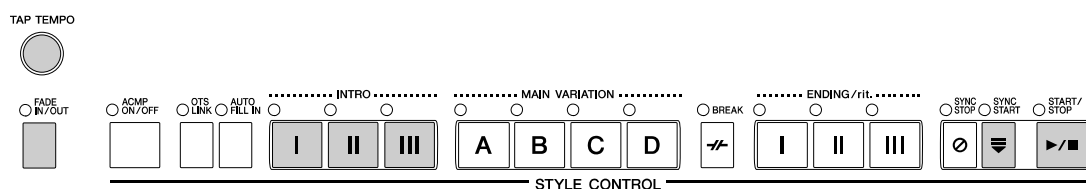
Możliwe jest dostosowanie poziomów głośności stylu oraz dźwięków granych na klawiaturze.

- 1 Proszę za pomocą przycisku [BALANCE] przywołać ekran regulacji głośności.
- 2 Proszę za pomocą przycisku [2 ▲ ▼] ustalić poziom głośności stylu. Proszę za pomocą przycisku [6 ▲ ▼] ustalić poziom głośności klawiatury (RIGHT 1).
- 3 Proszę za pomocą przycisku [EXIT] opuścić ekran regulacji głośności.

## Odmiany wzorców

Podczas gry można wykorzystać frazy zaczynające i kończące, jak również odmiany rytmiczne i akordowe stylów, nadając wykonaniu dynamiczny i profesjonalny charakter. Akompaniament oferuje kilka odmian w zależności od sytuacji: rozpoczynania utworu, podczas gry oraz na zakończenie utworu. Proszę wypróbować odmiany i łączyć je w dowolny sposób.

## Rozpoczynanie gry



### ● Start/Stop

Akompaniament rozpoczyna grę po naciśnięciu przycisku STYLE CONTROL [START/STOP].

### ● Intro

Fraza rozpoczynająca utwór (przygrywka). Każdy styl jest wyposażony w trzy takie frazy. Po zakończeniu frazy akompaniament automatycznie przechodzi do sekcji głównej (main) stylu (strona 48).

Proszę za pomocą przycisku INTRO [I]-[III] wybrać odpowiedni wariant przygrywki przed rozpoczęciem grania, a następnie proszę nacisnąć przycisk STYLE CONTROL [START/STOP] aby rozpocząć odtwarzanie stylu od wybranej przygrywki.

### ● Synchro Start

Pozwala rozpocząć odtwarzanie akompaniamentu dopiero po naciśnięciu jakiegokolwiek klawisza.

Proszę nacisnąć przycisk [SYNC START] kiedy akompaniament jest wyłączony; aby rozpocząć odtwarzanie akompaniamentu, proszę zagrać akord w sekcji klawiatury przeznaczony dla lewej ręki.

### ● Fade In

Wariant ten pozwala rozpocząć odtwarzanie stylu od płynnego zwiększania głośności.

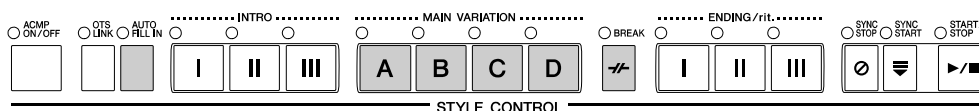
Proszę nacisnąć przycisk [FADE IN/OUT] kiedy akompaniament jest wyłączony, a następnie proszę nacisnąć przycisk STYLE CONTROL [START/STOP] aby rozpocząć odtwarzanie stylu.

### ● Tap

Pozwala „nabić” tempo stylu i automatycznie rozpocząć jego odtwarzanie. Wystarczy nacisnąć przycisk [TAP] (cztery razy dla metrum 4/4) aby rozpocząć odtwarzanie stylu w tempie, które zostało nabite.

**UWAGA** Dźwięk perkusyjny używany w funkcji TAP oraz jego głośność można ustawić z ekranu:  
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀] CONFIG 1 → [B] 4 TAP

## Podczas gry



### ● Main

Odmiana stylu stosowana podczas grania utworu. Odtwarza kilkutaktowy wzorec akompaniamentu, zapętlając się bez końca. Każdy styl posiada cztery główne odmiany. Odmiany można wybierać, naciskając przyciski MAIN [A]-[D] podczas odtwarzania stylu.

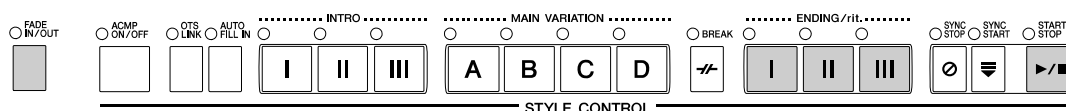
### ● Fill In

Sekcje fill-in (przejścia) pozwalają dodać wariacje dynamiczne i rytmiczne do akompaniamentu, dzięki czemu wykonanie brzmi żywiej i bardziej zawodowo. Proszę nacisnąć przycisk [AUTO FILL IN] przed rozpoczęciem odtwarzania lub podczas odtwarzania stylu. Teraz wystarczy po prostu nacisnąć jeden z przycisków MAIN VARIATION (A, B, C, D), a wybrane przejście zostanie automatycznie w wykonanie stylu (AUTO FILL), ożywiając go. Po zakończeniu przejścia akompaniament powraca do wybranej sekcji głównej (A, B, C, D). Nawet jeśli funkcja [AUTO FILL IN] jest wyłączona, naciśnięcie przycisku odpowiadającego wybranej sekcji automatycznie odtwarza przejście i powraca do sekcji głównej.

### ● Break

Sekcja ta dodaje do akompaniamentu frazy o odmiennym charakterze dynamicznym, nadając akompaniamentowi bardziej żywiołowy charakter. Proszę nacisnąć przycisk [BREAK] podczas odtwarzania stylu.

## Zakończenie gry



### ● Start/Stop

Zatrzymuje odtwarzanie stylu w momencie naciśnięcia przycisku STYLE CONTROL [START/STOP].

### ● Ending

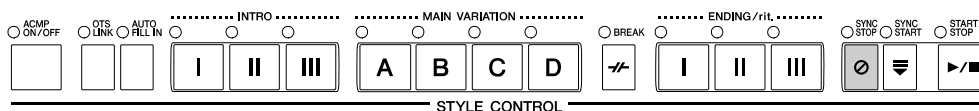
Używany do zakańczania utworu. Każdy styl posiada trzy takie frazy. Po zakończeniu tej frazy odtwarzanie stylu zostaje zatrzymane. Proszę nacisnąć przycisk ENDING/rit. [I]-[III] podczas odtwarzania stylu. Aby uzyskać efekt ritardando (stopniowego zwalniania tempa), proszę nacisnąć ten sam przycisk ENDING/rit. podczas odtwarzania frazy kończącej.

### ● Fade Out

Ta sekcja zakończy odtwarzanie stylu wyciszeniem. Proszę nacisnąć przycisk [FADE IN/OUT] podczas odtwarzania stylu.

**UWAGA** Więcej szczegółów na temat ustawiania czasu trwania sekcji fade-in oraz fade-out znajduje się na stronie 104.

## Inne



### ● Synchro Stop

Włączenie funkcji Synchro Stop pozwala uruchamiać i zatrzymywać odtwarzanie stylu poprzez naciskanie i zwalnianie klawiszy (w sekcji akordowej klawiatury). Pozwala to ubarwić wykonanie akcentami dynamicznymi i rytmicznymi. Proszę nacisnąć przycisk [SYNC STOP] podczas odtwarzania akompaniamentu.

**UWAGA**

- **Korzystanie z funkcji Synchro Stop naciskając i zwalnając klawisze (Synchro Stop Window)**  
Więcej szczegółów na stronie 106.

- **Ustalanie sekcji akompaniamentu na Intro lub Main (Section Set)**

Przykładowo – po wybraniu sekcji Intro można rozpoczynać każdy z wybranych stylów od przygrywki (strona 106).

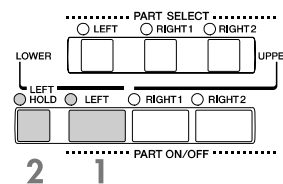
## Diody przycisków sekcji (INTRO/MAIN/ENDING itp.)

- **Zielona**  
Sekcja nie została wybrana.
- **Czerwona**  
Sekcja została wybrana.
- **Wyłączona**  
Sekcja nie zawiera danych i nie może być używana

## Podtrzymanie brzmienia partii LEFT (Left Hold)

Funkcja ta powoduje podtrzymanie dźwięków partii LEFT nawet po zwolnieniu klawiszy. Brzmienia ciągłe (takie jak smyczki) będą podtrzymane, natomiast brzmienia punktowe (takie jak fortepian) będą dłużej wybrzmiewały (tak, jakby użyto pedału sustain). W ten sposób można wzbogacić akompaniament i nadać mu bardziej żywy charakter.

- 1 Proszę za pomocą przycisku PART ON/OFF [LEFT] włączyć partię lewą ręki.
- 2 Proszę za pomocą przycisku [LEFT HOLD] włączyć podtrzymanie brzmienia lewej ręki.



## Sposoby grania (palcowania) akordów stylu

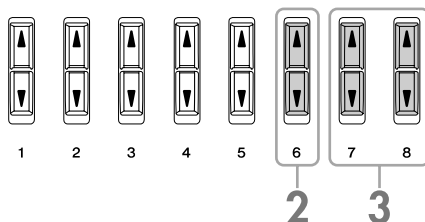
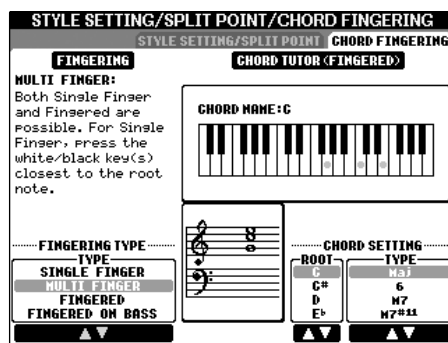
### Nauka dźwięków akordowych

Jeśli znana jest nazwa akordu, ale nieznanne są dźwięki, z jakich się składa, PSR-3000/1500 może „podpowiedzieć” właściwe dźwięki (funkcja Chord Tutor).

#### 1 Proszę przywołać ekran operacyjny.

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

#### 2 Proszę za pomocą przycisku [6▲▼] określić dźwięk podstawowy akordu.



#### 3 Proszę za pomocą przycisków [7▲▼]/[8▲▼] określić typ akordu.

Dźwięki składające się na akord zostaną pokazane na wyświetlaczu.

**UWAGA** Wyświetlane dźwięki odpowiadają trybowi Fingered, niezależnie od wybranego typu palcowania (strona 103).



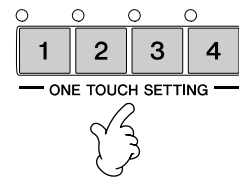
## Automatyczne dobieranie ustawień do wybranego stylu (funkcja One Touch Setting)

Wygodna w użyciu funkcja One Touch Setting oferuje gotowe ustawienia brzmień i efektów idealnie dopasowane do aktualnie wybranego stylu. Każdy ze stylów fabrycznych dysponuje czterema ustawieniami, które można przywoływać naciskając jeden z przycisków ONE TOUCH SETTING. Jeśli wybrano już styl, ustawienia One Touch Setting wybiorą również odpowiednie brzmienie dla stylu.

### 1 Proszę wybrać styl akompaniamentu (str. 46).

### 2 Proszę nacisnąć jeden z przycisków ONE TOUCH SETTING [1]-[4].

Za pomocą funkcji przywoływane są różne ustawienia (brzmienia, efekty itd.) dopasowane do aktualnie wybranego stylu akompaniamentu. Jeżeli akompaniament jest zatrzymany, wówczas automatycznie uruchamiane są funkcje ACMP i SYNC. START.



### 3 W momencie uderzenia akordu w sekcji sterowania uruchamiany jest automatyczny akompaniament.

#### **UWAGA** Blokowanie parametrów

Niektóre parametry (np. efekty, punkt podziału itp.) można „zablokować”, dzięki czemu będzie można zmieniać ich wartości tylko z poziomu panelu (strona 131).

#### Przydatne wskazówki dla ustawień One Touch Setting

##### ● Automatyczna zmiana ustawień OTS przy zmianie odmiany głównej – funkcja OTS Link

Wygodna w użyciu funkcja OTS Link automatycznie dokonuje wyboru nowej konfiguracji OTS przy zmianie odmiany głównej akompaniamentu (A-D). Aby włączyć funkcję OTS Link, proszę nacisnąć przycisk [OTS LINK].

#### **UWAGA** Ustawianie parametrów czasowych funkcji OTS Link

Parametry One Touch Setting mogą być zmieniane na dwa różne sposoby (strona 106).

##### ● Zapisywanie ustawień

Ustawienia One Touch Setting można również tworzyć samodzielnie.

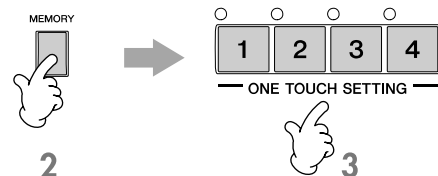
1 Proszę ustalić parametry (styl, brzmienie, efekty itp.) wg uznania.

2 Proszę nacisnąć przycisk [MEMORY].

3 Proszę nacisnąć jeden z przycisków ONE TOUCH SETTING [1]-[4].

Na wyświetlaczu pojawi się komunikat o zapisie ustawień panelu.

4 Proszę za pomocą przycisku [F] (YES) przywołać ekran wyboru stylu i zapisać ustawienia panelu w pliku stylu (strona 67).



#### **UWAGA!**

Ustawienia panelu zapamiętane pod przyciskami OTS zostaną utracone, jeśli zmieni się styl lub wyłączy zasilanie przed wykonaniem operacji zapisu.

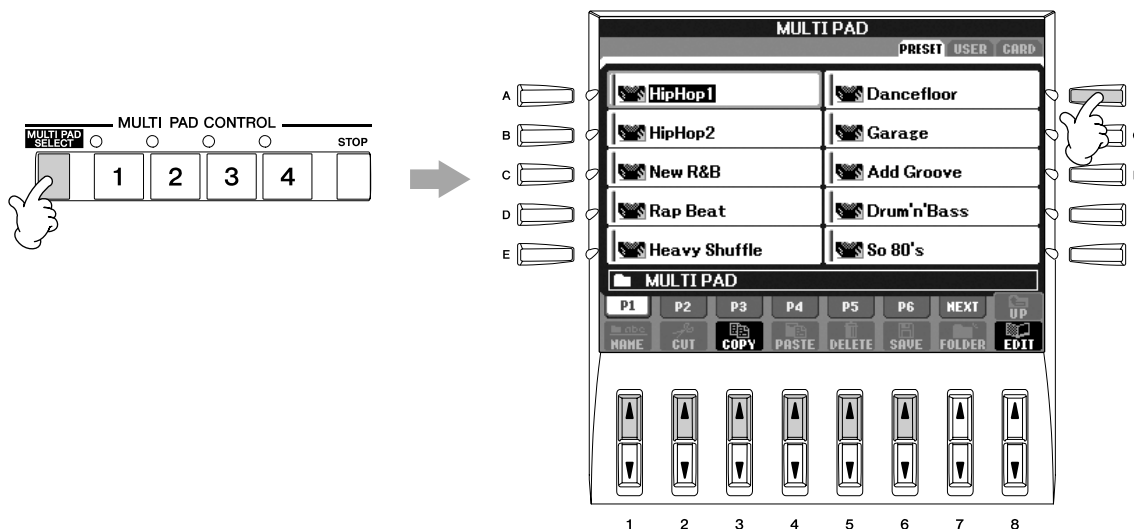
# Przyciski Multi Pad

Dzięki Multi Padom można wykorzystać zarejestrowane krótkie frazy rytmiczne i melodyczne dla urozmaicenia partii wykonywanych na klawiaturze.

Multi Pady są pogrupowane w banki składające się z czterech komórek. PSR-3000/1500 oferuje podręczną pamięć gotowych fraz/sekwencji muzycznych właściwych dla różnych gatunków.

## Gra z użyciem przycisków Multi Pads

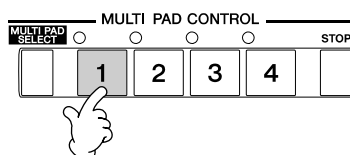
- 1 Proszę za pomocą przycisku [MULTI PAD SELECT] przywołać ekran wyboru banku Multi Pad, a następnie wybrać żądany bank.**



Proszę za pomocą przycisków [1 ▲]-[6 ▲] wybrać odpowiednie strony menu (P1 – P6) banków Multi Pad, a następnie za pomocą przycisków [A]-[J] wybrać odpowiedni bank.

- 2 Proszę nacisnąć jeden z przycisków MULTI PAD CONTROL [1]-[4] aby odtworzyć frazę Multi Pad.**

Odpowiednia fraza (w tym przypadku – dla Padu 1) będzie odtwarzana w całości natychmiast po naciśnięciu przycisku. Aby zatrzymać frazę, proszę nacisnąć i zwolnić przycisk [STOP].



Wystarczy nacisnąć przycisk dowolnego Multi Padu, aby rozpocząć odtwarzanie odpowiadającej mu frazy w aktualnie ustalonym tempie. Można nawet odtwarzać dwie, trzy, a nawet cztery frazy jednocześnie. Naciśnięcie przycisku Multi Pad podczas odtwarzania frazy spowoduje zatrzymanie odtwarzania i rozpoczęcie go od początku.

### ● Kolory Multi Padów

- Zielony Odpowiadający Pad zawiera dane (frazę).
- Czerwony Odpowiadający Pad jest odtwarzany.

### ● Dane Multi Padów

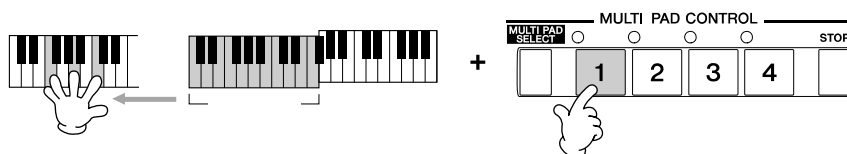
Multi Pady zawierają dane dwóch rodzajów. Niektóre typy są odtwarzane jednokrotnie po naciśnięciu przycisku. Inne będą odtwarzane w pętli, dopóki nie zostanie naciśnięty przycisk [STOP].

### ● Zatrzymywanie odtwarzania Multi Padów

- Aby zatrzymać wszystkie aktualnie odtwarzane frazy proszę wcisnąć i zwolnić przycisk [STOP].
- Aby zatrzymać wybraną frazę lub frazy proszę, przytrzymując wcisnięty przycisk [STOP] nacisnąć przycisk lub przyciski odpowiadające frazom, których odtwarzanie ma być zatrzymane.

## Korzystanie z funkcji Chord Match

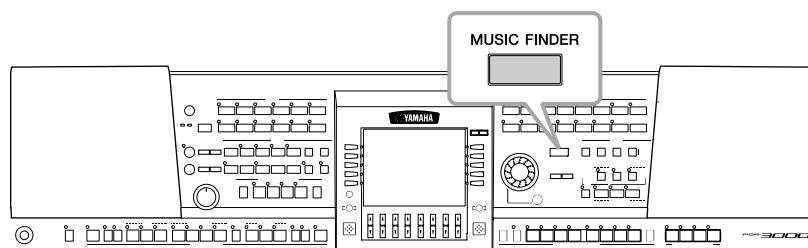
Wiele fraz Multi Pad to akordy bądź melodie, w związku z tym mogą być dostosowane do akordów granych lewą ręką. Podczas odtwarzania stylu, kiedy włączony jest przycisk [ACMP] wystarczy zagrać akord lewą ręką i nacisnąć jeden z Multi Padów – funkcja Chord Match automatycznie dobierze odpowiednie wysokości dźwięków do granych akordów. Z funkcji tej można również korzystać kiedy akompaniament jest zatrzymany (jeśli używa się funkcji Stop Accompaniment). Proszę pamiętać, że funkcja Chord Match nie ma wpływu na niektóre frazy.



W tym przykładzie fraza Padu 2 przed odtworzeniem zostanie przetransponowana do tonacji F-dur. Proszę wypróbować inne akordy podczas odtwarzania fraz Multi Pad.

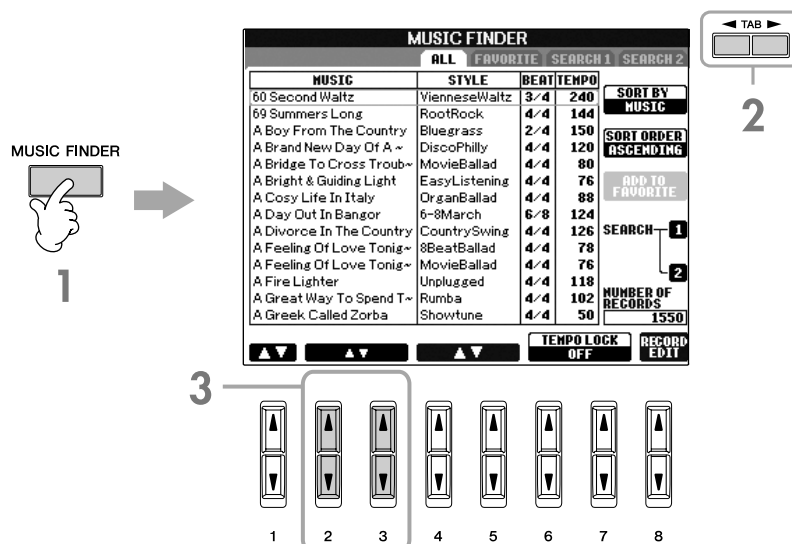
## Przywoływanie najlepszych ustawień dla każdego utworu – funkcja Music Finder

Jeśli chcemy wykonać utwór określonego rodzaju, ale nie wiemy jakie brzmienie i styl akompaniamentu wybrać – funkcja Music Finder przyjdzie nam z pomocą. Wystarczy spośród wpisów Music Findera wybrać rodzaj muzyki, jaki chcemy wykonywać, a instrument sam dobierze odpowiednie dla tego gatunku ustawienia. Nowe wpisy mogą być tworzone poprzez edycję już istniejących (strona 109).



**UWAGA** Dane (rekordy) Music Findera to nie to samo co dane utworów – nie można ich odtwarzać.

### 1 Proszę za pomocą przycisku [MUSIC FINDER] przywołać ekran Music Findera.



## 2 Proszę za pomocą przycisków TAB [◀][▶] wybrać zakładkę ALL.

Zakładka ALL zawiera wpisy fabryczne.

## 3 Proszę za pomocą czterech kategorii wybrać odpowiedni rekord. Rekordy można wybierać za pomocą przycisków [2▲▼]/[3▲▼].

- UWAGA**
- Rekord można wybrać również za pomocą pokrętła [DATA ENTRY], potwierdzając wybór przyciskiem [ENTER].
  - **Wyszukiwanie rekordów**  
Music Finder jest wyposażony w wygodną funkcję wyszukiwania, pozwalającą błyskawicznie przywołać rekordy spełniające zadane kryteria, np. tytuł lub słowo kluczowe (strona 107).
- **MUSIC .....** Zawiera tytuł utworu oraz gatunek muzyki, charakteryzujący dany rekord; pozwala szybko odnaleźć wybrany styl.
    - **UWAGA** **Alfabetyczne przeglądanie utworów**  
Przy sortowaniu rekordów wg tytułu proszę użyć przycisków [1▲▼] do przechodzenia między rekordami w kolejności alfabetycznej. Jednoczesne naciśnięcie przycisków [▲▼] powoduje przejście do pierwszego utworu.
  - **STYLE .....** Styl fabryczny przypisany do rekordu.
    - **UWAGA** **Alfabetyczne przeglądanie utworów**  
Przy sortowaniu rekordów wg stylu proszę użyć przycisków [4▲▼]/[5▲▼] do przechodzenia między rekordami w kolejności alfabetycznej. Jednoczesne naciśnięcie przycisków [▲▼] powoduje przejście do pierwszego utworu.
  - **BEAT .....** Oznaczenie metryczne przypisane do rekordu.
  - **TEMPO .....** Tempo przypisane do rekordu.

## 4 Proszę grać na klawiaturze.

Proszę zauważyć, że ustawienia panelu zostały automatycznie zmienione, aby dopasować je do gatunku wybranego rekordu.

- UWAGA**
- **Tempo Lock**  
Funkcja Tempo Lock pozwala uniknąć zmian Tempa podczas odtwarzania stylu po wybraniu innego rekordu. Aby włączyć funkcję Tempo Lock należy użyć przycisków [6▲▼]/[7▲▼] (TEMPO LOCK) na ekranie Music Findera.
  - **Parameter Lock**  
Niektóre parametry (np. efekty, punkt podziału itp.) mogą zostać zablokowane tak, że można będzie je zmieniać tylko z poziomu panelu (strona 131).

### Sortowanie rekordów

Proszę za pomocą przycisku [F] (SORT BY) uporządkować rekordy.

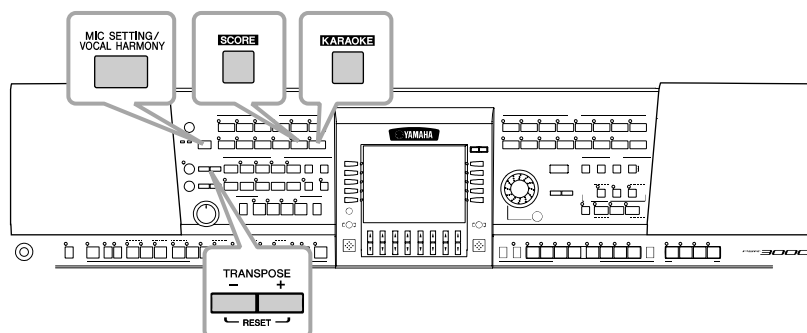
- **MUSIC .....** rekordy są posortowane wg tytułu.
- **STYLE .....** rekordy są posortowane wg stylu.
- **BEAT .....** rekordy są posortowane wg oznaczeń metrycznych.
- **TEMPO .....** rekordy są posortowane wg tempa.

### Zmiana porządku sortowania

Proszę za pomocą przycisku [G] (SORT ORDER) zmienić porządek sortowania (rosnąco lub malejąco).

# Śpiewanie podczas odtwarzania utworu (Karaoke) lub podczas gry na żywo

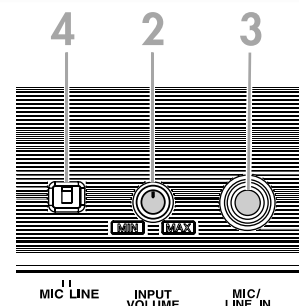
Jeśli wybrany utwór posiada dane tekstowe, można je prezentować na wyświetlaczu podczas odtwarzania utworu, co znacznie ułatwia śpiewanie. Ponadto można wykorzystać gniazdo MIC/LINE IN PSR-3000 do podłączenia mikrofonu.



## Podłączanie mikrofonu (tylko PSR-3000)

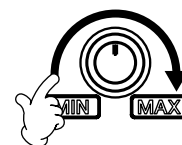
- 1 Proszę się upewnić, że używa się zwykłego mikrofonu dynamicznego.
- 2 Proszę ustawić pokrętkę [INPUT VOLUME] na tylnym panelu w pozycji minimalnej.
- 3 Proszę podłączyć mikrofon do gniazda [MIC./LINE IN].

**UWAGA** Proszę zawsze ustawiać pokrętkę [INPUT VOLUME] w pozycji minimalnej, jeśli do gniazda [MIC./LINE IN] nie jest podłączone żadne urządzenie. Ponieważ gniazdo [MIC./LINE IN] jest bardzo czułe, może stać się źródłem niepożądanych szumów.



- 4 Proszę przestawić przełącznik [MIC. LINE] w pozycji „MIC.”.
- 5 Jeśli mikrofon posiada zasilanie, proszę je najpierw włączyć. Proszę śpiewając ustawić poziom sygnału za pomocą pokrętki [INPUT VOLUME].

Podczas ustalania poziomu sygnału proszę zwracać uwagę na diody SIGNAL i OVER. Dioda SIGNAL oznacza obecność sygnału audio – proszę zatem tak ustawić poziom, aby podczas śpiewania dioda była włączona. Dioda OVER oznacza przesterowanie sygnału – proszę zatem tak ustawić poziom, aby podczas śpiewania dioda była wyłączona.



### Wyłączanie mikrofonu

- 1 Proszę ustawić pokrętkę [INPUT VOLUME] na tylnym panelu w położeniu minimalnym.
- 2 Proszę odłączyć mikrofon od gniazda [MIC./LINE IN].

**UWAGA** Proszę ustawić pokrętkę [INPUT VOLUME] w położeniu minimalnym przed wyłączeniem zasilania.

# Śpiewanie wyświetlanego tekstu

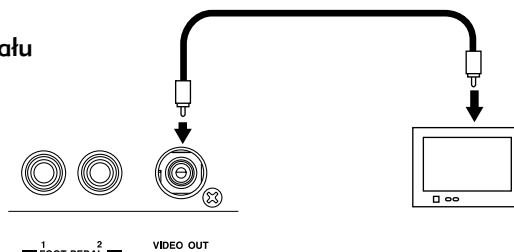
Proszę spróbować śpiewać wyświetlany tekst utworu.

- 1 Proszę wybrać utwór (strona 35).**
- 2 Proszę za pomocą przycisku [KARAOKE] włączyć wyświetlanie tekstu.**
- 3 Proszę za pomocą przycisku SONG [PLAY/PAUSE] uruchomić odtwarzanie utworu.**
- 4 Proszę za pomocą przycisku SONG [STOP] zakończyć odtwarzanie utworu.**

## Wyświetlanie tekstu utworu na telewizorze (PSR-3000)

Tekst wyświetlany na ekranie może być również wysyłany przez złącze VIDEO OUT.

- 1** Proszę za pomocą odpowiedniego kabla połączyć złącze [VIDEO OUT] PSR-3000 ze złączem VIDEO INPUT telewizora.
- 2** Jeśli to potrzebne – proszę odpowiednio ustalić rodzaj sygnału (NTSC lub PAL) wysyłanego do telewizora.
  - 1** Proszę przywołać ekran operacyjny.  
[FUNCTION] → [G] VIDEO OUT
  - 2** Proszę za pomocą przycisku [1 ▲ ▼] ustalić rodzaj sygnału.



### UWAGA

- **Jeśli tekst jest nieczytelny**  
Jeśli tekst wydaje się zniekształcony lub niewyraźny, być może należy przestawić ustawienie Lyrics Language na wartość „International” lub „Japanese” (ekran Song Setting: [FUNCTION] → [B] SONG SETTING). Ustawienie to może zostać zapisane jako część danych utworu (strona 160).
- **Zmiana obrazka tła (PSR-3000)**  
Tło, na którym prezentowany jest tekst, może zostać zmienione. Proszę za pomocą przycisków [7 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼] (BACKGROUND) na ekranie Lyrics przywołać ekran wyboru tła, a następnie wybrać odpowiedni obrazek. Proszę za pomocą przycisku [EXIT] opuścić ekran wyboru tła.
- **Zmiana tekstu**  
W razie konieczności do tekstu można wprowadzić zmiany (strona 164).

## Funkcje przydatne przy Karaoke

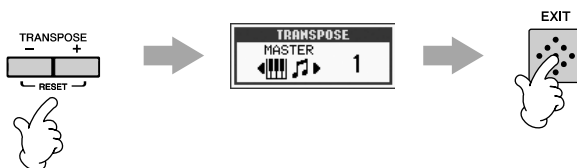
Zmiana tempa	➤	strona 34	PSR-3000/1500
Transpozycja	➤	poniżej	
Stosowanie efektów dla głosu	➤	strona 56	PSR-3000
Dodawanie harmonii do głosu	➤	strona 56	
Ćwiczenie śpiewu (Vocal Cue TIME)	➤	strona 139	

## Transpozycja

Jeśli tonacja utworu nie jest odpowiednia, można ją zmienić:

- Aby dokonać transpozycji w górę o pół tonu ..... Proszę nacisnąć przycisk TRANSPOSE [+].
- Aby dokonać transpozycji w dół o pół tonu ..... Proszę nacisnąć przycisk TRANSPOSE [-].
- Aby zrezygnować z transpozycji ..... Proszę nacisnąć przyciski TRANSPOSE [-] i [+] jednocześnie.

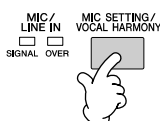
Aby opuścić ekran Transpose, proszę nacisnąć przycisk [EXIT].



## Stosowanie efektów dla głosu (PSR-3000)

Głos śpiewającego można przetworzyć za pomocą efektów.

- 1 Proszę za pomocą przycisku [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] przywołać ekran Mic Setting.



- 2 Proszę za pomocą przycisków [4▲▼]/[5▲▼] włączyć procesor efektów.

**UWAGA** Wybór typu efektu  
Typ efektu można wybrać na ekranie Mixing Console (strona 90).

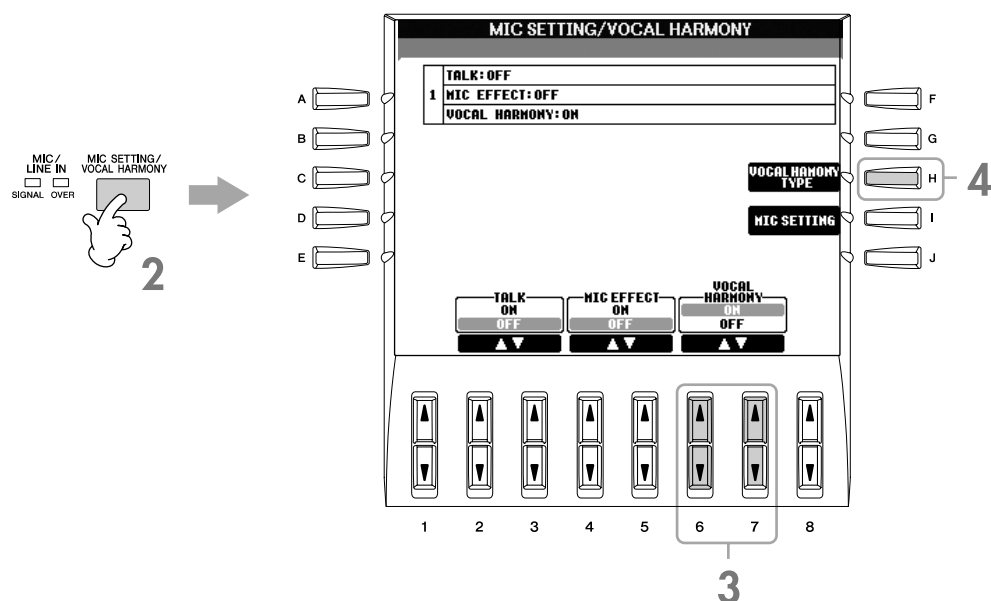
## Dodawanie harmonii do głosu (PSR-3000)

Głos śpiewającego można wzbogacić o głosy harmonizujące.

- 1 Proszę wybrać utwór, zawierający dane akordowe (strona 35).

Jeśli utwór zawiera takie dane, oznaczenie aktualnego akordu będzie wyświetlane na ekranie Main podczas odtwarzania utworu, pozwalając stwierdzić, czy utwór zawiera takie dane, czy nie.

- 2 Proszę za pomocą przycisku [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] przywołać ekran harmonii wokalnych (Vocal Harmony) Setting.

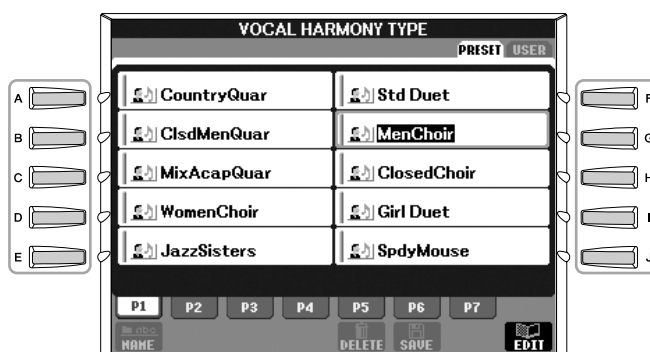


**3 Proszę za pomocą przycisków [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] włączyć harmonie wokalne.**

**4 Proszę za pomocą przycisku [H] przywołać ekran wyboru typu harmonii wokalnych.**

**5 Proszę za pomocą przycisków [A]-[J] wybrać typ harmonii.**

Więcej szczegółów na temat typów harmonii znajduje się w książeczce „Data List”.



**6 Proszę za pomocą przycisku [ACMP ON/OFF] włączyć automatyczny akompaniament.**

**7 Proszę nacisnąć przycisk SONG [PLAY/PAUSE] i śpiewać do mikrofonu.**

Głosy harmonizujące „śpiewają” zgodnie z danymi akordowymi.

### Regulacja poziomów głośności dźwięku z mikrofonu i utworu (PSR-3000)

Możliwe jest dostosowanie poziomów głośności utworu oraz dźwięku z mikrofonu.

- 1 Proszę za pomocą przycisku [BALANCE] przywołać ekran regulacji głośności.
- 2 Proszę za pomocą przycisku [4 ▲ ▼] ustalić poziom sygnału z mikrofonu. Proszę za pomocą przycisku [1 ▲ ▼] ustalić poziom głośności utworu.
- 3 Proszę za pomocą przycisku [EXIT] opuścić ekran regulacji głośności.



# Funkcje przydatne przy śpiewaniu i graniu na żywo

Zmiana tonacji (transpozycja)	➤ poniżej	PSR-3000/1500
Prezentacja zapisu nutowego na wyświetlaczu, a tekstu na telewizorze	➤ strona 58	PSR-3000
Zapowiedzi między utworami	➤ strona 59	
Sterowanie rytmem odtwarzania za pomocą głosu (Karao-Key)	➤ strona 139	PSR-3000/1500

## Zmiana tonacji (transpozycja)

Możliwe jest dostosowanie zarówno utworu, jak i klawiatury do konkretnej tonacji. Np. utwór jest w tonacji F-dur, a wygodniejsza do śpiewania jest tonacja D-dur, zaś do gry – C-dur. Aby dopasować tonację, należy ustawić parametr Master Transpose na „0”, Keyboard Transpose na „2”, zaś Song Transpose na „-3”. W ten sposób klawiatura zostanie przestrojona wyżej, a utwór niżej, dzięki czemu dopasują się do tonacji śpiewu.

### 1 Proszę przywołać ekran operacyjny.

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

### 2 Proszę za pomocą przycisków [4▲▼]/[5▲▼] wybrać odpowiedni typ transpozycji.

Dostępne są następujące typy, z których można wybrać najlepiej pasujący:

- **KEYBOARD**  
Transponuje brzmienie i styl kontrolowane z klawiatury (zmienia również wysokość dźwięków granych w sekcji akompaniamentu).
- **SONG**  
Transponuje odtwarzane dane utworu.
- **MASTER**  
Transponuje wszystkie dźwięki generowane przez PSR-3000/1500.

### 3 Proszę za pomocą przycisków TRANSPOSE [+]/[-] dokonać odpowiedniej transpozycji.

Transpozycji dokonuje się w krokach półtonowych.

Aby wyzerować ustawienie transpozycji, proszę nacisnąć przyciski TRANSPOSE [+] i [-] jednocześnie.

### 4 Proszę za pomocą przycisku [EXIT] opuścić ekran Transpose.

## Prezentacja zapisu nutowego na wyświetlaczu, a tekstu na telewizorze

Ta wygodna funkcja pozwala prezentować zapis nutowy na wyświetlaczu, używając telewizora do wyświetlania tekstu utworu (strona 55), np. dla śpiewającej publiczności.

### 1 Proszę przywołać ekran operacyjny.

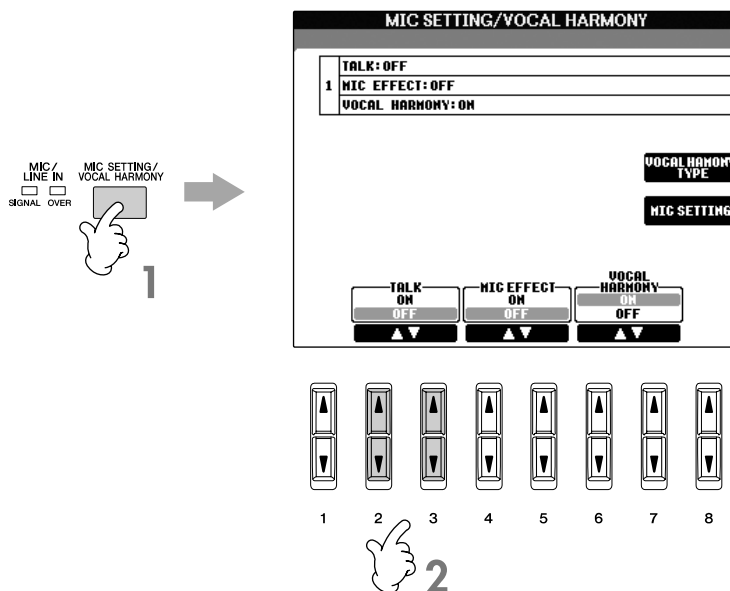
[FUNCTION] → [G] VIDEO OUT

### 2 Proszę za pomocą przycisków [3▲]/[4▲] wybrać LYRICS.

## Zapowiedzi między utworami

Funkcja ta świetnie nadaje się do zapowiadania kolejnych utworów podczas występów na żywo. Podczas śpiewania często wykorzystuje się efekty lub harmonie. Jednak podczas mówienia efekty te nie są potrzebne. Za pomocą funkcji TALK można je zatem pominąć.

- 1 Przed rozpoczęciem występu proszę za pomocą przycisku [MIC. SETTING/ VOCAL HARMONY] przywołać ekran MIC SETTING/VOCAL HARMONY.**



- 2 Proszę za pomocą przycisków [2 ▲ ▼]/[3 ▲ ▼] (TALK) włączyć funkcję TALK.**

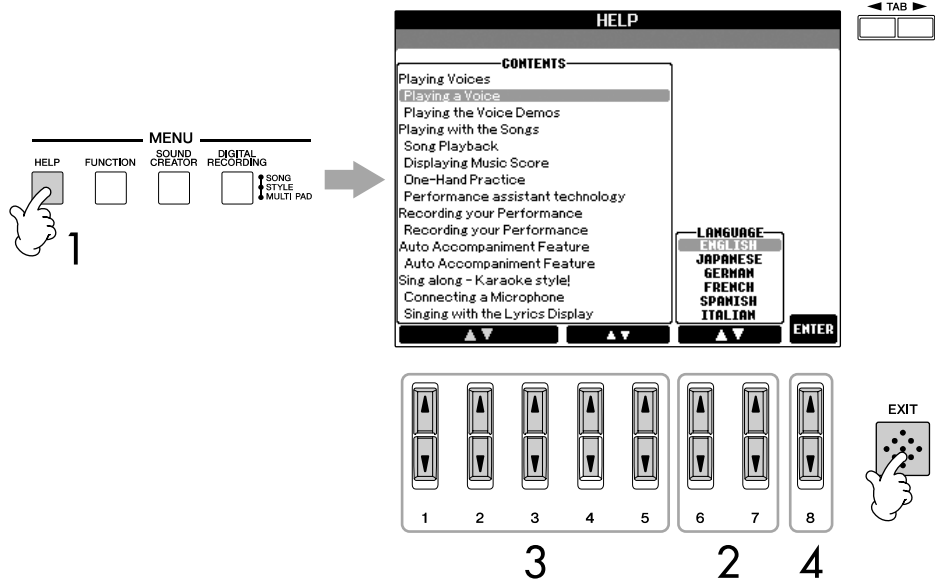
**UWAGA** Funkcja TALK może być dostosowana do indywidualnych potrzeb, np. do stosowania odpowiednich efektów także podczas mówienia (strona 187).

## Korzystanie z podstawowych funkcji (funkcja Help)

Funkcja Help przedstawia podstawowe możliwości instrumentu. Proszę je wypróbować, postępując zgodnie ze wskazówkami na ekranie Help.

### 1 Proszę za pomocą przycisku [HELP] przywołać ekran Help.

Wybrany język jest również wykorzystywany podczas wyświetlania komunikatów.



### 2 Proszę za pomocą przycisków [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] wybrać odpowiedni język (jeśli to konieczne).

### 3 Proszę za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]-[5 ▲ ▼] wybrać interesującą Państwa funkcję.

### 4 Proszę za pomocą przycisku [8 ▲ ▼] potwierdzić wybór. Pojawi się ekran objaśniający działanie funkcji.

Proszę za pomocą przycisków TAB [◀][▶] przechodzić między stronami (jeśli jest kilka stron – pojawią się wtedy odpowiednie zakładki „P1”, „P2” itd.).

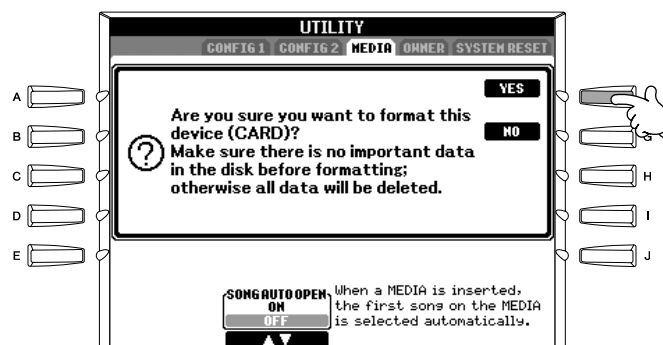
### 5 Proszę za pomocą przycisku [EXIT] powrócić do poprzedniego ekranu.

## Komunikaty wyświetlane na ekranie

Podczas pracy z instrumentem na ekranie pojawiają się komunikaty (informacja lub prośby o potwierdzenie). Kiedy pojawi się komunikat, proszę nacisnąć jeden ze wskazanych przycisków.

### Wybieranie języka komunikatów

Język, w którym będą wyświetlane komunikaty można wybrać na ekranie Help (patrz wyżej).



W tym przykładzie naciśnięcie przycisku [F] (YES) rozpocznie formatowanie karty SmartMedia.

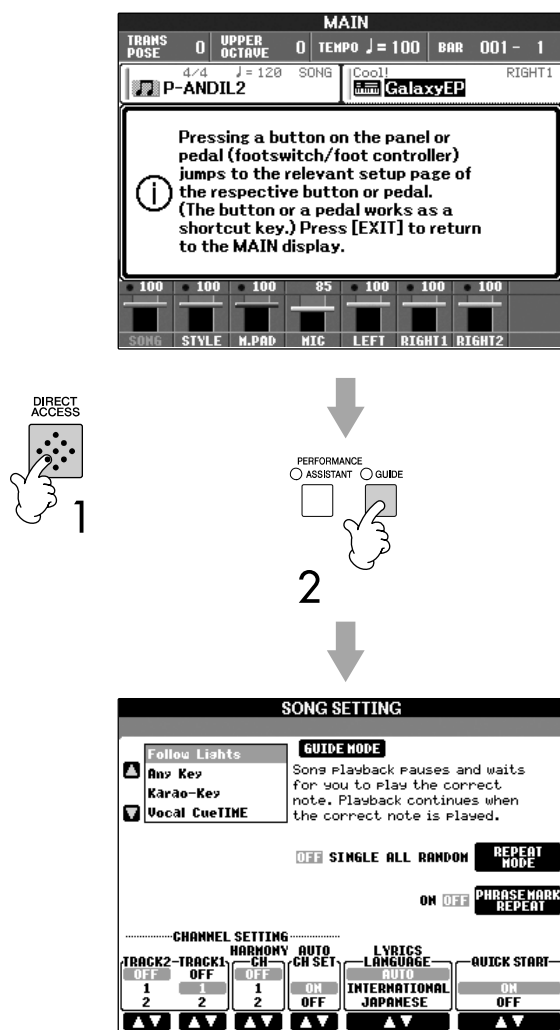
## Szybki wybór ekranu – funkcja Direct Access

Przy pomocy wygodnej funkcji Direct Access można błyskawicznie przywołać żądany ekran – wystarczy nacisnąć jeden dodatkowy [przycisk].

- 1 Proszę nacisnąć przycisk [DIRECT ACCESS].
- 2 Proszę nacisnąć przycisk odpowiadający interesującemu ekranowi, aby przywołać go natychmiast.  
Lista ekranów, które można przywołać przy pomocy funkcji Direct Access znajduje się w książeczce „Data List”.

### Przykład przywołania ekranu funkcji Guide.

Proszę nacisnąć przycisk [DIRECT ACCESS], a następnie proszę nacisnąć przycisk [GUIDE].



### Powrót do ekranu Main

Z dowolnego ekranu można w prosty sposób powrócić do ekranu Main – wystarczy nacisnąć przycisk [DIRECT ACCESS], a następnie przycisk [EXIT].

## Podstawowe ekrany (ekran Main oraz ekran File Selection)

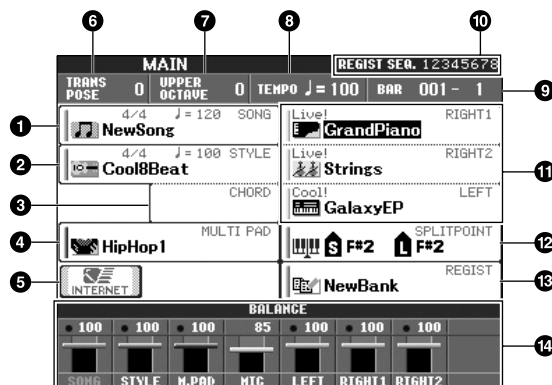
Są to dwa podstawowe typy ekranów – ekran Main (główny) oraz Selection (wybór). Poniżej znajdują się objaśnienia poszczególnych elementów tych ekranów oraz ich podstawowych operacji.

### Ekran Main

Ekran Main pokazuje bieżące wartości podstawowych parametrów instrumentu, takie jak brzmienie i styl, dzięki czemu są dostępne na pierwszy rzut oka. Jest to najczęściej oglądany ekran podczas gry na instrumencie.

#### Powrót do ekranu Main

Z dowolnego ekranu można w prosty sposób powrócić do ekranu Main – wystarczy nacisnąć przycisk [DIRECT ACCESS], a następnie przycisk [EXIT].



- 1 Tytuł utworu oraz powiązane z nim informacje**  
Prezentuje tytuł aktualnie wybranego utworu, metrum oraz tempo. Jeśli utwór zawiera dane akordowe, oznaczenie aktualnego akordu będzie prezentowane w segmencie „CHORD” (por. 3 poniżej). Naciśnięcie przycisku [A] przywołuje ekran Song Selection (strona 35).
- 2 Nazwa stylu oraz powiązane z nim informacje**  
Prezentuje nazwę aktualnie wybranego stylu, metrum oraz tempo. Naciśnięcie przycisku [B] przywołuje ekran Style Selection (strona 46).
- 3 Oznaczenie aktualnego akordu**  
Jeśli przycisk [ACMP ON/OFF] jest włączony, prezentowany jest akord zagrany w sekcji akompaniamentu klawiatury.
- 4 Nazwa banku Multi Pad**  
Wskazuje nazwy wybranych banków Multi Padów (strona 126). Naciśnięcie przycisku [D] przywołuje ekran Multi Pad Bank Selection (strona 127).
- 5 Połączenie z Internetem**  
Naciśnięcie przycisku [E] przywołuje ekran Internet Direct Connection (strona 165).
- 6 Transpozycja**  
Pokazuje wielkość transpozycji w półtonach (strona 55).
- 7 Oktawa**  
Przycisk [UPPER OCTAVE] pozwala transponować klawiaturę w oktawach. Ten segment prezentuje wartość takiej transpozycji.
- 8 Tempo**  
Prezentuje aktualne tempo wybranego utworu lub stylu.
- 9 Takt (bieżąca pozycja w stylu lub utworze)**  
Prezentuje aktualną pozycję w utworze lub takt i miarę aktualnie odtwarzanego stylu.
- 10 Registration Sequence**  
Aktywny, jeśli funkcja Registration Sequence jest włączona (strona 132).
- 11 Nazwa brzmienia**

  - RIGHT 1 (po prawej stronie ekranu):  
Nazwa brzmienia wybranego aktualnie dla partii RIGHT 1 (strona 77).
  - RIGHT 2 (po prawej stronie ekranu):  
Nazwa brzmienia wybranego aktualnie dla partii RIGHT 2 (strona 77).
  - LEFT 1 (po prawej stronie ekranu):  
Nazwa brzmienia wybranego aktualnie dla partii LEFT 1 (strona 77).

Proszę nacisnąć jeden z przycisków [F], [G] lub [H] aby przywołać ekran wyboru brzmienia dla odpowiedniej partii (strona 29).

**12 Punkt podziału**

Punkty podziału to specyficzne miejsca (dźwięki) na klawiaturze, które dzielą klawiaturę na niezależne sekcje. Dostępne są dwa rodzaje punktów podziału: „A”, wydzielający z klawiatury sekcję akordową, oraz „L”, oddzielający sekcje prawej i lewej ręki.

**13 Nazwa banku pamięci registryjnej**

Prezentuje nazwę wybranego banku pamięci registryjnej. Proszę nacisnąć przycisk [J] aby przywołać ekran wyboru banku pamięci registryjnej (strona 130).

**14 Regulacja głośności**

Prezentuje poziomy głośności poszczególnych partii. Proszę za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼] dostosować poziomy głośności partii.

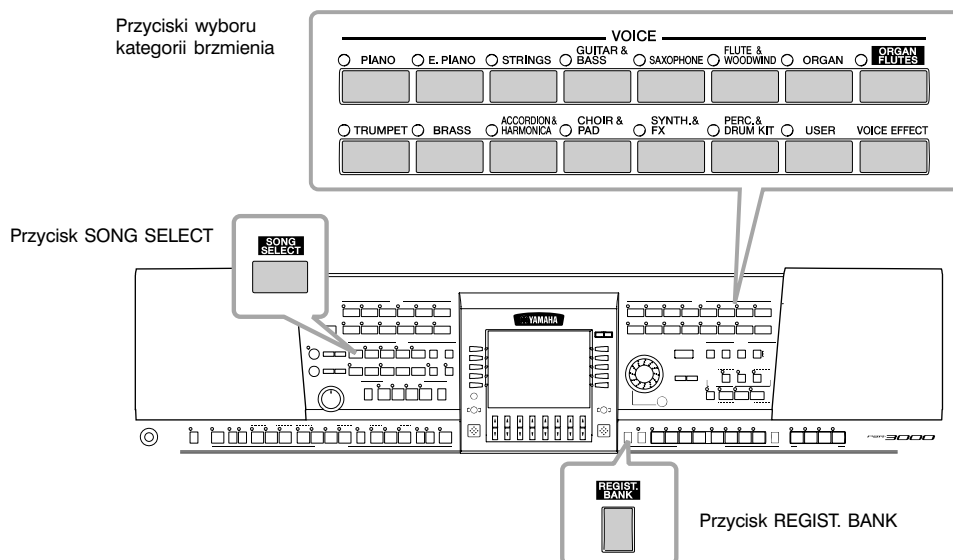
**Ustalanie punktu podziału**

Proszę za pomocą przycisku [I] na ekranie Main przywołać ekran punktu podziału (Split Point). Proszę nacisnąć przycisk [F] (S+L) i za pomocą pokrętła [DATA ENTRY] określić wartości parametrów Split Point (S) oraz Split Point (L) na ten sam dźwięk.

Proszę nacisnąć przycisk [G] (S) lub [H] (L) i za pomocą pokrętła [DATA ENTRY] określić wartości parametrów Split Point (S) oraz Split Point (L) na niezależne dźwięki.

## Konfiguracja ekranu File Selection i podstawowe operacje

Ekran File Selection jest wyświetlany po naciśnięciu jednego z pokazanych poniżej przycisków. Przy jego pomocy można wybierać brzmienia, style oraz innego typu dane.



## Konfiguracja ekranu File Selection

### ● Lokalizacja danych (napęd)

#### Preset

Zawiera zaprogramowane (fabrycznie) dane.



#### User

Zawiera dane zarejestrowane i zapisane przez użytkownika.



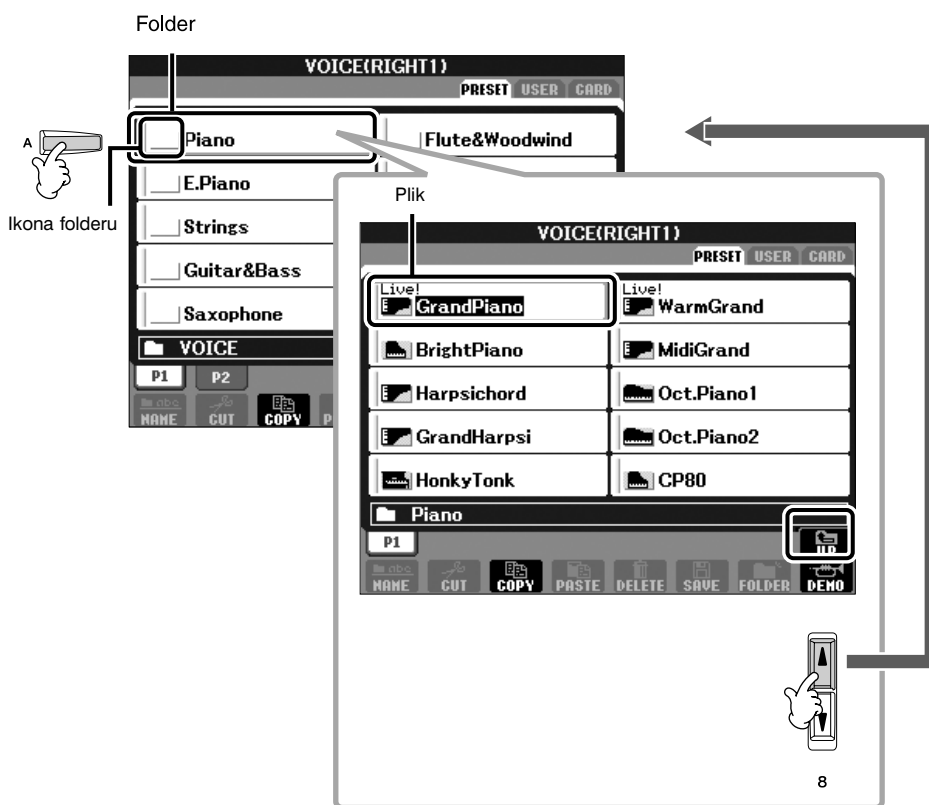
#### Card

Zawiera dane, zapisane na karcie SmartMedia.

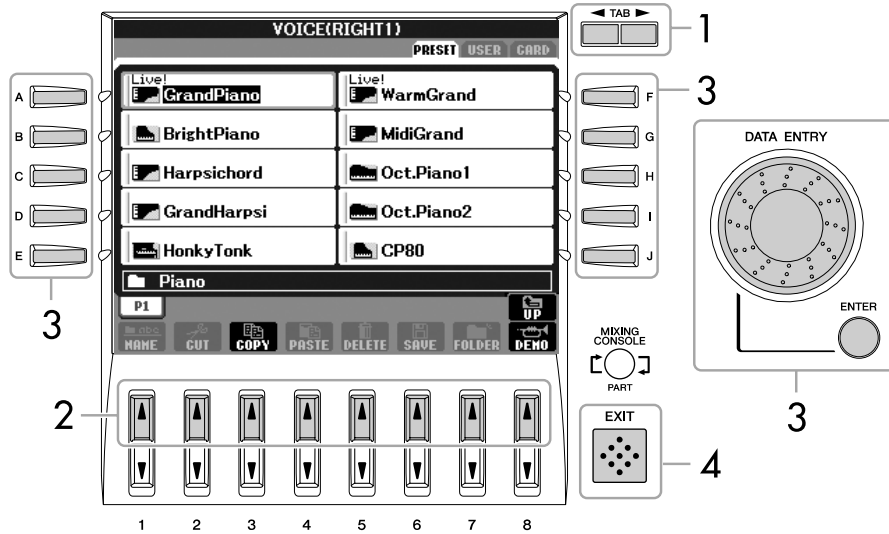


### ● Pliki z danymi i foldery

Dane (zarówno fabryczne, jak i zapisane przez użytkownika) są zapisane jako „pliki”. Pliki mogą być organizowane w folderach.



## Operacje na ekranie File Selection



- 1 Proszę za pomocą przycisków TAB [◀][▶] wybrać zakładkę zawierającą odpowiedni plik.
- 2 Proszę za pomocą przycisków [1▲]-[7▲] ([1▲]-[6▲] dla brzmienia i utworu) wybrać stronę zawierającą odpowiedni plik.
- 3 Proszę wybrać plik. Można to zrobić na dwa sposoby:
  - za pomocą przycisków [A]-[J]
  - za pomocą pokrętki [DATA ENTRY] oraz przycisku [ENTER]
- 4 Proszę za pomocą przycisku [EXIT] powrócić do poprzedniego ekranu.

### Zamykanie aktualnego folderu i przechodzenie do folderu nadrzędnego

Proszę za pomocą przycisku [8▲] (UP) zamknąć bieżący folder i przejść do folderu znajdującego się wyżej w hierarchii.

### Przykład ekranu wyboru brzmienia fabrycznego (PRESET Voice Selection)

Brzmienia fabryczne są ułożone w kategoriach i znajdują się w odpowiednich folderach.



Ten ekran pokazuje brzmienia jako pliki w folderze.



Pokazywany jest poziom nadrzędny – w tym przypadku folder. Każdy folder na tym ekranie zawiera brzmienia pogrupowane w kategorie.



## Operacje na plikach i folderach – ekran File Selection

- Zapisywanie plików ..... strona 67
- Kopiowanie plików/folderów (Copy&Paste) ..... strona 68
- Przesuwanie plików (Cut&Paste) ..... strona 69
- Usuwanie plików/folderów ..... strona 69
- Zmiana nazwy plików/folderów ..... strona 70
- Przypisywanie własnych ikon plikom (pokazywanych z lewej strony pliku) ..... strona 70
- Tworzenie nowych folderów ..... strona 71
- Wpisywanie znaków ..... strona 71

### Formatowanie karty SmartMedia™

Nowa karta SmartMedia (lub używana wcześniej przez inne urządzenia) może wymagać sformatowania, aby PSR-3000/1500 mógł z niej korzystać. Jeśli karta SmartMedia włożona do czytnika instrumentu nie jest dostępna, należy ją sformatować.

#### ⚠ UWAGA!

- Formatowanie karty SmartMedia kompletnie usuwa wszystkie znajdujące się na niej dane. Proszę się upewnić, że formatowana karta nie zawiera cennych danych!
- Proszę najpierw zapoznać się z informacjami o kartach SmartMedia na stronie 23.
- Format kart SmartMedia wykorzystywany przez PSR-3000/1500 może być niezgodny z wymogami innych urządzeń (w szczególności instrumentów).

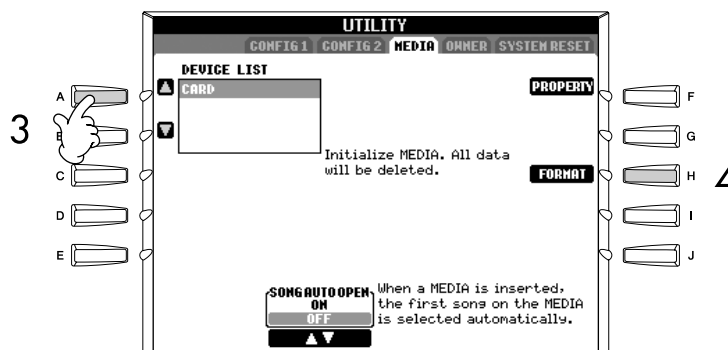
- 1 Proszę włożyć do czytnika kartę SmartMedia, którą chcecie Państwo sformatować.
- 2 Proszę przywołać ekran operacyjny.  
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀] [▶] MEDIA
- 3 Proszę za pomocą przycisku [A] wybrać opcję „CARD”.
- 4 Proszę za pomocą przycisku [H] sformatować kartę.

### Formatowanie dyskietki

Aby sformatować dyskietkę, proszę w kroku 3 wybrać „USB”.

#### ⚠ UWAGA!

Proszę najpierw zapoznać się z uwagami dotyczącymi dyskietek na stronie 22.

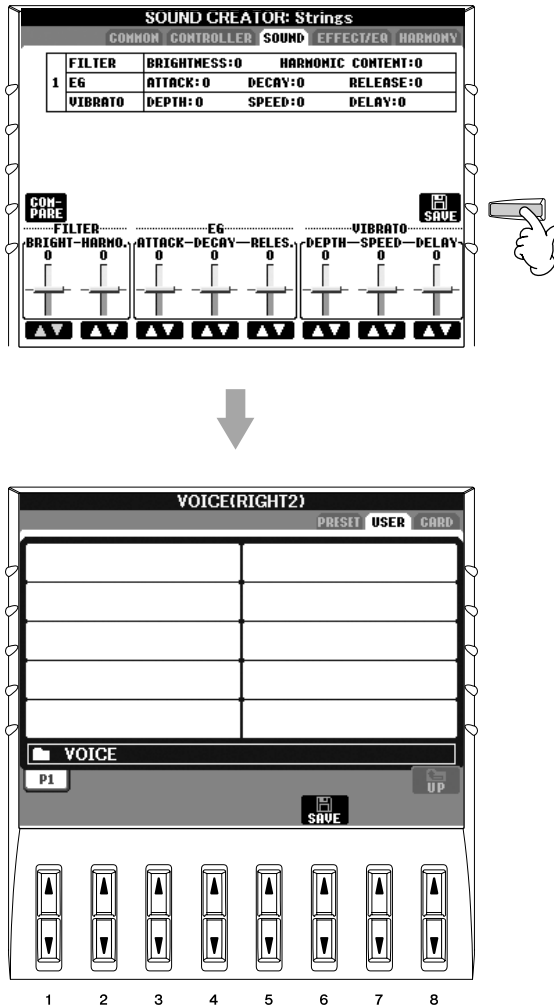


## Zapisywanie plików

Ta operacja pozwala zachować dane stworzone przez użytkownika (np. brzmienia lub style), zapisując je do pliku.

- 1 Po stworzeniu utworu lub brzmienia za pomocą odpowiedniego kreatora (SONG CREATOR lub SOUND CREATOR), proszę nacisnąć przycisk [SAVE].

Pojawi się ekran File Selection dla odpowiedniego typu danych. Proszę pamiętać, że operacja zapisu jest dokonywana właśnie za pomocą tego ekranu.



- 2 Proszę za pomocą przycisków TAB [◀][▶] wybrać zakładkę lokalizacji, w której chcą Państwo zapisać dane.
- 3 Proszę za pomocą przycisku [6▼] przywołać ekran wyboru nazwy pliku.



- 4 Proszę wpisać nazwę pliku (strona 71).
- 5 Proszę za pomocą przycisku [8▲] (OK) zapisać plik. Aby zaniechać operacji zapisu, proszę nacisnąć przycisk [8▼] (CANCEL). Zapisany plik zostanie automatycznie umieszczony wśród pozostałych plików zgodnie z kolejnością alfabetyczną.

**Pojemność pamięci wewnętrznej (zakładka User)**  
Pamięć wewnętrzna instrumentu posiada objętość ok. 1,5MB/650KB (PSR-3000/1500). Obsługuje ona wszystkie typy plików: brzmienia, style, utwory oraz rejestrowane dane.

### Ograniczenia dotyczące chronionych utworów

Utwory dostępne w handlu mogą być chronione przed kopiowaniem, aby uniemożliwić ich nielegalne kopiowanie lub nieumyślne usunięcie. Takie pliki są odpowiednio oznaczone w lewym górnym rogu nazwy pliku. Poniżej znajduje się objaśnienie oznaczeń:

Prot.1	Oznacza utwór fabryczny zapisany w pamięci użytkownika, utwór typu DOC (Disk Orchestra Collection) Song lub utwór typu Disklavier Piano Soft Song. Tego typu utwory nie mogą zostać zapisane w pamięci zewnętrznej (jak karty SmartMedia lub dyski/dyskiety).
Prot.2Orig	Oznacza utwór chroniony zabezpieczeniem Yamaha-protection-formatted Song. Taki utwór nie może być kopiowany. Może być przenoszony/kopiowany wyłącznie do pamięci User oraz na karty SmartMedia wyposażone w identyfikator.
Prot.2Edit	Oznacza utwór „Prot.2Orig”, który został poddany edycji. Proszę pamiętać, aby zapisywać takie utwory w tych folderach, w których znajdują się ich oryginalne wersje. Utwór taki nie może być kopiowany i może być przenoszony/kopiowany wyłącznie do pamięci User oraz na karty SmartMedia wyposażone w identyfikator.

### Uwagi dotyczące operacji na plikach typu „Prot.2Orig” oraz „Prot.2Edit”.

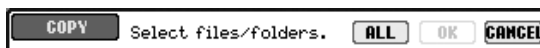
Proszę się upewnić, że zmodyfikowany utwór (Prot.2Edit) jest zapisywany w folderze, w którym znajduje się również jego oryginalna (Prot.2Orig) wersja – w przeciwnym wypadku nie będzie można odtwarzać tego utworu. Ponadto przenosząc plik Prot.2Edit do innego folderu (lokalizacji) należy również przenieść odpowiadający mu plik Prot.2Orig.

## Kopiowanie plików/folderów (Copy&Paste)

Ta operacja pozwala skopiować plik/folder i umieścić go w innej lokalizacji (folderze).

- 1 Proszę przywołać ekran zawierający plik/folder, który ma zostać skopiowany.
- 2 Proszę za pomocą przycisku [3 ▼] (COPY) rozpocząć operację kopiowania pliku/folderu.

W dolnej części ekranu pojawi się okno operacji kopiowania.



- 3 Proszę za pomocą przycisków [A]-[J] wybrać plik/folder, który ma zostać skopiowany.  
Aby cofnąć zaznaczenie, proszę ponownie nacisnąć przycisk.
  - Zaznaczanie wszystkich plików/folderów  
Proszę za pomocą przycisku [6 ▼] (ALL) zaznaczyć wszystkie pliki/foldery znajdujące się na ekranie (wraz z pokazanymi na innych stronach).  
Aby cofnąć zaznaczenie, proszę nacisnąć przycisk [6 ▼] (ALL OFF).
- 4 Proszę za pomocą przycisku [7 ▼] (OK) potwierdzić wybór pliku/folderu.  
Aby odwołać operację kopiowania, proszę nacisnąć przycisk [8 ▼] (CANCEL).
- 5 Proszę za pomocą przycisków TAB [◀][▶] wybrać lokalizację docelową (USER, CARD itp.), gdzie zostanie wklejony plik/folder.
- 6 Proszę za pomocą przycisku [4 ▼] (PASTE) wkleić plik/folder.  
Wklejony plik/folder zostanie automatycznie umieszczony wśród pozostałych elementów zgodnie z kolejnością alfabetyczną.

## Przenoszenie plików (Cut & Paste)

Ta operacja pozwala usunąć plik i umieścić go w innej lokalizacji (folderze).

- 1 Proszę przywołać ekran zawierający plik, który ma zostać przeniesiony.
- 2 Proszę za pomocą przycisku [2 ▼] (CUT) rozpocząć operację przenoszenia pliku.  
W dolnej części ekranu pojawi się okno operacji usuwania.

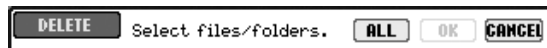


- 3 Proszę za pomocą przycisków [A]-[J] wybrać plik, który ma zostać przeniesiony.  
Aby cofnąć zaznaczenie, proszę ponownie nacisnąć przycisk.
  - **Zaznaczanie wszystkich plików**  
Proszę za pomocą przycisku [6 ▼] (ALL) zaznaczyć wszystkie pliki znajdujące się na ekranie (wraz z pokazanymi na innych stronach).  
Aby cofnąć zaznaczenie, proszę nacisnąć przycisk [6 ▼] (ALL OFF).
- 4 Proszę za pomocą przycisku [7 ▼] (OK) potwierdzić wybór pliku.  
Aby odwołać operację usuwania, proszę nacisnąć przycisk [8v] (CANCEL).
- 5 Proszę za pomocą przycisków TAB [◀][▶] wybrać lokalizację docelową (USER, CARD itp.), gdzie zostanie wklejony plik.
- 6 Proszę za pomocą przycisku [4 ▼] (PASTE) wkleić plik.  
Wklejony plik zostanie automatycznie umieszczony wśród pozostałych plików zgodnie z kolejnością alfabetyczną.

## Usuwanie plików/folderów

Ta operacja pozwala usunąć plik/folder.

- 1 Proszę przywołać ekran zawierający plik/folder, który ma zostać usunięty.
- 2 Proszę za pomocą przycisku [5 ▼] (DELETE) rozpocząć operację usuwania pliku/folderu.  
W dolnej części ekranu pojawi się okno operacji usuwania.



- 3 Proszę za pomocą przycisków [A]-[J] wybrać plik, który ma zostać usunięty.  
Aby cofnąć zaznaczenie, proszę ponownie nacisnąć przycisk.
  - **Zaznaczanie wszystkich plików**  
Proszę za pomocą przycisku [6 ▼] (ALL) zaznaczyć wszystkie pliki znajdujące się na ekranie (wraz z pokazanymi na innych stronach).  
Aby cofnąć zaznaczenie, proszę nacisnąć przycisk [6 ▼] (ALL OFF).

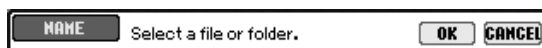
**Usuwanie z karty SMartMedia wszystkich danych jednocześnie**  
Sformatowanie karty Smart-Media usuwa z niej jednocześnie wszystkie dane (strona 66).

- 4** Proszę za pomocą przycisku [7 ▼] (OK) potwierdzić wybór pliku/folderu.  
Aby odwołać operację usuwania, proszę nacisnąć przycisk [8 ▼] (CANCEL).
- 5** Proszę postępować zgodnie ze wskazówkami na ekranie:  
YES ..... Usuwa plik/folder.  
YES ALL ..... Usuwa wszystkie wybrane pliki/foldery.  
NO ..... Pomija plik/folder.  
CANCEL ..... Odwołuje operację usuwania.

## Zmiana nazwy plików/folderów

Ta operacja pozwala zmienić nazwę pliku/folderu.

- 1** Proszę przywołać ekran zawierający plik/folder, którego nazwa ma zostać zmieniona.
- 2** Proszę za pomocą przycisku [1 ▼] (NAME).  
W dolnej części ekranu pojawi się okno operacji zmiany nazwy.



- 3** Proszę za pomocą przycisków [A]-[J] wybrać plik/folder, którego nazwa ma być zmieniona.  
Aby cofnąć zaznaczenie, proszę ponownie nacisnąć przycisk.
- 4** Proszę za pomocą przycisku [7 ▼] (OK) potwierdzić wybór pliku/folderu.  
Aby odwołać operację zmiany nazwy, proszę nacisnąć przycisk [8 ▼] (CANCEL).
- 5** Proszę wprowadzić nową nazwę pliku/folderu (strona 71).  
Plik/folder po zmianie nazwy zostanie automatycznie umieszczony wśród pozostałych elementów zgodnie z kolejnością alfabetyczną.

## Przypisywanie własnych ikon plikom (pokazywanych z lewej strony pliku)

W ten sposób można skojarzyć z plikiem własną ikonę.

- 1-4** Proszę wykonać cztery pierwsze kroki instrukcji powyżej („Zmiana nazwy plików/folderów“).
- 5** Proszę za pomocą przycisku [1 ▼] (ICON) przywołać ekran wyboru ikony.
- 6** Proszę za pomocą przycisków [A]-[J] lub [3 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼] wybrać odpowiednią ikonę.  
Ekran Icon składa się z kilku stron. Proszę za pomocą przycisków TAB [◀] [▶] przemieszczać się między stronami.  
Aby odwołać operację wyboru ikony, proszę nacisnąć przycisk [8 ▼] (CANCEL).
- 7** Proszę za pomocą przycisku [8 ▲] (OK) potwierdzić przypisanie wybranej ikony.

## Tworzenie nowego folderu

Ta operacja pozwala stworzyć nowe foldery. Foldery mogą być zakładane, nazywane i organizowane według uznania, pozwalając organizować i porządkować dane użytkownika.

- 1 Proszę przywołać ekran File Selection odpowiedniego typu, w którym ma zostać założony nowy folder.
- 2 Proszę za pomocą przycisku [7 ▼] (FOLDER) przywołać ekran wyboru nazwy dla nowego folderu.



- 3 Proszę wprowadzić nazwę folderu (zgodnie z opisem poniżej).

## Wpisywanie znaków

Poniższa instrukcja opisuje, w jaki sposób wprowadzane są znaki, składające się na nazwy plików/folderów lub słowa kluczowe funkcji Music Finder. Metoda ta przypomina sposób, w jaki wpisuje się litery w telefonach komórkowych. Wpisywanie znaków dokonuje się za pomocą poniższego ekranu.



- 1 Proszę za pomocą przycisku [1 ▲] zmienić typ wpisywanych znaków.
  - Jeśli wybrano język inny niż japoński (strona 60), dostępne będą następujące typy znaków:
    - CASE ..... Litery (wielkie), cyfry, znaki (wszystkie w małym rozmiarze)
    - case ..... Litery (małe), cyfry, znaki (wszystkie w małym rozmiarze)
  - Jeśli wybrano język japoński (strona 60), dostępne będą następujące typy znaków:
    - かな漢 (kana-kan) ... Hiragana i Kanji, znaki (duży rozmiar)
    - カナ (kana) ..... Katakana (normalny rozmiar), znaki (duży rozmiar)
    - カ (kana) ..... Katakana (mały rozmiar), znaki (mały rozmiar)
    - A B C ..... Litery, cyfry, znaki (wszystkie w dużym rozmiarze)
    - ABC ..... Litery, cyfry, znaki (wszystkie w małym rozmiarze)
- 2 Proszę za pomocą pokrętła [DATA ENTRY] ustawić kursor w odpowiedniej pozycji.

W zakładce PRESET nie można tworzyć nowych folderów.

### Hierarchia folderów w zakładce USER

W zakładce USER hierarchia folderów może zawierać do czterech poziomów zagłębienia. Maksymalnie można w niej zapisać 740 plików lub folderów (370 w przypadku PSR-1500), ale zależy to od długości nazw plików. Maksymalna liczba plików/folderów, które może zawierać pojedynczy folder w zakładce USER wynosi 250.

### 3 Proszę za pomocą przycisków [2 ▲ ▼]-[6 ▲ ▼] oraz [7 ▲] wybrać odpowiedni znak.



Każdemu przyciskowi przypisanych jest kilka znaków, przy czym znaki zmieniają się po każdym naciśnięciu przycisku.

Następujące znaki w małym rozmiarze nie mogą wchodzić w skład nazwy pliku/folderu:  
¥ \ / : \* ? " < > |

W przypadku znaków, które nie posiadają specjalnych oznaczeń (z wyjątkiem kana-kan oraz małego rozmiaru katakana) lista oznaczeń może zostać przywołana za pomocą przycisku [6 ▼] po wybraniu znaku (przed zatwierdzeniem znaku).

- **Usuwanie znaków**  
Proszę za pomocą pokrętki [DATA ENTRY] ustawić kursor na znaku przeznaczonym do usunięcia, a następnie proszę nacisnąć przycisk [7 ▼] (DELETE). Aby usunąć całą linię naraz, proszę nacisnąć przycisk [7 ▼] (DELETE) i przytrzymać go.
- **Zatwierdzenie znaku**  
Proszę przesunąć kursor lub nacisnąć inny przycisk wprowadzania liter.
- **Odwoływanie operacji wpisywania znaków**  
Proszę nacisnąć przycisk [8 ▼] (CANCEL).
- **Wprowadzanie specjalnych oznaczeń (umlaut, akcent, japońskie „`” oraz „^”)**  
Proszę wybrać znak, który ma zostać uzupełniony o specjalne oznaczenie, a następnie proszę nacisnąć przycisk [6 ▼] przed wprowadzeniem znaku.
- **Wprowadzanie oznaczeń**
  - 1 Po wprowadzeniu znaku i przesunięciu kursora proszę za pomocą przycisku [6 ▼] przywołać listę oznaczeń.
  - 2 Proszę za pomocą pokrętki [DATA ENTRY] ustawić kursor na odpowiednim oznaczeniu, a następnie proszę nacisnąć przycisk [8 ▲] (OK).
- **Wprowadzanie cyfr**  
Proszę wybrać odpowiednią kategorię znaków („A B c”, „ABC”, „CASE” lub „case”). Następnie proszę za pomocą przycisków [2 ▲ ▼]-[5 ▲ ▼], [6 ▲] oraz [7 ▲] (należy je przytrzymać, a następnie naciskać) wybrać odpowiednie cyfry.

### 4 Proszę za pomocą przycisku [8 ▲] (OK) potwierdzić wpisaną nazwę i powrócić do poprzedniego ekranu.

# Przywracanie ustawień fabrycznych

## Przywracanie fabrycznego systemu

Proszę włączyć zasilanie przy wciśniętym klawiszu C6 (skrajnie prawy na klawiaturze). Operacja ta ma ten sam efekt, co przywrócenie ustawień System Setup (wybór w kroku 2 poniższej procedury).

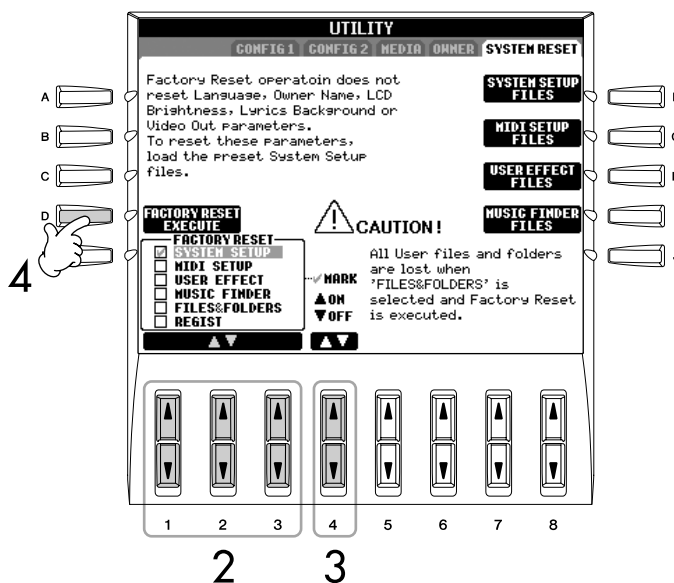
## Częściowe przywracanie ustawień fabrycznych (wg elementów systemu)

- 1 Proszę przywołać ekran operacyjny.  
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [▶] SYSTEM RESET
- 2 Proszę za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]-[3 ▲ ▼] wybrać odpowiednie elementy systemu.

SYSTEM SETUP	Przywraca fabryczne ustawienia parametrów System Setup. Wykaz parametrów należących do grupy System Setup znajduje się w książeczce „Data List”.
MIDI SETUP	Przywraca fabryczne ustawienia MIDI, włączając w to szablony MIDI zawarte w zakładce User.
USER EFFECT	Przywraca fabryczne ustawienia efektów: typy efektów i korektora głównego, a także typy harmonii wokalnych (PSR-3000), stworzone przez użytkownika przy pomocy ekranu Mixing Console.
MUSIC FINDER	Przywraca fabryczną zawartość bazy Music Finder (wszystkie rekordy).
FILES&FOLDERS	Usuwa wszystkie pliki i foldery zapisane w pamięci użytkownika (zakładka User).
REGIST	Usuwa czasowo bieżące ustawienia pamięci rejestracyjnej wybranego banku. Ten sam efekt można osiągnąć włączając zasilanie przy wciśniętym klawiszu H5 (skrajnie prawy klawisz H na klawiaturze).

### ⚠ UWAGA!

Ta operacja powoduje usunięcie wszystkich danych następujących typów: MIDI SETUP, USER EFFECT, MUSIC FINDER oraz FILES&FOLDERS.





- 3** Proszę za pomocą przycisku [4 ▲ ▼] zaznaczyć odpowiednie elementy, którym mają zostać przywrócone ustawienia fabryczne.
- 4** Proszę za pomocą przycisku [D] wykonać operację przywrócenia ustawień fabrycznych wszystkim wcześniej zaznaczonym elementom.

## Zapisywanie własnych ustawień w pliku i przywracanie ich

Ustawienia niżej wymienionych parametrów mogą być zapisane w pliku (dzięki czemu w przyszłości mogą zostać przywrócone).

- 1** Proszę dokonać własnych ustawień w instrumencie.
- 2** Proszę przywołać ekran operacyjny.  
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB[ ▶ ] SYSTEM RESET
- 3** Proszę za pomocą przycisków [F]-[I] przywołać odpowiedni ekran zapisu danych.

SYSTEM SETUP	Parametry ustawiane na różnych ekranach (np. [FUNCTION] → UTILITY) oraz ustawienia mikrofonu mogą być zapisane jako pojedynczy plik System Setup. Wykaz parametrów należących do grupy System Setup znajduje się w książeczce „Data List”.
MIDI SETUP	Ustawienia MIDI (w tym szablony MIDI z zakładki User) są zapisywane w pojedynczym pliku.
USER EFFECT	Typy efektów i korektora głównego, a także typy harmonii wokalnych (PSR-3000), stworzone przez użytkownika przy pomocy ekranu Mixing Console są zapisywane w pojedynczym pliku.
MUSIC FINDER	Rekordy fabryczne i stworzone przez użytkownika są zapisywane w pojedynczym pliku.

- 4** Proszę za pomocą przycisków TAB [ ◀ ]/[ ▶ ] wybrać zakładkę (inną niż PRESET).  
Proszę pamiętać, że plik w zakładce PRESET zawiera fabrycznie zaprogramowane dane. Jeśli zostaną wybrane, odpowiedniemu elementowi zostaną przywrócone ustawienia fabryczne (ma to ten sam efekt, co „Częściowe przywracanie ustawień fabrycznych (wg elementów systemu)” na stronie 73).
- 5** Proszę zapisać plik (strona 67).
- 6** Aby przywrócić ustawienia z pliku, proszę wybrać zakładkę i stronę, zawierającą zapisany plik (te same, co w kroku 4) i nacisnąć odpowiedni przycisk [A]-[J].

## Kopie bezpieczeństwa

Firma Yamaha sugeruje, aby zabezpieczać cenne dane zawarte w instrumencie na zewnętrznych nośnikach, takich jak karty SmartMedia lub pamięci masowe USB. Dzięki temu można odzyskać swoje dane w przypadku uszkodzenia lub nadpisania wewnętrznej pamięci instrumentu.

### Dane, które można zapisać

**1** Utwory\*, style, Multi Pady, banki pamięci rejestracyjnej oraz brzmienia.

**2** Wpisy Music Finder, ustawienia efektów\*\*, szablony MIDI oraz ustawienia systemowe.

\* Utwory chronione (oznaczone symbolami „Prot.1/Prot.2” w lewym górnym rogu nazwy pliku) nie mogą być zapisane.

Pomimo tego utwory oznaczone symbolem „Prot.2” można przenosić (za pomocą operacji Cut & Paste) na karty SmartMedia wyposażone w identyfikatory. Utwory typu „Prot.1” nie mogą być przenoszone na zewnętrzne nośniki.

\*\* Na ustawienia efektów składają się:

- dane edytowane lub zapisane na ekranie Mixing Console „EFFECT/EQ”
- edytowane lub zapisane dane Vocal Harmony (PSR-3000).

Procedury tworzenia kopii są odmienne dla danych z punktów 1 oraz 2 powyżej.

## Procedura tworzenia kopii

Dane utworów, stylów, Multi Padów, banków pamięci rejestracyjnej oraz brzmień

**1** Proszę włożyć/podłączyć nośnik, na którym zostanie zapisana kopia – np. kartę SmartMedia lub pamięć masową USB.

**2** Proszę przywołać ekran zawierający plik, który ma zostać skopiowany.

**Utwór:**

Proszę nacisnąć przycisk [SONG SELECT].

**Styl:**

Proszę nacisnąć przycisk [STYLE SELECT].

**Multi Pady:**

Proszę nacisnąć przycisk [MULTI PAD SELECT].

**Bank pamięci rejestracyjnej:**

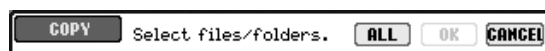
Proszę nacisnąć przycisk [REGIST. BANK].

**Brzmienie:**

Proszę nacisnąć jeden z przycisków [VOICE].

**3** Proszę za pomocą przycisku TAB [◀]/[▶] wybrać zakładkę USER.

**4** Proszę za pomocą przycisku [3 ▼] (COPY) rozpocząć proces kopiowania pliku/folderu. W dolnej części ekranu pojawi się okno operacji kopiowania.



**5** Proszę za pomocą przycisku [6 ▼] (ALL) zaznaczyć wszystkie pliki/foldery znajdujące się na ekranie (wraz z pokazanymi na innych stronach). Aby cofnąć zaznaczenie, proszę nacisnąć przycisk [6 ▼] (ALL OFF).

**6** Proszę za pomocą przycisku [7 ▼] (OK) potwierdzić zaznaczenie pliku/folderu. Aby odwołać operację kopiowania, proszę nacisnąć przycisk [8 ▼] (CANCEL).

**7** Proszę za pomocą przycisków TAB [◀]/[▶] wybrać lokalizację docelową (USER lub CARD), gdzie zostanie zapisany plik/folder.

**8** Proszę za pomocą przycisku [4 ▼] (PASTE) zapisać plik/folder w lokalizacji docelowej.

### Jeśli pojawia się komunikat o niemożności skopiowania danych

Utwory chronione (oznaczone symbolami „Prot.1/Prot.2” w lewym górnym rogu nazwy pliku) zostały wybrane do kopiowania. Takie utwory nie mogą być kopiowane. Pomimo tego utwory oznaczone symbolem „Prot.2” można przenosić (za pomocą operacji Cut & Paste) na karty SmartMedia wyposażone w identyfikatory.

Wpisy Music Finder, dane efektów, szablony MIDI oraz dane systemowe

**1** Proszę włożyć/podłączyć nośnik, na którym zostanie zapisana kopia – np. kartę SmartMedia lub pamięć masową USB.

**2** Proszę przywołać ekran operacyjny. [FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀]/[▶] SYSTEM RESET

**3** Proszę za pomocą przycisków [F]-[I] przywołać ekran zapisu odpowiedni dla typu danych.

**4** Proszę za pomocą przycisków TAB [◀]/[▶] wybrać lokalizację docelową (USER lub CARD), gdzie zostanie zapisany plik/folder.

**5** Proszę zapisać dane (strona 67).

## Odnośniki do Krótkiego przewodnika

Gra przy użyciu brzmień .....	strona 29
Gra przy użyciu różnych brzmień .....	strona 29

## Charakterystyki brzmień

Typy brzmień oraz ich charakterystyki są prezentowane nad nazwą brzmienia fabrycznego.

<b>Live!</b>	Brzmienia instrumentów akustycznych, próbkowane stereofonicznie w celu zachowania autentycznego, bogatego brzmienia – tworzącego atmosferę i przestrzenne wrażenia.
<b>Cool!</b>	Brzmienia instrumentów elektrycznych, w których uchwycono niuanse barwy i dynamiki – dzięki wykorzystaniu odpowiedniej ilości pamięci i wysublimowanych algorytmów.
<b>Sweet!</b>	Realistyczne brzmienia instrumentów akustycznych, które dzięki zastosowaniu nowoczesnych technologii sprawiają wrażenie gry na rzeczywistym instrumencie! Bogate w szczegóły, zachowujące naturalną barwę i dynamikę.
<b>Drums</b>	Brzmienia zestawów oraz instrumentów perkusyjnych, przypisane poszczególnym klawiszom, dzięki czemu można na nich grać za pomocą klawiatury.
<b>SFX</b>	Różne efekty specjalne, przypisane poszczególnym klawiszom, dzięki czemu można na nich grać za pomocą klawiatury.
<b>Organ Flutes!</b>	Autentyczne brzmienia organowe, które w połączeniu z funkcją Sound Creator pozwalają korzystać z klasycznej metody tworzenia brzmień – poprzez włączanie poszczególnych głosów (piszczałek). Więcej szczegółów na stronie 99.
<b>Mega Voice (tylko PSR-3000)</b>	<p>Brzmienia Mega Voice nie są przeznaczone do gry za pomocą klawiatury. Ich głównym zadaniem jest wzbogacanie sekwencji MIDI (takich, jak dane utworów lub stylów). W szczególności brzmienia gitarowe oraz basowe są stworzone przy użyciu tej technologii. Można je łatwo odróżnić po specjalnej ikonie na ekranie Voice Selection.</p> <p>Brzmienia Mega Voice są unikatowe dzięki zastosowaniu warstw dynamicznych. Normalne brzmienia również wykorzystują tę technologię, dzięki czemu ich barwa zmienia się w zależności od dynamiki gry, dzięki czemu PSR-3000 brzmi tak naturalnie i realistycznie. Jednak w przypadku brzmień Mega Voice każdej warstwie dynamicznej (zakresowi dynamiki) odpowiada zupełnie inne brzmienie.</p> <p>Biorąc za przykład gitarę – brzmienie Mega Voice zawiera próbki różnorodnych technik wykonawczych, odpowiadających różnym warstwom dynamicznym. W klasycznym instrumencie skorzystanie z tych technik wymagałoby użycia kilku brzmień (za pomocą komunikatów MIDI), połączonych w celu osiągnięcia zamierzonego efektu. Jednak dzięki technologii Mega Voice przy pomocy jednego brzmienia można stworzyć realistycznie brzmiącą partię gitary – używając różnych zakresów dynamiki do osiągnięcia odpowiednich efektów wykonawczych.</p> <p>Złożona natura tych brzmień i wymagana precyzja wykonawcza (zwłaszcza w zakresie dynamiki) w praktyce znacznie utrudnia używanie ich do gry przy pomocy klawiatury. Dopiero wykorzystanie możliwości MIDI pozwala wydobyć tkwiący w nich potencjał i spożytkować go w pełni – unikając używania kilku różnych brzmień do realizowania jednej, naturalnie brzmiącej partii instrumentalnej.</p>

### Zgodność brzmień Mega Voice (PSR-3000)

Brzmienia Mega Voice są unikatowe dla PSR-3000 i nie są zgodne z innymi modelami. Każdy utwór/styl stworzony przy użyciu tych brzmień nie będzie poprawnie odtwarzany na żadnym innym instrumencie.

## Gra przy użyciu kilku brzmień jednocześnie

Klawiatura PSR-3000/1500 jest wyposażona w wiele przydatnych funkcji i ułatwień niedostępnych w instrumentach akustycznych. Pozwala zarówno na nakładanie na siebie brzmień, jak również na przypisanie różnych brzmień (w tym połączonych w warstwy!) poszczególnym sekcjom klawiatury.

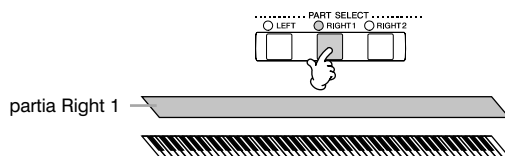
### Partie klawiatury (Right 1, Right 2, Left)

Każdej z partii klawiatury (Right 1, Right 2, Left) można przypisać inne brzmienie. Przypomocy przycisku PART ON/OFF można je ze sobą łączyć, tworząc bogate, wieloelementowe brzmienie.

### Kombinacje partii klawiatury

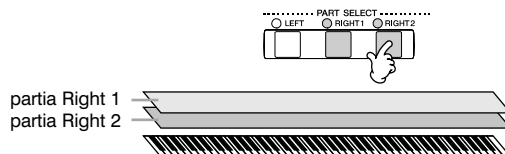
#### ■ Gra pojedynczym brzmieniem (partia Right 1)

W ten sposób można grać jednym brzmieniem w całym zakresie klawiatury. Jest to normalne wykonanie, np. przy użyciu brzmienia fortepianu.



#### ■ Gra przy użyciu dwóch różnych brzmień jednocześnie (partie Right 1 oraz Right 2)

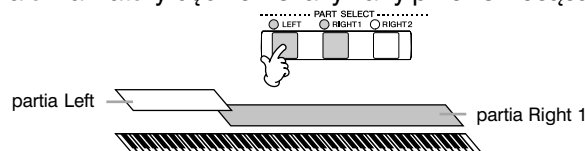
W ten sposób można naśladować brzmienie duetu lub połączyć dwa brzmienia w bogatą teksturę.



Więcej szczegółów na temat wybierania brzmienia dla partii Right2 – na stronie 78.

#### ■ Gra przy użyciu różnych brzmień w sekcji lewej i prawej ręki (partie Right 1 oraz Left)

W ten sposób można grać dwoma niezależnymi brzmieniami. Proszę np. spróbować połączenia kontrabas w lewej ręce i fortepianu w prawej. Punkt podziału klawiatury będzie wskazywany przez świecącą diodę na klawiaturze.



Więcej szczegółów na temat wybierania brzmienia dla partii Left – na stronie 80.

#### ■ Gra przy użyciu trzech różnych brzmień dla lewej i prawej ręki (partie Right 1, Right 2 oraz Left)

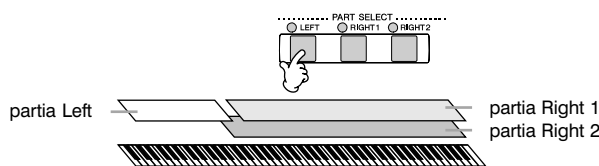
#### Regulacja poziomów głośności poszczególnych partii

Ekran Balance pozwala regulować poziomy głośności poszczególnych partii (strona 40).

#### Określanie punktu podziału (pomiędzy sekcjami prawej i lewej ręki)

Więcej szczegółów na stronie 105.

W ten sposób można połączyć trzy brzmienia w bogatą, wieloelementową teksturę.



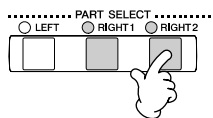
## Gra z użyciem dwóch brzmień jednocześnie

Dzięki wykorzystaniu partii Right 1 oraz Right 2 można używać dwóch brzmień jednocześnie.

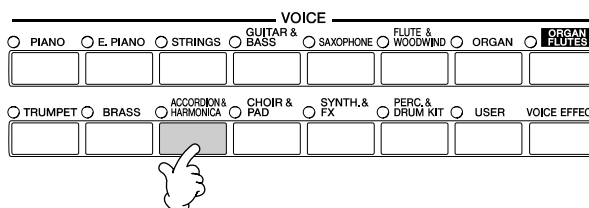
Znak ◀ na prawo od nazwy brzmienia (na ekranie Main) wskazuje wybraną partię.

**Szybki wybór brzmień dla partii Right 1 oraz Right 2**  
Brzmienia dla partii Right 1 oraz Right 2 można szybko wybrać za pomocą przycisków Voice. Proszę nacisnąć i przytrzymać jeden z przycisków Voice, a następnie proszę nacisnąć inny. Brzmienie odpowiadające pierwszemu przyciskowi jest automatycznie przypisywane partii Right 1, natomiast brzmienie odpowiadające drugiemu przyciskowi – partii Right 2.

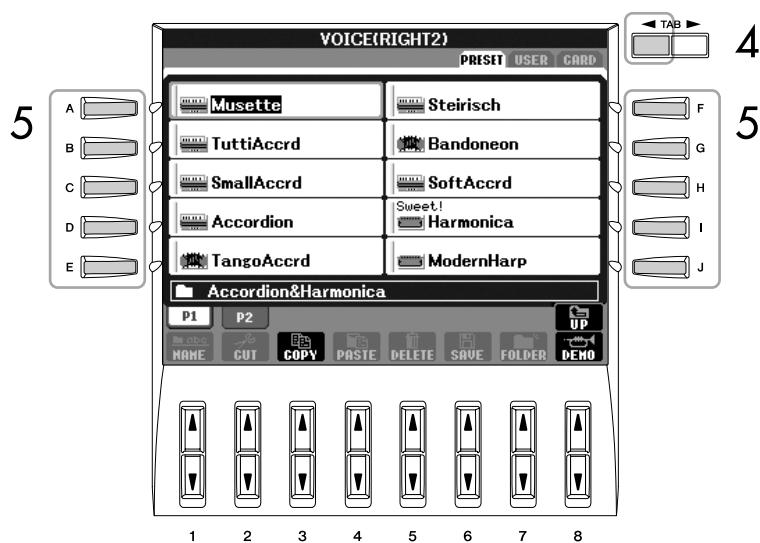
- 1 Proszę za pomocą przycisku PART ON/OFF [RIGHT 1] włączyć partię Right 1.
- 2 Proszę za pomocą przycisku PART ON/OFF [RIGHT 2] włączyć partię Right 2.



- 3 Proszę nacisnąć jeden z przycisków VOICE aby przywołać ekran wyboru brzmienia dla partii Right 2.



- 4 Proszę za pomocą przycisku TAB [◀] wybrać zakładkę PRESET.



- 5 Proszę za pomocą przycisków [A]-[J] wybrać odpowiednie brzmienie.

- 6 Proszę grać na klawiaturze.
- 7 Proszę za pomocą przycisku PART ON/OFF [RIGHT 2] wyłączyć partię Right 2.

**Włączanie i wyłączanie partii Right 2 za pomocą przełącznika nożnego**

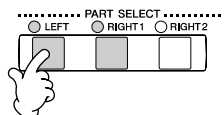
Za pomocą przełącznika nożnego można włączać i wyłączać partię Right 2 (o ile partia ta jest odpowiednio przypisana – patrz strona 191). Jest to szczególnie przydatne podczas gry na żywo.

## Gra z użyciem różnych brzmień w lewej i prawej sekcji klawiatury (partie Right 1 oraz Left)

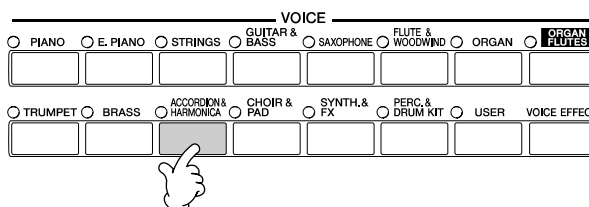
Dzięki wykorzystaniu partii Right 1 oraz Left można używać dwóch brzmień jednocześnie.

Znak ◀ na prawo od nazwy brzmienia (na ekranie Main) wskazuje wybraną partię.

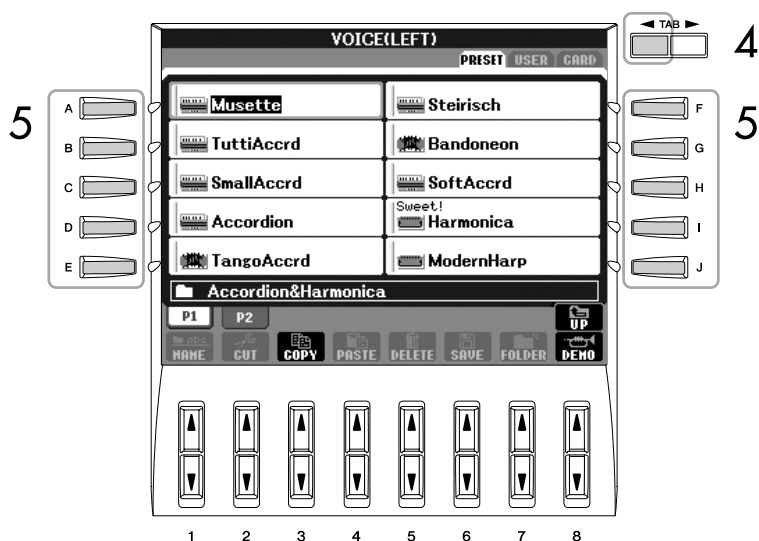
- 1 Proszę za pomocą przycisku PART ON/OFF [RIGHT 1] włączyć partię Right 1.
- 2 Proszę za pomocą przycisku PART ON/OFF [LEFT] włączyć partię Left.



- 3 Proszę nacisnąć jeden z przycisków VOICE aby przywołać ekran wyboru brzmienia dla partii Left.



- 4 Proszę za pomocą przycisku TAB [◀] wybrać zakładkę PRESET.



### Włączanie i wyłączanie partii Left za pomocą przełącznika nożnego

Za pomocą przełącznika nożnego można włączać i wyłączać partię Left (o ile partia ta jest odpowiednio przypisana – patrz strona 191). Jest to szczególnie przydatne podczas gry na żywo.

### Określanie punktu podziału (pomiędzy sekcjami prawej i lewej ręki)

Więcej szczegółów na stronie 105.

- 5 Proszę za pomocą przycisków [A]-[J] wybrać odpowiednie brzmienie.
- 6 Proszę grać na klawiaturze.
- 7 Proszę za pomocą przycisku PART ON/OFF [LEFT] wyłączyć partię Left.

# Zmiana wysokości dźwięku

## Transpozycja

Funkcja Transpose pozwala przestroić klawiaturę w górę lub w dół (w krokach półtonowych).

### ● Transponowanie podczas gry

Cały instrument (wszystkie partie) można transponować za pomocą przycisków TRANSPOSE [+]/[-].

### ● Transponowanie przed rozpoczęciem gry

Ustawienia transpozycji można zmieniać za pomocą ekranu Mixing Console. W ten sposób można ustalić odrębne ustawienia transpozycji dla klawiatury (KBD), utworów (SONG) lub całego instrumentu (MASTER).

**1** Proszę przywołać ekran operacyjny.

[MIXING CONSOLE] → TAB [◀]/[▶] TUNE

**2** Proszę za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]/[3 ▲ ▼] ustawić transpozycję.

## Dostrajanie instrumentu

Dzięki funkcji precyzyjnego dostrajania, PSR-3000/1500 można wykorzystać do gry z innymi instrumentami lub z płytą CD.

**1** Proszę przywołać ekran operacyjny.

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

**2** Proszę za pomocą przycisków [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼] dostroić instrument.

Jednoczesne naciśnięcie przycisków 4 [◀]/[▶] (lub 5 [◀]/[▶]) spowoduje przywrócenie fabrycznego ustawienia 440.0 Hz.

## Strojenie skal

Ta funkcja pozwala dobrać skalę, właściwą dla specyficznego instrumentu (np. ze względów historycznych).

**1** Proszę przywołać ekran operacyjny.

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

**2** Proszę za pomocą przycisków [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] wybrać partię, której ma zostać przypisana skala.

Proszę za pomocą przycisku [8 ▲] potwierdzić wybór partii.

**3** Proszę za pomocą przycisków [A]/[B] wybrać odpowiednią skalę.

Wysokości poszczególnych dźwięków aktualnie wybranej skali są prezentowane na ilustracji w prawym górnym rogu ekranu.

Proszę pamiętać, że funkcja Tune nie ma wpływu na wysokość dźwięków brzmień Drum Kit oraz SFX Kit.

### Hz (Hertz):

Jest jednostka określająca częstotliwość dźwięku za pomocą liczby drgań na sekundę.



**Cent:**

W terminologii muzycznej „cent” to 1/100 półtonu (100 centów = 1 półton).

**Szybkie przywoływanie wybranej skali**

Proszę zapisać wybraną skalę w pamięci registryjnej.

Proszę pamiętać o zaznaczeniu pozycji SCALE podczas zapisywania ustawień (strona 129).

**4** Jeśli to konieczne, proszę wprowadzić indywidualne zmiany.

● **Dostrajanie poszczególnych dźwięków (TUNE)**

**1** Proszę za pomocą przycisku [3 ▲ ▼] wybrać dźwięk do strojenia.

**2** Proszę za pomocą przycisków [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼] dostroić wybrany dźwięk w centach.

● **Określanie dźwięku podstawowego skali**

Proszę za pomocą przycisku [2 ▲ ▼] wybrać dźwięk podstawowy.

Kiedy dźwięk podstawowy zostanie zmieniony, klawiatura jest transponowana przy zachowaniu zależności wysokościowych między dźwiękami.

**Fabryczne typy skal**

<b>EQUAL TEMPERAMENT</b>	Każda oktawa jest podzielona na dwanaście równych części. Jest to skala równomiernie temperowana, obecnie używana w muzyce.
<b>PURE MAJOR PURE MINOR</b>	Te skale zachowują matematyczną „czystość” interwałów każdej skali, zwłaszcza w przypadku akordów (pierwszy, trzeci i piąty dźwięk). Takie skale występują w rzeczywistych harmoniach wokalnych, takich jak chóry lub śpiew a capella.
<b>PYTHAGOREAN</b>	Skala sformułowana przez słynnego filozofa greckiego – składa się z serii czystych kwint, sprowadzonych do rangi oktawy. Tercja tej skali jest lekko niestabilna, ale kwarta i kwinta brzmią bardzo czysto i przyjemnie.
<b>MEAN-TONE</b>	Skala ta jest udoskonaleniem skali pitagorejskiej – powstaje poprzez „dostrojenie” tercji. Była szczególnie popularna między XVI a XVIII wiekiem. Używał jej m.in. Haendel.
<b>WERCKMEISTER KIRNBERGER</b>	Skala złożona, wykorzystująca systemy Werckmeistera i Kirnbergera, bazujące w rzeczywistości na skali całotonowej i pitagorejskiej. Cechą tej skali jest unikatowy charakter każdej tonacji. Skala ta była używana w czasach Bacha i Beethovena, dzisiaj zaś jest wykorzystywana do strojenia klawesynów i klawikordów.
<b>ARABIC</b>	Skala charakterystyczna dla muzyki arabskiej.

**Wartości interwałów skal fabrycznych (dźwięk podstawowy: C, wartości podane w centach)**

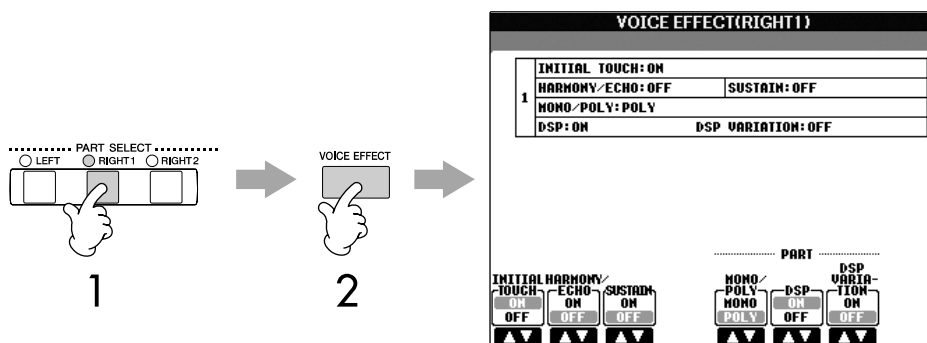
	C	C#	D	Eb	E	F	F#	G	Ab	A	Bb	B
<b>EQUAL TEMPERAMENT</b>	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>PURE MAJOR</b>	0	-29.7	3.9	15.6	-14.1	-2.3	-9.4	2.3	-27.3	-15.6	18.0	-11.7
<b>PURE MINOR</b>	0	33.6	3.9	15.6	-14.1	-2.3	31.3	2.3	14.1	-15.6	18.0	-11.7
<b>PYTHAGOREAN</b>	0	14.1	3.9	-6.3	7.8	-2.3	11.7	2.3	15.6	6.3	-3.9	10.2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

• Na ekranie prezentowane są wartości zaokrąglone.

## Stosowanie efektów do brzmień, przypisanych partiom klawiaturowym

Dzięki wyposażeniu PSR-3000/1500 w wyrafinowany procesor efektowy brzmienie instrumentu może zostać pogłębione i nabrać dodatkowej ekspresji.

- 1 Proszę za pomocą przycisków PART SELECT wybrać partię, która ma zostać przetworzona przez efekty.
- 2 Proszę za pomocą przycisku [VOICE EFFECT] przywołać ekran Voice Effect.



- 3 Proszę za pomocą przycisków w dolnej części ekranu włączyć przetwarzanie brzmienia przez efekty.

### Parametry efektów

INITIAL TOUCH	Włącza i wyłącza czułość na siłę uderzenia w klawisze. Jeśli parametr ma wartość „off”, wszystkie dźwięki mają jednakową głośność, niezależnie od siły uderzenia w klawisz.
HARMONY/ECHO	Efekty Harmony/Echo można stosować do brzmień sekcji Right (strona 85).
SUSTAIN	Jeśli parametr ten ma wartość „on”, wszystkie dźwięki grane na klawiaturze w sekcji prawej ręki (partie Right 1/2) mają dłuższy czas wybrzmienia. Głębokość wybrzmiewania można regulować (strona 98).
MONO/POLY	Parametr ten określa, czy brzmienie partii jest monofoniczne (można grać tylko jeden dźwięk jednocześnie), czy też polifoniczne. W trybie MONO można grać pojedyncze dźwięki, odpowiednie dla realistycznych solówek instrumentów dętych. Tryb ten pozwala także kontrolować efekt Portamento (w zależności od wybranego brzmienia) za pomocą gry legato.
DSP/DSP VARIATION	Dzięki cyfrowym procesorom efektów, wbudowanym w PSR-3000/1500 możliwe jest wzbogacanie brzmień w różnoraki sposób, a także nadawanie im głębi oraz przestrzeni – np. za pomocą efektów pogłosowych, sprawiających wrażenie gry w sali koncertowej. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Parametr DSP służy do włączania/wyłączania efektu DSP (Digital Signal Processor) dla aktualnie wybranej partii.</li> <li>• Parametr DSP Variation służy do zmieniania odmiany efektu DSP. Można go używać podczas gry, np. do zmiany parametru prędkości (szybko/wolno) efektu obracającego się głośnika (Rotary Speaker).</li> </ul>

### Wybór typu efektu Harmony/Effect

Do wyboru użytkownika zostały oddane rozmaite efekty.

Aby móc skorzystać z wybranego tutaj efektu, należy ustawić parametr HARMONY/ECHO na wartość „On” na ekranie opisanym w punkcie drugim przedstawionej wyżej procedury.

- 1 Proszę przywołać ekran operacyjny.  
[FUNCTION] → [F] HARMONY/ECHO

Efekty Harmony/Echo można włączać i wyłączać za pomocą przełącznika nożnego (strona 191).

#### Portamento:

Funkcja portamento umożliwia płynną zmianę wysokości między dźwiękami granymi po kolei. Czas trwania funkcji portamento (czas przejścia od jednego dźwięku do drugiego) można ustawić na ekranie Mixing Console (strona 88).

#### DSP:

Skrót ten oznacza cyfrowe przetwarzanie sygnału (Digital Signal Processing lub Processor). Urządzenia DSP zmieniają i wzbogacają w sposób cyfrowy sygnał audio, oferując szeroki zakres osiągniętych efektów.

- 2** Proszę za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]/[3 ▲ ▼] wybrać typ efektu Harmony/Echo (strona 85).
- 3** Proszę za pomocą przycisków [4 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼] dostosować parametry wybranego efektu Harmony/Echo (strona 86). Dostępne parametry są uzależnione od wybranego typu efektu.

## Typy efektu Harmony/Echo

Typy efektu Harmony/Echo są podzielone na poniższe grupy (w zależności od zastosowanego efektu).

### Typy Harmony

Ich użycie powoduje generowanie harmonijnych współbrzmień dla dźwięków granych w prawej sekcji klawiatury – w oparciu o akordy grane w lewej sekcji. Proszę pamiętać, że akordy nie mają wpływu na ustawienia „1+5” oraz „Octave”.

### Typ Multi Assign

Odpowiada on specjalnemu efektowi, zmieniającemu brzmienie akordów granych w prawej sekcji klawiatury.

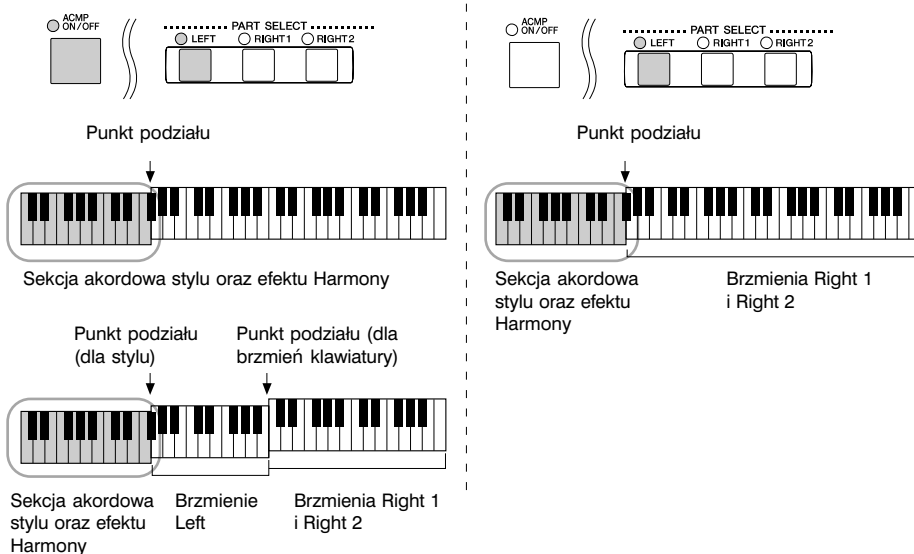


### Typy Echo

Ich użycie powoduje generowanie powtórzeń (echa) dźwięków granych w prawej sekcji klawiatury – w oparciu o aktualne ustawienia tempa.

## ● Typy Harmony

Kiedy wybrany zostanie jeden z typów Harmony, generowane są harmonijne współbrzmienia dla dźwięków granych w prawej sekcji klawiatury – w oparciu o wybrany spośród pokazanych wyżej typ efektu Harmony oraz akordy grane w lewej sekcji klawiatury (zgodnie z poniższymi ilustracjami).



## Wyciszanie brzmienia akordów na korzyść efektu Harmony

Brzmienie akordów granych w sekcji akordowej klawiatury może zostać wyciszone, dzięki czemu będzie słychać tylko efekt Harmony. Proszę włączyć przycisk [ACMP ON/OFF], wyłączyć przycisk [SYNC START] oraz ustawić parametr Stop Accompaniment na wartość „Off”.

## ● Typ Multi Assign

Efekt ten przypisuje odrębne brzmienia dźwiękom grany jednocześnie w prawej sekcji klawiatury. W przypadku używania efektu Multi Assign obie partie klawiatury ([RIGHT 1] oraz [RIGHT 2]) powinny być włączone. Poszczególne nuty w kolejności grania przyporządkowywane są na przemian brzmienia Right 1 oraz Right 2.

## ● Typy Echo

Jeśli wybrany jest jeden z typów Echo, odpowiedni efekt (echo, tremolo, tryl) przetwarza dźwięki grane w prawej sekcji klawiatury w oparciu o aktualne ustawienie tempa – niezależnie od statusu akompaniamentu [ACMP ON/OFF] oraz partii LEFT. Proszę pamiętać, że efekt Trill działa wtedy, gdy zostały naciśnięte dwa klawisze (efekt dotyczy ostatnich dwóch, jeśli naciśnięto ich więcej) i polega na naprzemiennym odtwarzaniu odpowiadających im dźwięków.

## Ustawienia Harmony/Echo

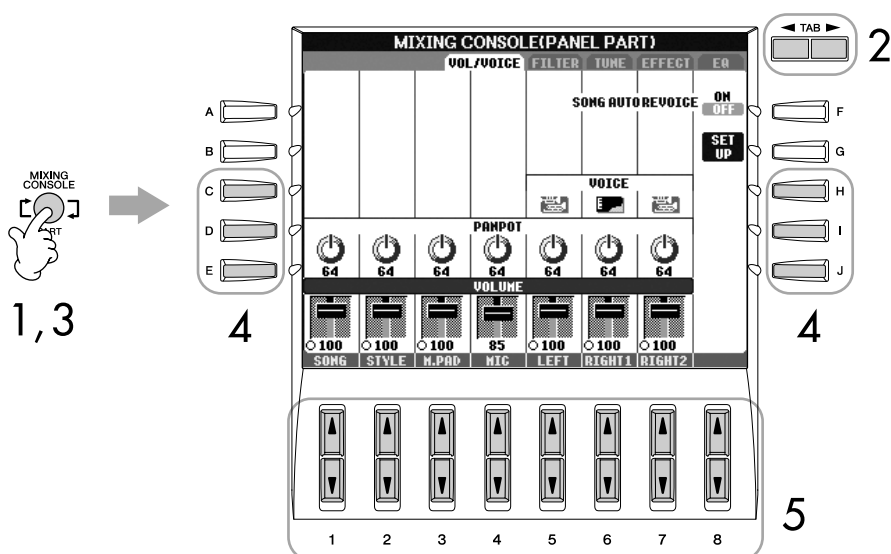
VOLUME	Parametr ten dotyczy wszystkich typów efektów z wyjątkiem „Multi Assign”. Określa poziom głośności dźwięków harmonii/echa, generowanych przez odpowiedni efekt Harmony/Echo.
SPEED	Parametr ten jest dostępny tylko w przypadku efektów Echo, Tremolo oraz Trill. Określa on szybkość (częstotliwość) powtórzeń dźwięków, generowanych przez efekt.
ASSIGN	Parametr ten dotyczy wszystkich typów efektów z wyjątkiem „Multi Assign”. Określa on partię klawiatury, która będzie przetwarzana przez wybrany efekt Harmony/Echo.
CHORD NOTE ONLY	Parametr ten jest dostępny tylko w przypadku efektów Harmony. Jeśli ma on wartość „ON”, efekt przetwarza tylko dźwięki (zagrane w prawej sekcji klawiatury), które należą do akordu zagrane w akordowej sekcji klawiatury.
TOUCH LIMIT	Parametr ten dotyczy wszystkich typów efektów z wyjątkiem „Multi Assign”. Określa on minimalny poziom siły uderzenia w kalwisz, aktywujący efekt Harmony/Echo. W ten sposób można stosować efekt selektywnie za pomocą siły uderzenia w klawisze – np. generując współbrzmienia harmoniczne tylko dla nut akcentowanych. Efekt Harmony jest stosowany do dźwięków, których głośność (Velocity) jest większa, niż ustawiona wartość.

## Regulowanie głośności oraz barwy (MIXING CONSOLE)

Konsola miksera (Mixing Console) pozwala w intuicyjny sposób kontrolować różne aspekty brzmienia poszczególnych partii, włączając w to poziom głośności oraz barwę dźwięku. Ponadto daje możliwość umieszczania partii w przestrzeni stereofonicznej (panoramie) oraz sterowania efektów, dzięki czemu można w łatwy sposób kontrolować całościowe brzmienie instrumentu.

### Podstawowa procedura

- 1 Proszę za pomocą przycisku [MIXING CONSOLE] przywołać ekran Mixing Console.



- 2 Proszę za pomocą przycisków TAB [◀]/[▶] przywołać odpowiedni ekran.

Więcej szczegółów na temat dostępnych parametrów znajduje się na stronie 88 w rozdziale „Edytowalne elementy (parametry) na ekranach Mixing Console”.

- 3** Proszę za pomocą przycisku [MIXING CONSOLE] (naciskanego odpowiednią ilość razy) przywołać ekran Mixing Console dla wybranych partii. Ekran Mixing Console w rzeczywistości składa się z kilku różnych stron ekranowych, opisujących partie. Nazwa partii znajduje się na górze ekranu. Ekran Mixing Console przechodzi cyklicznie w poniższej kolejności:

ekran PANEL PART → ekran STYLE PART → ekran SONG CH 1-8 → ekran SONG CH 9-16

- 4** Proszę za pomocą przycisków [A]-[J] wybrać jeden z parametrów.

- 5** Proszę za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼] ustawić jego wartość.

- 6** Proszę zapisać ustawienia MIXING CONSOLE.

- Zapisywanie ustawień ekranu PANEL PART  
Proszę zapisać ustawienia w pamięci registryjnej (strona 129).
- Zapisywanie ustawień ekranu STYLE PART  
Proszę zapisać ustawienia jako dane utworu.
  - 1** Proszę nacisnąć przycisk [DIGITAL RECORDING].
  - 2** Proszę za pomocą przycisku [B] przywołać ekran Style Creator.
  - 3** Proszę za pomocą przycisku [EXIT] zamknąć ekran Record.
  - 4** Proszę za pomocą przycisku [I] (SAVE) przywołać ekran wyboru stylu, w którym będą zapisane dane, a następnie zapisać je (strona 67).
- Zapisywanie ustawień ekranów SONG CH 1-8/9-16  
Proszę zarejestrować edytowane ustawienia jako dane utworu (SET UP) a następnie zapisać utwór.  
Więcej szczegółów na stronie 160, w objaśnieniu parametru SETUP na ekranie SONG CREATOR → CHANNEL.

#### Więcej o partiach

W ramce poniżej.

#### Przypisywanie tej samej wartości parametru wszystkim partiom

Po wybraniu parametru w kroku 4 można wszystkim partiom przypisać taką samą wartość tego parametru. W tym celu należy wcisnąć i przytrzymać jeden z przycisków [A]-[J] i ustawić odpowiednią wartość za pomocą pokrętła [DATA ENTRY] lub przycisków [1]-[8].

#### Więcej o partiach

##### PANEL PART

Na stronie PANEL PART ekranu Mixing Console można dokonać regulacji poziomów głośności pomiędzy partiami klawiatury (RIGHT 1, RIGHT 2 oraz LEFT), utworu (SONG), stylu (STYLE) oraz mikrofonu (MIC – tylko PSR-3000). Elementy poszczególnych partii odpowiadają tym, które widoczne są na ekranie po naciśnięciu przycisku [BALANCE] na przednim panelu.

##### STYLE PART

Każdy styl składa się z ośmiu oddzielnych kanałów. Na tej stronie można regulować poziom głośności każdego z tych kanałów niezależnie. Elementy poszczególnych partii odpowiadają tym, które widoczne są na ekranie po naciśnięciu przycisku [CHANNEL ON/OFF], przywołującego ekran Style.

##### SONG CH 1-8/9-16

Utwór zawiera w sobie szesnaście oddzielnych kanałów. Na tej stronie można regulować poziom głośności każdego z tych kanałów niezależnie. Elementy poszczególnych partii odpowiadają tym, które widoczne są na ekranie po naciśnięciu przycisku [CHANNEL ON/OFF], przywołującego ekran Song.

- Kanałowi RHY2 na ekranie Style Part można przypisać jedynie brzmienia Drum Kit oraz SFX Kit.
- Podczas odtwarzania utworów w standardzie GM kanałowi 10 na ekranie SONG CH 9-16 można przypisać jedynie brzmienia Drum Kit.
- Kanałowi RHY2 można przypisać jedynie brzmienia Drum Kit oraz SFX Kit.

## Edytowalne elementy (parametry) na ekranach Mixing Console

Poniżej przedstawiono wszystkie edytowalne elementy (parametry), których wartości można zmieniać z poziomu ekranu Mixing Console.

### VOL/VOICE

SONG AUTO REVOICES	Strona 89.
VOICE	Pozwala ponownie wybrać brzmienie dla każdej partii. Jeśli przywołano ekran stylu, nie będą dostępne brzmienia użytkownika ani Organ Flutes. Jeśli przywołano ekran utworu, nie będą dostępne brzmienia użytkownika.
PANPOT	Określa położenie danej partii (kanału) w panoramie stereofonicznej.
VOLUME	Określa poziom głośności każdej partii (kanału), pozwalając w łatwy sposób dostosować proporcje pomiędzy poszczególnymi partiami.

### FILTER

HARMONIC CONTENT	Pozwala dostosować wartość rezonansu filtra (strona 97) niezależnie dla każdej z partii.
BRIGHTNESS	Pozwala określić wartość częstotliwości odcięcia filtra („jasność brzmienia” – strona 97) niezależnie dla każdej z partii.

### TUNE

PORTAMENTO TIME	Funkcja portamento umożliwia płynną zmianę wysokości między dźwiękami granymi po kolei. Parametr ten określa czas trwania funkcji portamento (czas przejścia od jednego dźwięku do drugiego). Większe wartości wydłużają czas działania funkcji. Wartość „0” wyłącza efekt Portamento. Parametr jest dostępny tylko wtedy, gdy wybrana partia klawiatury jest monofoniczna (POLY/MONO, strona 83).
PITCH BEND RANGE	Określa w półtonach zakres działania Pitch Bend dla wybranej partii (jeśli funkcję tę przypisano kontrolerowi nożnemu).
OCTAVE	Określa transpozycję wybranej partii w oktawach.
TUNING	Pozwala indywidualnie dostroić partie.
TRANSPOSE	Pozwala określić transpozycję dźwięków granych na klawiaturze (KEYBOARD), utworu (SONG) lub całego instrumentu (MASTER).

### EFFECT

TYPE	Określa typ efektu (strona 91). Po dokonaniu edycji dostępnych parametrów wybranego efektu, ustawienia te można zapisać jako oryginalny efekt.
REVERB	Określa nasycenie brzmienia danej partii efektem pogłosowym (Reverb). Nazwa konkretnego typu efektu pogłosowego jest pokazana na ekranie, po prawej stronie oznaczenia „REVERB”.
CHORUS	Określa nasycenie brzmienia danej partii efektem chorusa.
DSP	Określa nasycenie brzmienia danej partii efektem DSP.

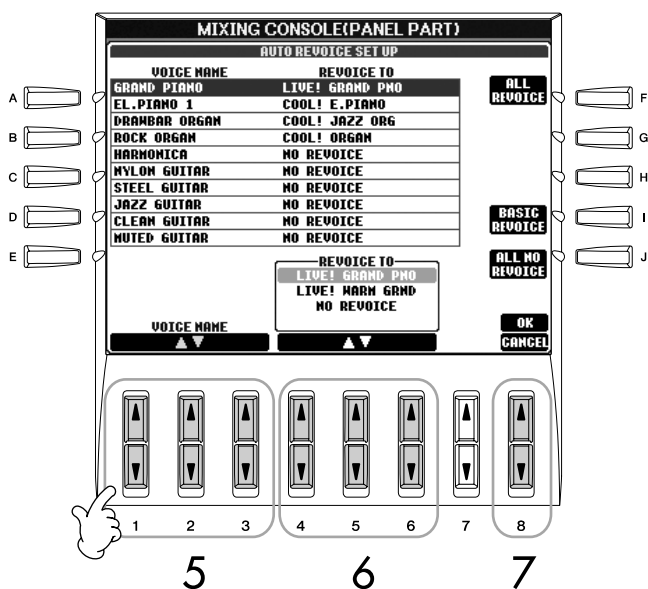
## EQ (Korektor)

TYPE	Określa wybrany typ korektora, odpowiedni dla rodzaju wykonywanej muzyki oraz otoczenia (strona 93). Ustawienie to ma wpływ na całe brzmienie PSR-3000/1500.
EDIT	Edycja korektora (strona 93).
EQ HIGH	Określa częstotliwość centralną pasma wysokich tonów korektora, które będzie podlegało podbiciu/tłumieniu dla każdej z partii.
EQ LOW	Określa częstotliwość centralną pasma niskich tonów korektora, które będzie podlegało podbiciu/tłumieniu dla każdej z partii.

## Funkcja Auto Revoice

Funkcja ta umożliwi wykorzystanie wysokiej jakości brzmień instrumentu podczas odtwarzania utworów w standardzie XG. Odtwarzając dostępne w handlu utwory XG (lub utwory stworzone na innych instrumentach) można użyć funkcji Auto Revoice do automatycznego przypisania specjalnych brzmień PSR-3000/1500 (Live!, Cool! itp.) zapisanym w utworze brzmieniom standardu XG. W ten sposób można w pełni wykorzystać potencjał brzmieniowy instrumentu.

- 1-3 Proszę wykonać kroki „Podstawowej procedury” ze strony 86. W kroku 2 proszę wybrać zakładkę VOL/VOICE.
- 4 Proszę za pomocą przycisku [G] (SETUP) przywołać ekran Auto Revoice Setup.
- 5 Proszę za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]/[3 ▲ ▼] wybrać brzmienia, które mają zostać zastąpione.



- 6 Proszę za pomocą przycisków [4 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼] wybrać brzmienie, które ma zastąpić standardowe brzmienie XG wybrane w punkcie 5.

Aby zastąpić wszystkie brzmienia zgodnie z zalecanymi ustawieniami, wystarczy użyć jednego z kilku dostępnych schematów – za pomocą przycisków [F]/[I]/[J].

- ALL REVOICE:** Zastępuje wszystkie możliwe do zastąpienia brzmienia XG najlepiej dobranymi brzmieniami PSR-3000/1500.
- BASIC REVOICE:** Zastępuje zalecane do zastąpienia brzmienia XG brzmieniami PSR-3000/1500 odpowiednimi do odtwarzania utworów.
- ALL NO REVOICE:** Przywraca oryginalną konfigurację – tylko brzmienia XG.

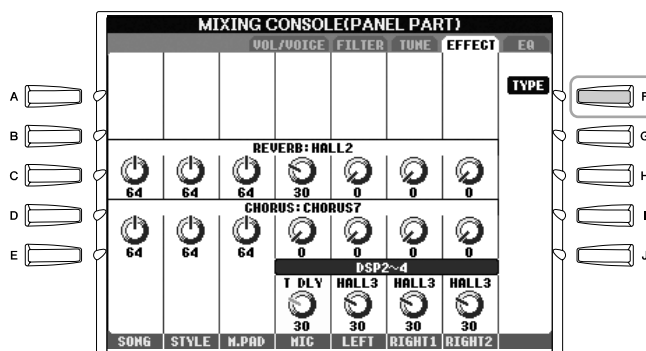


- 7 Proszę za pomocą przycisku [8 ▲] (OK) zatwierdzić wybrane ustawienia Revoice.
- 8 Proszę za pomocą przycisku [F] w zakładce VOL/VOICE ustawić parametr SONG AUTO REVOICE na wartość „ON”.

## Typy efektów

### ■ Wybór typu efektu

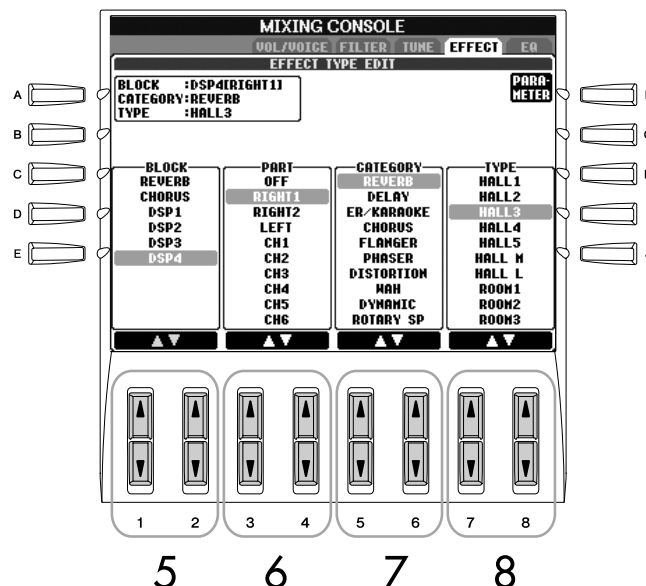
- 1-3 Proszę wykonać kroki „Podstawowej procedury” ze strony 86. W kroku 2 proszę wybrać zakładkę EFFECT.
- 4 Proszę za pomocą przycisku [F] (TYPE) przywołać ekran Effect Type.



- 5 Proszę za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] wybrać blok efektów (BLOCK).

### DSP:

Skrót ten oznacza cyfrowe przetwarzanie sygnału (Digital Signal Processing lub Processor). Urządzenia DSP zmieniają i wzbogacają w sposób cyfrowy sygnał audio, oferując szeroki zakres osiągniętych efektów.



Blok efektów	Dostępny dla partii	Charakterystyka efektu
REVERB	wszystkie	Tworzy efekty przestrzenne, typowe dla gry w sali koncertowej lub klubie.
CHORUS	wszystkie	Wzbogaca i „pogrubia” brzmienie, tworząc wrażenie zdublowania lub powielenia dźwięku.
DSP1	partie stylu i utworu	Oprócz efektów Reverb i Chorus PSR-3000/1500 posiada specjalny procesor efektów (DSP), wyposażony w algorytmy używane zwykle dla wybranych partii, takie jak distortion albo tremolo.
DSP2 DSP3 DSP4	partie klawiatury (RIGHT 1/2, LEFT), partie utworu  dźwięk z mikrofonu* (PSR-3000)	Niewykorzystane bloki efektów DSP są automatycznie przypisywane wg potrzeby odpowiednim partiom (kanałom).  *Obsługiwany tylko przez DSP4.

**6** Proszę za pomocą przycisków [3 ▲ ▼]/[4 ▲ ▼] wybrać partię, która ma być przetwarzana przez efekt.

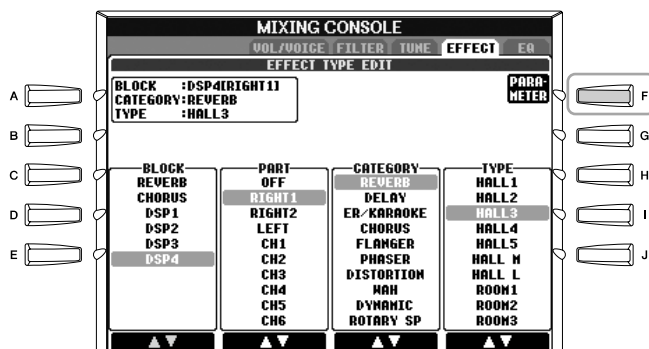
**7** Proszę za pomocą przycisków [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼] wybrać kategorię efektu.

**8** Proszę za pomocą przycisków [7 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼] wybrać typ efektu.

Jeśli chcą Państwo edytować parametry efektu, proszę postępować zgodnie z poniższą procedurą.

#### ■ Edycja i zapisywanie ustawień wybranego efektu

**9** Proszę za pomocą przycisku [F] (PARAMETER) przywołać ekran edycji parametrów efektu.



**10** Jeśli w kroku 5 wybrano jeden z bloków DSP 2-4:

Edycji podlegają zarówno parametry standardowe, jak i właściwe dla konkretnego efektu.

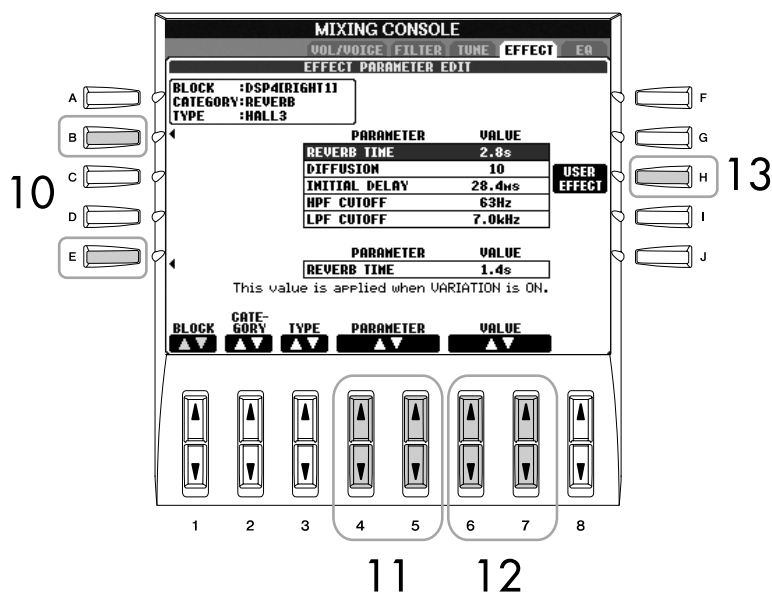
Proszę za pomocą przycisku [B] przywołać ekran edycji parametrów standardowych; proszę za pomocą przycisku [E] przywołać ekran edycji parametrów specyficznych dla efektu.

**Ponowny wybór bloku, kategorii i typu efektu**

Proszę za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]-[3 ▲ ▼] dokonać ponownego wyboru efektu. Konfiguracja tak wybranego efektu będzie pokazana w lewej górnej części ekranu.

**Poziom powrotu efektu:**

Określa poziom (nasycenie) zastosowanego efektu. Parametr ten jest wspólny dla wszystkich partii (kanałów).



**11** Proszę za pomocą przycisków [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼] wybrać parametr do edycji.

Dostępne parametry mogą być różne w zależności od efektu.

**12** Proszę za pomocą przycisków [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] wybrać wartość parametru.

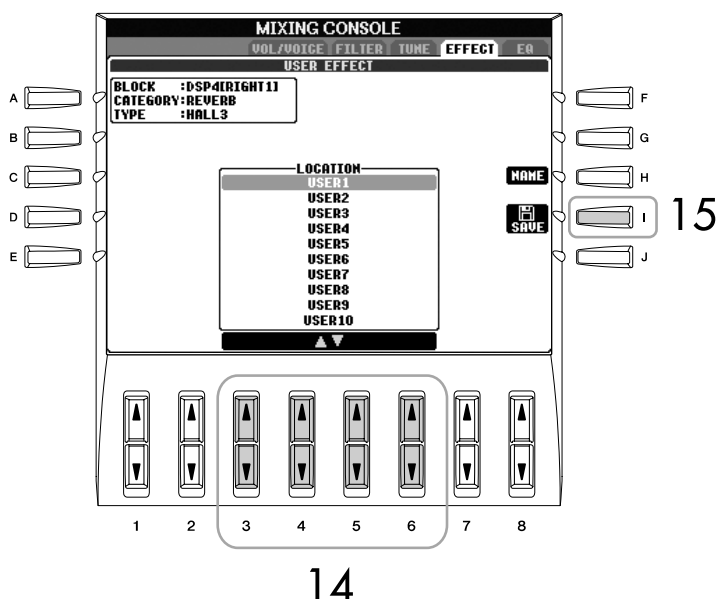
Jeśli w kroku 5 wybrano jeden z bloków REVERB, CHORUS lub DSP1:

Proszę za pomocą przycisku [8 ▲ ▼] dostosować poziom powrotu efektu.

**13** Proszę za pomocą przycisku [H] (USER EFFECT) przywołać ekran zapisu tak utworzonego efektu.

**14** Proszę za pomocą przycisków [3 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼] wybrać lokalizację, w której zostaną zapisane dane.

Maksymalna liczba efektów, które można zapisać jest różna w zależności od wybranego bloku.

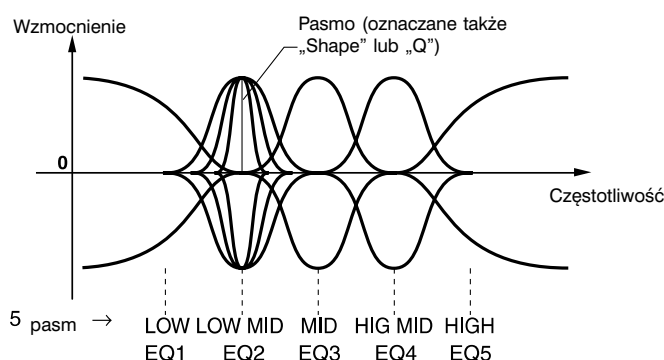


**15** Proszę za pomocą przycisku [I] (SAVE) zapisać ustawienia efektu (strona 67).

Podczas przywoływania zapisanego efektu proszę postępować zgodnie z procedurą w kroku 8. Jeśli chcą Państwo zmienić nazwę efektu, proszę nacisnąć przycisk [H] (NAME).

## EQ (Korektor)

Korektor (skrótowo oznaczany „EQ” od „Equalizer”) przetwarza dźwięk, dzieląc go na pasma częstotliwościowe, które następnie mogą być niezależnie wzmacniane/tłumione. W ten sposób można dostosować charakterystykę częstotliwościową dźwięku. Zazwyczaj korektora używa się w celu dostosowania dźwięku do panujących warunków i otoczenia – np. grając w obszernych pomieszczeniach należy zmniejszyć dynamikę niskich częstotliwości, aby uniknąć „dudnienia”. Z kolei w niewielkich pomieszczeniach wskazane będzie zwiększenie dynamiki wysokich tonów, co spowoduje ożywienie i rozjaśnienie dźwięku. W PSR-3000/1500 wbudowano wysokiej klasy pięciopasmowy korektor cyfrowy. Dzięki temu możliwa jest precyzyjna kontrola charakterystyki dźwięku wytwarzanego przez instrument. Za pomocą ekranu korektora można wybrać jeden z pięciu fabrycznych schematów korektora, a także utworzyć własne schematy, zmieniając charakterystyki częstotliwościowe poszczególnych pasm i zapisać je jako jeden z dwóch schematów użytkownika (User Master EQ).



### ■ Wybór fabrycznego schematu korektora

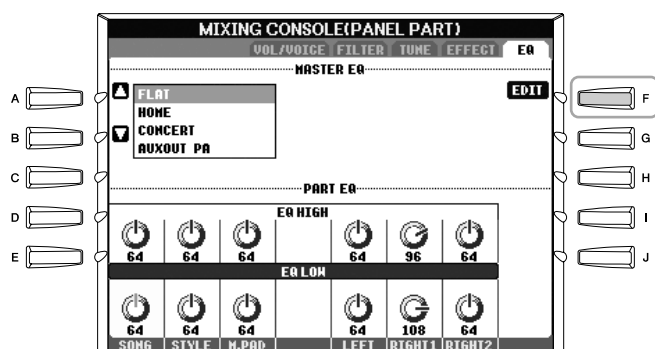
**1-3** Proszę wykonać kroki „Podstawowej procedury” ze strony 86.  
W kroku 2 proszę wybrać zakładkę EQ.

**4** Proszę za pomocą przycisków [A]/[B] wybrać odpowiedni dla sytuacji typ korektora (styl muzyczny lub otoczenie).

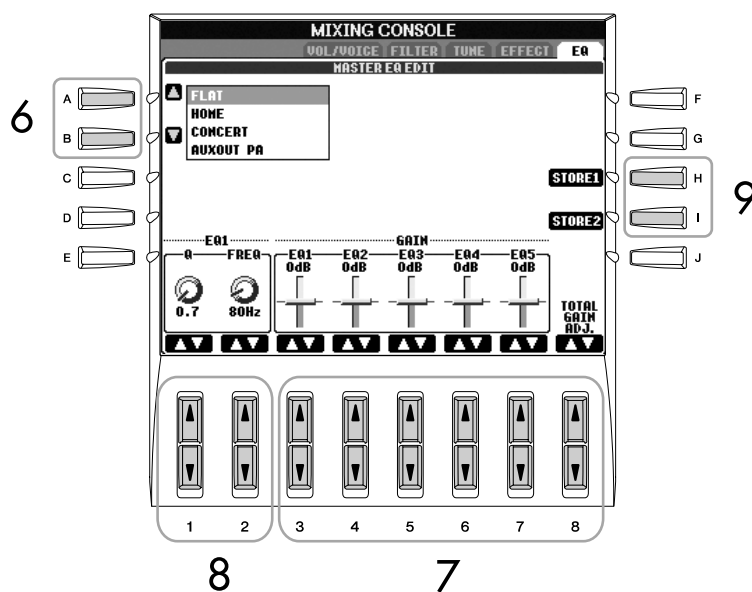
Jeśli chcą Państwo edytować parametry korektora, proszę postępować zgodnie z poniższą procedurą.

### ■ Edycja i zapisywanie ustawień wybranego schematu korektora

**5** Proszę za pomocą przycisku [F] (EDIT) przywołać ekran Master EQ Edit.



- 6** Proszę za pomocą przycisków [A]/[B] wybrać fabryczny typ korektora.



- 7** Proszę za pomocą przycisków [3 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] wzmocnić/ słumić odpowiednie pasmo korektora.  
Proszę za pomocą przycisku [8 ▲ ▼] wzmocnić/słumić wszystkie pięć pasm jednocześnie.

- 8** Proszę dostosować ustawienia Q (pasma) oraz FREQ (częstotliwości centralnej) pasma wybranego w kroku 7.

• **Pasmo (oznaczane także „Shape” lub „Q”)**

Proszę za pomocą przycisku [1 ▲ ▼] zmienić wartość parametru. Im wyższa wartość Q, tym węższe pasmo.

• **FREQ (częstotliwość centralna)**

Proszę za pomocą przycisku [2 ▲ ▼] zmienić wartość parametru. Dostępny zakres jest różny w zależności od pasma.

- 9** Proszę za pomocą przycisków [H] lub [I] (STORE 1 lub 2) zapisać ustawienia korektora (strona 67).

Do dyspozycji użytkownika zostały oddane dwie komórki pamięci, w których można zapisać ustawienia korektora. Podczas przywoływania zapisanego schematu korektora proszę postępować zgodnie z procedurą w kroku 6.

## Edycja brzmień – funkcja Sound Creator

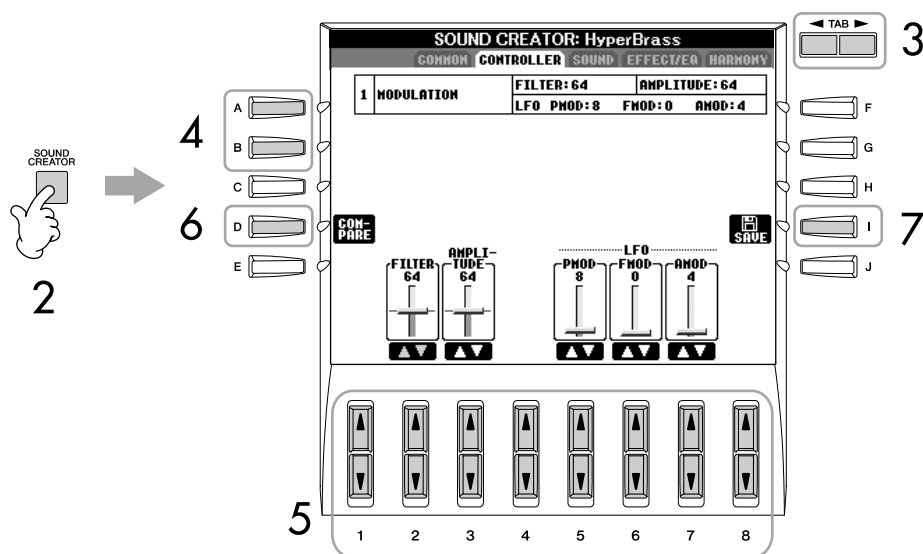
Funkcja Sound Creator pozwala na tworzenie własnych, oryginalnych brzmień, poprzez edycję szeregu parametrów brzmień już istniejących. Po zaprogramowaniu brzmienia użytkownika, możliwe jest jego zapisanie w pamięci użytkownika na ekranie USER/CARD/(USB) celem późniejszego wykorzystania. Procedura edycyjna jest inna dla brzmień Organ Flutes i pozostałych brzmień.

### Edytowanie brzmień Organ Flutes

Procedura edycji brzmień Organ Flutes jest inna, niż dla zwykłych brzmień. Więcej szczegółów na stronie 99.

### Podstawowa procedura

- 1 Proszę wybrać brzmienie inne niż Organ Flutes (strona 29).
- 2 Proszę za pomocą przycisku [SOUND CREATOR] przywołać ekran Sound Creator.



- 3 Proszę za pomocą przycisków TAB [◀]/[▶] wybrać odpowiednią zakładkę ustawień.  
Więcej szczegółów na temat dostępnych parametrów znajduje się na stronie 96 w rozdziale „Edytowalne parametry na ekranach Sound Creator”.
- 4 Proszę za pomocą przycisków [A]/[B] (jeśli to konieczne) wybrać parametr do edycji.
- 5 Proszę za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼] dokonać edycji brzmienia.
- 6 Proszę za pomocą przycisku [D] (COMPARE) dokonać porównania brzmienia przed i po edycji.
- 7 Proszę za pomocą przycisku [I] (SAVE) zapisać edytowane brzmienie.

### ⚠ UWAGA!

Jeśli przed zapisaniem zmienionych ustawień zostanie wybrane inne brzmienie, wszystkie zmiany zostaną utracone. Jeśli chcą Państwo zachować wprowadzone zmiany, proszę zapisać brzmienie w pamięci użytkownika przed wybraniem innego brzmienia lub wyłączeniem zasilania.

Dostępne parametry mogą być różne w zależności od brzmienia.

**Portamento Time:**  
Parametr ten określa czas trwania funkcji portamento (czas przejścia od jednego dźwięku do drugiego). Funkcja portamento umożliwia płynną zmianę wysokości między dźwiękami granymi po kolei.

## Edytowalne parametry na ekranach Sound Creator

Poniżej przedstawiono wszystkie edytowalne parametry, których wartości można zmieniać z poziomu ekranów Sound Creator – w kroku 3 „Podstawowej procedury” na stronie 95. Parametry te są podzielone na pięć różnych ekranów, opisanych poniżej. Są one również częścią parametrów Voice Set (strona 101), przywoływanych automatycznie po wybraniu brzmienia.

### COMMON

VOLUME	Reguluje głośność aktualnie edytowanego brzmienia.
TOOUCH SENSE	Określa czułość brzmienia na siłę uderzenia w klawisze – czyli przełożenie dynamiki gry na dynamikę brzmienia. Ustawienie „0” odpowiada maksymalnej czułości i większemu zakresowi dynamiki; wartość „64” to ustawienie „normalne”. Wartość „127” odpowiada dużej dynamice dźwięków niezależnie od siły uderzenia (wartość ustalona).
PART OCTAVE	Transponuje brzmienie w dół lub w górę – oktawami. Dostępne parametry są różne dla różnych brzmień; jeśli edytowane brzmienie jest wykorzystywane w partii Right 1-2, dostępne są parametry R1/R2; jeśli edytowane brzmienie jest wykorzystywane w partii Left, dostępny jest parametr LEFT.
MONO/POLY	Określa, czy edytowane brzmienie jest monofoniczne, czy polifoniczne (strona 83).
PORTAMENTO TIME	Określa czas działania funkcji portamento; parametr dostępny po ustawieniu „MONO” powyżej.

### CONTROLLER MODULATION

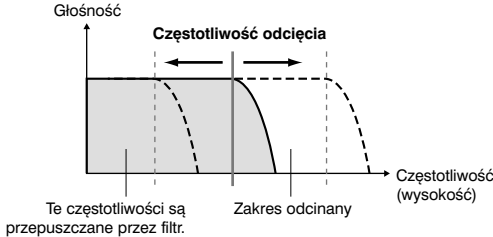
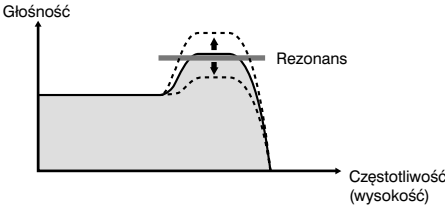
Pokrętko MODULATION może zostać wykorzystane do zmiany poniższych parametrów, jak również wysokości dźwięku (efekt vibrato). Można również określić, w jakim stopniu kontroler nożny będzie miał wpływ na poniższe parametry.

FILTER	Określa stopień, w jakim kontroler nożny będzie modulował częstotliwość odcięcia filtra. Więcej szczegółów na temat filtra znajduje się na stronie 97.
AMPLITUDE	Określa stopień, w jakim kontroler nożny będzie modulował amplitudę (głośność).
LFO PMOD	Określa stopień, w jakim kontroler nożny będzie regulował modulację wysokości (efekt vibrato).
LFO FMOD	Określa stopień, w jakim kontroler nożny będzie regulował modulację filtra (efekt wah-wah).
LFO AMOD	Określa stopień, w jakim kontroler nożny będzie regulował modulację amplitudy (efekt tremolo).

## SOUND

### ● FILTER

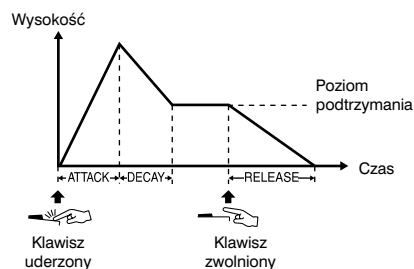
Filtr przetwarza dźwięk, zmieniając jego barwę za pomocą blokowania/przepuszczenia specyficznego zakresu częstotliwości. Poniższe parametry określają barwę dźwięku poprzez wzmacnianie/tłumienie wybranego zakresu częstotliwości. Poza rozjaśnianiem lub zmiękczeniem brzmienia filtr może zostać wykorzystany do uzyskiwania efektów typowo elektronicznych, typowych dla brzmień syntezatorów.

<p><b>BRIGHTNESS</b></p>	<p>Określa częstotliwość odcięcia, czyli efektywne pasmo filtra (patrz ilustracja). Wyższe wartości powodują rozjaśnienie brzmienia.</p> 
<p><b>HARMONIC CONTENT</b></p>	<p>Określa wzmocnienie częstotliwości w pobliżu częstotliwości odcięcia, określonej parametrem BRIGHTNESS (patrz ilustracja). Wyższe wartości powodują powstawanie wyrazistych efektów.</p> 

### ● EG

Generator obwiedni (EG – Envelope Generator) za pomocą kilku parametrów określa w jaki sposób dźwięk zmienia się w czasie. Pozwala to odtworzyć charakterystykę brzmieniową wielu instrumentów akustycznych – np. krótki czas narastania (atak) i opadania (decay) instrumentów perkusyjnych lub długi czas wybrzmiewania (release) dźwięku fortepianu z prawym pedałem.

<p><b>ATTACK</b></p>	<p>Określa czas liczony od naciśnięcia klawisza, po upływie którego dźwięk osiąga maksymalny poziom. Im mniejsza wartość, tym szybszy atak.</p>
<p><b>DECAY</b></p>	<p>Określa czas, po upływie którego dźwięk osiąga poziom podtrzymania (przeważnie nieco niższy od maksymalnego). Im mniejsza wartość, tym krótszy czas opadania.</p>
<p><b>RELEASE</b></p>	<p>Określa czas liczony od zwolnienia klawisza, po upływie którego dźwięk zanika. Im mniejsza wartość, tym krótszy czas wybrzmiewania.</p>

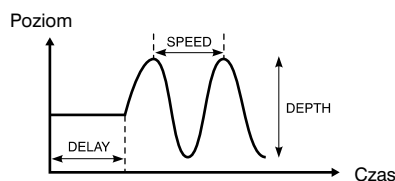




**Vibrato:**

Efekt drżenia (wibrowania) dźwięku, osiągany poprzez regularne modulowanie wysokości dźwięku.

## ● VIBRATO



DEPTH	Określa intensywność (zakres zmian) efektu Vibrato. Im większa wartość, tym bardziej wyczuwalny efekt.
SPEED	Określa szybkość (częstość) efektu vibrato.
DELAY	Określa czas liczony od naciśnięcia klawisza, po upływie którego wysokość dźwięku zaczyna być modulowana. Im większa wartość, tym później pojawia się efekt.

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

REVERB DEPTH	Reguluje nasycenie brzmienia efektem Reverb (strona 91).
CHORUS DEPTH	Reguluje nasycenie brzmienia efektem Chorus (strona 91).
DSP DEPTH	Reguluje nasycenie brzmienia efektem DSP (strona 91). Jeśli chcą Państwo wybrać inny efekt DSP, można to zrobić za pomocą menu DSP, opisanego poniżej.
DSP ON/OFF	Określa, czy efekt DSP jest włączony, czy nie.
PANEL SUSTAIN	Określa poziom efektu sustain, wpływającego na brzmienie jeśli na ekranie Voice Effect parametr SUSTAIN ma wartość „ON”.

**2. DSP**

DSP TYPE	Określa kategorię i typ efektu DSP. Proszę wybrać kategorię, a następnie typ.
VARIATION	Każdy typ efektu DSP posiada dwie odmiany. To menu pozwala włączyć/wyłączyć odmianę oraz określić jej specyficzne parametry. <b>ON/OFF</b> Fabryczne ustawienia wyłączają odmiany dla wszystkich brzmień (przydzielony jest standardowy efekt DSP). Jeśli wartość ta zostanie zmieniona na ON, brzmieniu zostanie przypisana odmiana efektu DSP. Parametry odmiany mogą być edytowane w menu poniżej. <b>PARAMETER</b> Pokazuje nazwę parametru. <b>VALUE</b> Reguluje wartość parametru odmiany efektu DSP.

**3. EQ**

EQ LOW/HIGH	Określa częstotliwość i wzmocnienie pasma Low i High korektora.
-------------	---

**HARMONY**

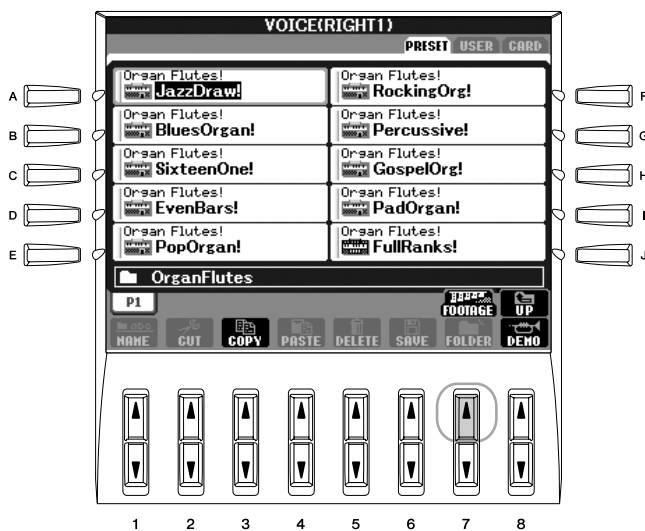
Identyczne z ekranem [FUNCTION] → [F] HARMONY/ECHO. Więcej szczegółów na stronie 83.

## Tworzenie własnych brzmień Organ Flutes

Oprócz zwykłych brzmień, PSR-3000/1500 posiada zestaw bogatych, dynamicznych brzmień organowych, które można przywołać za pomocą przycisku [ORGAN FLUTES]. Możliwe jest także tworzenie takich brzmień przy użyciu funkcji Sound Creator. Tak jak w tradycyjnych organach – brzmienia tworzy się poprzez łączenie ze sobą różnych głosów i regulację ich głośności.

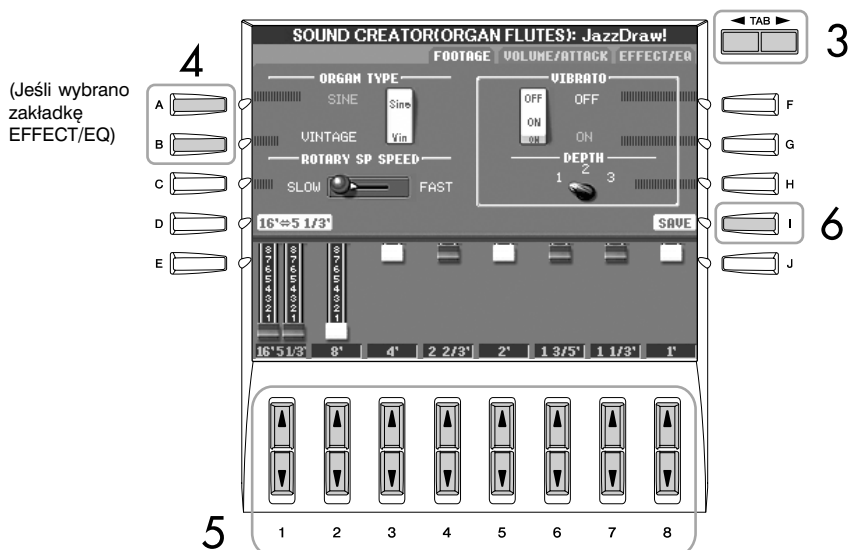
### Podstawowa procedura

- 1 Proszę wybrać brzmienie Organ Flutes, które ma zostać poddane edycji (strona 29).
- 2 Proszę za pomocą przycisku [7 ▲] (FOOTAGE) przywołać ekran Sound Creator (Organ Flutes) z poziomu ekranu Organ Flutes Voice Selection.



- 3 Proszę za pomocą przycisków TAB [◀]/[▶] wybrać odpowiednią zakładkę ustawień.

Więcej szczegółów na temat dostępnych parametrów znajduje się na stronie 100 w rozdziale „Edytowalne parametry na ekranach Sound Creator [Organ Flutes]”.



**⚠ UWAGA!**

Jeśli przed zapisaniem zmienionych ustawień zostanie wybrane inne brzmienie, wszystkie zmiany zostaną utracone. Jeśli chcą Państwo zachować wprowadzone zmiany, proszę zapisać brzmienie w pamięci użytkownika przed wybraniem innego brzmienia lub wyłączeniem zasilania.

**Piszczalki:**

Termin „piszczalki” jest jedynie odniesieniem do sposobu, w jaki wytwarzany jest dźwięk w tradycyjnych organach – poprzez włączanie głosów, odpowiadających grupom piszczałek o różnej długości (mierzonej w stopach).

- 4 Proszę za pomocą przycisków [A]/[B] wybrać parametr do edycji (jeśli wybrano zakładkę EFFECT/EQ).
- 5 Proszę za pomocą przycisków [A]-[D], [F]-[H] oraz [1 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼] dokonać edycji brzmienia.
- 6 Proszę za pomocą przycisku [I] (SAVE) zapisać zmienione brzmienie (strona 67).

## Edytowalne parametry na ekranach Sound Creator [Organ Flutes]

Poniżej przedstawiono wszystkie edytowalne parametry, których wartości można zmieniać z poziomu ekranów Sound Creator – w kroku 3 „Podstawowej procedury”. Parametry te są podzielone na trzy różne ekrany, opisane poniżej. Są one również częścią parametrów Voice Set (strona 101), przywoływanych automatycznie po wybraniu brzmienia.

### FOOTAGE, VOLUME/ATTACK (parametry standardowe)

ORGAN TYPE	Określa metodę generowania dźwięku organów, jaka ma być zastosowana: Sine lub Vintage.
ROTARY SP SPEED	Przełącza prędkość obracania się głośnika między „szybko” a „wolno”. Parametr ten jest dostępny, gdy dla brzmienia Organ Flutes wybrano efekt Rotary Speaker (patrz parametr „EFFECT/EQ” na stronie 98) oraz efekt DSP dla brzmienia (strona 98) jest włączony (parametr ten ma ten sam efekt, co VARIATION ON/OFF w przypadku zwykłego brzmienia).
VIBRATO ON/OFF	Włącza i wyłącza efekt vibrato w brzmieniu Organ Flutes.
VIBRATO DEPTH	Ustala głębokość efektu vibrato; do wyboru są trzy wartości: 1 (mała), 2 (średnia) oraz 3 (duża).

### FOOTAGE

16' ← → 5 1/3'	Przełącza kontrolowanie głosów (za pomocą przycisku [D]) pomiędzy piszczałkami 16' i 5 1/3'.
16'-1'	Określa podstawowe brzmienie piszczałek organowych. Im dłuższa piszczałka, tym niższy dźwięk. Zatem ustawienie 16' odpowiada najniższemu możliwemu składnikowi brzmienia, zaś 1' – najwyższemu. Im większa wartość w stopach, tym niższe i mocniejsze będzie brzmienie odpowiadającej mu grupy piszczałek. Włączanie różnych głosów (grup piszczałek) pozwala stworzyć własne kombinacje (tak, jak w tradycyjnych organach).

## VOLUME/ATTACK

VOL	Określa ogólną głośność brzmienia Organ Flutes. Im dłuższy pasek, tym głośniejsze brzmienie.
RESP	Wpływa zarówno na atak, jak i wybrzmiewanie dźwięku (strona 97), zwiększając lub zmniejszając czas trwania tych etapów kształtowania brzmienia – w oparciu o istniejące ustawienia w grupie FOOTAGE. Im większa wartość, tym dłuższy czas trwania fazy ataku/wybrzmienia.
VIBRATO SPEED	Określa szybkość (częstość) efektu vibrato, kontrolowanego przez parametry Vibrato On/Off oraz Vibrato Depth (poniżej).
MODE	Parametr ten posiada dwie wartości: FIRST oraz EACH. W trybie FIRST ustawienia ataku dotyczą jedynie pierwszych dźwięków zagranych i przytrzymanych jednocześnie; dopóki chociaż jeden z pierwszych dźwięków jest przytrzymany, wszystkie następne dźwięki są generowane z pominięciem fazy ataku. W trybie EACH ustawienia ataku mają wpływ na wszystkie dźwięki.
4', 2 2/3', 2'	Parametry te określają poziom głośności ataku brzmienia Organ Flutes. Parametry 4', 2 2/3' oraz 2' regulują głośność brzmienia poszczególnych głosów. Im dłuższy pasek, tym głośniejsze odpowiednie brzmienie.
LENG	Parametr ten modyfikuje czas ataku brzmienia, regulując czas trwania opóźnienia po wstępnym ataku. Im dłuższy pasek, tym dłuższe opóźnienie.

## EFFECT/EQ

Parametry są takie same, jak w opisie zakładki „EFFECT/EQ” ekranu Sound Creator na stronie 98.

### Wyłączanie automatycznego wyboru parametrów Voice Set (efekty itp.)

Każde brzmienie jest połączone z zestawem wartości parametrów, prezentowanych na ekranach Sound Creator – włączając w to ustawienia efektów i korektora. Zazwyczaj ustawienia te przywoływane są automatycznie po wybraniu brzmienia. Można jednak wyłączyć tę funkcję, postępując zgodnie z poniższą procedurą.

Przykładowo – jeśli chcą Państwo zachować ustawienia efektu Harmony podczas zmiany brzmienia, wystarczy na poniższym ekranie ustawić parametr HARMONY/ECHO na wartość „OFF”.

Ustawienia mogą być dokonywane niezależnie dla partii klawiatury i grupy parametrów.

#### 1 Proszę przywołać ekran operacyjny.

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

#### 2 Proszę za pomocą przycisków [A]/[B] wybrać partię klawiatury.

#### 3 Proszę za pomocą przycisków [4▲▼]/[7▲▼] włączyć/wyłączyć automatyczne przywoływanie ustawień (ON/OFF) niezależnie dla każdej grupy parametrów.

Lista parametrów należących do każdej grupy znajduje się w książeczce „Data List”.

## Odnośniki do stron Krótkiego przewodnika

### Granie utworu „Mary had a little lamb” z towarzyszeniem akompaniamentu

.....	strona 45
Odmiany wzorców .....	strona 47
Sposoby grania (palcowania) akordów stylu .....	strona 49
Automatyczne dobieranie ustawień do wybranego stylu (funkcja One Touch Setting) .....	strona 50

## Charakterystyka stylów

Typ stylu oraz jego charakterystyka są pokazane nad nazwą stylu (fabrycznego).

<b>Pro</b>	Style te zapewniają profesjonalną i ciekawą aranżację, połączoną z wygodą gry. Dzięki temu akompaniament znakomicie dostosowuje się do zagranych akordów. W rezultacie zmiany akordów i przejścia harmoniczne są przekształcane w żywiolowy, naturalny akompaniament.
<b>Session</b>	Style te są jeszcze bardziej realistyczne i autentyczne poprzez łączenie ze sobą w sekcjach Main oryginalnie zagranych akordów ze specjalnymi riffami i przekształceniami akordów. Głównym zadaniem tych stylów jest „zakreślenie” utworu oraz nadanie zawodowego charakteru utworom, należącym do pewnych gatunków muzycznych. Proszę jednak pamiętać, że style z tej grupy nie muszą być odpowiednie do wszystkich utworów (lub gatunków muzyki), a niekiedy mogą nawet „gryźć się” z zastosowanymi w nich harmoniami. Przykładowo, w niektórych przypadkach zagranie zwykłego akordu durowego w stylu country może dać w efekcie „jazzujący” akord septymowy; podobnie zagranie akordu w postaci zasadniczej może stworzyć nieodpowiedni lub niechciany akompaniament.

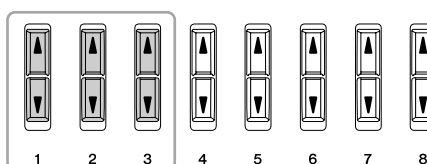
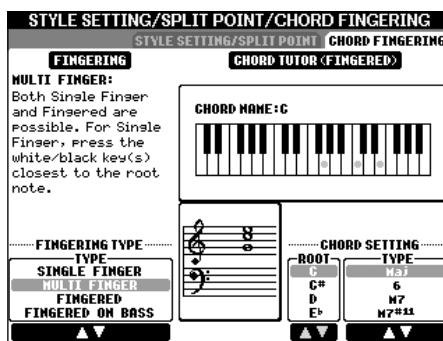
## Wybór typu palcowania akordów





Styl akompaniamentu może być kontrolowany za pomocą akordów granych w akordowej sekcji klawiatury. Dostępnych jest siedem typów palcowania.

### 1 Proszę przywołać ekran operacyjny.

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

### 2 Proszę za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]/[3 ▲ ▼] wybrać odpowiedni typ palcowania.



SINGLE FINGER	<p>Stanowi idealne rozwiązanie, gdy nasz akompaniament ogranicza się do 4 typów akordów: durowy, molowy, septymowy i septymowy molowy. Tryb charakteryzuje się minimalną ilością klawiszy, jaka potrzebna jest, aby żądany akord został poprawnie rozpoznany.</p> <div style="display: flex; flex-direction: column; gap: 10px;"> <div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center; margin-right: 10px;"> <p><b>c</b></p>  </div> <div> <p>Dla akordu durowego wystarczy uderzyć jego prymę.</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center; margin-right: 10px;"> <p><b>Cm</b></p>  </div> <div> <p>Dla akordu molowego wystarczy uderzyć prymę i dowolny czarny klawisz poniżej.</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center; margin-right: 10px;"> <p><b>C7</b></p>  </div> <div> <p>Dla akordu septymowego wystarczy uderzyć prymę i dowolny biały klawisz poniżej.</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center; margin-right: 10px;"> <p><b>Cm7</b></p>  </div> <div> <p>Dla akordu molowego septymowego wystarczy uderzyć prymę oraz dowolny czarny i biały klawisz poniżej.</p> </div> </div> </div>
MULTI FINGER	<p>W przypadku tego trybu, instrument rozpoznaje akordy grane zarówno w trybie Single Finger, jak i Fingered, tak więc możliwe jest korzystanie z obu metod jednocześnie bez potrzeby ich przełączania. Warunkiem prawidłowego rozpoznania akordów molowych, septymowych i molowych septymowych palcowanych tak jak w trybie SINGLE FINGER jest wykorzystanie najbliższych (a nie dowolnych) prymie klawiszy leżących poniżej.</p>
FINGERED	<p>Tryb umożliwia wprowadzanie własnych akordów w strefie automatycznego akompaniamentu, do których instrument dostosuje odpowiednio zaaranżowany podkład rytmiczno-melodyczny w wybranym stylu. Tryb ten umożliwia rozpoznanie wielu typów akordów, których lista znajduje się na sąsiedniej stronie.</p>
FINGERED ON BASS	<p>W trybie tym rozpoznawane są te same akordy, co w trybie FINGERED, ale najniższy dźwięk zagrany w lewej strefie klawiatury jest wykorzystywany jako podstawa basowa akordu, co umożliwia wprowadzanie akordów także w przewrotach (w trybie FINGERED bez względu na przewrót zagrane akordu, realizowane są wyłącznie akordy w postaciach zasadniczych, w których w basie występuje zawsze pryma – podstawa akordu).</p>
FULL KEYBOARD	<p>Przy wykorzystaniu tego zaawansowanego trybu akordy rozpoznawane są na podstawie dźwięków granych na całej klawiaturze przy użyciu obu rąk. Sposób rozpoznawania podobny jest do tego w trybie FINGERED.</p>
AI FINGERED	<p>Jest w zasadzie identyczna z metodą Fingered, z tą różnicą, że aby akord został prawidłowo rozpoznany, należy zagrać więcej niż trzy dźwięki akordu. Zagranie prymy akordu i jej oktawy spowoduje wygenerowanie akompaniamentu opartego jedynie na zagranych dźwiękach.</p>
AI FULL KEYBOARD	<p>Przy wykorzystaniu tego zaawansowanego trybu rozpoznawania akordów instrument będzie automatycznie generował akompaniament dostosowując go do dowolnych dźwięków, zagranych na całej klawiaturze przy użyciu obu rąk. Nie muszą Państwo martwić się o prawidłowe wprowadzanie akordów. Jednakże pomimo tego, że przy opracowaniu tej metody wzięte pod uwagę zostało wiele technik gry, istnieją utwory i aranżacje, dla których metoda ta nie sprawdzi się. Aby przekonać się o możliwościach trybu AI FULL KEYBOARD, proszę spróbować zagrać kilka prostych utworów przy jego wykorzystaniu.</p> <p>Tryb jest podobny do FULL KEYBOARD, z tym że do rozpoznania nowego akordu wystarczą mniej niż 3 dźwięki (jeżeli algorytm weźmie pod uwagę poprzedni akord). Akordy nonowe i undecymowe nie są dostępne.</p>

**AI:**  
Sztuczna inteligencja (Artificial Intelligence).

## Odtwarzanie tylko partii rytmicznych stylu

Rytm jest najważniejszym składnikiem stylu akompaniamentu. Proszę spróbować grać melodie tylko z towarzyszeniem rytmu. Każdy styl oferuje inny podział rytmiczny. Proszę jednak pamiętać, że niektóre style nie posiadają ścieżek rytmicznych.

- 1** Proszę wybrać styl (strona 46).
- 2** Proszę za pomocą przycisku [ACMP ON/OFF] wyłączyć akompaniament.
- 3** Proszę za pomocą przycisku STYLE CONTROL [START/STOP] rozpocząć odtwarzanie ścieżek rytmicznych.

**Uruchamianie podziału rytmicznego za pomocą Sync Start**  
Jeśli przycisk Sync Start jest włączony (wystarczy nacisnąć przycisk [SYNC START]), podział rytmiczny może zostać uruchomiony poprzez naciśnięcie klawisza w sekcji akordowej.

#### 4 Proszę za pomocą przycisku STYLE CONTROL [START/STOP] zatrzymać odtwarzanie ścieżek rytmicznych.

##### Włączanie i wyłączanie ścieżek akompaniamentu

Styl może zawierać do ośmiu ścieżek: od RHY1 (Rhythm 1) do PHR2 (Phrase 2). Dzięki możliwości włączania i wyłączania ścieżek podczas odtwarzania stylów można tworzyć ciekawe wariacje, a nawet całkowicie zmieniać charakter stylu.

##### 1 Proszę za pomocą przycisku [CHANNEL ON/OFF] przywołać ekran Channel On/Off.

Jeśli nie jest wybrana zakładka STYLE, proszę nacisnąć przycisk [CHANNEL ON/OFF].



##### 2 Proszę za pomocą przycisków [1 ▼]-[8 ▼] włączyć lub wyłączyć ścieżki.

Oby odsłuchać tylko wybrany instrument (ścieżkę), proszę przytrzymać przycisk odpowiadający danemu kanałowi, aby przełączyć go w tryb SOLO. Aby wyłączyć funkcję SOLO, proszę nacisnąć przycisk kanału jeszcze raz.

##### Granie akordów w tempie dowolnym (bez akompaniamentu)

Włączając funkcję [ACMP ON/OFF] i wyłączając funkcję [SYNC START] można wykorzystywać techniki palcowania akordów bez uruchamiania akompaniamentu. Przykładowo, jeśli wybrano tryb MULTI FINGER (strona 103), można wykonywać utwór w swoim własnym tempie, wykorzystując możliwość grania akordów za pomocą naciskania pojedynczych klawiszy w sekcji akordowej klawiatury.

##### Ustawianie czasu fade in/out

Czas trwania efektów fade in oraz fade out (strona 48) może być zmieniony.

##### 1 Proszę przywołać ekran operacyjny.

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

##### 2 Proszę za pomocą przycisków [3 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼] określić wartości parametrów, związanych z funkcją fade in/out.

FADE INT TIME	Określa czas narastania głośności dźwięku – od poziomu minimalnego do maksymalnego.
FADE OUT TIME	Określa czas wyciszenia dźwięku – od poziomu maksymalnego do minimalnego.
FADE OUT HOLD TIME	Określa czas, przez który poziom głośności utrzymywany jest na poziomie minimalnym (po zakończeniu fazy fade out).

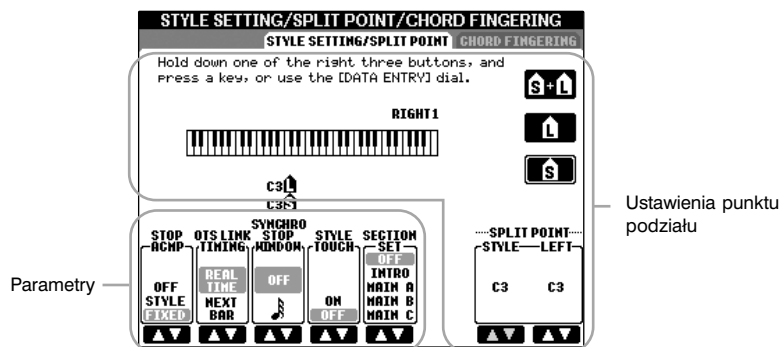
## Ustawienia związane ze stylami

Ze stylami związanych jest wiele paramterów PSR-3000/1500, które można dostosować do swoich potrzeb.

### 1 Proszę przywołać ekran operacyjny.

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

### 2 Proszę za pomocą przycisków [F]-[H] określić punkt podziału (patrz niżej) oraz dokonać ustawień za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼] (strona 106).



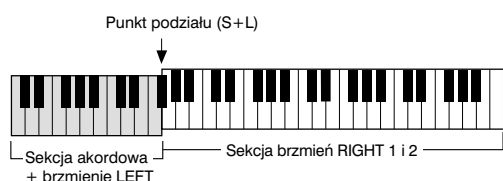
### • SPLIT POINT

Są to ustawienia (dwóch oddzielnych punktów podziału), określające miejsca, w których przypadać będzie granica pomiędzy różnymi sekcjami klawiatury: akordową, brzmienia LEFT (lewą) oraz brzmień RIGHT 1/2 (prawą). Ustawienia punktów Split Point (poniżej) są określane za pomocą nazw dźwięków.

- Split Point(S) – oddziela sekcję akordową stylu od sekcji używanych do grania brzmieniami (RIGHT 1, 2 oraz LEFT).
- Split Point(L) – oddziela od siebie dwie sekcje, przeznaczony do grania brzmieniami: LEFT oraz RIGHT 1-2.

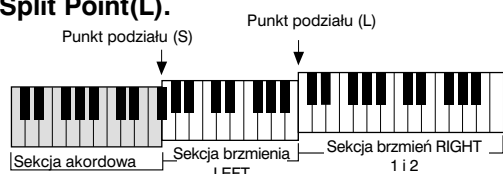
Wartości tych dwóch parametrów mogą być identyczne (domyślnie), lub różne (jeśli zajdzie taka potrzeba).

**Przypisywanie tej samej wartości (wysokości dźwięku) parametrom Split Point(S) i Split Point(L).**



Proszę przytrzymać przycisk [F] (S+L) i za pomocą pokrętki [DATA ENTRY] wybrać wartość.

**Przypisywanie dwóch różnych wartości (wysokości dźwięku) parametrom Split Point(S) i Split Point(L).**



Proszę przytrzymać przycisk [H] (S) lub [G] (L) i za pomocą pokrętki [DATA ENTRY] wybrać wartość.

Wartość parametru Split Point(L) nie może być niższa niż wartość Split Point(S) – i odwrotnie, wartość parametru Split Point(S) nie może być wyższa niż wartość Split Point(L).

### Określanie punktu podziału za pomocą nazwy dźwięku

Proszę nacisnąć jeden z przycisków [7 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼] (SPLIT POINT). W ten sposób można określić punkt podziału między sekcją brzmienia i akordów (przy pomocy parametru STYLE na ekranie) oraz punkt podziału między brzmieniami LEFT i RIGHT (przy pomocy parametru LEFT).



**Dane zapisywane podczas rejestrowania utworu**

Proszę pamiętać, że przy ustawieniu „STYLE” nagrywane będą zarówno dźwięki grane wybranym brzmieniem, jak i akordy stylu, natomiast przy ustawieniach „OFF” i „FIXED” – tylko akordy stylu.

• **Stop Accompaniment**

Jeśli funkcja [ACCMP ON/OFF] jest włączona, a funkcja [SYNC START] – wyłączona, można używać akordów akompaniamentu bez towarzyszenia podziałów rytmicznych. W takim wypadku – zwanym „Stop Accompaniment” można używać dowolnego stylu palcowania – akordy rozpoznane przez instrument będą prezentowane na wyświetlaczu.

Przy pomocy ekranu opisanego na stronie 105 można stwierdzić, czy akordy grane w sekcji akordowej będą wykorzystywane przez funkcję Stop Accompaniment (generując odpowiednie dźwięki).

**OFF** ..... Akord grany w sekcji akordowej nie będzie słyszalny.

**VOICE** ..... Akord grany w sekcji akordowej będzie słyszalny; wykorzystane zostanie brzmienie wybranego stylu.

**FIXED** ..... Akord grany w sekcji akordowej będzie słyszalny; wykorzystane zostanie wybrane brzmienie, niezależnie od stylu.

• **OTS Link Timing**

Parametr ten dotyczy funkcji OTS Link (strona 50). Określa on sposób, w jaki zmiany MAIN VARIATION [A]-[D] będą zmieniały parametry One Touch Settings (w tym celu przycisk [OTS LINK] musi być włączony).

**Real Time** ..... Ustawienia One Touch Settings są przywoływane natychmiast po naciśnięciu przycisku MAIN VARIATION.

**Next Bar** ..... Ustawienia One Touch Settings są przywoływane dopiero w następnym takcie, który rozpocznie się po naciśnięciu przycisku MAIN VARIATION.

• **Synchro Stop Window**

Parametr ten określa, jak długo należy przytrzymać akord, aby automatycznie odwołać funkcję Synchro Stop. Jeśli przycisk [SYNC STOP] jest włączony i parametr ten ma wartość inną niż „OFF”, przytrzymanie akordu przez czas dłuższy niż wartość tego parametru powoduje, że funkcja Synchro Stop zostanie automatycznie odwołana. Pozwala to wygodnie przywrócić normalny sposób sterowania akompaniamentem – styl jest odtwarzany dalej, pomimo zwolnienia akordu.

• **Style Touch**

Włącza i wyłącza czułość stylu na siłę uderzenia w klawisze. Jeśli parametr ma wartość „ON”, głośność stylu jest proporcjonalna do siły uderzenia w klawisze w sekcji akordowej.

• **Section Set**

Określa sekcję, która jest domyślnie przywoływana po wybraniu innego stylu (przy zatrzymanym akompaniamentcie). Jeśli parametr ma wartość „OFF” i akompaniament nie jest odtwarzany, wybór aktywnej sekcji jest utrzymany po wybraniu innego stylu.

Jeśli dany styl nie posiada ustalonej sekcji, wybierana jest najbliższa możliwa. Jeśli np. domyślnie wybierana jest sekcja MAIN D, a aktualnie wybrany styl jej nie posiada, zostanie wybrana sekcja MAIN C.

## Kontrola głośności i barwy brzmień Stylu (MIXING CONSOLE)

Różne parametry związane z miksowaniem poszczególnych partii stylu są dostępne z poziomu ekranu Mixing Console (patrz rozdział „Edytowalne elementy (parametry) na ekranie Mixing Console” na stronie 88). Proszę przywołać ekran „Style Part” w 3 kroku „Procedury podstawowej” w rozdziale „Edytowalne elementy (parametry) na ekranie Mixing Console” na stronie 86, a następnie postępować zgodnie z poniższą procedurą.

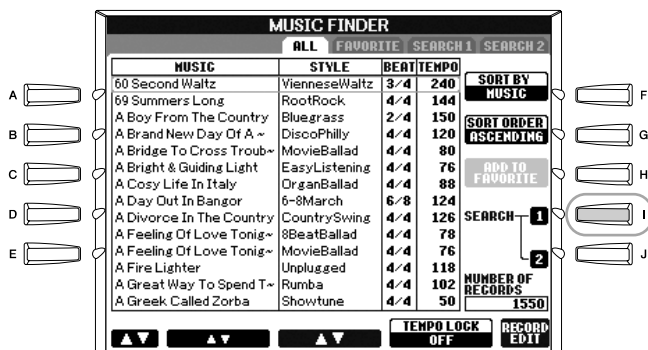
## Funkcja Music Finder

Music Finder (strona 52) to wygodna funkcja, pozwalająca przywołać zaprogramowane ustawienia panelu (brzmienia, style itp.), odpowiednie dla konkretnego utworu lub gatunku muzycznego. Wpisy Music Findera mogą być przeszukiwane oraz zmieniane.

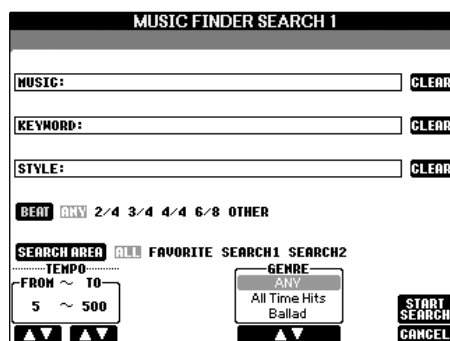
## Przeszukiwanie wpisów

Wyszukiwanie może być przeprowadzone w oparciu o kryteria, takie jak nazwa utworu lub słowo kluczowe; umożliwia to polecenie Search funkcji Music Finder. Ulubione pozycje z biblioteki Music Findera można zapisać na ekranie Favorite.

- 1 Proszę za pomocą przycisku [MUSIC FINDER] przywołać ekran Music Findera.
- 2 Proszę za pomocą przycisku TAB [◀] wybrać zakładkę ALL. Zakładka ALL zawiera wszystkie fabryczne wpisy.
- 3 Proszę za pomocą przycisku [I] (SEARCH 1) przywołać ekran Search.



- 4 Proszę wpisać kryteria wyszukiwania.



### „Czyszczenie” kryteriów wyszukiwania

Proszę nacisnąć jeden z przycisków [F]/[G]/[H] (CLEAR) aby usunąć wpisane wcześniej kryteria Music/Keyword/Style.

**Wpisywanie kilku różnych słów kluczowych**

Użycie kilku słów kluczowych jednocześnie jest możliwe pod warunkiem oddzielenia ich separatorem (przecinkiem).

- **Wyszukiwanie według tytułu utworu, rodzaju muzyki (MUSIC) lub słowa kluczowego**

- 1 Proszę za pomocą przycisków [A] (MUSIC)/[B] (KEYWORD) przywołać ekran wpisywania znaków.

- 2 Proszę wpisać tytułu utworu, rodzaj muzyki lub słowo kluczowe (strona 71).

- **Wyszukiwanie według stylu**

- 1 Proszę za pomocą przycisku [C] (STYLE) przywołać ekran wyboru stylu.

- 2 Proszę za pomocą przycisków [A]-[J] wybrać styl.

- 3 Proszę za pomocą przycisku [EXIT] powrócić do poprzedniego ekranu.

- **Dodawanie innych kryteriów wyszukiwania**

W wyszukiwaniu można również uwzględniać inne kryteria poza tytułem utworu, stylem i słowami kluczowymi.

**BEAT** ..... Proszę za pomocą przycisku [D] wybrać oznaczenie metryczne, które ma charakteryzować poszukiwane wpisy. Wartość „ANY” powoduje uwzględnienie wszystkich oznaczeń metrycznych.

**SEARCH AREA** ..... Proszę za pomocą przycisku [E] wybrać strony, na których będzie prowadzone wyszukiwanie (odpowiada to wyborowi zakładek na górze ekranu Music Findera).

**TEMPO** ..... Proszę za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] (TEMPO) określić tempo, które ma charakteryzować poszukiwane wpisy.

**GENRE** ..... Proszę za pomocą przycisków [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼] (GENRE) określić gatunek muzyczny, które ma charakteryzować poszukiwane wpisy.

- 5 Proszę za pomocą przycisku [8 ▲] (SEARCH) rozpocząć wyszukiwanie.

Pojawi się ekran Search 1, zawierający wyniki wyszukiwania. Aby anulować wyszukiwanie, proszę nacisnąć przycisk [8 ▼] (CANCEL).

### Wyszukiwanie szczegółowe

Jeśli chcą Państwo dokonać precyzyjnego wyszukiwania wśród znalezionych elementów lub wyszukiwać wśród innych gatunków muzycznych, proszę nacisnąć przycisk [J] (SEARCH 2) na ekranie Music Findera. Wyniki wyszukiwania pojawią się na ekranie Search 2.

## Tworzenie zbioru ulubionych wpisów

Poza możliwościami wyszukiwania wpisów Music Findera według zadanych kryteriów możliwe jest również stworzenie „katalogu” ulubionych wpisów – dzięki temu można w łatwy sposób przywoływać style i ustawienia używane najczęściej podczas gry.

- 1 Proszę wybrać odpowiedni wpis z ekranu Music Findera.

- 2 Proszę za pomocą przycisku [H] (ADD TO FAVORITE) dodać wpis do ekranu Favorite.



- 3 Proszę za pomocą przycisków TAB [◀]/[▶] przywołać ekran Favorite, aby upewnić się, że wpis został dodany.

## Usuwanie wpisów z ekranu Favorite

- 1 Proszę wybrać na ekranie FAVORITE wpis, który ma zostać usunięty.
- 2 Proszę za pomocą przycisku [H] (DELETE FROM FAVORITE) usunąć wybrany wpis.

## Edycja wpisów

Nowe wpisy można tworzyć poprzez zmienianie zawartości istniejących wpisów. Nowo utworzone wpisy są automatycznie zapisywane w pamięci wewnętrznej.

- 1 Proszę wybrać odpowiedni wpis z ekranu Music Findera.
- 2 Proszę za pomocą przycisku [8▲▼] (RECORD EDIT) przywołać ekran edycji wpisu.



- 3 Proszę dokonać edycji ustawień.

### ⚠ UWAGA!

Można także utworzyć nowy wpis, zmieniając dane wpisu fabrycznego. Jeśli chcą Państwo zachować oryginalny wpis, proszę się upewnić, że jego nazwa została zmieniona, a następnie zapisać go jako nowy wpis (patrz krok 5, strona 110).

**Wyszukiwanie według metrum (Beat)**

Proszę nacisnąć przycisk [D] (BEAT) aby móc wyszukiwać wpisy według ich metrum. Proszę pamiętać, że wybrane metrum służy jedynie do wyszukiwania i nie ma wpływu na metrum aktualnie wybranego stylu.

Maksymalna liczba wpisów w bazie: 2500 (PSR-3000) i 1200 (PSR-1500).

- **Edycja nazwy utworu/słowa kluczowego/stylu**

Proszę wpisać wartości parametrów w taki sposób, jak na ekranie Search (strona 108).

- **Zmiana tempa**

Proszę za pomocą przycisku [1 ▲ ▼] (TEMPO) określić tempo.

- **Zapamiętywanie sekcji (Intro/Main/Ending)**

Proszę za pomocą przycisków [2 ▲ ▼]/[4 ▲ ▼] określić sekcje, które będą automatycznie przywoływane po wybraniu tego wpisu. Jest to szczególnie użyteczne, kiedy chcemy, aby wybrany styl był automatycznie skonfigurowany do rozpoczęcia sekcją Intro.

- **Zmiana gatunku muzycznego**

Proszę za pomocą przycisku [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼] (GENRE) określić gatunek muzyczny. W przypadku tworzenia nowego gatunku proszę nacisnąć przycisk [7 ▲ ▼] (GENRE NAME) i wprowadzić nazwę nowego gatunku (strona 71).

- **Usuwanie aktualnie wybranego wpisu.**

Proszę nacisnąć przycisk [I] (DELETE RECORD).

- **Anulowanie edycji i opuszczanie ekranu edycji**

Proszę nacisnąć przycisk [8 ▲ ▼] (CANCEL).

#### 4 Jeśli chcą Państwo dodać edytowany wpis do ekranu FAVORITE (Ulubione), proszę nacisnąć przycisk [E] (FAVORITE).

#### 5 Proszę zachować edytowane ustawienie za pomocą jednej z poniższych możliwości.

- **Tworzenie nowego wpisu**

Proszę nacisnąć przycisk [J] (NEW RECORD). Nowy wpis zostanie dodany do ekranu ALL. Jeśli wpis został oznaczony jako „ulubiony” w kroku 4 powyżej, pojawi się również na ekranie Favorite. Jeśli edytowany był wpis z ekranu Favorite, jego zawartość zostanie nadpisana.

- **Nadpisywanie istniejącego wpisu**

Proszę nacisnąć przycisk [8 ▲] (OK). Jeśli wpis został oznaczony jako „ulubiony” w kroku 4 powyżej, pojawi się również na ekranie Favorite. Jeśli edytowany był wpis z ekranu Favorite, jego zawartość zostanie nadpisana.

## Zapisywanie wpisów

Funkcja Music Finder przechowuje wszystkie wpisy (zarówno fabryczne, jak i utworzone przez użytkownika) w jednym pliku. Proszę pamiętać, że poszczególne wpisy (ustawienia panelu) nie mogą być zapisywane jako oddzielne pliki.

### 1 Proszę przywołać ekran operacyjny Save.

[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [▶] SYSTEM RESET → [I] MUSIC FINDER FILES

### 2 Proszę za pomocą przycisków TAB [◀]/[▶] wybrać lokalizację zapisu (USER/CARD).

### 3 Proszę za pomocą przycisku [6 ▼] zapisać plik (strona 67).

Wszystkie wpisy zostaną zapisane razem jako jeden plik.

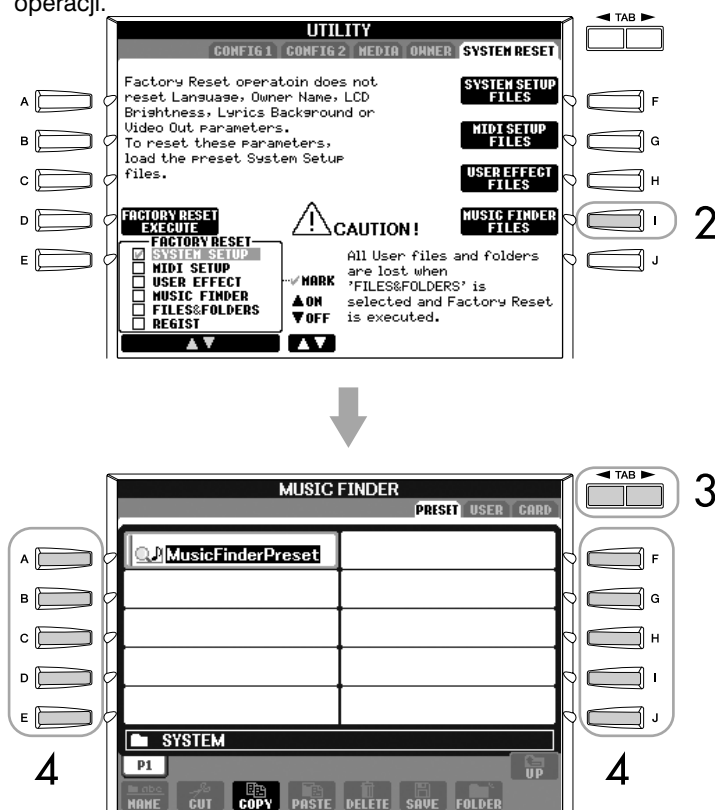
## Odtwarzanie bazy danych Music Findera na podstawie danych zapisanych w pamięci USER/CARD.

Aby odtworzyć wpisy Music Findera zapisane do pliku w lokalizacji USER lub CARD proszę postąpić zgodnie z poniższą procedurą.

- 1 Proszę przywołać ekran operacyjny.  
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀]/[▶] SYSTEM RESET
- 2 Proszę za pomocą przycisku [I] (MUSIC FINDER) przywołać ekran Music Finder.
- 3 Proszę za pomocą przycisków TAB [◀]/[▶] wybrać zakładkę USER/CARD.
- 4 Proszę za pomocą przycisków [A]-[J] wybrać odpowiedni plik Music Findera.

Po wybraniu pliku pojawi się komunikat z prośbą o wybór jednej z poniższych możliwości:

- **REPLACE**  
Wszystkie wpisy Music Findera zawarte w bazie zostaną usunięte i zastąpione zawartymi w wybranym pliku.
- **APPEND**  
Wpisy wczytane z pliku są dodawane do bazy i umieszczane w dostępnych komórkach pamięci.  
Po wybraniu jednej z tych możliwości zawartość pliku zostanie wczytana do bazy Music Findera. Wybranie opcji „CANCEL” spowoduje odwołanie operacji.



**⚠ UWAGA!**  
Wybór „REPLACE”  
automatycznie usuwa wszystkie  
wpisy Music Findera z pamięci  
wewnętrznej i zastępuje je  
wpisami fabrycznymi.

### Przywracanie danych Music Findera

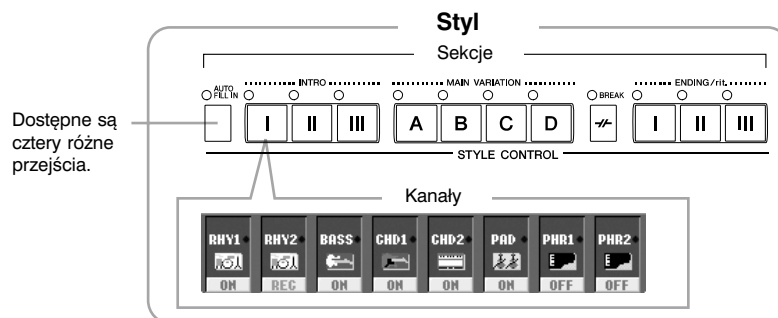
Oryginalna zawartość bazy danych Music Findera może zostać przywrócona do swojej fabrycznej postaci (strona 73).

## Kreator stylów

Instrument udostępnia możliwość tworzenia własnych stylów – mogą być one nagrywane lub tworzone poprzez łączenie elementów stylów fabrycznych. Stworzone w ten sposób style można następnie dalej edytować.

## Struktura stylu

Style składają się maksymalnie z piętnastu różnych sekcji, przy czym każda sekcja posiada osiem niezależnych kanałów (partii). Dzięki funkcji kreatora stylów możliwe jest tworzenie stylów poprzez nagrywanie materiału dla poszczególnych kanałów lub importowanie wzorców z już istniejących stylów.



## Tworzenie stylów

Do tworzenia stylów można wykorzystać trzy różne metody, opisane poniżej. Stworzone style mogą później podlegać edycji (strona 118).

### ■ Nagrywanie „na żywo” ➤ strona 113

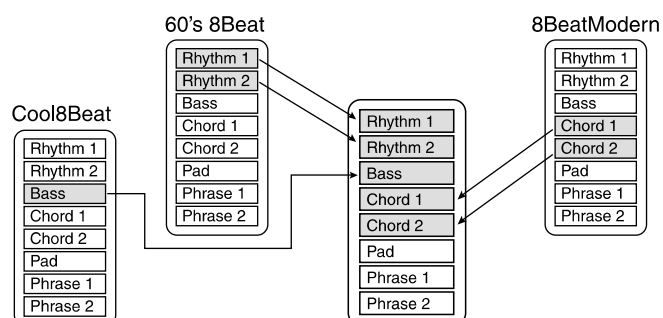
Metoda ta pozwala stworzyć styl, nagrywając jego poszczególne fragmenty. Można wybrać styl fabryczny, przypominający styl, który chcemy stworzyć – a następnie przy jego pomocy zarejestrować poszczególne partie nowego stylu; można również stworzyć własny styl od zera.

### ■ Nagrywanie „krok po kroku” ➤ strona 116

Metoda ta przypomina zapisywanie nut na papierze, ponieważ pozwala określać pojedyncze nuty i ich parametry (np. czas trwania). W ten sposób można stworzyć własny styl bez konieczności grania na instrumencie, ponieważ każda nuta jest wprowadzana ręcznie.

### ■ Składanie stylu ➤ strona 117

Ta bardzo wygodna funkcja pozwala stworzyć złożone style poprzez łączenie ze sobą poszczególnych elementów stylów fabrycznych. Przykładowo można stworzyć oryginalny styl ośmiomiarowy łącząc ze sobą ścieżki rytmiczne stylu „60's 8Beat”, ścieżkę basową stylu „Cool8Beat” oraz ścieżki akordowe ze stylu „8BeatModern”; takie połączenie może dać bardzo dobry efekt.



## Nagrywanie „na żywo” (tryb BASIC)

W tym przykładzie nowy styl zostanie stworzony poprzez nagrywanie na żywo kolejnych ścieżek.

### Charakterystyka nagrywania na żywo

- **Nagrywanie w pętli (Loop)**

Akompaniament odtwarza takty wzorców stylu w pętli – i podobnie wygląda nagrywanie wzorców stylu. Jeśli np. nagrywa się dwutaktową sekcję MAIN, to te dwa takty będą rejestrowane w pętli. Nuty nagrane wcześniej będą odtwarzane w kolejnych powtórzeniach pętli, dzięki czemu można nagrywać, słysząc materiał zarejestrowany wcześniej.

- **Nagrywanie nakładkowe (Overdub)**

Ta metoda nagrywania pozwala zapisać dane na ścieżce, która wcześniej zawierała dane – bez ich usuwania. Podczas nagrywania stylu wcześniej zarejestrowane dane nie są usuwane (z wyjątkiem użycia funkcji Rhythm Clear – strona 115 – oraz Delete – strona 114). Jeśli np. nagrywa się dwutaktową sekcję MAIN, to te dwa takty będą rejestrowane w pętli wiele razy. Nuty nagrane wcześniej będą odtwarzane w kolejnych powtórzeniach pętli, dzięki czemu można nagrywać w oparciu o materiał zarejestrowany wcześniej. Podczas tworzenia stylu opartego o istniejący styl, tryb nagrywania nakładkowego jest dostępny tylko w przypadku ścieżek rytmicznych. W przypadku pozostałych ścieżek należy usunąć oryginalne dane przed rozpoczęciem nagrywania.

#### Nagrywanie na żywo stylu w oparciu o istniejący styl:



Możliwość nagrywania nakładkowego

Brak możliwości nagrywania nakładkowego. Proszę usunąć istniejące dane przed rozpoczęciem nagrywania.

- 1 Proszę wybrać styl, który będzie podstawą do nagrywania/edycji nowego stylu (strona 46).

W przypadku tworzenia nowego stylu od zera proszę nacisnąć przycisk [C] (NEW STYLE) na ekranie pokazanym w kroku 5 poniżej.

- 2 Proszę nacisnąć przycisk [DIGITAL RECORDING].

- 3 Proszę za pomocą przycisku [B] przywołać ekran Style Creator.

- 4 Proszę za pomocą przycisków TAB [◀]/[▶] wybrać zakładkę BASIC.

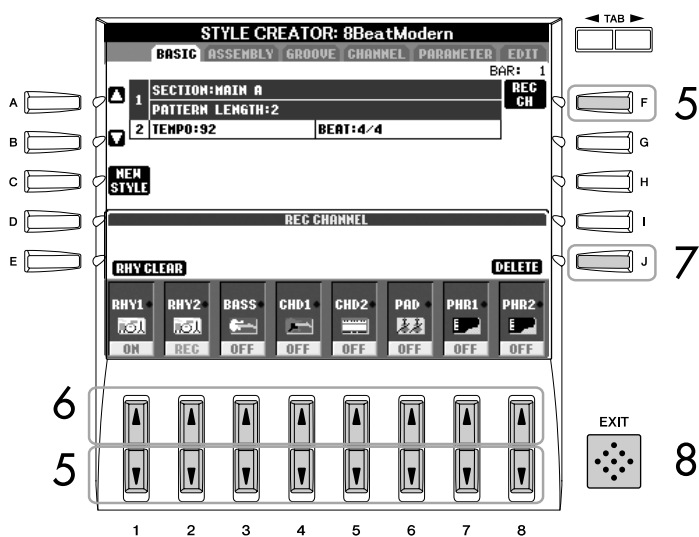
- 5 Proszę przytrzymać przycisk [F] (REC CH), a następnie proszę za pomocą przycisków [1▼]-[8▼] określić kanał, którego zawartość będzie teraz rejestrowana.

Podczas nagrywania kanałów BASS-PHR2 na podstawie istniejącego stylu proszę usunąć zawartość tych ścieżek. Nagrywanie w trybie nakładkowym (overdub) nie jest możliwe w przypadku ścieżek BASS-PHR2 (patrz wyżej).

Jeśli oznaczenie kanału w dolnej części ekranu zniknie, proszę nacisnąć przycisk [F] (REC CH) aby pojawiło się ponownie.



Proszę ponownie nacisnąć przycisk [1 ▼]-[8 ▼] (odpowiednio) aby anulować wybór.



**Ograniczenia dotyczące nagrywanych brzmień**

- **kanal RHY1:**  
Każde brzmienie poza Organ Flutes
- **Kanał RHY2:**  
Tylko zestawy Drum/SFX
- **Kanały BASS-PHR2:**  
Każde brzmienie poza Organ Flutes oraz zestawami Drum/SFX

**Wyciszanie wybranych kanałów podczas nagrywania**  
Proszę za pomocą przycisków [1 ▼]-[8 ▼] wyłączyć odpowiednie kanały.

**Wybieranie sekcji za pomocą przycisków na panelu**

Sekcje, które będą rejestrowane można określić za pomocą przycisków na panelu ([INTRO]/[MAIN]/[ENDING] itp.). Naciśnięcie jednego z przycisków sekcji powoduje przywołanie ekranu Section. Proszę za pomocą przycisków [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] zmienić sekcję, a następnie potwierdzić wybór przyciskiem [8 ▲].

**6** Proszę za pomocą przycisków [1 ▲]-[8 ▲] przywołać ekran wyboru brzmienia (Voice Selection) i wybrać brzmienie odpowiadające wybranemu wcześniej kanałowi.

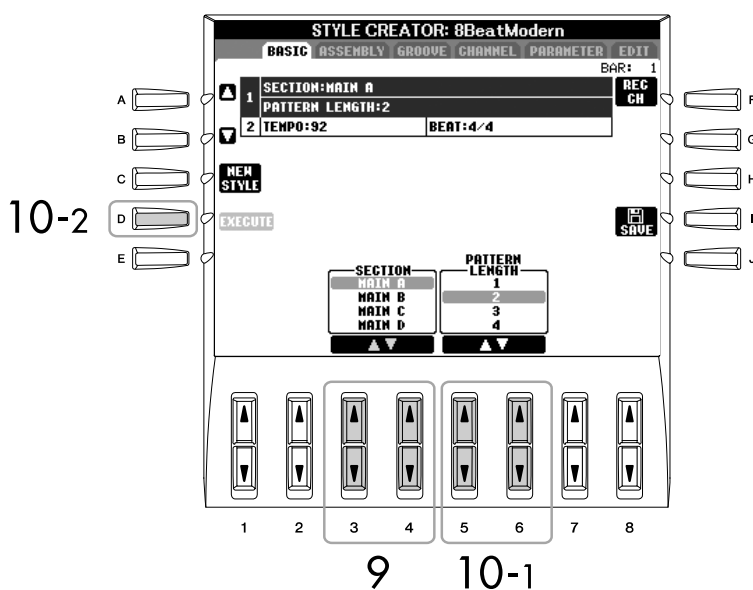
Proszę za pomocą przycisku [EXIT] powrócić do poprzedniego ekranu.

**7** Proszę przytrzymać przycisk [J] (DELETE), a następnie proszę za pomocą przycisków [1 ▼]-[8 ▼] określić kanał, którego zawartość zostanie usunięta (jeśli jest taka potrzeba).

Aby odwołać operację usuwania, proszę nacisnąć przycisk wybranego kanału przed puszczeniem przycisku [J].

**8** Proszę za pomocą przycisku [EXIT] przywołać ekran wyboru sekcji itp.

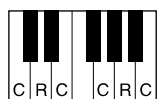
**9** Proszę za pomocą przycisków [3 ▲ ▼]/[4 ▲ ▼] wybrać sekcję (strona 112), która będzie nagrywana.



- 10** Proszę za pomocą przycisków [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼] określić długość (liczbę taktów) wybranej sekcji.  
Proszę za pomocą przycisku [D] (EXECUTE) wprowadzić określoną wartość długości wybranej sekcji.
- 11** Proszę za pomocą przycisku STYLE CONTROL [START/STOP] rozpocząć nagrywanie.  
Rozpocznie się odtwarzanie wybranej sekcji. Ponieważ wzorzec akompaniamentu jest odtwarzany w pętli, można nagrywać dźwięki po kolei, odsłuchując wcześniej zarejestrowany materiał. Więcej szczegółów na temat nagrywania partii innych niż rytmiczne (RHY1, 2) znajduje się w ramce poniżej.
- 12** Aby kontynuować nagrywanie dla innego kanału, proszę przytrzymać przycisk [F] (REC CH), a następnie proszę nacisnąć jeden z przycisków [1 ▼]-[8 ▼], odpowiadający kolejnemu kanałowi. Można kontynuować nagrywanie.
- 13** Proszę za pomocą przycisku STYLE CONTROL [START/STOP] zatrzymać nagrywanie.
- 14** Proszę za pomocą przycisku [I] (SAVE) przywołać ekran Style Selection aby zapisać zarejestrowane dane.  
Proszę zapisać dane za pomocą ekranu Style Selection (Strona 67).

#### Reguły obowiązujące podczas nagrywania partii innych niż rytmiczne

- Podczas nagrywania partii BASS oraz PHRASE proszę używać wyłącznie dźwięków skali CM7 (tzn. C, D, E, F, G, A oraz H).
- Podczas nagrywania partii CHORD oraz PAD proszę używać wyłącznie dźwięków akordowych (tzn. C, E, G oraz H).



C = dźwięki akordowe  
R = dźwięki zalecane

Na podstawie zarejestrowanych danych system akompaniamentu (odtworzący style) konwertuje wzorce stylów odpowiednio do akordów, zagranych na klawiaturze. Akord, będący podstawą dla tej konwersji jest opisywany parametrem Source Chord, a jego domyślną wartością jest CM7 (jak na powyższej ilustracji). Zmiany parametru Source Chord (zarówno podstawy, jak i typu) można dokonać przy pomocy ekranu Parameter w sposób opisany na stronie 122. Proszę pamiętać, że zmiana parametru Source Chord z wartości CM7 na inną pociąga za sobą zmianę dźwięków akordowych i zalecanych. Więcej szczegółów na temat dźwięków akordowych i zalecanych znajduje się na stronie 123.

#### Usuwanie nagranych ścieżek rytmicznych (RHY 1, 2)

Proszę przytrzymać przycisk [E] (RHY CLEAR) i nacisnąć klawisz odpowiadający wybranemu instrumentowi (np. stopa, werbel). Wszystkie zarejestrowane wystąpienia tego dźwięku zostaną usunięte.

#### ⚠ UWAGA!

Jeśli przed dokonaniem operacji zapisu (strona 67) wybierze się nowy styl lub wyłączy zasilanie, zarejestrowany styl zostanie utracony.

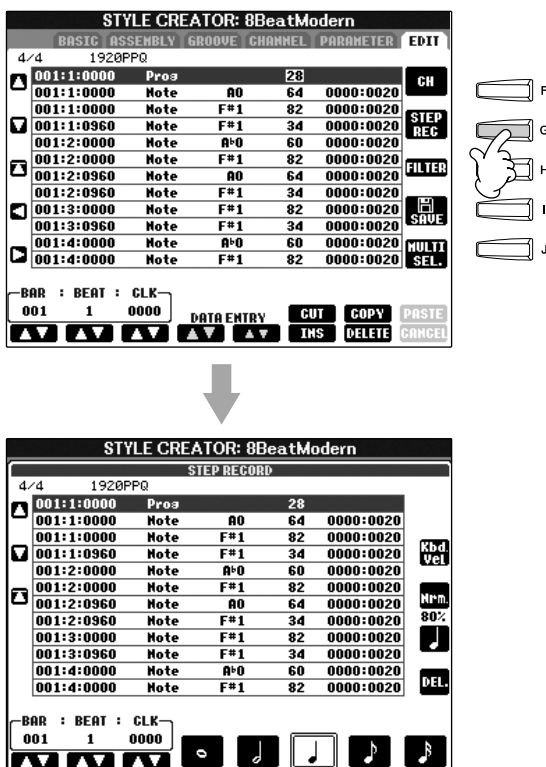
W sekcjach INTRO i ENDING można użyć dowolnego akordu (lub progresji akordowej).

#### Zmiana wartości parametru Source Chord

Jeśli chcą Państwo nagrywać wzorzec przy pomocy innego akordu niż CM7, proszę przed rozpoczęciem nagrywania ustawić odpowiednie wartości parametrów PLAY ROOT na stronie PARAMETER (strona 122).

## Nagrywanie krok po kroku (procedura EDIT)

Poniższe wyjaśnienia dotyczą przypadku, w którym w kroku 4 procedury nagrywania na żywo (strona 113) wybrano zakładkę EDIT.



Na ekranie Edit można rejestrować nuty z najwyższą możliwą precyzją. Procedura nagrywania krokowego jest praktycznie identyczna z odpowiednią procedurą dla utworu (strona 116) – z poniższymi wyjątkami:

- W kreatorze utworów pozycja End Mark może być dowolnie zmieniana; w kreatorze stylów nie można jej zmieniać. Wynika to z faktu, iż długość stylu jest ustalana automatycznie, w zależności od wybranej sekcji. Przykładowo – podczas tworzenia stylu opartego o czterotaktową sekcję pozycja End Mark jest automatycznie ustawiana na koniec czwartego taktu i nie może zostać zmieniona z poziomu ekranu Step Recording.
- W kreatorze utworów można zmieniać kanały nagrywania za pomocą zakładek 1-16 ekranu Song Creator; w kreatorze stylów nie jest to możliwe. Proszę wybrać kanał nagrywania za pomocą zakładki Basic.
- W kreatorze stylów można wprowadzać jedynie dane kanałowe oraz komunikaty System Exclusive. Przełączanie między tymi dwoma typami odbywa się za pomocą przycisku [F]. Dane typu Chord oraz Lyrics nie są dostępne.

## Składanie stylu (procedura ASSEMBLY)

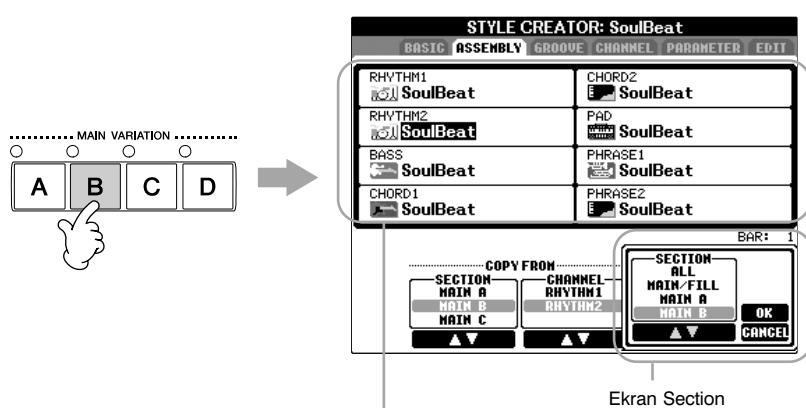
Składanie stylu umożliwia stworzenie nowego stylu poprzez połączenie wzorców (kanałów), pochodzących z istniejących stylów.

### 1 Proszę wybrać styl podstawowy, a następnie przywołać ekran Style Assembly.

Kroki operacji są identyczne z krokami 1-4 procedury „Nagrywanie na żywo” (strona 113). W kroku 4 proszę wybrać zakładkę ASSEMBLY.

### 2 Proszę wybrać odpowiednią sekcję (Intro, Main, Ending, itp.) nowego stylu.

Proszę nacisnąć jeden z przycisków SECTION ([INTRO]/[MAIN]/[ENDING] itp.) aby przywołać ekran Section. Proszę za pomocą przycisków [6 ▲ ▼] / [7 ▲ ▼] wybrać sekcję i potwierdzić wybór przyciskiem [8 ▲] (OK).



Wskazuje kanały, składające się na sekcję.

### 3 Proszę za pomocą przycisków [A]-[D] oraz [F]-[J] wybrać kanały, których wzorce mają być zastąpione. Proszę ponownie nacisnąć przycisk, którym wybrano kanał, aby ponownie przywołać ekran Style Selection. Proszę wybrać styl, z którego mają zostać skopiowane wzorce, użyte w nowym stylu.

Proszę za pomocą przycisku [EXIT] powrócić do poprzedniego ekranu (po wybraniu stylu).

### 4 Proszę za pomocą przycisków [2 ▲ ▼]/[3 ▲ ▼] (SECTION) wybrać sekcję nowo importowanego stylu (wybranego w kroku 3 powyżej).

### 5 Proszę za pomocą przycisków [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼] (CHANNEL) wybrać kanał sekcji (określonej w kroku 4 powyżej).

### 6 Proszę powtarzać kroki 3-5 (powyżej) aby zastąpić wzorce pozostałych kanałów.

### 7 Proszę za pomocą przycisku [J] (SAVE) przywołać ekran Style Selection aby za jego pomocą zapisać dane nowo utworzonego stylu (strona 67).

#### ⚠ UWAGA!

Jeśli przed dokonaniem operacji zapisu (strona 67) wybierze się nowy styl lub wyłączy zasilanie, zarejestrowany styl zostanie utracony.

### Odtwarzanie stylu podczas składania

Podczas składania stylu możliwe jest odtwarzanie go przy użyciu wybranej metody. Proszę za pomocą przycisków [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] (PLAY TYPE) na ekranie STYLE ASSEMBLY wybrać metodę odtwarzania.

- **SOLO**

Wycisza wszystkie kanały poza kanałem zaznaczonym w zakładce ASSEMBLY. Wszystkie kanały zaznaczone jako ON na ekranie Record (zakładka BASIC) są odtwarzane jednocześnie.

- **ON**

Odtwarza kanał wybrany w zakładce ASSEMBLY. Wszystkie kanały zaznaczone inaczej niż OFF na ekranie Record (zakładka BASIC) są odtwarzane jednocześnie.

- **OFF**

Wyłącza wybrany kanał na zakładce ASSEMBLY.

## Edycja stworzonego stylu

Stworzone style mogą być edytowane przy pomocy nagrywania na żywo, nagrywania krokowego i/lub składania stylu.

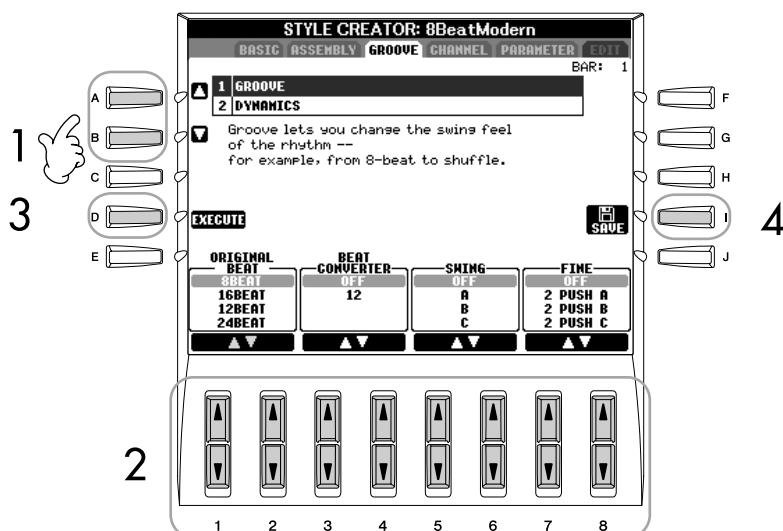
### Podstawowa procedura edycji stylów

- 1 Proszę wybrać styl, który będzie edytowany.
- 2 Proszę nacisnąć przycisk [DIGITAL RECORDING].
- 3 Proszę za pomocą przycisku [B] przywołać ekran Style Creator/Edit.
- 4 Proszę za pomocą przycisków TAB[◀]/[▶] wybrać odpowiednią zakładkę.
  - Zmiana charakteru rytmicznego (GROOVE) ➤ strona 119  
Ta funkcja pozwala wszechstronnie zmienić rytmiczny charakter stworzonego stylu.
  - Edycja danych każdego kanału (CHANNEL) ➤ strona 121  
Ta funkcja pozwala usuwać dane oraz stosować kwantyzację dla wybranego kanału stylu.
  - Dokonywanie ustawień formatu pliku stylu (PARAMETER) ➤ strona 122  
Przy pomocy tych ustawień można określić w jaki sposób nuty będą konwertowane i odtwarzane przez akompaniament podczas zmiany akordów w sekcji akordowej klawiatury.
- 5 Proszę dokonać edycji stylu.

## Zmiana charakteru rytmicznego (GROOVE)

Poniższe wyjaśnienia dotyczą wyboru zakładki (GROOVE) w kroku 4 „Podstawowej procedury edycji stylów” (strona 118)

- 1 Proszę za pomocą przycisków [A]/[B] przywołać ekran menu edycji (strona 120)



- 2 Proszę za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼], dokonać edycji danych.

Więcej szczegółów na temat edytowalnych parametrów znajduje się na stronie 120.

- 3 Proszę za pomocą przycisku [D] (EXECUTE) zatwierdzić dane edytowane na poszczególnych ekranach.

Po wykonaniu operacji można zatwierdzić edycję – opis przycisku zmienia się na „UNDO”. Pozwala to przywrócić oryginalne dane, jeśli zmiany wprowadzone przy pomocy funkcji Groove lub Dynamics nie są zadowalające. Funkcja Undo ma tylko jeden poziom; oznacza to, że można odwrócić tylko ostatnią operację.

- 4 Proszę za pomocą przycisku [I] (SAVE) przywołać ekran Style Selection, aby zapisać dane.

Proszę zapisać dane przy pomocy ekranu Style Selection (strona 67).

### ⚠ UWAGA!

Jeśli przed dokonaniem operacji zapisu (strona 67) wybierze się nowy styl lub wyłączy zasilanie, zarejestrowany styl zostanie utracony.

## ■ GROOVE

Ta funkcja pozwala ożywić muzykę i nadać jej bardziej naturalny charakter poprzez wprowadzanie subtelných zmian w strukturze rytmicznej stylu. Ustawienia funkcji GROOVE dotyczą wszystkich kanałów wybranego stylu.

<b>ORIGINAL BEAT</b>	Określa wartości rytmiczne, dla których obowiązywać będzie zmiana frazowania sekcji („8” oznacza, że frazowanie odnosi się do wartości ósemkowych, podczas gdy „12” oznacza frazowanie triol ósemkowych).
<b>BEAT CONVERTER</b>	Wprowadza nowe frazowanie wartości rytmicznych określonych przez parametr Original Beat. Dostępne ustawienia dla tego parametru zależą od bieżącej wartości parametru Original Beat. Jeżeli na przykład parametr BEAT ustawiony jest na „8”, a parametr Beat Converter na „12”, frazowanie wszystkich ósemek edytowanej sekcji zostanie zmienione na frazowanie triolowe. Ustawienia „16A” i „16B”, które dostępne są dla parametru Beat Converter jeśli parametr Original Beat ustawiony jest na „12”, odpowiadają dwóm odmianom zmiany na frazowanie szesnastkowe.
<b>SWING</b>	Parametr powodujący nadanie „swingowego” charakteru rytmiki edytowanej sekcji, przez zmianę frazowania „słabych” wartości rytmicznych, określonych przez parametr Original Beat. Jeśli na przykład dla parametru Original Beat wybrana jest wartość „8”, parametr Swing będzie decydował o opóźnieniu drugiej, czwartej, szóstej i ósmej miary (w tym przypadku ósemki) w każdym takcie. Wartości od „A” do „E” określają stopień intensywności działania funkcji „Swing”. Opcja „A” oznacza najdelikatniejszą, a opcja „E” najintensywniejszą modyfikację rytmiczną edytowanej sekcji.
<b>FINE</b>	Umożliwia wybór gotowych schematów frazowania dla edytowanej sekcji. Opcja „PUSH” powoduje, że wybrane wartości wykonywane będą nieco wcześniej, podczas gdy „HEAVY” wpłynie na opóźnienie wybranych miar taktu. Oznaczenia numeryczne – „2”, „3”, „4” lub „5” umożliwiają określenie miar taktu, których frazowanie zostanie zmienione. Przyspieszenie lub opóźnienie dotyczyć będzie wszystkich miar poprzedzających wybraną miarę taktu (z pominięciem pierwszej miary taktu); jeśli na przykład wybrana będzie opcja „3”, spowoduje to opóźnienie lub przyspieszenie drugiej i trzeciej miary każdego taktu. W każdym przypadku opcja „A” oznacza najdelikatniejszą, „B” średnią, a opcja „C” najintensywniejszą modyfikację rytmiczną edytowanej sekcji akompaniamentu.

## ■ DYNAMICS

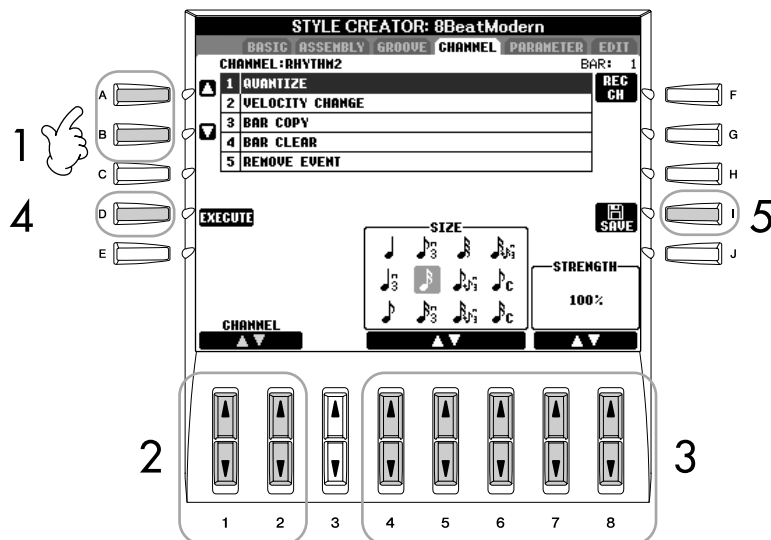
Ta funkcja pozwala zaakcentować pewne nuty podczas odtwarzania stylu. Funkcja DYNAMICS może być stosowana do wszystkich kanałów jednocześnie lub tylko do wybranych kanałów stylu.

<b>CHANNEL</b>	Wybiera kanał, którego dotyczyć będzie funkcja DYNAMICS.
<b>ACCENT TYPE</b>	Określa typ stosowanego akcentu – innymi słowy które nuty wybranej partii mają zostać podkreślone przez funkcję DYNAMICS
<b>STRENGTH</b>	Determinuje intensywność wybranego typu frazowania dynamicznego. Wyższe wartości powodują intensywniejsze zmiany dynamiczne.
<b>EXPAND COMP.</b>	Rozszerza lub zawęża zakres dynamiki dźwięków w odniesieniu do dynamiki centralnej wartości Velocity „64”. Wartości powyżej 100% powodują, że funkcja działa jak ekspander. Wartości poniżej 100% powodują, że funkcja działa jako kompresor.
<b>BOOST/CUT</b>	Parametr powodujący stłumienie lub podbicie dynamiki wszystkich dźwięków w wybranej sekcji/partii. Wartości powyżej 100% zwiększają, a poniżej 100% tłumią ogólną dynamikę.

## Edycja danych każdego kanału (CHANNEL)

Poniższe wyjaśnienia dotyczą przypadku, w którym w kroku 4 procedury nagrywania na żywo (strona 118) wybrano zakładkę CHANNEL.

- 1 Proszę za pomocą przycisków [A]/[B] przywołać ekran menu edycji (ilustracja poniżej)



- 2 Proszę za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]-[2 ▲ ▼] (CHANNEL) wybrać kanał, który będzie edytowany.  
Wybrany kanał będzie zaznaczony w lewym górnym rogu ekranu.
- 3 Proszę za pomocą przycisków [4 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼], dokonać edycji danych.

Lista edytowalnych parametrów znajduje się poniżej.

- 4 Proszę za pomocą przycisku [D] (EXECUTE) zatwierdzić dane edytowane na poszczególnych ekranach.

Po wykonaniu operacji można zatwierdzić edycję – opis przycisku zmienia się na „UNDO”. Pozwala to przywrócić oryginalne dane, jeśli zmiany wprowadzone przy pomocy funkcji Groove lub Dynamics nie są zadowalające. Funkcja Undo ma tylko jeden poziom; oznacza to, że można odwrócić tylko ostatnią operację.

- 5 Proszę za pomocą przycisku [I] (SAVE) przywołać ekran Style Selection, aby zapisać dane.

Proszę zapisać dane przy pomocy ekranu Style Selection (strona 67).

QUANTIZE	Identyczne jak w funkcji Song Creator (strona 159), z wyjątkiem dwóch dodatkowych parametrów: 8 ze swingiem 16 ze swingiem
VELOCITY CHANGE	Funkcja powodująca podbicie lub obcięcie dynamiki wszystkich dźwięków wybranej ścieżki o określoną wartość procentową.
BAR COPY	Funkcja ta umożliwia skopiowanie danych z jednego taktu lub grupy taktów, do innej lokalizacji w obrębie tej samej ścieżki. Parametry SOURCE (TOP oraz LAST) określają odpowiednio pierwszy i ostatni takt kopiowanego zakresu. Docelową lokalizację proszę ustalić za pomocą parametru (DEST).
BAR CLEAR	Za pośrednictwem tej funkcji możliwe jest usunięcie wszystkich danych wybranego kanału z określonego zakresu taktów.
REMOVE EVENT	Funkcja wykorzystywana do usuwania danych komunikatów określonego typu z wybranej partii stylu.

### ⚠ UWAGA!

Jeśli przed dokonaniem operacji zapisu (strona 67) wybierze się nowy styl lub wyłączy zasilanie, zarejestrowany styl zostanie utracony.



## Dokonywanie ustawień formatu pliku stylu (PARAMETER) Ustawienia specjalnych parametrów bazujących na formacie SFF.

Edycja danych formatu pliku stylu ma wpływ jedynie na konwersję nut. Zmiany dotyczące kanałów rytmicznych nie będą miały znaczenia.

**Wzorzec źródłowy**  
SOURCE ROOT  
(ustawienie parametru Chord Root wzorca źródłowego)  
SOURCE CHORD  
(ustawienie parametru Chord Type wzorca źródłowego)

↓  
Zmiana akordu za pomocą sekcji akordowej klawiatury

**Transpozycja dźwięków**  
NTR  
(Reguły transpozycji nut stosowane do zmian wartości Chord Root)  
NTT  
(Tabele transpozycji nut stosowane do zmian wartości Chord Type)

↓

**Inne ustawienia**  
HIGH KEY  
(Górny zakres oktaw transpozycji wynikającej ze zmiany wartości Chord Type)  
NOTE LIMIT  
(Zakres, w którym generowane będą nuty)  
RTR  
(Reguły „retrigger”, określające sposób, w jaki obsługiwane będą nuty przytrzymane podczas zmiany akordu)

↓

Wyjście

Format pliku stylu (Style File Format – SFF) łączy w jednolitym formacie całą wiedzę i doświadczenie firmy YAMAHA w zakresie automatycznego akompaniamentu. Dzięki funkcji Style Creator można wykorzystywać potencjał drzemiący w formacie SFF i tworzyć swoje własne style nie podlegają praktycznie żadnym ograniczeniom. Ilustracja po lewej stronie prezentuje proces otwierania stylu (nie dotyczy to ścieżek rytmicznych). Wszystkie wymienione parametry mogą być ustawione z poziomu funkcji Style Creator.

• **Wzorzec źródłowy**

System automatycznego akompaniamentu posiada wiele możliwości generowania nut w oparciu o typ i podstawę zagranego akordu. Dane stylu podlegają konwersji odpowiedniej dla akordów granych na klawiaturze. Podstawowe dane stylu stworzonego za pomocą funkcji Style Creator są tutaj określane mianem „wzorca źródłowego”.

• **Transpozycja nut**

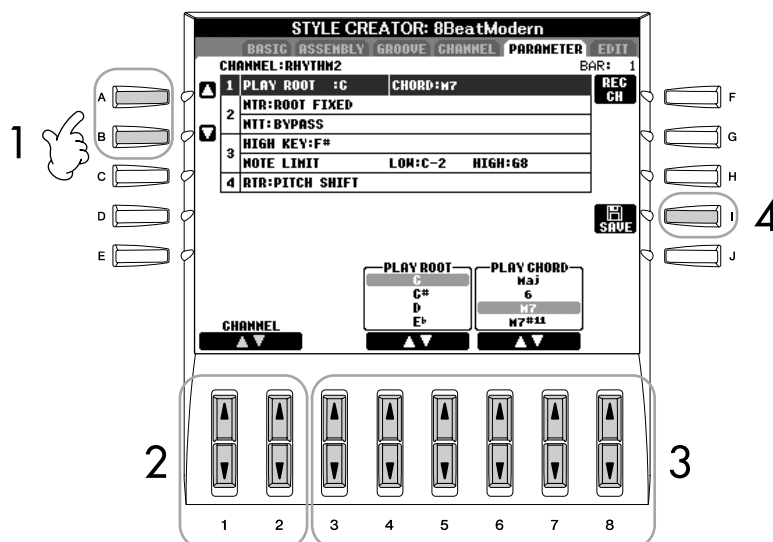
Ta grupa zawiera dwa istotne parametry, określające sposób, w jaki nuty wzorca źródłowego będą konwertowane w zależności od zmian akordów.

• **Inne ustawienia**

Przy pomocy parametrów z tej grupy można dostosować sposób, w jaki system automatycznego akompaniamentu reaguje na zmiany akordów. Przykładowo – parametr Note Limit pozwala na uzyskanie realistycznego brzmienia poszczególnych partii stylu, transponując dźwięki o odpowiednią wysokość – zapewniając, że nie będą generowane żadne dźwięki nie należące do rzeczywistego zakresu brzmieniowego instrumentu (np. bardzo niskie dźwięki grane na flecie piccolo).

Poniższe wyjaśnienia dotyczą przypadku, w którym w kroku 4 procedury nagrywania na żywo (strona 118) wybrano zakładkę PARAMETER.

**1** Proszę za pomocą przycisków [A]/[B] przywołać ekran menu edycji (strona 123).

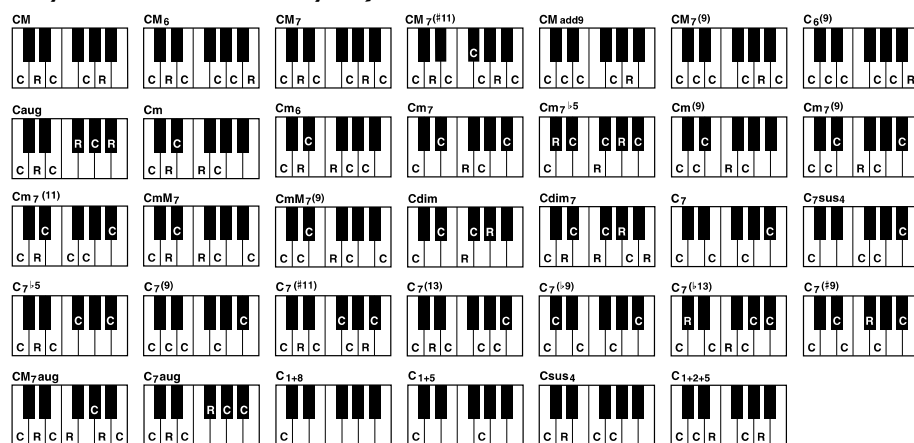


- 2 Proszę za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]-[2 ▲ ▼] (CHANNEL) wybrać kanał, który będzie edytowany. Wybrany kanał będzie zaznaczony w lewym górnym rogu ekranu.
- 3 Proszę za pomocą przycisków [3 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼], dokonać edycji danych.  
Lista edytowalnych parametrów znajduje się poniżej.
- 4 Proszę za pomocą przycisku [I] (SAVE) przywołać ekran Style Selection, aby zapisać dane.  
Proszę zapisać dane przy pomocy ekranu Style Selection (strona 67).

### ■ SOURCE ROOT/CHORD

Te parametry określają jednoznacznie tonację akordu źródłowego. Ustawienie domyślne CM7 (Source Root = „C”, Source Type = „M7”) przywoływane jest zawsze wtedy, gdy dane fabryczne ze ścieżki zostaną skasowane przed nagraniem, niezależnie od tego jakie wartości miały te parametry wcześniej. Jeżeli typ akordu źródłowego zostanie zmieniony z domyślnego CM7 na inny, składniki akordu (dźwięki) i dźwięki skali zmieniają się odpowiednio do wybranej tonacji (typu akordu).

#### Gdy akordem źródłowym jest C:



C = składniki akordu      C, R = zalecane dźwięki skali

### ■ Parametr NTR (Reguła transpozycji dźwięków)

Parametr odpowiedzialny za określenie zasad transponowania – opisuje on sposób, w jaki zmieni się położenie podstawy akordu po dokonaniu konwersji wzorca źródłowego do postaci zgodnej z zagrany akordem.

<b>ROOT TRANS</b> (Root Transpose)	Podczas transpozycji tonacji zachowane zostają relacje interwałowe pomiędzy dźwiękami. Na przykład, dźwięki C3, E3, i G3 w tonacji C, zostaną zamienione na F3, A3, i C4 po transpozycji do tonacji F. Ustawienie to należy zastosować wobec partii zawierających linie melodyczne.	<p>Kiedy zagrano akord C-dur</p> <p>→</p> <p>Kiedy zagrano akord F-dur</p>
<b>ROOT FIXED</b>	Dźwięk jest zachowywany jak najbliższej poprzedniego zakresu. Na przykład, dźwięki C3, E3, i G3 w tonacji C, zostaną zamienione na C3, F3 i A3 po transpozycji do tonacji F. Ustawienie to należy zastosować wobec partii akordowych.	<p>Kiedy zagrano akord C-dur</p> <p>→</p> <p>Kiedy zagrano akord F-dur</p>

### ⚠ UWAGA!

Jeśli przed dokonaniem operacji zapisu (strona 67) wybierze się nowy styl lub wyłączy zasilanie, zarejestrowany styl zostanie utracony.

### Odsłuchiwanie stylu przy użyciu określonego akordu

Zwykle podczas pracy z funkcją Style Creator możliwe jest odsłuchiwanie tworzonego stylu w formie wzorca źródłowego. Oprócz tego jest możliwe odsłuchiwanie tworzonego stylu przy pomocy akordu określonego typu i o określonej podstawie. W tym celu należy wybrać wartość „Root Fixed” parametru NTR, parametr NTT ustawić na wartość „Bypass”, zaś parametr NTT BASS – na wartość „OFF”; następnie proszę ustawić pokazane na ekranie parametry „Play Root” oraz „Play Chord” na odpowiednie wartości.

## ■ Parametr NTT (tablica transpozycji dźwięków)

Parametr ten jest odpowiedzialny za wybór tabeli transpozycji dźwięków w czasie transpozycji wzorca.

<b>Bypass</b>	Jeśli parametr NTR ma wartość „ROOT FIXED”, tablica transpozycji dźwięków nie wprowadza żadnych zmian. Jeśli parametr NTR ma wartość „ROOT TRANS”, tabela konwertuje tylko podstawę akordu.
<b>Melody</b>	Ustawienie dopasowane do transpozycji linii melodycznych. Najlepiej wykorzystać je wobec partii takich jak PHRASE 1 i 2.
<b>Chord</b>	Ustawienie dopasowane do transpozycji akordów. Najlepiej wykorzystać je wobec partii takich jak CHORD 1 i 2, jeśli zawierają akordy fortepianowe lub gitarowe.
<b>Melodic Minor</b>	W przypadku tego ustawienia podczas zmiany akordu z durowego na molowy, następuje obniżenie trzeciego stopnia skali o pół tonu; natomiast podczas zmiany akordu molowego na durowy, trzeci stopień skali zostaje podwyższony o pół tonu. Pozostałe dźwięki nie są modyfikowane. Najlepiej wykorzystać to ustawienie do transponowania partii melodycznych sekcji, rozróżniających tylko tryb akordu (dur/mol), takich jak Intro albo Ending.
<b>Melodic Minor 5th</b>	Identyczny z Melodic Minor, ale zmniejszone i zwiększone akordy wpływają na wysokość piątego dźwięku wzorca źródłowego.
<b>Harmonic Minor</b>	W przypadku tego ustawienia, podczas zmiany akordu z durowego na molowy, następuje obniżenie trzeciego i szóstego stopnia skali o pół tonu; natomiast podczas zmiany akordu molowego na durowy, trzeci i szósty stopień skali zostaje podwyższony o pół tonu.
<b>Harmonic Minor 5th</b>	Identyczny z Harmonic Minor, ale zmniejszone i zwiększone akordy wpływają na wysokość piątego dźwięku wzorca źródłowego.
<b>Natural Minor</b>	W przypadku tego ustawienia podczas zmiany akordu z durowego na molowy, następuje obniżenie trzeciego, szóstego i siódmego stopnia skali o pół tonu; natomiast podczas zmiany akordu molowego na durowy, trzeci, szósty i siódmy stopień skali zostaje podwyższony o pół tonu. Pozostałe dźwięki nie są modyfikowane. Najlepiej wykorzystać to ustawienie do transponowania partii melodycznych sekcji, rozróżniających tylko tryb akordu (dur/mol), takich jak Intro albo Ending.
<b>Natural Minor 5th</b>	Identyczny z Natural Minor, ale zmniejszone i zwiększone akordy wpływają na wysokość piątego dźwięku wzorca źródłowego.
<b>Dorian</b>	W przypadku tego ustawienia, podczas zmiany akordu z durowego na molowy, następuje obniżenie trzeciego i siódmego stopnia skali o pół tonu; natomiast podczas zmiany akordu molowego na durowy, trzeci i siódmy stopień skali zostaje podwyższony o pół tonu.
<b>Dorian 5th</b>	Identyczny z Dorian, ale zmniejszone i zwiększone akordy wpływają na wysokość piątego dźwięku wzorca źródłowego.

## ■ NTT BASS ON/OFF

Kanały, dla których parametr ten ma wartość ON będą odtwarzały podstawowy dźwięk akordu, jeśli instrument rozpozna akord i jego podstawę.

## ■ High Key

Określa najwyższy dźwięk dostępny podczas transpozycji dźwięków tonacji źródłowej. Dźwięki wykraczające poza zasięg górnej granicy, będą przeniesione do oktawy znajdującej poniżej określonego najwyższego dźwięku. Parametr pełni swoją rolę gdy NTR (strona 123) przyjmuje wartość „Root Transposition”.

**Przykład, w którym najwyższym dźwiękiem jest „F”.**

Zmiana akordu → CM      C#M      . . .      FM      F#M      . . .  
Grane dźwięki → C3-E3-G3    C#3-F3-G#3      F3-A3-C4      F#2-A#2-C#3



## ■ Note Limit

Określa zakres dźwięków (dolną – Low i górną – High granicę) dla dźwięków nagranych w stylu użytkownika. Ograniczając zakres dźwięków mogą Państwo zapobiec odtwarzaniu nierealistycznych wysokości (takich jak wysokie dźwięki basu lub niskie fletu piccolo) i spowodować przeniesienie ich do oktawy będącej w granicach zakresu.

**Przykład, w którym dolną granicą jest „C3”, a górną „D4”.**

Zmiana akordu → CM      C#M      . . .      FM      . . .  
Grane dźwięki → E3-G3-C4    F3-G#3-C#4      F3-A3-C4



## ■ Parametr RTR (zasada wyzwiania dźwięków)

Parametr decyduje o sposobie traktowania dźwięków przytrzymanych podczas zmiany akordu. Dostępnych jest sześć ustawień:

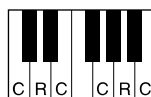
Stop	Odtwarzanie dźwięku zostaje zatrzymane.
Pitch Shift	Aby dopasować do typu następnego akordu, wysokość dźwięku zostaje płynnie zmieniona z pominięciem fazy ataku.
Pitch Shift to Root	Aby dopasować do tonacji następnego akordu, wysokość dźwięku zostaje płynnie zmieniona z pominięciem fazy ataku.
Retrigger	Dźwięk zostaje powtórnie wyzwolony z fazą ataku w wysokości dopasowanej do typu następnego akordu.
Retrigger to Root	Dźwięk zostaje powtórnie wyzwolony z fazą ataku w wysokości dopasowanej do tonacji następnego akordu. Nowy dźwięk wyzwolany jest w tej samej oktawie.

## Tworzenie fraz Multi Pad (Multi Pad Creator)

Ta funkcja pozwala tworzyć własne frazy Multi Pad, a także edytować istniejące.

### Nagrywanie fraz Multi Pad „na żywo”

- 1 Proszę wybrać frazę Multi Pad, która ma zostać stworzona lub być edytowana (strona 128).
- 2 Proszę nacisnąć przycisk [DIGITAL RECORDING].
- 3 Proszę za pomocą przycisku [C] przywołać ekran Multi Pad Creator.
- 4 Proszę za pomocą przycisków TAB [◀]/[▶] wybrać zakładkę RECORD.
- 5 Proszę nacisnąć jeden z przycisków [A], [B], [F] lub [G] aby wybrać frazę, która będzie tworzona lub edytowana.  
Jeśli chcą Państwo stworzyć Multi Pad od zera, proszę nacisnąć przycisk [C] aby przywołać pusty bank.
- 6 Proszę za pomocą przycisku [H] (REC) przejść w fazę przygotowania do nagrywania Multi Padu wybranego z kroku 5.
- 7 Proszę uruchomić nagrywanie.  
Nagrywanie rozpocznie się automatycznie po zagranie pierwszego dźwięku. Nagrywanie można również uruchomić naciskając przycisk STYLE CONTROL [START/STOP]. Pozwala to zarejestrować odpowiednią ilość ciszy na początku frazy Multi Pad.  
Jeśli dla nagrywanej sekwencji włączona jest funkcja Chord Match, do jej nagrania powinny być wykorzystane dźwięki oparte na akordzie CM7 (C, D, E, G, A, oraz H).



C = dźwięki właściwe dla akordu  
C, R = dźwięki należące do skali

Proszę pamiętać, że precyzja zakończenia frazy w pętli jest bardzo istotna podczas nagrywania fraz Multi Pad; należy wyłączyć nagrywanie na samym końcu frazy, tuż przez „raz” następnego taktu. Jeśli zakończenie frazy w odpowiedni sposób sprawia zbyt wiele trudności, proszę skorzystać z funkcji nagrywania krokowego.

- 8 Proszę zatrzymać nagrywanie.  
Proszę nacisnąć przycisk [H] (STOP) lub przycisk MULTI PAD [STOP] albo przycisk STYLE CONTROL [START/STOP] po zakończeniu nagrywania frazy.

- 9** Proszę odsłuchać nagrałą frazę, naciskając odpowiadający jej przycisk MULTI PAD [1]-[4]. Aby ponownie nagrać frazę, proszę powtórzyć kroki 6-8.
- 10** Proszę za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]-[4 ▲ ▼] włączyć lub wyłączyć funkcję Repeat dla odpowiednich padów.  
 Jeśli parametr Repeat wybranego padu ma wartość ON, odpowiadająca mu fraza będzie odtwarzana, dopóki nie zostanie naciśnięty przycisk MULTI PAD [STOP]. Jeśli parametr ten ma wartość OFF, fraza zostanie odtworzona jednokrotnie.  
 Jeśli przycisk Multi Pad zostanie naciśnięty w trakcie odtwarzania stylu lub utworu, odpowiadająca mu fraza zostanie odtworzona zgodnie z rytmem i tempem stylu (utworu).
- 11** Proszę za pomocą przycisków [5 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼] włączyć lub wyłączyć funkcję Chord Match dla odpowiednich padów.  
 Jeśli parametr Chord Match wybranego padu ma wartość ON, odpowiadająca mu fraza będzie odtwarzana zgodnie z akordem zagrany w sekcji akordowej klawiatury (jeśli przycisk [ACMP] jest włączony) lub zgodnie z akordem zagrany brzmieniem LEFT w lewej sekcji klawiatury (jeśli przycisk [ACMP] jest wyłączony).
- 12** Proszę za pomocą przycisku [D] przywołać ekran nadawania nazwy frazie Multi Pad (strona 128).
- 13** Proszę nacisnąć przycisk [I], a następnie zapisać dane Multi Pad jako Bank, składający się z czterech padów – w pamięci USER lub CARD (Smart Media) – strona 64.

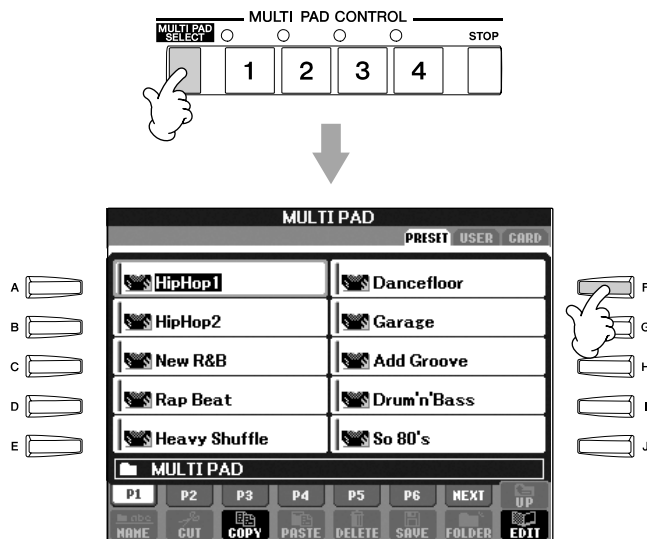
## Nagrywanie fraz Multi Pad metodą krokową (EDIT)

Poniższe wyjaśnienia dotyczą przypadku, w którym w kroku 4 powyższej procedury wybrano zakładkę EDIT. Zawiera on listę zdarzeń MIDI, pozwalającą na rejestrowanie nut z największą możliwą precyzją. Procedura nagrywania krokowego fraz Multi Pad jest identyczna jak dla utworów (strony 145-155) – z poniższymi wyjątkami:

- Nie jest dostępne menu przełączania kanałów, ponieważ frazy Multi Pad zawierają dane tylko dla jednego kanału.
- W kreatorze Multi Padów można wprowadzać jedynie dane kanałowe oraz komunikaty System Exclusive. Przełączanie między tymi dwoma typami odbywa się za pomocą przycisku [F]. Dane typu Chord oraz Lyrics nie są dostępne.

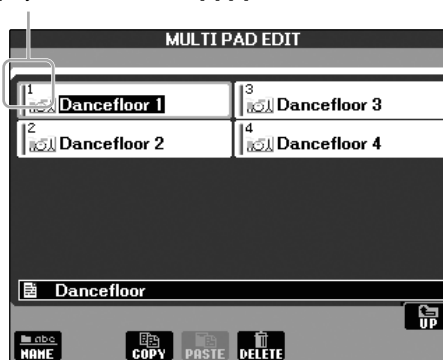
## Edycja fraz Multi Pad (Multi Pad Creator)

- 1 Proszę za pomocą przycisku [MULTI PAD] przywołać ekran wyboru banku Multi Pad, a następnie wybrać bank z pamięci USER, który zostanie poddany edycji.



- 2 Proszę za pomocą przycisku [8 ▼] przywołać ekran [MULTI PAD EDIT], a następnie za pomocą przycisków [A], [B], [F] lub [G] wybrać frazę, która będzie edytowana.

Numer nad nazwą frazy odpowiada przyciskom MULTI PAD [1]-[4].



- 3 Proszę dokonać edycji odpowiednich parametrów frazy.

- **Nazwa**

Proszę za pomocą przycisku [1 ▼] przywołać ekran zmiany nazwy i wpisać nową nazwę frazy (strona 70).

- **Kopiowanie**

Proszę za pomocą przycisku [3 ▼] wybrać frazę, która będzie kopiowana, lokację docelową, a następnie za pomocą przycisku [4 ▼] potwierdzić operację (strona 68).

- **Usuwanie**

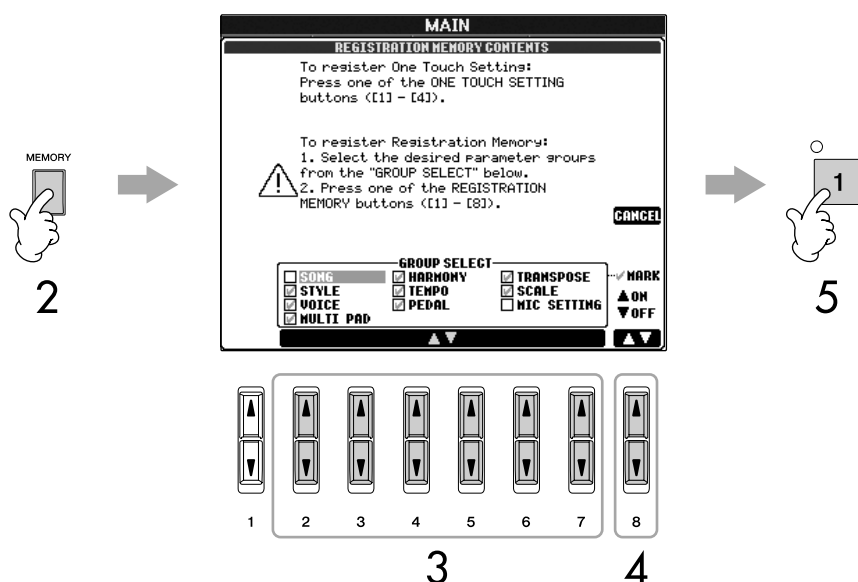
Proszę za pomocą przycisku [5 ▼] usunąć zbędne frazy Multi Pad (strona 69).

Funkcja pamięci registryjnej pozwala zapisać („zarejestrować”) praktycznie wszystkie ustawienia dokonywane na panelu, a następnie przywołać je za pomocą naciśnięcia jednego przycisku. Zarejestrowane ustawienia ośmiu komórek pamięci registryjnej powinny zostać zapisane jako pojedynczy plik (Bank).

## Rejestrowanie i zapisywanie własnych ustawień panelu

### Rejestrowanie własnych ustawień panelu

- 1 Proszę dokonać własnych ustawień panelu (takich jak brzmienie, styl, efekty itp.) wg potrzeb.  
Więcej szczegółów na temat parametrów, które można zapisać w pamięci registryjnej można znaleźć w oddzielnej książeczce „Data List”.
- 2 Proszę nacisnąć przycisk REGISTRATION MEMORY [MEMORY]. Na wyświetlaczu pojawi się ekran zawierający elementy, które mogą być zapisane.  
Zapisane zostaną tylko zaznaczone elementy.



- 3 Proszę za pomocą przycisków [2 ▲ ▼]-[3 ▲ ▼] zaznaczyć wybrane elementy.  
Proszę nacisnąć przycisk [1] (CANCEL) aby odwołać operację.
- 4 Proszę za pomocą przycisku [8 ▲ ▼] umieścić lub usunąć znaki, określające które elementy mają zostać zapisane w pamięci registryjnej.
- 5 Proszę nacisnąć jeden z przycisków REGISTRATION MEMORY [1]-[8] aby zapisać ustawienia w komórce pamięci registryjnej odpowiadającej danemu przyciskowi.  
Zaleca się, aby wybierać przyciski, których diody są nieaktywne (nie świecą się na czerwono ani zielono). Przyciski, których diody są aktywne zawierają już dane ustawień panelu. Jeśli wybrany zostanie przycisk aktywny, wszystkie dane, które dotychczas „przechowywał” zostaną utracone i zastąpione obecnie wybranymi ustawieniami.
- 6 Proszę zarejestrować inne ustawienia panelu powtarzając kroki 1-5 powyższej procedury.

Podczas przywoływania ustawień registryjnych można również określić elementy, które mają zostać przywołane (lub nie) – nawet, jeśli wcześniej wybrano przywoływanie wszystkich ustawień (strona 132).

#### Status diod:

wyłączona ..... brak zarejestrowanych danych  
włączona ..... dane zarejestrowane, (zielona) aktualnie nie wybrane  
włączona ..... dane zarejestrowane, (czerwona) aktualnie wybrane

#### Usuwanie zbędnych ustawień panelu

Więcej szczegółów na stronie 131.

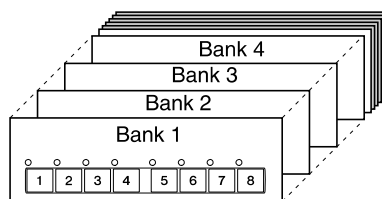
#### Usuwanie wszystkich ośmiu ustawień panelu

Aby usunąć wszystkie ustawienia panelu, proszę włączyć zasilanie przy wciśniętym klawiszu H5 (skrajnie prawy klawisz H na klawiaturze).



## Zapisywanie zarejestrowanych ustawień panelu

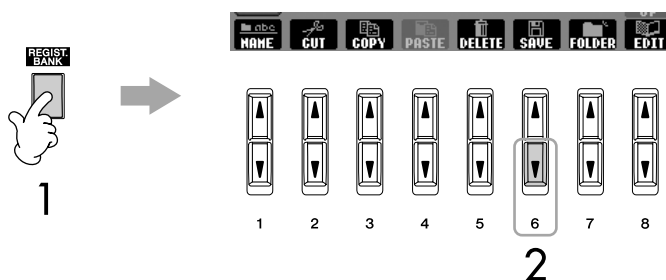
Wszystkie osiem komórek pamięci rejestracyjnej może zostać zapisane jako jeden plik banku pamięci rejestracyjnej.



- 1 Proszę za pomocą przycisku REGISTRATION MEMORY [REGIST.BANK] przywołać ekran wyboru banku pamięci rejestracyjnej.
- 2 Proszę za pomocą przycisku [6 ▾] zapisać plik banku (strona 67).

### Kompatybilność danych pamięci rejestracyjnej

Dane pamięci rejestracyjnej (pliki banków) są zasadniczo zgodne i przenośne między modelami PSR-3000/1500. Nie można jednak zapewnić całkowitej zgodności ze względu na różnice w specyfikacji każdego modelu.

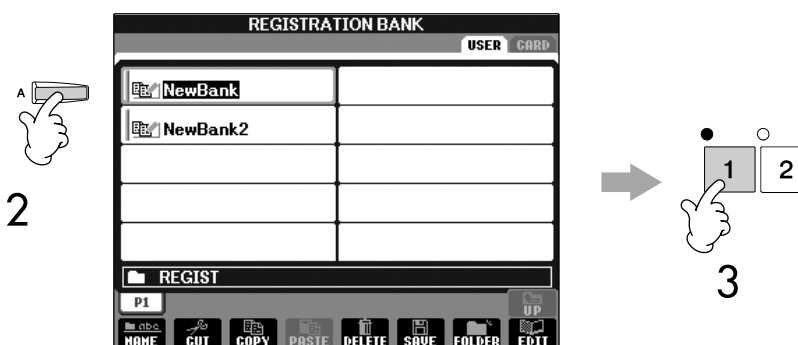


## Przywracanie zarejestrowanych ustawień panelu

- 1 Proszę za pomocą przycisku REGISTRATION MEMORY [REGIST.BANK] przywołać ekran wyboru banku pamięci rejestracyjnej.



- 2 Proszę za pomocą przycisków [A]-[J] wybrać bank.



### Przywracanie ustawień z karty SmartMedia lub dyskietki

Podczas przywracania z karty SmartMedia lub dyskietki ustawień (włączając w to dane stylów/utworów) proszę się upewnić że w napędzie znajduje się nośnik zawierający ten styl lub utwór.

- 3 Proszę nacisnąć jeden z przycisków sekcji pamięci rejestracyjnej ([1]-[8]), którego dioda świeci się na zielono.

## Blokowanie parametrów

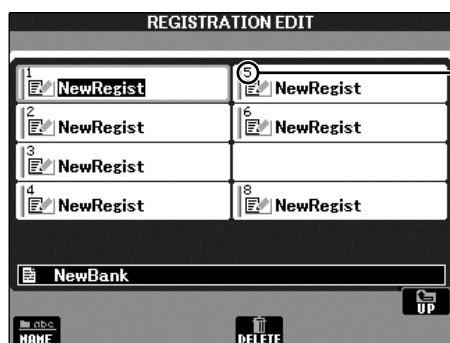
Niektóre parametry (np. efekty, punkt podziału itp.) można „zablokować”, dzięki czemu będzie można zmienić ich wartości tylko z poziomu panelu – innymi słowy nie będzie możliwa zmiana tych parametrów za pomocą pamięci registryjnej, ustawień OTS, wpisów Music Findera, utworów lub nadchodzących danych MIDI itp.

Proszę przywołać ekran operacyjny funkcji Parameter Lock: ([FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀] CONFIG 1 → [B] 3 PARAMETER LOCK). Proszę za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]-[7 ▲ ▼] zaznaczyć odpowiednie parametry, a następnie za pomocą przycisku [8 ▲] (OK) dokonać ich blokady.

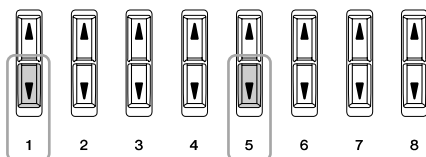
## Usuwanie zbędnych ustawień panelu/Nadawanie nazw ustawieniom panelu

Zestawy ustawień panelu mogą być usuwane, a także nazywane.

- 1 Proszę za pomocą przycisku REGISTRATION MEMORY [REGIST.BANK] przywołać ekran wyboru banku pamięci registryjnej.
- 2 Proszę za pomocą przycisków [A]-[J] wybrać bank.
- 3 Proszę za pomocą przycisku [8 ▼] (EDIT) przywołać ekran edycji banku.
- 4 Proszę dokonać edycji ustawień.
  - **Usuwanie ustawień panelu**  
Proszę za pomocą przycisku [5 ▼] usunąć zestaw ustawień panelu (strona 69).
  - **Zmiana nazwy zestawu**  
Proszę za pomocą przycisku [1 ▼] dokonać zmiany nazwy zestawu (strona 70).



Numer nad nazwą pliku odpowiada jednemu z przycisków REGISTRATION MEMORY [1]-[8]



- 5 Proszę za pomocą przycisku [8 ▲] (UP) powrócić do ekranu wyboru banku pamięci registryjnej.

## Blokada przywołania określonych elementów (funkcja Freeze)

Pamięć registryjna pozwala przywoływać zapisane ustawienia panelu przy pomocy naciśnięcia jednego przycisku. Może się jednak zdarzyć sytuacja, w której korzystne będzie pozostawienie istniejących ustawień pewnych parametrów, nawet pomimo przywołania zestawu zapisanego w pamięci registryjnej. Można np. chcieć zmienić brzmienie i ustawienia efektów, pozostawiając jednak aktualnie wybrany styl akompaniamentu. Wtedy z pewnością przyda się funkcja Freeze. Pozwala ona zachować ustawienia niektórych parametrów pomimo przywołania ustawień pamięci registryjnej.

- 1 Proszę przywołać ekran operacyjny.  
[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀]/[▶] FREEZE
- 2 Proszę za pomocą przycisków [2▲▼]-[7▲▼] wybrać elementy.
- 3 Proszę za pomocą przycisku [8▲▼] umieścić lub usunąć znaki, określające które elementy mają zostać „zamrożone” (ich wartość będzie zachowywana).
- 4 Proszę za pomocą przycisku [EXIT] powrócić do poprzedniego ekranu.
- 5 Proszę za pomocą przycisku [FREEZE] uaktywnić funkcję Freeze.

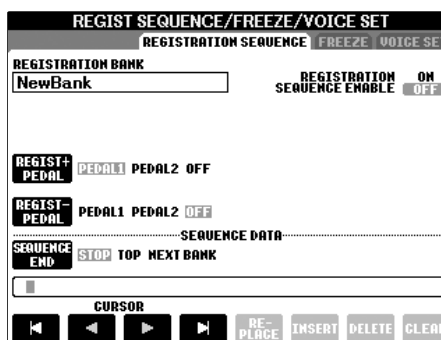
### ⚠ UWAGA!

Ustawienia blokowania pamięci registryjnej są automatycznie zapisywane w pamięci instrumentu po opuszczeniu ekranu Registration Freeze. Jeśli jednak zasilanie zostanie wyłączone przed opuszczeniem tego ekranu, wszystkie wprowadzone zmiany zostaną utracone.

## Przywoływanie zestawów pamięci registryjnej w określonej kolejności – sekwencje registryjne

Funkcja pamięci registryjnej jest bez wątpienia bardzo wygodna, ale mogą się zdarzyć sytuacje, w których będziemy chcieli zmieniać ustawienia pamięci registryjnej bez konieczności zdejmowania rąk z klawiatury. Wtedy może się okazać pomocna funkcja Registration Sequence, pozwalająca przywoływać komórki pamięci registryjnej we wcześniej określonej kolejności – za pomocą przycisków TAB [◀]/[▶] lub przełącznika nożnego.

- 1 Proszę wybrać bank ustawień pamięci registryjnej, którego zawartość będzie wykorzystana do stworzenia sekwencji (strona 130).
- 2 Proszę przywołać ekran operacyjny.  
[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀]/[▶] REGISTRATION SEQUENCE



- 3 Jeśli do przełączania elementów sekwencji ma zostać użyty przełącznik nożny, proszę określić, w jakim kierunku będzie się odbywało przełączanie (w przód, czy w tył).  
Proszę za pomocą przycisku [C] wybrać przełączanie do przodu.  
Proszę za pomocą przycisku [D] wybrać przełączanie do tyłu.

#### 4 Proszę za pomocą przycisku [E] (SEQUENCE END) określić co ma zrobić funkcja Registration Sequence po osiągnięciu końca banku.

- STOP ..... Naciśnięcie przycisku TAB [▶] lub przełącznika nożnego (w trybie „do przodu”) nie da żadnego efektu. Sekwencja jest „zatrzymana”.
- TOP ..... Sekwencja jest rozpoczynana z powrotem od pierwszego elementu.
- NEXT BANK ..... Sekwencja automatycznie przechodzi do początku następnego banku pamięci rejestracyjnej, znajdującego się w tym samym folderze.

#### 5 Proszę zaprogramować kolejność elementów w sekwencji.

Numery prezentowane w dolnej części ekranu odpowiadają numerom przycisków REGISTRATION MEMORY [1]-[8] na panelu. Sekwencja jest programowana od lewej do prawej.

Proszę nacisnąć jeden z przycisków REGISTRATION MEMORY [1]-[8] na panelu, a następnie za pomocą przycisku [6▲▼] (INSERT) wprowadzić komórkę do sekwencji.

- **Zastępowanie numeru**

Proszę za pomocą przycisku [5▲▼] (REPLACE) dokonać zastąpienia numeru znajdującego się aktualnie pod kursorem numerem wybranej komórki pamięci rejestracyjnej.

- **Usuwanie numeru**

Proszę za pomocą przycisku [7▲▼] (DELETE) dokonać zastąpienia numeru znajdującego się aktualnie pod kursorem.

- **Usuwanie wszystkich numerów**

Proszę za pomocą przycisku [8▲▼] (CLEAR) usunąć wszystkie numery z sekwencji.

#### 6 Proszę za pomocą przycisku [F] włączyć funkcję Registration Sequence.

#### 7 Proszę za pomocą przycisku [EXIT] powrócić do poprzedniego ekranu (Main) i upewnić się, że komórki pamięci rejestracyjnej są przywoływane zgodnie z ustaloną wcześniej kolejnością.

- Proszę za pomocą przycisku TAB [▶] przywołać komórki pamięci rejestracyjnej w ustalonej wcześniej kolejności – lub użyć przycisku TAB [◀] do przywoływania ich w kolejności odwrotnej. Przyciski TAB [◀]/[▶] mogą służyć do przełączania elementów sekwencji tylko z poziomu ekranu Main.
- Jeśli w kroku 3 procedury zaznaczono możliwość korzystania z przełącznika nożnego, proszę go użyć do przywoływania komórek pamięci rejestracyjnej w ustalonej wcześniej kolejności. Przełącznik nożny może służyć do przełączania elementów sekwencji niezależnie od wybranego ekranu (z wyjątkiem ekranu z punktu 3 tej procedury).



Funkcja Registration Sequence jest oznaczana w prawym górnym rogu ekranu Main, pozwalając określić numer aktualnie wybranego elementu.

#### ⚠ UWAGA!

Ustawienia pamięci rejestracyjnej są automatycznie zapisywane w pamięci instrumentu po opuszczeniu ekranu Registration Sequence. Jeśli jednak zasilanie zostanie wyłączone przed opuszczeniem tego ekranu, wszystkie wprowadzone zmiany zostaną utracone.

#### Szybki powrót do pierwszego elementu sekwencji

Proszę za pomocą przycisków TAB [◀]/[▶] (naciśniętych jednocześnie na ekranie Main) przejść do pierwszego elementu. Unieważnia to aktualnie wybrany element sekwencji (wskaźnik w prawym górnym rogu zniknie). Pierwszy element zostanie wybrany po ponownym naciśnięciu przycisku TAB [◀]/[▶] lub przełącznika nożnego.

## Zapisywanie ustawień funkcji Registration Sequence

Ustawienia kolejności elementów w sekwencji oraz parametry określające działanie funkcji Registration Sequence (SEQUENCE END) stanowią część pliku banku pamięci rejestracyjnej. Aby zachować zaprogramowaną kolejność sekwencji wystarczy zapisać aktualny plik banku pamięci rejestracyjnej.

#### 1 Proszę za pomocą przycisku REGISTRATION MEMORY [REGIST. BANK] przywołać ekran wyboru banku pamięci rejestracyjnej.

#### 2 Proszę za pomocą przycisku [6▼] zapisać plik banku (strona 67).

#### ⚠ UWAGA!

Proszę pamiętać, że ustawienia funkcji Registration Sequence zostaną utracone, jeśli przed dokonaniem zapisu pliku banku pamięci rejestracyjnej zostanie wybrany inny bank.

## Odnośniki do stron Krótkiego przewodnika

<b>Ćwiczenie z utworami fabrycznymi</b> .....	strona 35
Odtwarzanie i przesłuchiwanie utworów przed rozpoczęciem ćwiczeń .....	strona 35
Wyciszenie partii lewej lub prawej ręki podczas czytania zapisu ....	strona 39
Ćwiczenie przy użyciu funkcji Repeat Playback .....	strona 41
Nagrywanie swojego wykonania .....	strona 42
<b>Śpiewanie podczas odtwarzania utworu (Karaoke) lub grania</b> .....	strona 54
Podłączanie mikrofonu (PSR-3000) .....	strona 54
Śpiewanie przy pomocy ekranu tekstu .....	strona 55
Funkcje przydatne podczas Karaoke .....	strona 55
Funkcje przydatne podczas śpiewania w czasie gry .....	strona 55

## Kompatybilne typy utworów

Instrument PSR-3000/1500 może odtwarzać następujące typy utworów:

### Utwory fabryczne

Są to utwory, znajdujące się na zakładce PRESET ekranu Song Select.

### Utwory nagrane przez użytkownika

Są to utwory nagrane przez Państwa (strony 42 i 141) i zapisane na zakładce USER, CARD lub USB (zakładka USB jest dostępna po podłączeniu do instrumentu zewnętrznego urządzenia pamięci masowej, takiego jak stacja dysków).

### Komercyjnie dostępne utwory

Są to dane pobrane ze strony internetowej firmy Yamaha lub dostępne na znajdujących się w sprzedaży dyskietkach (aby instrument mógł je odczytać, konieczne jest dołączenie opcjonalnej stacji dyskietek). Instrument PSR-3000/1500 jest zgodny z następującymi standardami takich utworów (i dyskietek):



Przed rozpoczęciem korzystania z kart SmartMedia i czytnika kart proszę się zapoznać z informacjami na stronie 23.

Przed rozpoczęciem korzystania z dyskietek i stacji dysków proszę się zapoznać z informacjami na stronie 22.

Komercyjnie dostępne utwory są obiektem praw autorskich. Kopiowanie tych utworów na użytek innych osób jest zabronione.

Więcej szczegółów na temat typów plików utworów, które mogą być odtwarzane na tym instrumencie znajduje się na stronie 200.

## Odtwarzanie utworów

Ten rozdział opisuje szczegóły operacji i funkcji związanych z odtwarzaniem utworów, które nie są opisane w „Krótkim przewodniku”.

### ■ Rozpoczęcie/zakończenie odtwarzania utworów

Proszę za pomocą przycisku SONG [PLAY/PAUSE] rozpocząć odtwarzanie utworu; proszę nacisnąć przycisk SONG [STOP], aby zatrzymać odtwarzanie utworu. Dostępne są również inne możliwości sterowania odtwarzaniem utworu.

### Rozpoczynanie odtwarzania

#### Synchro Start

Można rozpocząć odtwarzanie utworu po naciśnięciu dowolnego klawisza. Proszę nacisnąć przycisk SONG [STOP] oraz [PLAY/PAUSE] jednocześnie (kiedy nie jest odtwarzany żaden utwór). Proszę ponownie nacisnąć przycisk SONG [STOP] oraz [PLAY/PAUSE] jednocześnie aby odwołać funkcję Synchro Start.

#### • Funkcja Tap

Ta funkcja pozwala nie tylko rozpocząć odtwarzanie utworu, ale też określić tempo, w jakim będzie odtwarzany. Wystarczy tylko „nabić” tempo przy pomocy przycisku TEMPO [TAP] – a utwór rozpocznie się w określonym tempie. „Nabicie” to po prostu naciśnięcie przycisku odpowiednią ilość razy (np. cztery razy dla metrum 4/4) podczas gdy instrument znajduje się w trybie Synchro Start.

#### Fade In

Za pomocą przycisku [FADE IN/OUT] można rozpocząć odtwarzanie utworu stopniowym zwiększaniem głośności od minimalnej (ciszy) do normalnej. W tym celu należy (w czasie, kiedy nie jest odtwarzany żaden utwór) nacisnąć przycisk [FADE IN/OUT], a następnie za pomocą przycisku SONG [PLAY/PAUSE] rozpocząć odtwarzanie utworu.

### Zatrzymywanie odtwarzania

#### Fade Out

Za pomocą przycisku [FADE IN/OUT] można zakończyć odtwarzanie utworu stopniowym zmniejszaniem głośności od normalnej do minimalnej (ciszy). Proszę nacisnąć przycisk [FADE IN/OUT] na początku frazy, od której ma się rozpocząć wyciszanie.

#### Ustawianie czasu fade in/out

Czas trwania efektów fade in oraz fade out może być określany niezależnie.

#### 1 Proszę przywołać ekran operacyjny.

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

#### 2 Proszę za pomocą przycisków [3 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼] określić wartości parametrów, związanych z funkcją fade in/out.

FADE IN TIME	Określa czas narastania głośności dźwięku – od poziomu minimalnego do maksymalnego.
FADE OUT TIME	Określa czas wyciszenia dźwięku – od poziomu maksymalnego do minimalnego.
FADE OUT HOLD TIME	Określa czas, przez który poziom głośności utrzymywany jest na poziomie minimalnym (po zakończeniu fazy fade out).

## ■ Powrót/Pauza/Przewijanie do tyłu/do przodu

### Powrót do początku utworu

Proszę nacisnąć przycisk SONG [STOP] – niezależnie od tego, czy utwór jest odtwarzany, czy nie.

### Pauzowanie utworu

Proszę nacisnąć przycisk SONG [PLAY/PAUSE] podczas odtwarzania utworu. Proszę ponownie nacisnąć przycisk SONG [PLAY/PAUSE], a odtwarzanie będzie kontynuowane od aktualnej pozycji w utworze.

### Poruszanie się po utworze (przewijanie do tyłu/do przodu)

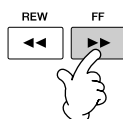
**1** Proszę za pomocą przycisków SONG [FF] lub SONG [REW] przywołać okno przewijania, prezentujące na ekranie Main bieżący numer taktu (lub numer znacznika Phrase Mark).

**2** Proszę za pomocą przycisków SONG [REW] lub SONG [FF] przemieszczać się po utworze do tyłu i do przodu.

W przypadku utworów zawierających znaczniki Phrase Mark, można wykorzystać przyciski [FF] oraz [REW] do poruszania się pomiędzy tymi znacznikami. Jeśli do określania lokalizacji w utworze wolą Państwo wykorzystywać takty, proszę nacisnąć przycisk [E] i wybrać opcję „BAR” w oknie przewijania.

#### Phrase Mark:

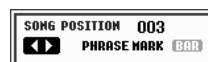
Phrase Mark jest to preprogramowany (w niektórych utworach) znacznik, zaznaczający pewną lokację (zestaw taktów) w utworze.



Utwór nie zawierający znaczników Phrase Mark.



Utwór zawierający znaczniki Phrase Mark.



**3** Proszę za pomocą przycisku [EXIT] zamknąć okno przewijania prezentujące na ekranie Main bieżący numer taktu (lub numer Phrase Mark).

## ■ Powtarzanie/odtwarzanie w kolejności

**1** Proszę przywołać ekran operacyjny.

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING

**2** Proszę za pomocą przycisków [H]/[I] określić wartości parametrów odtwarzania. Lista dostępnych parametrów znajduje się poniżej.

REPEAT MODE	<p><b>OFF</b> Odtwarza wybrany utwór i zatrzymuje się.</p> <p><b>SINGLE</b> Cyklicznie odtwarza wybrany utwór.</p> <p><b>ALL</b> Odtwarza wybrany utwór i kontynuuje cykliczne odtwarzanie pozostałych utworów w tym samym folderze.</p> <p><b>RANDOM</b> Cyklicznie odtwarza losowe utwory z bieżącego folderu.</p>
PHRASE MARK REPEAT	<p>W przypadku utworów zawierających znaczniki Phrase Mark można określić parametr Repeat Playback jako ON lub OFF. W pierwszym przypadku partia odpowiadająca wybranemu znacznikowi Phrase Mark jest odtwarzana cyklicznie. Określanie znacznika Phrase Mark odbywa się tak samo, jak w krokach 1-2 procedury „Poruszanie się po utworze (przewijanie do tyłu/do przodu)” opisanej powyżej.</p>

## ■ Kolejowanie utworów

Podczas odtwarzania utworu można wybrać (zakolejkować) następny utwór. Jest to szczególnie przydatne do łączenia ze sobą utworów podczas występów na scenie. Proszę podczas odtwarzania utworu wybrać następny, który zostanie odtworzony po zakończeniu bieżącego.

Na ekranie (w prawym górnym rogu) pojawi się oznaczenie „NEXT” obok nazwy wybranego utworu. Aby cofnąć kolejowanie, proszę nacisnąć przycisk [8 ▼] (CANCEL).

## ■ Korzystanie z automatycznego akompaniamentu podczas odtwarzania utworu

Podczas odtwarzania utworu i stylu jednocześnie kanały 9-16 utworu zostają zastąpione partiami stylu – dzięki czemu można samemu tworzyć akompaniament do utworu. Proszę spróbować grać akompaniament do utworu zgodnie z poniższą procedurą:

- 1 Proszę wybrać utwór (strona 35).
- 2 Proszę wybrać styl (strona 46).
- 3 Proszę za pomocą przycisku STYLE CONTROL [ACMP ON/OFF] włączyć automatyczny akompaniament.
- 4 Proszę za pomocą przycisku STYLE CONTROL [SYNC START] przełączyć akompaniament w stan gotowości – w ten sposób odtwarzanie stylu rozpocznie się automatycznie po rozpoczęciu gry.
- 5 Proszę za pomocą przycisku SONG [PLAY/PAUSE] rozpocząć odtwarzanie utworu.
- 6 Proszę grać akordy zgodne z utworem.  
Nazwa akordu będzie wyświetlana na ekranie Main. Aby przejść do ekranu Main, proszę nacisnąć przycisk [DIRECT ACCESS], a następnie przycisk [EXIT].

Po zakończeniu odtwarzania utworu akompaniament zatrzymuje się automatycznie.

### • Tempo jednoczesnego odtwarzania utworu i stylu

Podczas odtwarzania utworu i stylu jednocześnie automatycznie ustawiane jest tempo określone w utworze.

## Odtwarzanie utworów za pomocą funkcji Quick Start

Domyślnie funkcja Quick Start jest aktywna. W przypadku niektórych komercyjnych utworów pewne dane utworu (takie jak wybór brzmienia, głośność itp.) są zarejestrowane w pierwszym takcie, przed jakimkolwiek komunikatem nutowym. Jeśli funkcja Quick Start jest włączona (parametr Quick Start ma wartość ON), instrument czyta wszystkie nie-nutowe komunikaty najszybciej jak to możliwe, a następnie zwalnia do odpowiedniego tempa i rozpoczyna odtwarzanie utworu. W ten sposób nie trzeba oczekiwać, aż wszystkie dane ustawień „przelecą” – pauza na początku utworu jest minimalna. Ustawienie parametru Quick Start na wartość ON powoduje rozpoczęcie odtwarzania od pierwszej nuty (która może przypadać na środek taktu). Jeśli chcą Państwo, by utwór był odtwarzany od początku, proszę ustawić parametr Quick Start na wartość OFF.

- 1 Proszę przywołać ekran operacyjny.  
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 2 Proszę za pomocą przycisków [7 ▼]/[8 ▼] (QUICK START) wyłączyć funkcję Quick Start (wybrać wartość „OFF”).

## Blokowanie parametrów

Niektóre parametry (np. efekty, punkt podziału itp.) można „zablokować”, dzięki czemu będzie można zmienić ich wartości tylko z poziomu panelu (strona 131).



### **Automatyczne odczytywanie danych utworów po umieszczeniu karty SmartMedia w czytniku.**

Instrument posiada możliwość automatycznego ładowania do pamięci pierwszego utworu na karcie SmartMedia (nie znajdującego się w żadnym folderze) natychmiast po umieszczeniu karty w czytniku. Dotyczy to również innych zewnętrznych urządzeń pamięci masowej.

- 1** Proszę przywołać ekran operacyjny.  
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀]/[▶] MEDIA
- 2** Proszę za pomocą przycisków [3 ▲]/[4 ▲] (SONG AUTO OPEN) wybrać wartość „ON”.

## **Regulacja głośności, ustawianie brzmień itp. (MIXING CONSOLE)**

Parametry utworu można kontrolować z poziomu wewnętrznej konsoli miksera – lista parametrów dostępnych w ten sposób znajduje się na stronie 88 w sekcji „Edytowalne elementy (parametry) na ekranach Mixing Console”. Proszę w kroku 3 „Podstawowej procedury” na stronach 86-87 wybrać ekrany „SONG CH 1-8” lub „SONG CH 9-16”; poniżej przedstawione są dwie przykładowe procedury, które mogą być wzorem postępowania.

### **Regulacja głośności poszczególnych kanałów**

- 1** Proszę wybrać utwór (strona 35).
- 2** Proszę za pomocą przycisku [MIXING CONSOLE] przywołać ekran Mixing Console.
- 3** Proszę za pomocą przycisków TAB [◀]/[▶] wybrać zakładkę VOL/VOICE.
- 4** Proszę za pomocą przycisku [MIXING CONSOLE] (naciskającego kilkakrotnie) przywołać ekran „SONG CH 1-8” lub „SONG CH 9-16”.
- 5** Proszę za pomocą przycisku [J] wybrać parametr „VOLUME”.
- 6** Proszę za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼] dostosować głośność każdego z kanałów.
- 7** Ustawienia głośności można zapisać w utworze zgodnie z procedurą Setup (strona 160).  
Proszę pamiętać o zaznaczeniu elementu „VOICE” w kroku 2 procedury Setup.

#### **Ekran [SONG CH 1-8]/ [SONG CH 9-16]**

Utwór składa się z 16 oddzielnych kanałów, z których każdy może mieć odmienne ustawienia, dokonywane przy pomocy ekranu Mixing Console. Proszę odpowiednio dostosować ustawienia kanałów za pomocą ekranów SONG CH 1-8 oraz SONG CH 9-16. Zazwyczaj kanał 1 (CH 1) przypisany jest przyciskowi [TRACK 1], kanał 2 – przyciskowi [TRACK 2], natomiast kanały 3-16 – przyciskowi [EXTRA TRACKS].

## Zmiana brzmień

- 1-4 Proszę wykonać kroki 1-4 operacji „Regulacja głośności poszczególnych kanałów” na stronie 138.
- 5 Proszę za pomocą przycisku [H] wybrać parametr „VOICE”.
- 6 Proszę za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼] przywołać ekran wyboru brzmienia dla wybranego kanału.
- 7 Proszę za pomocą przycisków [A]-[J] wybrać brzmienie.
- 8 Ustawienia brzmień można zapisać w utworze zgodnie z procedurą Setup (strona 160).  
Proszę pamiętać o zaznaczeniu elementu „VOICE” w kroku 2 procedury Setup.

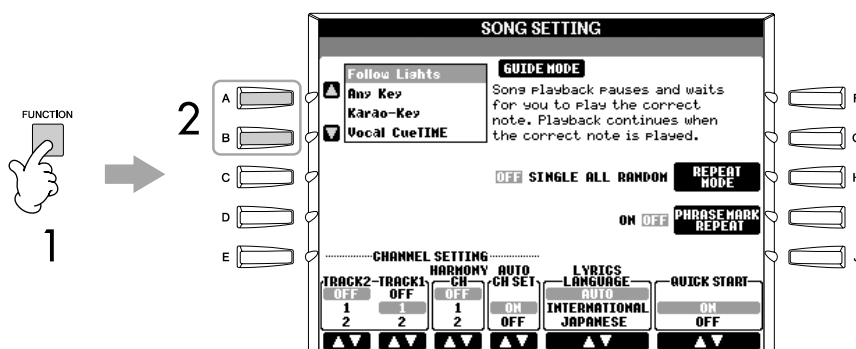
## Ćwiczenie utworów przy pomocy funkcji Guide

Funkcja Guide pozwala w łatwy i przyjemny sposób opanować sztukę gry na instrumencie. Przy pomocy przycisku [SCORE] można przywołać ekran zapisu nutowego, na którym w odpowiedni sposób prezentowane będą nuty przeznaczone do zagrania. Instrument jest również wyposażony w odpowiednie funkcje, przydatne przy nauce śpiewu – PSR-3000 potrafi dostosować tempo odtwarzania utworu do tempa, w jakim śpiewane są dźwięki do podłączonego do instrumentu mikrofonu.

**Zapisywanie ustawień funkcji Guide na ekranie Song Setting**  
Ustawienia funkcji Guide można zapisać w utworze zgodnie z procedurą Setup (strona 160). Dla utworów, w których zapisano ustawienia funkcji Guide funkcja ta będzie automatycznie włączona, a odpowiednie ustawienia zostaną przywołane po wybraniu utworu.

### Wybór typu funkcji Guide

- 1 Proszę przywołać ekran operacyjny.  
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 2 Proszę za pomocą przycisków [A]/[B] wybrać odpowiedni typ funkcji Guide. Dostępne typy przedstawione są na następnej stronie.



- 3 Proszę wybrać utwór, przywołać ekran zapisu nutowego (przyciskiem [SCORE]), a następnie grać na klawiaturze.

## Ustawienia dla ćwiczenia gry na klawiaturze

### Follow Lights

Jeśli wybrano tę opcję, instrument będzie wstrzymywał odtwarzanie utworu do czasu zagrania odpowiedniej nuty. Odtwarzanie utworu postępuje wraz z graniem odpowiednich dźwięków. Ten typ funkcji Guide został wprowadzony w instrumentach z serii Yamaha Clavinova. Jego przeznaczeniem jest ćwiczenie nowych utworów – klawiatura w instrumentach Clavinova wyposażona jest w odpowiednie diody, wskazujące, które klawisze mają zostać naciśnięte. Ponieważ PSR-3000/1500 nie posiada diod na klawiaturze, odpowiednie dźwięki prezentowane są na wyświetlaczu – na ekranie zapisu nutowego (przy pomocy funkcji Song Score).

### Any Key

Jeśli wybrano tę opcję, można odtwarzać melodię utworu naciskając pojedynczy klawisz (dowolny klawisz będzie uznany za prawidłowy) zgodnie z rytmem utworu. Odtwarzanie utworu będzie wstrzymane do czasu naciśnięcia jakiegokolwiek klawisza. Funkcja ta służy ćwiczeniu rytmicznej strony utworu – jej celem jest odtworzenie utworu w sposób płynny, pod dyktando użytkownika naciskającego klawisze.

## Ustawienia dla ćwiczenia śpiewu

### Karao-key

Funkcja ta pozwala kontrolować tempo odtwarzania utworu „jednym palcem” podczas śpiewania. Jest szczególnie przydatna podczas występów na żywo. Odtwarzanie utworu jest wstrzymywane – tak, aby użytkownik zaśpiewał dźwięk. Wystarczy nacisnąć jakikolwiek klawisz, aby instrument kontynuował odtwarzanie utworu.

### Vocal CueTIME (tylko PSR-3000)

Funkcja ta służy do kształcenia słuchu i umiejętności czystego śpiewania. Odtwarzanie utworu jest wstrzymane do czasu zaśpiewania do mikrofonu dźwięku na odpowiedniej wysokości. Po zaśpiewaniu przez użytkownika odpowiedniego dźwięku utwór jest odtwarzany dalej.

### Włączanie i wyłączanie kanałów utworu

Utwór składa się z 16 oddzielnych kanałów, które można niezależnie włączać i wyłączać. Zazwyczaj kanał 1 (CH 1) przypisany jest przyciskowi [TRACK 1], kanał 2 – przyciskowi [TRACK 2], natomiast kanały 3-16 – przyciskowi [EXTRA TRACKS].

- 1 Proszę za pomocą przycisku [CHANNEL ON/OFF] przywołać ekran Song Channel On/Off.

Jeśli nie pojawi się poniższy ekran, proszę ponownie nacisnąć przycisk [CHANNEL ON/OFF].

SONG		STYLE		CHANNEL ON/OFF											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
OH	OH	OH	OH	OH	OH	OH	OH	OH	OH	OH	OH	OH	OH	OH	OH
OH	OH	OH	OH	OH	OH	OH	OH	OH	OH	OH	OH	OH	OH	OH	OH

- 2 Proszę za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼] włączyć lub wyłączyć odpowiednie kanały.

Jeśli chcą Państwo odtwarzać tylko jedną partię (wyciszając wszystkie inne), Proszę przytrzymać przycisk odpowiedniego kanału ([1 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼]). Aby odwołać odtwarzanie solowe kanału, proszę ponownie nacisnąć przycisk tego kanału.

## Nagrywanie swoich wykonań

Instrument umożliwia zarejestrowanie swoich wykonań, a następnie zapisanie ich w zakładce USER lub na zewnętrznych nośnikach (urządzeniach pamięci masowej), takich jak karty SmartMedia. Dostępnych jest kilka sposobów nagrywania. Szybkie nagrywanie pozwala nagrać wykonanie w sposób wygodny i szybki; nagrywanie wielośladowe pozwala nagrać kilka różnych partii na oddzielnych kanałach; z kolei nagrywanie krokowe pozwala wpisywać nutę po nucie. Nagrane utwory można oczywiście poddawać edycji.

## Metody nagrywania

Poniżej przedstawiono skrócony opis trzech metod nagrywania:

Po dokonaniu nagrania utworu można przeprowadzić jego edycję (strona 156).

Nagrywanie na żywo	<b>Szybkie nagrywanie</b> ➤ strona 141	Jest to szybka i łatwa w użyciu metoda rejestrowania wykonań, pozwalająca w prosty sposób rozpocząć nagrywanie; jest przydatna do rejestracji utworów solowych lub „szkicowania” pomysłów. Zapis może być prowadzony na ścieżkach [TRACK 1] (R) lub [TRACK 2] (L), jak również na ścieżce [EXTRA TRACKS] (STYLE) – przy czym można używać ich jednocześnie.
	<b>Nagrywanie wielośladowe</b> ➤ strona 143	Ta metoda pozwala nagrać cały utwór, składający się z kilku odrębnych partii instrumentalnych tworzących aranżację zespołową. Poszczególne ślady nagrywa się po kolei, łącząc ze sobą elementy kompozycji. Przy użyciu tej metody można także zastąpić nagrane wcześniej partie istniejącego utworu (zarówno fabrycznego, jak i zapisanego w pamięci użytkownika lub na nośniku, takim jak karta SMartMedia).
Nagrywanie krokowe	<b>Nagrywanie krokowe</b> ➤ strona 145	Ta metoda pozwala skomponować utwór i zarejestrować go metodą podobną do pisania nut na papierze. Jest to metoda „ręczna”, nie wymagająca nagrywania na żywo – polega ona na wprowadzaniu akordów, nut oraz innych komunikatów po kolei (jeden za drugim).

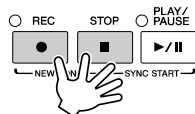
Możliwe jest np. edytowanie poszczególnych nut, jak również użycie funkcji Punch In/Out do ponownego nagrania wybranej partii.

## Szybkie nagrywanie

W ten sposób rozpoczniemy rejestrację tak szybko, jak to tylko możliwe.

- 1 Proszę nacisnąć przyciski SONG [REC] oraz SONG [STOP] jednocześnie.

Na potrzeby nagrania zostanie stworzony pusty utwór („New Song”).



Sygnal z mikrofonu nie może zostać nagrany przez PSR-3000.

**Pojemność pamięci wewnętrznej (zakładki USER)**  
 Wewnętrzna pamięć instrumentu ma objętość około 3,3 MB. Przechowywane są w niej wszystkie typy plików – brzmienia, style, utwory oraz ustawienia pamięci rejestracyjnej.

Partie RIGHT 2 i/lub LEFT są rejestrowane na oddzielnych ścieżkach.

## 2 Proszę dokonać odpowiednich ustawień panelu.

Poniżej przedstawiono kilka przykładów wartych wypróbowania.

- **Nagrywanie partii RIGHT 2 i/lub LEFT.**

Partie klawiatury [RIGHT 2] i/lub [LEFT] powinny być włączone. Proszę wybrać brzmienie dla każdej z tych partii (RIGHT 2, LEFT), przywołując odpowiedni ekran wyboru brzmienia (strona 78, strona 80).

- **Nagrywanie stylów**

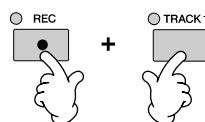
**1** Proszę wybrać styl (strona 46).

**2** Proszę za pomocą przycisków TEMPO [-]/[+] określić tempo, w jakim ma być odtwarzany styl.

- **Korzystanie z ustawień pamięci rejestracyjnej**

Proszę za pomocą przycisków REGISTRATION MEMORY [1]-[8] przywołać odpowiedni zestaw ustawień (strona 129).

## 3 Proszę przytrzymać przycisk SONG [REC], a następnie za pomocą przycisku SONG TRACK wybrać odpowiednią ścieżkę, na której zostanie zarejestrowane wykonanie.



- **Rejestrowanie własnej gry**

Proszę nacisnąć przycisk SONG [TRACK 1] aby zarejestrować grę w prawej sekcji klawiatury i/lub przycisk SONG [TRACK 2], aby zarejestrować grę w lewej sekcji klawiatury.

- **Rejestrowanie stylów/Multi Padów**

Proszę nacisnąć przycisk SONG [EXTRA TRACK (STYLE)].

- **Rejestrowanie własnej gry i stylu/Multi Padów jednocześnie**

Proszę nacisnąć przycisk SONG [TRACK 1]/SONG [TRACK 2] oraz przycisk SONG [EXTRA TRACK (STYLE)].

## 4 Proszę rozpocząć nagrywanie.

Proces rejestracji można rozpocząć na kilka różnych sposobów.

### • Poprzez rozpoczęcie gry

Jeśli w kroku 3 procedury wybrano przyciski SONG [TRACK 1]/[TRACK 2], należy zacząć grać w prawej sekcji klawiatury (strona 77). Jeśli natomiast wybrano przycisk SONG [EXTRA TRACK (STYLE)], należy zacząć grać w lewej (akordowej) sekcji klawiatury (strona 105). Nagrywanie rozpocznie się automatycznie po naciśnięciu dowolnego klawisza w odpowiedniej sekcji.

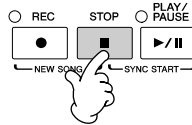
### • Poprzez naciśnięcie przycisku SONG [PLAY/PAUSE]

Jeśli rozpocznie się nagrywanie w ten sposób, „cisza” jest rejestrowana dopóki nie zostanie naciśnięty żaden klawisz. Jest to przydatne wtedy, gdy utwór rozpoczyna się przygrywką krótszą niż jeden takt.

### • Poprzez naciśnięcie przycisku STYLE CONTROL [START/STOP]

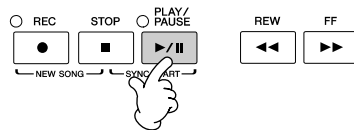
W tym przypadku rozpoczyna się nagrywanie oraz – jednocześnie – odtwarzanie stylu.

## 5 Proszę za pomocą przycisku SONG [STOP] zakończyć nagrywanie.



Po zakończeniu nagrywania pojawi się komunikat z prośbą o zapisanie zarejestrowanych danych do pliku. Proszę nacisnąć przycisk [EXIT] aby zamknąć komunikat. Więcej szczegółów na temat zapisywania danych do pliku znajduje się w punkcie 7.

## 6 Proszę odsłuchać zarejestrowane nagranie. Proszę za pomocą przycisku SONG [PLAY/PAUSE] rozpocząć odtwarzanie nagranego materiału.



## 7 Proszę za pomocą przycisku [SONG SELECT] przywołać ekran Song Selection, a następnie proszę przy jego pomocy zapisać nagrany utwór w pliku (strona 67).

## Nagrywanie wielośladowe

Utwór składa się z 16 niezależnych kanałów. Metoda nagrywania wielośladowego jest odpowiednia do nagrywania utworów wykorzystujących kilka kanałów – umożliwia bowiem niezależną rejestrację ścieżek jedna po drugiej. Nagrywać można zarówno partie klawiatury, jak i stylu.

### 1 Proszę nacisnąć przyciski SONG [REC] oraz SONG [STOP] jednocześnie.

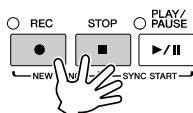
Na potrzeby nagrania zostanie stworzony pusty utwór („New Song”).

Proszę wybrać brzmienia, przy użyciu których zostaną nagrane partie klawiatury (RIGHT 1, RIGHT 2 i/lub LEFT – strony 29, 78 i 80). Można również wybrać styl oraz bank Multi Padów, jeśli zamierzają Państwo rejestrować dane tego typu (strona 46).

### PRZYKŁAD

#### Nagrywanie partii klawiaturowej RIGHT 2 na kanale 2

Proszę za pomocą przycisku PART SELECT [RIGHT 2] przywołać ekran wyboru brzmienia, a następnie wybrać brzmienie dla partii RIGHT 2. Proszę pamiętać o włączeniu partii przyciskiem PART ON/OFF [RIGHT 2].



### Korzystanie z metronomu

Podczas nagrywania można korzystać z metronomu (strona 33) – oczywiście dźwięk metronomu nie jest nagrywany.

### Pauszowanie i restartowanie nagrywania

Proszę nacisnąć przycisk SONG [PAUSE/PLAY] aby zrobić przerwę w nagrywaniu. Aby ponownie rozpocząć nagrywanie, proszę postąpić zgodnie z poniższymi instrukcjami.

- Proszę nacisnąć przycisk SONG [PLAY/PAUSE] aby nagrywać na ścieżkach [TRACK 1]/[TRACK 2].
- Proszę nacisnąć przycisk STYLE CONTROL [SYNC START] aby nagrywać na ścieżkach [EXTRA TRACKS].

### ⚠ UWAGA!

Jeśli przed dokonaniem operacji zapisu (strona 67) wybierze się nowy utwór lub wyłączy zasilanie, zarejestrowany utwór zostanie utracony.

### Więcej o kanałach

Patrz strona 145.

**Jednoczesne ustawianie kanałów 5-16 w stanie „REC”**  
 Proszę przytrzymać przycisk SONG [REC], przyciskając w tym czasie przycisk SONG [EXTRA TRACKS].

**Wybieranie partii MIDI**

- Przypisywanie jednego kanału MIDI  
 Wszystkie nadchodzące dane, otrzymywane przez kanały MIDI 1-16 będą zarejestrowane. Jeśli do nagrania wykorzystuje się zewnętrzną klawiaturę MIDI lub kontroler, można nagrywać bez konieczności wybierania kanału MIDI w urządzeniu zewnętrznym.
- Przypisywanie kilku kanałów MIDI  
 Jeśli do nagrania wykorzystuje się zewnętrzną klawiaturę MIDI lub kontroler, zostaną nagrane dane przesyłane tylko wybranym kanałem MIDI – oznacza to konieczność uzgodnienia kanałów MIDI między urządzeniami.

**Nagrywanie wszystkich partii w tym samym tempie**

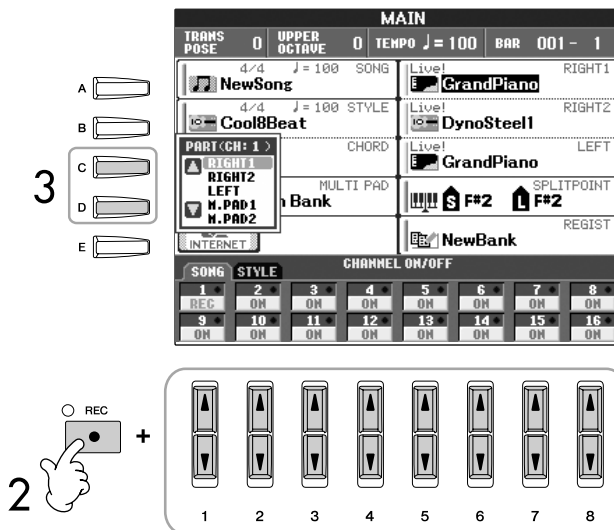
Aby zarejestrować wszystkie partie w tym samym tempie można skorzystać z metronomu (strona 33). Proszę pamiętać, że dźwięk metronomu nie jest rejestrowany.

**Pauszowanie i restartowanie nagrywania**  
 Patrz strona 143.

**2 Proszę przytrzymać przycisk SONG [REC], a następnie proszę nacisnąć jeden z przycisków [1 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼] aby wybranemu kanałowi przypisać status „REC”.**

Proszę przytrzymać przycisk SONG [REC], a następnie proszę nacisnąć przycisk [2 ▲], ustawiając kanał 2 w stanie „REC”.

Normalnie partie klawiaturowe powinny być rejestrowane na kanałach 1-4, Multi Pady – na kanałach 5-8, natomiast styl powinien być rejestrowany na kanałach 9-16. Aby cofnąć dokonany wybór, wystarczy ponownie nacisnąć przycisk SONG [REC].



**3 Proszę za pomocą przycisków [C]/[D] wybrać partię, która ma być rejestrowana na wybranym wcześniej kanale.**

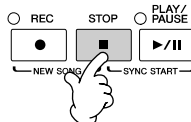
Proszę za pomocą przycisku [D] wybrać partię „RIGHT 2”.

To ustawienie określa partię – klawiatury, stylu (Rhythm 1/2, Bass itp.) lub Multi Padu – która będzie rejestrowana na każdym z kanałów wybranych wcześniej w kroku 2. Domyślne przypisanie kanałów do partii jest opisane w ramce „Kanały utworu” na stronie 145.

**4 Proszę rozpocząć nagrywanie.**

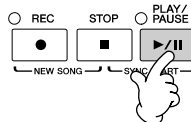
Metody rozpoczynania rejestracji są identyczne, jak w przypadku szybkiego nagrywania (strona 143).

**5 Proszę za pomocą przycisku SONG [STOP] zakończyć nagrywanie.**



Po zakończeniu nagrywania pojawi się komunikat z prośbą o zapisanie zarejestrowanych danych do pliku. Proszę nacisnąć przycisk [EXIT] aby zamknąć komunikat. Więcej szczegółów na temat zapisywania danych do pliku znajduje się w punkcie 8.

**6 Proszę odsłuchać zarejestrowane nagranie. Proszę za pomocą przycisku SONG [PLAY/PAUSE] rozpocząć odtwarzanie nagrałego materiału.**



**7 Aby powtórzyć nagranie dla pozostałych kanałów, proszę powtórzyć kroki 2-6.**

- 8** Proszę za pomocą przycisku [SONG SELECT] przywołać ekran Song Selection, a następnie proszę przy jego pomocy zapisać nagrany utwór w pliku (strona 67).



**UWAGA!**

Jeśli przed dokonaniem operacji zapisu (strona 67) wybierze się nowy utwór lub wyłączy zasilanie, zarejestrowany utwór zostanie utracony.

### Kanały utworu

Poniżej przedstawiono domyślne przypisanie kanałów do partii.

Kanał	Domyślna partia		Kanał	Domyślna partia	
1		Partie klawiatury	9	RHYTHM1	Partie stylu
2			10	RHYTHM2	
3			11	BASS	
4	RIGHT1		12	CHORD1	
5	M.Pad1		13	CHORD2	
6	M.Pad2		14	PAD	
7	M.Pad3		15	PHRASE1	
8	M.Pad4		16	PHRASE2	

### Partie klawiatury

Dostępne są trzy partie klawiatury: RIGHT 1, RIGHT 2 oraz LEFT. Domyślnie partia RIGHT 1 jest przypisana do wszystkich czterech kanałów 1-4. Partie klawiaturowe powinny być rejestrowane na kanałach 1-4.

### Partie stylu

Domyślnie partie stylu są przypisane kanałom 9-16, zgodnie z powyższą tabelką. Partie stylu powinny być rejestrowane właśnie na kanałach 9-16.

**RHYTHM** ..... Podstawowy element stylu, zawierający schematy rytmiczne grane na instrumentach perkusyjnych. Zazwyczaj partia ta wykorzystuje brzmienie zestawu perkusyjnego.

**BASS** ..... Partia ta używa różnych brzmień, odpowiednio do wybranego stylu.

**CHORD** ..... Jest to rytmiczna partia tła, przeważnie używająca brzmienia gitary lub fortepianu.

**PAD** ..... Partia ta wykorzystuje długie brzmienia – takie jak smyczki, organy, chóry itp.

**PHRASE** ..... Ta partia jest wykorzystywana do akcentów sekcji dętej, akordów arpeggiatora oraz innych instrumentów, nadających akompaniamentowi charakter i ożywiających brzmienie.

### Partie Multi Padów

Domyślnie partie Multi Padów są przypisane kanałom 5-8, zgodnie z powyższą tabelką.

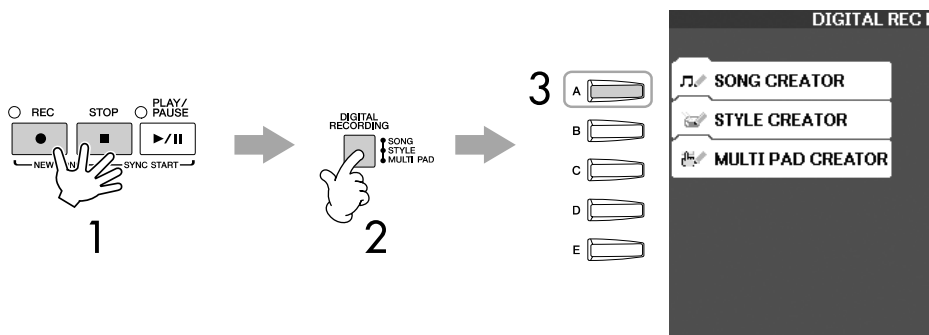
## Nagrywanie krokowe

Ta metoda pozwala nagrywać normalne dane muzyczne, takie jak melodie i akordy.

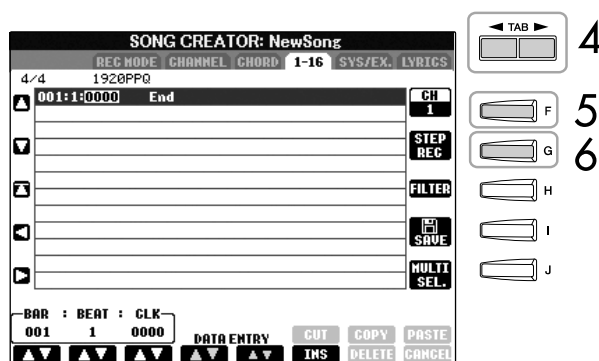


## Podstawowa procedura nagrywania krokowego

- 1 Proszę nacisnąć przyciski SONG [REC] oraz SONG [STOP] jednocześnie.  
Na potrzeby nagrania zostanie stworzony pusty utwór („New Song”).



- 2 Proszę nacisnąć przycisk [DIGITAL RECORDING].
- 3 Proszę za pomocą przycisku [A] przywołać ekran Song Creator w celu nagrania/edycji utworu.
- 4 Proszę za pomocą przycisków TAB [◀]/[▶] wybrać odpowiednią zakładkę.  
Dla nagrywania melodii ..... zakładki [1]-[16].  
Dla nagrywania akordów ..... zakładka [CHORD].



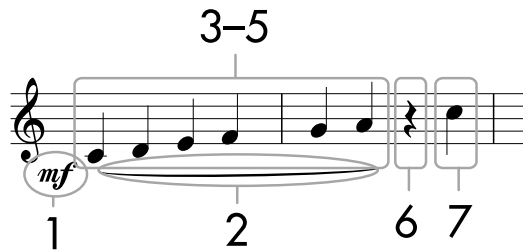
- 5 Proszę za pomocą przycisku [F] wybrać kanał, na którym będzie dokonane nagrywanie (jeśli w kroku 4 wybrano zakładkę [1]-[16]).
- 6 Proszę za pomocą przycisku [G] przywołać ekran Step Record.
- 7 Proszę rozpocząć nagrywanie krokowe.  
Dla nagrywania melodii ..... strona 147.  
Dla nagrywania akordów ..... strona 154.

## Nagrywanie melodii

Poniższa sekcja z pomocą trzech przykładów opisuje, jak posługiwać się nagrywaniem krokowym.

### PRZYKŁAD 1

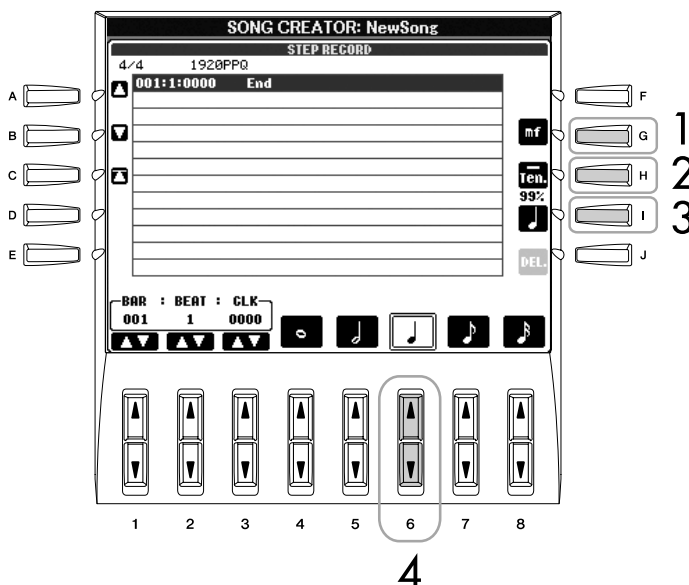
Poniższe wyjaśnienia dotyczą kroku 7 „Podstawowej procedury nagrywania krokowego” ze strony 146.



- Numery przedstawione na rysunku odnoszą się do poszczególnych punktów procedury nagrywania krokowego.

Proszę przywołać ekran nagrywania krokowego i wybrać brzmienie, użyte do nagrania.

**1** Proszę za pomocą przycisku [G] wybrać wartość „mf”.

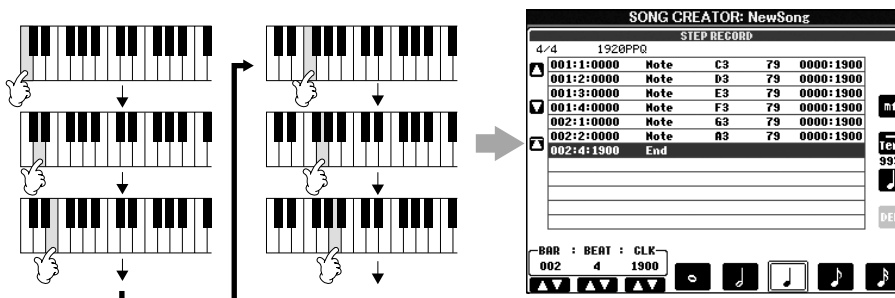


**2** Proszę za pomocą przycisku [H] wybrać wartość „Tenuto”.

**3** Proszę za pomocą przycisku [I] wybrać typ nuty „normal”.

**4** Proszę za pomocą przycisku [6 ▲ ▼] wybrać długość ćwierćnoty.

**5** Proszę nacisnąć klawisze C3, D3, E3, F3, G3 oraz A3 w kolejności zgodnej z poniższym rysunkiem.

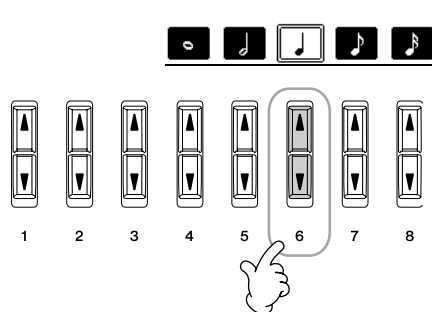


Ponieważ zapis nutowy prezentowany na wyświetlaczu jest generowany na podstawie zarejestrowanych danych MIDI może wyglądać inaczej, niż na przedstawionym przykładzie.

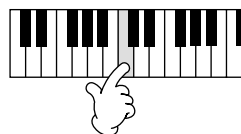
Elementy, które można wybierać za pomocą przycisków [G], [H] oraz [I]  
Patrz strona 149.

## 6 Proszę za pomocą przycisku [6 ▲ ▼] wybrać pauzę ćwierćnotową.

Proszę za pomocą przycisków [4 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼] wprowadzić pauzę (pierwsze naciśnięcie przycisku wybiera wartość, drugie wprowadza ją do zapisu). Na zapisie pojawi się pauza odpowiedniej długości.



## 7 Proszę nacisnąć klawisz C4.



## 8 Proszę za pomocą przycisku SONG [STOP] ustawić kursor na początku utworu.



## 9 Proszę za pomocą przycisku SONG [PLAY/PAUSE] odtworzyć zarejestrowany materiał.

## 10 Proszę za pomocą przycisku [EXIT] opuścić ekran Step Record. W taki sam sposób można dokonać edycji wcześniej zarejestrowanych utworów (strona 156).

## 11 Proszę za pomocą przycisku [I] (SAVE) przywołać ekran Song Selection, a następnie proszę przy jego pomocy zapisać nagrany utwór w pliku (strona 67).

### ⚠ UWAGA!

Jeśli przed dokonaniem operacji zapisu (strona 67) wybierze się nowy utwór lub wyłączy zasilanie, zarejestrowany utwór zostanie utracony.

### Usuwanie danych

Błędnie wprowadzone nuty mogą zostać usunięte.

1 Proszę za pomocą przycisku [A]/[B] z poziomu ekranu Step Record (strona 146) zaznaczyć dane, które mają zostać usunięte.




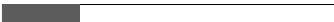
2 Proszę za pomocą przycisku [J] (DELETE) usunąć zaznaczone dane.

## Elementy, które mogą zostać wybrane za pomocą przycisków [G], [H] oraz [I] z poziomu ekranu Step Record

przycisk [G] ..... Określa głośność (Velocity) wprowadzanej nuty.

Wartość	Zapisana wartość Velocity
Kbd.Vel	Rzeczywista wartość, pobrana z klawiatury
fff	127
ff	111
f	95
mf	79
mp	63
p	47
pp	31
ppp	15

przycisk [H] ..... Określa czas trwania (długość) wprowadzanej nuty.

Wartość	Zapisany czas trwania
Normal	 80%
Tenuto	 99%
Staccato	 40%
Staccatissimo	 20%
Manual	Czas trwania (długość) nuty może zostać swobodnie określona za pomocą pokrętki [DATA ENTRY].

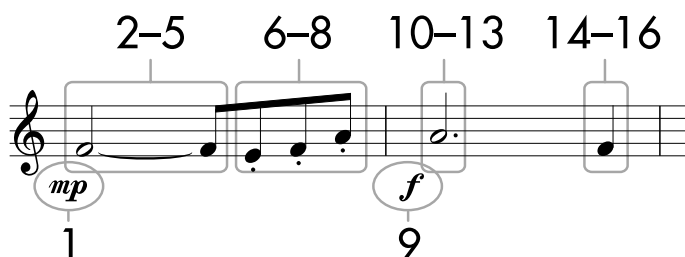
przycisk [I] ..... Określa typ wprowadzanej nuty. Kolejne naciśnięcia przycisku powodują przełączanie się między trzema typami nut (prezentowanymi na dole ekranu): normalnym, z kropką oraz triolowym.

### Parametr Velocity

Parametr ten określa z jaką siłą został naciśnięty klawisz. Im mocniej naciska się klawisz, tym większą wartość Velocity będą miały generowane w ten sposób nuty – i głośniejszy będzie dźwięk. Parametr przyjmuje wartości z zakresu od 1 do 127 – im wyższa wartość, tym głośniejszy dźwięk.

**PRZYKŁAD 2**

Poniższe wyjaśnienia dotyczą kroku 7 „Podstawowej procedury nagrywania krokowego” ze strony 146.



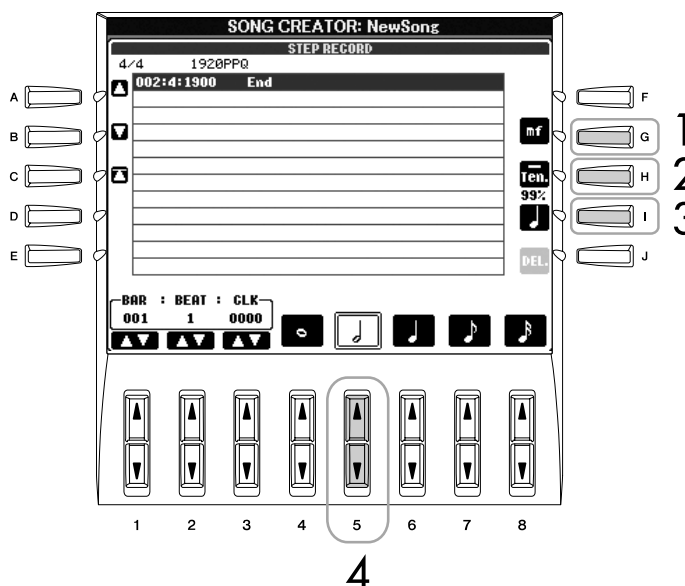
- Numery przedstawione na rysunku odnoszą się do poszczególnych punktów procedury nagrywania krokowego.

Proszę pamiętać, że w tym przykładzie, jeden z kroków wymaga przytrzymania klawisza w czasie wykonywania czynności.

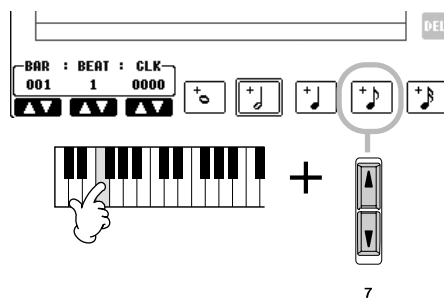
Proszę przywołać ekran nagrywania krokowego i wybrać brzmienie, użyte do nagrania.

Elementy, które można wybrać za pomocą przycisków [G], [H] oraz [I]  
Patrz strona 149.

**1** Proszę za pomocą przycisku [G] wybrać wartość „mp”.

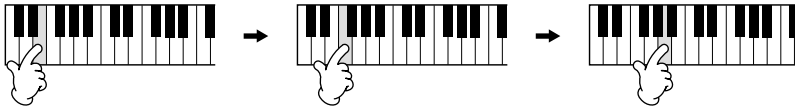


- 2** Proszę za pomocą przycisku [H] wybrać wartość „Tenuto”.
- 3** Proszę za pomocą przycisku [I] wybrać typ nuty „normal”.
- 4** Proszę za pomocą przycisku [5 ▲ ▼] wybrać długość półnuty.
- 5** Proszę wcisnąć klawisz F3 i nacisnąć przycisk [7 ▲ ▼].

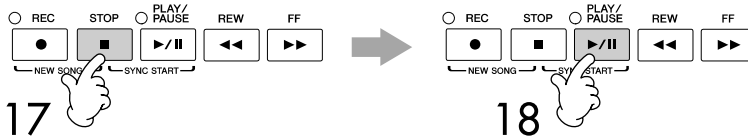


**6** Proszę zwolnić klawisz F3, a następnie proszę za pomocą przycisku [H] wybrać wartość „Staccato”.

- 7 Proszę za pomocą przycisku [7 ▲ ▼] wybrać wartość ósemki.
- 8 Proszę nacisnąć klawisze E3, F3 oraz A3 w kolejności zgodnej z poniższym rysunkiem.



- 9 Proszę za pomocą przycisku [G] wybrać wartość „*f*”.
- 10 Proszę za pomocą przycisku [H] wybrać wartość „Tenuto”.
- 11 Proszę za pomocą przycisku [I] wybrać typ nuty „dotted”.
- 12 Proszę za pomocą przycisku [5 ▲ ▼] wybrać długość półnuty z kropką.
- 13 Proszę nacisnąć klawisz A3.
- 14 Proszę za pomocą przycisku [I] wybrać typ nuty „normal”.
- 15 Proszę za pomocą przycisku [6 ▲ ▼] wybrać długość ćwierćnuty.
- 16 Proszę nacisnąć klawisz F3.
- 17 Proszę za pomocą przycisku SONG [STOP] ustawić kursor na początku utworu.

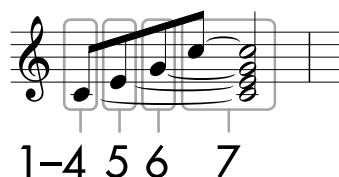


- 18 Proszę za pomocą przycisku SONG [PLAY/PAUSE] odtworzyć zarejestrowany materiał.
- 19 Proszę za pomocą przycisku [EXIT] opuścić ekran Step Record. W taki sam sposób można dokonać edycji wcześniej zarejestrowanych utworów (strona 156).
- 20 Proszę za pomocą przycisku [I] (SAVE) przywołać ekran Song Selection, a następnie proszę przy jego pomocy zapisać nagrany utwór w pliku (strona 67).

**⚠ UWAGA!**  
Jeśli przed dokonaniem operacji zapisu (strona 67) wybierze się nowy utwór lub wyłączy zasilanie, zarejestrowany utwór zostanie utracony.

**PRZYKŁAD 3**

Poni¿sze wyjaœnienia dotycz¹ kroku 7 „Podstawowej procedury nagrywania krokowego” ze strony 146.



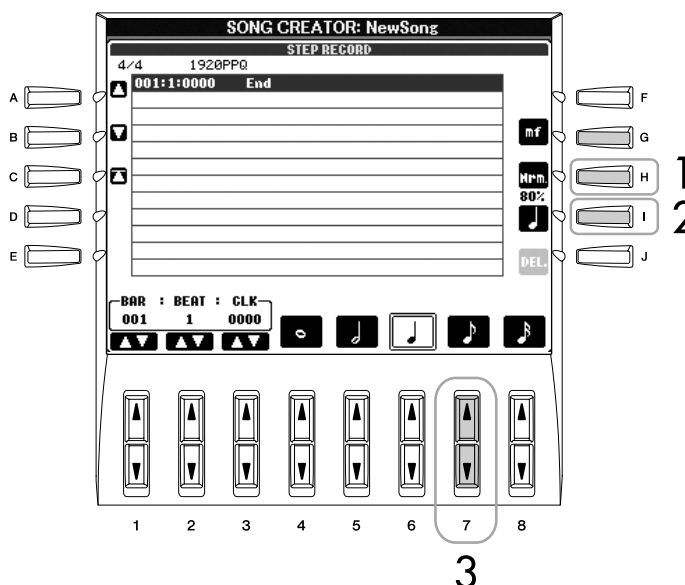
- Numery przedstawione na rysunku odnosz¹ siê do poszczególnych punktów procedury nagrywania krokowego.

Proszê pamiętać, ¿e w tym przyk³adzie, jeden z kroków wymaga przytrzymania klawisza w czasie wykonywania czynnoœci.

Proszê przywołaæ ekran nagrywania krokowego i wybraæ brzmienie, u¿yte do nagrania.

**1** Proszê za pomoc¹ przycisku [H] wybraæ wartoœæ „Normal”.

Elementy, które mo¿na wybraæ za pomoc¹ przycisków [G], [H] oraz [I]  
Patrz strona 149.

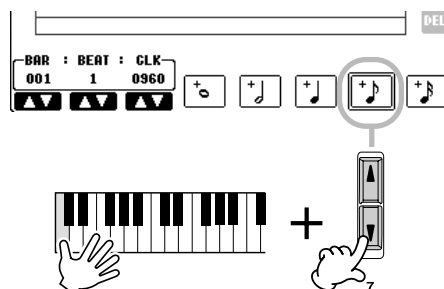


**2** Proszê za pomoc¹ przycisku [I] wybraæ typ nuty „normal”.

**3** Proszê za pomoc¹ przycisku [7 ▲ ▼] wybraæ wartoœæ ósemki.

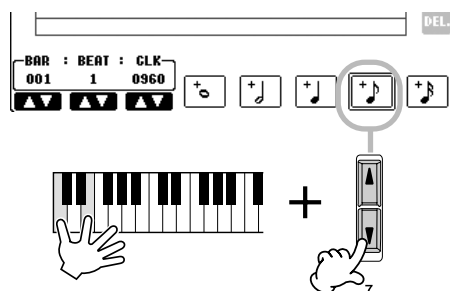
**4** Proszê wcisn¹æ klawisz C3 i nacisn¹æ przycisk [7 ▲ ▼].

Proszê nie zwalniaæ jeszcze klawisza C3. Klawisz powinien byæ wcisniêty podczas wykonywania kolejnych kroków procedury.



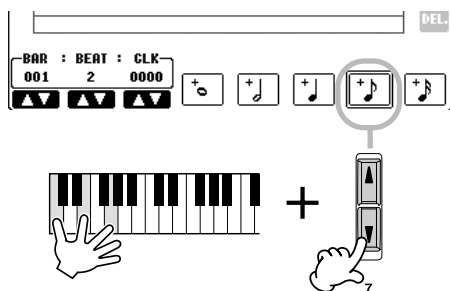
## 5 Proszę wcisnąć klawisz E3 i nie zwalniając klawiszy nacisnąć przycisk [7 ▲ ▼].

Proszę nie zwalniać jeszcze klawiszy C3 i E3. Klawisze powinny być wciśnięte podczas wykonywania kolejnych kroków procedury.



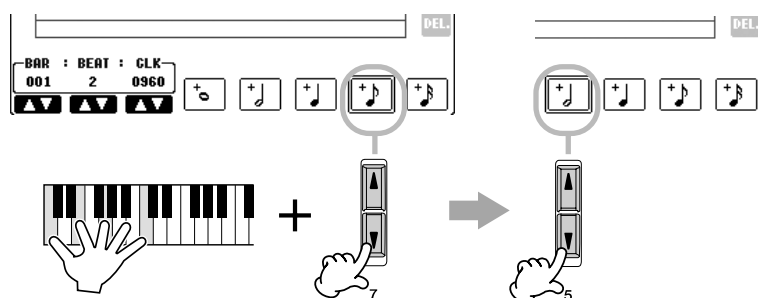
## 6 Proszę wcisnąć klawisz G3 i nie zwalniając klawiszy nacisnąć przycisk [7 ▲ ▼].

Proszę nie zwalniać jeszcze klawiszy C3, E3 i G3. Klawisze powinny być wciśnięte podczas wykonywania kolejnych kroków procedury.



## 7 Trzymając wciśnięte klawisze C3, E3, G3 i C4 proszę nacisnąć przycisk [7 ▲ ▼], a następnie przycisk [5 ▲ ▼].

Po naciśnięciu przycisku [5 ▲ ▼] proszę zwolnić klawisze.



## 8 Proszę za pomocą przycisku SONG [STOP] ustawić kursor na początku utworu.

## 9 Proszę za pomocą przycisku SONG [PLAY/PAUSE] odtworzyć zarejestrowany materiał.

## 10 Proszę za pomocą przycisku [EXIT] opuścić ekran Step Record. W taki sam sposób można dokonać edycji wcześniej zarejestrowanych utworów (strona 156).

## 11 Proszę za pomocą przycisku [I] (SAVE) przywołać ekran Song Selection, a następnie proszę przy jego pomocy zapisać nagrany utwór w pliku (strona 67).

### ⚠ UWAGA!

Jeśli przed dokonaniem operacji zapisu (strona 67) wybierze się nowy utwór lub wyłączy zasilanie, zarejestrowany utwór zostanie utracony.



## Nagrywanie akordów

Nagrywanie krokowe pozwala nagrywać akordy i sekcje akompaniamentu (Intro, Main, Ending itp.) z maksymalną precyzją. Poniższe procedury pokazują, jak wykorzystać tę funkcję do zarejestrowania zmian akordów.

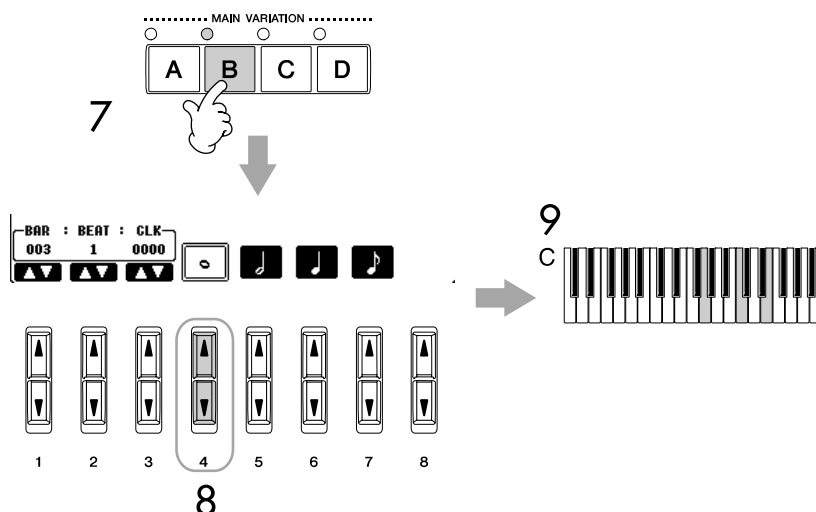
Poniższe wyjaśnienia dotyczą kroku 7 „Podstawowej procedury nagrywania krokowego” ze strony 146.

- Numery przedstawione na rysunku odnoszą się do poszczególnych punktów procedury nagrywania krokowego.

- 1 Proszę się upewnić, że przycisk STYLE CONTROL [AUTO FILL IN] jest wyłączony (w stanie OFF), a następnie proszę nacisnąć przycisk STYLE CONTROL [MAIN VARIATION A].

- 2 Proszę za pomocą przycisku [5 ▲ ▼] wybrać długość półnuty.
- 3 Proszę zagrać akordy C-dur, F-dur i G-dur w sekcji akordowej klawiatury.
- 4 Proszę nacisnąć przycisk STYLE CONTROL [BREAK].

- 5 Proszę za pomocą przycisku [6 ▲ ▼] wybrać długość ćwierćnuty.
- 6 Proszę zagrać akordy F-dur oraz G-dur<sup>7</sup> w sekcji akordowej klawiatury.
- 7 Proszę nacisnąć przycisk STYLE CONTROL [MAIN VARIATION B].



- 8 Proszę za pomocą przycisku [4 ▲ ▼] wybrać długość całej nuty.
- 9 Proszę zagrać akord C-dur w sekcji akordowej klawiatury.
- 10 Proszę za pomocą przycisku SONG [STOP] ustawić kursor na początku utworu.
- 11 Proszę za pomocą przycisku SONG [PLAY/PAUSE] odtworzyć zarejestrowany materiał.
- 12 Proszę za pomocą przycisku [EXIT] opuścić ekran Step Record. W taki sam sposób można dokonać edycji wcześniej zarejestrowanych utworów (strona 156).
- 13 Proszę za pomocą przycisku [F] (EXPAND) dokonać konwersji wprowadzonych akordów do postaci danych utworu.
- 14 Proszę za pomocą przycisku [I] (SAVE) przywołać ekran Song Selection, a następnie proszę przy jego pomocy zapisać nagrany utwór w pliku (strona 67).

#### ⚠ UWAGA!

Jeśli przed dokonaniem operacji zapisu (strona 67) wybierze się nowy utwór lub wyłączy zasilanie, zarejestrowany utwór zostanie utracony.

#### Usuwanie danych

Błędnie wprowadzone nuty mogą zostać usunięte (strona 148).

#### Wprowadzanie przejść

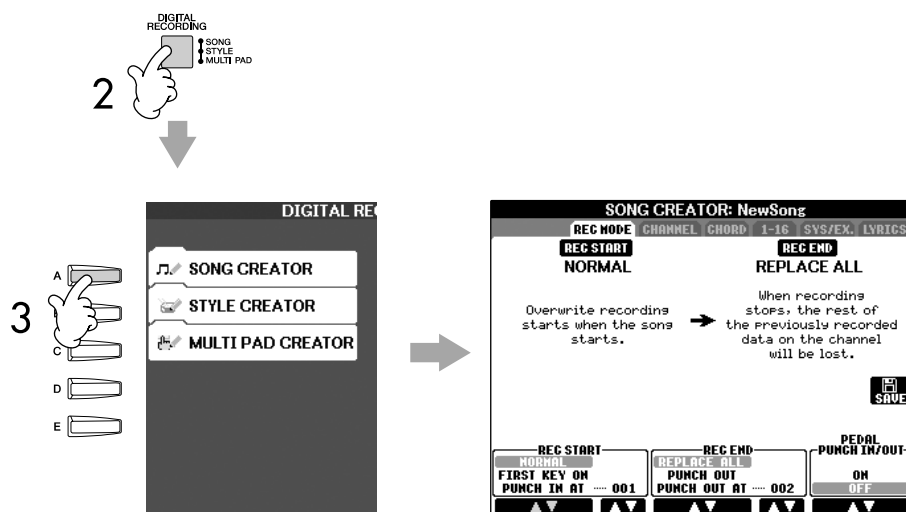
Proszę włączyć przycisk STYLE CONTROL [AUTO FILL IN] i nacisnąć jeden z przycisków STYLE CONTROL [MAIN VARIATION (A, B, C, D)] – odtwarzane jest przejście dla odpowiedniej sekcji, po czym akompaniament automatycznie przechodzi do odtwarzania wybranej [MAIN VARIATION (A, B, C, D)] sekcji.

## Edycja zarejestrowanego utworu

Zarejestrowane utwory (niezależnie od metody nagrywania) można poddać edycji.

### Podstawowa procedura edycji

- 1 Proszę wybrać utwór, który zostanie poddany edycji.
- 2 Proszę nacisnąć przycisk [DIGITAL RECORDING].



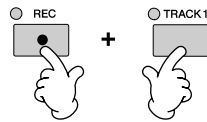
- 3 Proszę za pomocą przycisku [A] przywołać ekran Song Creator służący do edycji lub nagrywania utworów.
- 4 Proszę za pomocą przycisków TAB [◀]/[▶] wybrać odpowiednią zakładkę i dokonać edycji utworu.
  - **Ponowne nagranie określonej sekcji – Punch In/Out (REC MODE)** ..... strona 157  
W ten sposób możemy ponownie zarejestrować wybrany fragment (sekcję) utworu.
  - **Edycja komunikatów kanałowych (CHANNEL)** ..... strona 158  
Przy pomocy tego narzędzia można dokonać edycji komunikatów kanałowych – np. usunąć dane lub dokonać transpozycji nut określonego kanału.
  - **Edycja nut lub akordów (CHORD, 1-16)** ..... strona 161  
Pozwala zmieniać lub usuwać nuty i akordy.
  - **Edycja komunikatów systemowych (SYS/EX.)** ..... strona 163  
Przy pomocy tego narzędzia można zmienić tempo lub metrum utworu.
  - **Edycja tekstu (LYRICS)** ..... strona 164  
Pozwala zmienić nazwę utworu lub edytować jego tekst.

## Ponowne nagranie określonej sekcji – Punch In/Out (REC MODE)

Jeśli chcą Państwo poprawić (ponownie zarejestrować) jedną z sekcji nagranych utworu, proszę użyć funkcji Punch In/Out. W ten sposób można dokonać zamiany tylko tych danych, które znajdują się pomiędzy znacznikami Punch In oraz Punch Out – zostaną one zastąpione nowo nagrany danymi. Proszę pamiętać, że nuty znajdujące się poza tym zakresem nie są nadpisywane, chociaż są odtwarzane w celu lepszego wprowadzenia nagrywającego w zakres Punch In/Out. Lokalizację znaczników Punch In oraz Punch Out można określić ręcznie (jako numery taktów) przed rozpoczęciem nagrywania w celu zautomatyzowania procedury, jak również rozpocząć nagrywanie w tym trybie ręcznie – przy pomocy przełącznika nożnego lub po prostu grając na klawiaturze.

Poniższe wyjaśnienia dotyczą wyboru REC MODE w kroku 4 „Podstawowej procedury edycji” ze strony 156.

- 1 Proszę za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]-[6 ▲ ▼] określić parametry ponownego nagrywania (patrz poniżej).
- 2 Proszę przytrzymać przycisk SONG [REC], a następnie proszę nacisnąć przycisk odpowiadający numerowi odpowiedniej ścieżki.



- 3 Proszę za pomocą przycisku SONG [PLAY/PAUSE] uruchomić odtwarzanie utworu. Proszę zacząć grać na klawiaturze w punkcie Punch In, a następnie przestać w punkcie Punch Out.
- 4 Proszę za pomocą przycisku [I] (SAVE) przywołać ekran Song Selection, a następnie proszę przy jego pomocy zapisać nagrany utwór w pliku (strona 67).

### ⚠ UWAGA!

Jeśli przed dokonaniem operacji zapisu (strona 67) wybierze się nowy utwór lub wyłączy zasilanie, zarejestrowany utwór zostanie utracony.

### ■ Ustawienia PUNCH IN

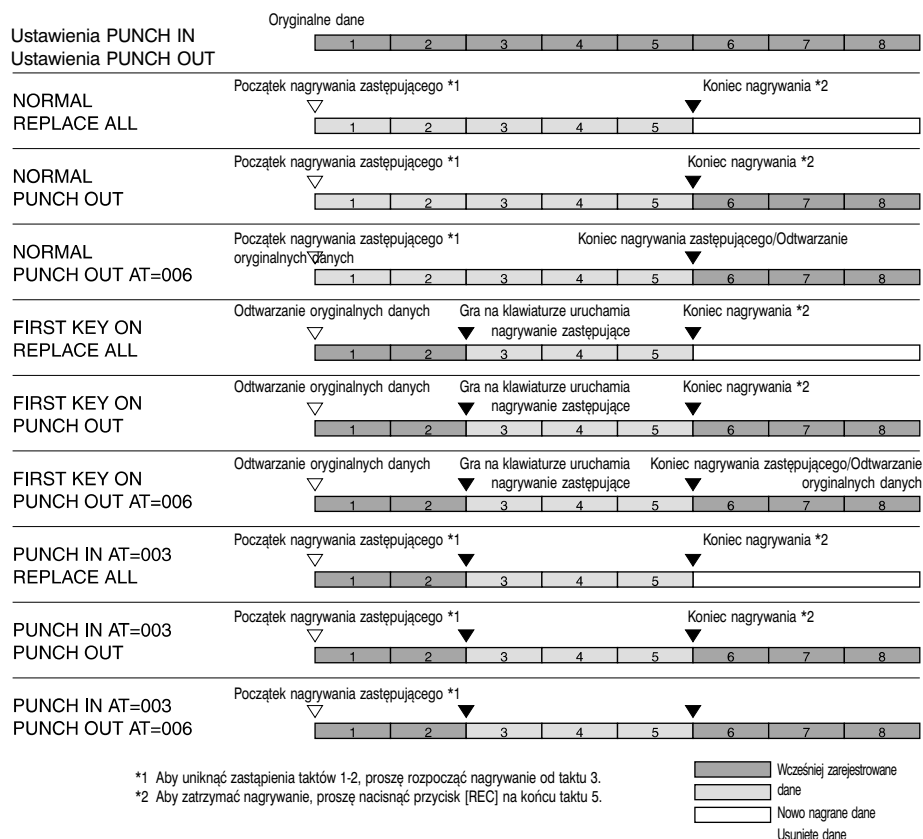
NORMAL	Rejestracja materiału zastępująca poprzednie dane rozpoczyna się w momencie naciśnięcia przycisku SONG [PLAY/PAUSE] lub po naciśnięciu dowolnego klawisza w trybie Synchro Standby.
FIRST KEY ON	Utwór jest odtwarzany normalnie, rejestracja zastępująca zostaje uruchomiona po naciśnięciu dowolnego klawisza.
PUNCH IN AT	Utwór jest odtwarzany normalnie aż do taktu opatrzonego znacznikiem Punch In, a następnie zostaje uruchomiona rejestracja zastępująca. Znacznik Punch In można ustawić za pomocą przycisku [3 ▲ ▼].

### ■ Ustawienia PUNCH OUT

REPLACE ALL	Usuwa wszystkie dane znajdujące się za miejscem, w którym zakończono nagranie.
PUNCH OUT	Pozycja, w której zatrzymano nagranie jest automatycznie przyjmowana jako Punch Out. Wszystkie dane znajdujące się za tym miejscem pozostają niezmiennione.
PUNCH OUT AT	Rejestracja zastępująca trwa aż do taktu opatrzonego znacznikiem Punch Out – po osiągnięciu tego punktu instrument przechodzi w tryb odtwarzania (dalsze nadchodzące dane nie są rejestrowane). Wszystkie dane znajdujące się za znacznikiem Punch Out pozostają niezmiennione. Znacznik Punch Out można ustawić za pomocą przycisku [6 ▲ ▼].

## Przykłady ponownej rejestracji przy użyciu funkcji Punch In/Out

Dzięki elastyczności funkcji Punch In/Out instrument pozwala na dokonywanie rejestracji zastępczej („poprawiania”) poszczególnych fragmentów utworu. Na poniższej ilustracji przedstawiono kilka przykładowych odmiennych sytuacji, w których nagranie dotyczy poszczególnych taktów ośmiotaktowej frazy.



## Ustawienia Pedal Punch In/Out

Jeśli parametr ten ma wartość „ON”, można kontrolować rejestrację zastępczą przy pomocy kontrolera nożnego (podłączonego do gniazda Foot Controller 2). Podczas odtwarzania wciśnięcie i przytrzymanie kontrolera nożnego powoduje przejście w tryb nagrywania Punch In; zwolnienie kontrolera powoduje efekt znacznika Punch Out. Podczas odtwarzania utworu można wielokrotnie korzystać z kontrolera nożnego do przechodzenia w stan rejestracji zastępczej. Proszę pamiętać, że na czas ustawienia funkcji Pedal Punch In/Out na wartość „ON” kontroler nożny podłączony do gniazda Foot Controller 2 traci swoje dotychczasowe powiązania z innymi funkcjami instrumentu (np. Volume lub Modulation)

## Edycja komunikatów kanałowych (CHANNEL)

Poniższe wyjaśnienia dotyczą wyboru CHANNEL w kroku 4 „Podstawowej procedury edycji” ze strony 156.

- 1 Proszę za pomocą przycisków [A]/[B] wybrać menu Edit (strona 159).
- 2 Proszę za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼] dokonać edycji danych. Więcej szczegółów na temat dostępnych parametrów znajduje się na stronie 159.
- 3 Proszę za pomocą przycisku [D] (EXECUTE) zatwierdzić zmiany, wprowadzone na bieżącym ekranie.

Po wykonaniu operacji można zatwierdzić edycję – opis przycisku zmieni się na „UNDO”. Pozwala to przywrócić oryginalne dane, jeśli zmiany wprowadzone przy pomocy funkcji Groove lub Dynamics nie są zadowalające. Funkcja Undo ma tylko jeden poziom; oznacza to, że można odwrócić tylko poprzednią operację.

#### 4 Proszę za pomocą przycisku [I] (SAVE) przywołać ekran Song Selection, a następnie proszę przy jego pomocy zapisać nagrany utwór w pliku (strona 67).

##### ■ Menu QUANTIZE

Funkcja Quantize pozwala wyrównać nuty partii względem podziału rytmicznego. Może się np. zdarzyć, że podczas nagrywania frazy przedstawionej obok precyzja wykonania nie będzie idealna – i nuty będą pojawiać się za wcześnie bądź za późno. Dzięki funkcji Quantize możliwe jest wyrównanie takich właśnie drobnych niezgodności.



CHANNEL	Określa kanał utworu, którego nuty zostaną wyrównane.
SIZE	<p>Określa rozdzielczość kwantyzacji. Aby osiągnąć optymalny rezultat, należy określić rozdzielczość na poziomie najkrótszej wartości rytmicznej występującej na kanale. Jeśli np. najdrobniejszymi wartościami rytmicznymi są ósemki, parametr Size należy ustawić na wartość nuty ósemkowej.</p> <p>Po kwantyzacji ósemkowej</p> <p><b>Ustawienia</b></p> <p>ćwierćnuta      ósemka      szesnastka      trzydziestodwójka      szesnastka + triola ósemkowa*</p> <p>trioła      triola ósemkowa      szesnastkowa      ósemkowa*      triola</p> <p>ćwierćnutowa      triola      ósemka + triola      szesnastka +      szesnastkowa*</p> <p>Trzy wartości parametru Size oznaczone gwiazdką (*) są szczególnie wygodne, ponieważ pozwalają przeprowadzić kwantyzację według dwóch różnych wartości jednocześnie. Jeśli np. na kanale występują „równe” ósemki razem z triolami ósemkowymi, zastosowanie kwantyzacji ósemkowej spowoduje wyrównanie nut triolowych do zwykłego, dwójkowego podziału – zupełnie eliminując triolowe „bujanie”. Jednak dzięki użyciu ustawienia „ósemka + triola ósemkowa” można dokonać kwantyzacji, która w odpowiedni sposób wyrówna odmienne wartości.</p>
STRENGTH	<p>Określa wpływ, jaki funkcja Quantize będzie miała na nuty na kanale. Ustawienie 100% powoduje idealne wyrównanie. Jeśli wybrano wartość mniejszą od 100%, nuty będą przesuwane w kierunku swojego idealnego położenia zgodnie z określoną wartością. Stosowanie wartości mniejszych od 100% pozwala zachować „ludzki” charakter nagrań.</p>

##### ■ Usuwanie danych z wybranego kanału (menu DELETE)

Przy pomocy tego menu można usunąć dane znajdujące się na wybranym kanale utworu. Proszę za pomocą przycisków [1 ▲ ▼] - [8 ▲ ▼] wybrać kanał, z którego mają zostać usunięte dane, a następnie proszę za pomocą przycisku [D] (EXECUTE) potwierdzić wykonanie operacji.

##### ⚠ UWAGA!

Jeśli przed dokonaniem operacji zapisu (strona 67) wybierze się nowy utwór lub wyłączy zasilanie, zarejestrowany utwór zostanie utracony.

##### Parametr Quantize size (rozdzielczość)

Parametr ten określa rozdzielczość kwantyzacji – czyli liczbę impulsów zegara przypadającą na ćwierćnutę.

## ■ Miksowanie (łączenie) danych z dwóch kanałów (menu MIX)

Ta funkcja pozwala połączyć dane z dwóch kanałów i umieścić rezultat połączenia na określonym kanale. Pozwala także na kopiowanie danych z jednego kanału na drugi.

SOURCE 1	Określa kanał (1-16), którego zawartość zostanie zmiksowana. Wszystkie dane MIDI, znajdujące się na kanale zostaną skopiowane na kanał docelowy.
SOURCE 2	Określa kanał (1-16), którego zawartość zostanie zmiksowana. Na kanał docelowy zostaną skopiowane tylko komunikaty nutowe z wybranego kanału. Oprócz wartości 1-16 dostępne jest także ustawienie „COPY” – powoduje ono skopiowanie na kanał docelowy tylko danych z kanału SOURCE 1. Dane kanału źródłowego (SOURCE 1) pozostają niezmienione.
DESTINATION	Określa kanał (1-16), na którym zostanie umieszczony wynik operacji miksovania lub kopiowania.

## ■ Menu CHANNEL TRANSPOSE

To menu pozwala transponować nagrane dane na wybranych kanałach do dwóch oktaw w górę lub w dół w półtonowych krokach.

### Aby wyświetlić kanały 9-16

Proszę za pomocą przycisku [F] przełączać się między ekranami kanałów – Channels 1-8 oraz 9-16.

### Transponowanie wszystkich kanałów o tę samą wartość

Proszę przytrzymać przycisk [G] (ALL CH), a następnie proszę nacisnąć jeden z przycisków [1 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼].

### Menu SETUP

Aktualne ustawienia dokonane na ekranie Mixing Console (strona 86) oraz inne ustawienia panelu mogą zostać zapisane na początku utworu jako dane Setup (ustawienia utworu). W ten sposób wszystkie ustawienia Mixing Console oraz panelu zostaną automatycznie przywołane przed rozpoczęciem odtwarzania utworu.

## ■ Procedura rejestrowania ustawień Setup

- 1 Proszę przywołać ekran operacyjny.  
[DIGITAL RECORDING] → [A] SONG CREATOR → TAB [◀]/[▶] CHANNEL → [B] SETUP
- 2 Proszę za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]-[7 ▲ ▼] określić ustawienia, które zostaną zapisane na początku utworu i przywołane przed rozpoczęciem odtwarzania.

SONG	Zapisuje ustawienia tempa, a także wszystkie ustawienia dokonane przy pomocy ekranów Mixing Console.
KEYBOARD VOICE	Zapisuje ustawienia panelu – wybór brzmień dla partii klawiaturowych (RIGHT 1, 2 oraz LEFT) a także ich status (włączony/wyłączony). Ustawienia panelu zapisywane w tym przypadku odpowiadają ustawieniom OTS. Ustawienia tego typu mogą zostać zapisane w dowolnym punkcie utworu (pozostałe elementy można zapisywać tylko na początku utworu).
SCORE SETTING	Zapisuje ustawienia ekranu zapisu nutowego (Score).
GUIDE SETTING	Zapisuje ustawienia funkcji Guide, włączając w to status (włączony/wyłączony).
LYRICS SETTING	Zapisuje ustawienia ekranu tekstu utworu (Lyrics).
MIC SETTING (tylko PSR-3000)	Zapisuje ustawienia mikrofonu oraz parametry efektu Vocal Harmony dostępne z poziomu ekranu Mixing Console (strona 86).

- 3 Proszę za pomocą przycisku [8 ▲] zaznaczyć wybrane elementy.

- 4 Proszę za pomocą przycisku [D] (EXECUTE) zatwierdzić rejestrację danych Setup.
- 5 Proszę za pomocą przycisku [I] (SAVE) przywołać ekran Song Selection, a następnie proszę przy jego pomocy zapisać nagrany utwór w pliku (strona 67).

## Edycja nut lub akordów (CHORD, 1-16)

Poniższe wyjaśnienia dotyczą wyboru CHORD oraz 1-16 w kroku 4 „Podstawowej procedury edycji” ze strony 156.

- 1 Jeśli wybrano zakładkę 1-16, proszę za pomocą przycisku [F] wybrać kanał, który będzie edytowany.
- 2 Proszę przesunąć kursor w odpowiednie miejsce.  
Proszę za pomocą przycisku [A]/[B] przemieszczać kursor w górę i w dół. Proszę za pomocą przycisku [C] przesunąć kursor na początek danych. Proszę za pomocą przycisków [1 ▲ ▼]-[3 ▲ ▼] przemieszczać kursor między jednostkami Measure/Beat/Clock.
- 3 Proszę dokonać edycji danych.  
**Edycja danych linia po linii**  
Proszę za pomocą przycisków [6 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼] dokonać wycinania/kopiowania/wklejania/wstawiania/usuwania komunikatów.  
**Edycja poszczególnych parametrów danych**
  - 1 Proszę za pomocą przycisków [D]/[E] wybrać parametry, które będą edytowane.
  - 2 Proszę za pomocą przycisków [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼] dokonać edycji parametrów. Wartości można wprowadzać również za pomocą pokrętła [DATA ENTRY]. Aby potwierdzić wprowadzoną wartość, proszę przesunąć kursor na inną pozycję.  
Aby przywrócić oryginalną wartość, proszę nacisnąć przycisk [8 ▼] (CANCEL) przed przesunięciem kursora na inną pozycję.
- 4 Jeśli wybrano zakładkę CHORD, proszę za pomocą przycisku [F] (EXPAND) dokonać konwersji danych na dane utworu.
- 5 Proszę za pomocą przycisku [I] (SAVE) przywołać ekran Song Selection, a następnie proszę przy jego pomocy zapisać nagrany utwór w pliku (strona 67).

### UWAGA!

Jeśli przed dokonaniem operacji zapisu (strona 67) wybierze się nowy utwór lub wyłączy zasilanie, zarejestrowany utwór zostanie utracony.

### Zaznaczanie wielu linii danych

Proszę przytrzymać przycisk [J] (MULTI SELECT), a następnie proszę nacisnąć jeden z przycisków [A]/[B].

### Wyświetlanie tylko określonych komunikatów (FILTER)

Typy wyświetlanych komunikatów można określić na zakładkach [CHORD] oraz [1-16]. W ten sposób można np. w wygodny sposób oddzielić komunikaty nutowe od kontrolnych (strona 163).

### UWAGA!

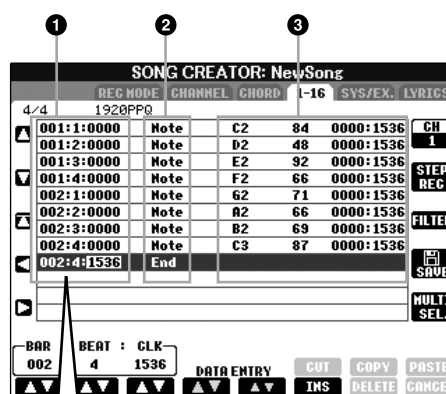
Jeśli przed dokonaniem operacji zapisu (strona 67) wybierze się nowy utwór lub wyłączy zasilanie, zarejestrowany utwór zostanie utracony.



### Impulsy zegara

Podstawowe jednostki rozdzielczości metrycznej. Parametr Quantize size jest wyrażany właśnie w impulsach na ćwierćnutę. W PSR-3000/1500 ćwierćnuta składa się ze 192 takich impulsów.

## Komunikaty prezentowane na ekranie



- ❶ Określa lokację (pozycję) odpowiedniego komunikatu. Ta sama wartość jest prezentowana w lewym dolnym rogu ekranu.
- ❷ Określa typ komunikatu (patrz tabela poniżej).
- ❸ Określa wartości poszczególnych parametrów komunikatu.

### Typy komunikatów prezentowanych na zakładce 1-16

Note (Nuta)	Pojedyncza nuta utworu, posiadająca następujące parametry: numer (oznaczający klawisz, opowiadający nucie), velocity (głośność – siła, z jaką naciśnięto klawisz), gate time (czas trwania nuty, czyli jej długość).
Ctrl (Komunikaty kontrolerów)	Ustawienia, mające bezpośredni wpływ na brzmienie, takie jak głośność, panorama, ustawienia filtra lub efektów (edytowane za pomocą ekranów Mixing Console – strona 86) itp.
Prog (Program Change)	Komunikaty MIDI, służące do zmiany/wyboru brzmienia.
P.Bnd (Pitch Bend)	Komunikaty płynnie zmieniające wysokość brzmienia.
A.T. (After Touch)	Komunikaty generowane po dociśnięciu już naciśniętego klawisza.

### Typy komunikatów prezentowanych na zakładce CHORD

Style	Styl
Tempo	Tempo
Chord	Podstawa akordu, typ akordu, dźwięk basowy
Sect	Sekcja automatycznego akompaniamentu (Intro, Main, Fill In, Break lub Ending).
OnOff	Status każdej partii (kanału) sekcji automatycznego akompaniamentu
CH.Vol	Głośność każdej partii (kanału) sekcji automatycznego akompaniamentu
S.Vol	Ogólna głośność sekcji automatycznego akompaniamentu

## Wyświetlanie tylko określonych komunikatów (FILTER)

Na ekranach edycji przedstawione są komunikaty różnych typów, przez co odnalezienie tych interesujących może niekiedy sprawiać kłopoty. Jednak dzięki wykorzystaniu funkcji Filter można łatwo określić, które komunikaty są dla nas obecnie interesujące – i mają zostać pokazane na ekranie.

- 1 Proszę nacisnąć przycisk [H] (FILTER) z poziomu ekranu edycji.
- 2 Proszę za pomocą przycisków [2 ▲ ▼]-[5 ▲ ▼] wybrać typ komunikatów.
- 3 Proszę za pomocą przycisków [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] zaznaczyć komunikaty, które mają być widoczne na ekranie.
  - [H] (ALL ON) ..... Zaznacza wszystkie typy komunikatów.
  - [I] (NOTE/CHORD) .... Zaznacza tylko dane NOTE/CHORD.
  - [J] (INVERT) ..... Odwraca zaznaczenie dla wszystkich typów. Innymi słowami – puste pola zostają zaznaczone, zaś zaznaczone – stają się puste.
- 4 Proszę za pomocą przycisku [EXIT] zatwierdzić ustawienia.
 

Naciśnięcie jednego z przycisków [C]-[E] przywołuje odpowiedni ekran Filter zgodnie z poniższym schematem:

  - MAIN ..... Przywołuje ekran Main Filter.
  - CTRL CHG ..... Przywołuje ekran Control Change Filter.
  - STYLE ..... Przywołuje ekran Accompaniment Style Filter.

## Edycja komunikatów systemowych (SYS/EX.)

Poniższe wyjaśnienia dotyczą wyboru zakładki SYS/EX w kroku 4 „Podstawowej procedury edycji” ze strony 156.

Przy pomocy tego ekranu można edytować dane System Exclusive (takie jak tempo albo metrum), nie przypisane do żadnego kanału. Operacja edycji tych danych jest praktycznie taka sama, jak dla „Edycji nut lub akordów” na stronie 161.

### Komunikaty systemowe

ScBar (Score Start Bar)	Określa pierwszy takt utworu (w zapisie).
Tempo	Określa tempo utworu.
Time (Time Signature)	Określa metrum utworu.
Key (Key Signature)	Określa tonację utworu, jak również ustawienia trybu (dur/moll), mające wpływ na wygląd zapisu nutowego.
XGPrm (XG Parameters)	Pozwala wprowadzać szczegółowe zmiany dotyczące parametrów XG. Więcej szczegółów na temat znajduje się w sekcji „MIDI Data Format” w książeczce „Data List”.
SysEx (System Exclusive)	Wyświetla komunikaty System Exclusive zawarte w utworze. Proszę pamiętać, że z tego poziomu nie jest możliwe tworzenie nowych danych ani modyfikowanie już istniejących; można jednak usuwać, wycinać, kopiować i wklejać istniejące dane.
Meta (Meta Event)	Wyświetla dane SMF (Standard MIDI File) zawarte w utworze. Proszę pamiętać, że z tego poziomu nie jest możliwe tworzenie nowych danych ani modyfikowanie już istniejących; można jednak usuwać, wycinać, kopiować i wklejać istniejące dane.

Proszę za pomocą przycisku [I] (SAVE) przywołać ekran Song Selection, a następnie proszę przy jego pomocy zapisać nagrany utwór w pliku (strona 67).

### ⚠ UWAGA!

Jeśli przed dokonaniem operacji zapisu (strona 67) wybierze się nowy utwór lub wyłączy zasilanie, zarejestrowany utwór zostanie utracony.

## Edycja tekstu utworu (LYRICS)

Poniższe wyjaśnienia dotyczą wyboru zakładki LYRICS w kroku 4 „Podstawowej procedury edycji” ze strony 156.

Przy pomocy tego ekranu można dokonać edycji tekstu utworu. Operacja edycji tych danych jest praktycznie taka sama, jak dla „Edycji nut lub akordów” na stronie 161.

### Komunikaty tekstowe

Name	Pozwala wpisać nazwę utworu.
Lyrics	Pozwala wpisać tekst utworu.
Codes	<b>CR</b> Wstawia znak nowej linii w tekście utworu. <b>LF</b> Niedostępny w PSR-3000/1500. W niektórych urządzeniach MIDI ten komunikat powoduje usunięcie z ekranu aktualnie wyświetlanego tekstu i zastąpienie go kolejną porcją tekstu.

### Wpisywanie i edycja tekstu utworu

- 1 Proszę za pomocą przycisków [4▲▼]/[5▲▼] lub za pomocą pokrętki [DATA ENTRY] przywołać ekran edycji tekstu utworu.  
Procedura ta jest identyczna z sekcją „Wpisywanie znaków” (strona 71).
- 2 Proszę za pomocą przycisku [I] (SAVE) przywołać ekran Song Selection, a następnie proszę przy jego pomocy zapisać nagrany utwór w pliku (strona 67).

#### UWAGA!

Jeśli przed dokonaniem operacji zapisu (strona 67) wybierze się nowy utwór lub wyłączy zasilanie, zarejestrowany utwór zostanie utracony.

# Połączenie PSR 3000/1500 bezpośrednio z internetem

Możecie Państwo zdobywać i ściągać pliki z utworami oraz innego typu pliki ze specjalnej strony www przy pomocy bezpośredniego połączenia z internetem. W niniejszym rozdziale przedstawione zostały warunki współpracy z komputerami i komunikacji online. Jeżeli używane są jakieś nieznanne definicje (nazwy), wówczas ich wytłumaczenie przedstawione zostało na stronie 179 w słowniku pojęć internetowych.

## Połączenie instrumentu z internetem

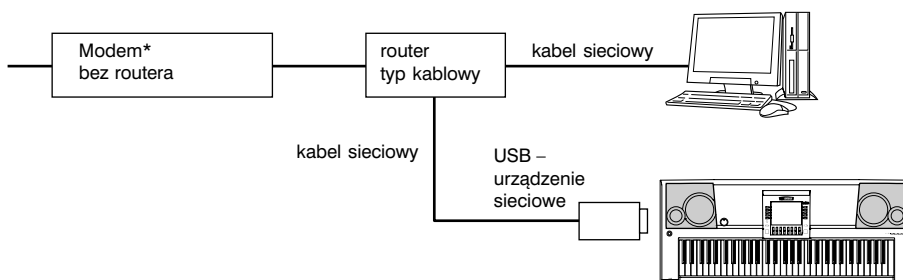
Możecie Państwo podłączyć urządzenie posiadając stały dostęp do sieci „stałe łącze” (ADSL, kablówka, światłowód itp.), przy użyciu routera lub modemu zaopatrzonego w router. Szczegółowe instrukcje połączenia urządzenia z internetem (jak również informacje dotyczące urządzeń LAN, routerów itd.) znajdują Państwo na stronie internetowej (<http://www.yamahapclub.com/>).

Przed podłączeniem instrumentu należy użyć komputera do połączenia z internetem i należy pozostać online, ponieważ ustawienia modemu lub routera mogą nie być kompatybilne z ustawieniami instrumentu.

Aby uzyskać połączenie z internetem, na początek będziecie Państwo potrzebowali opisu typu połączenia z internetem jakie posiadacie.

### Połączenie przykład 1:

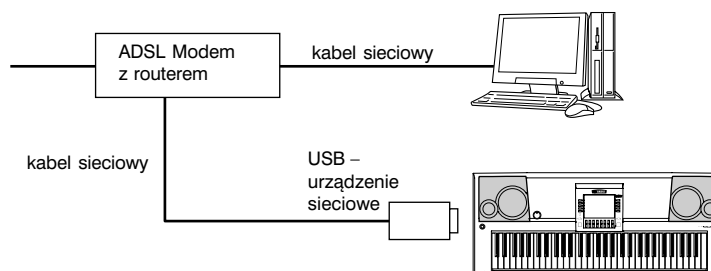
#### Połączenie przy wykorzystaniu sieci kablowej (użycie modemu bez routera).



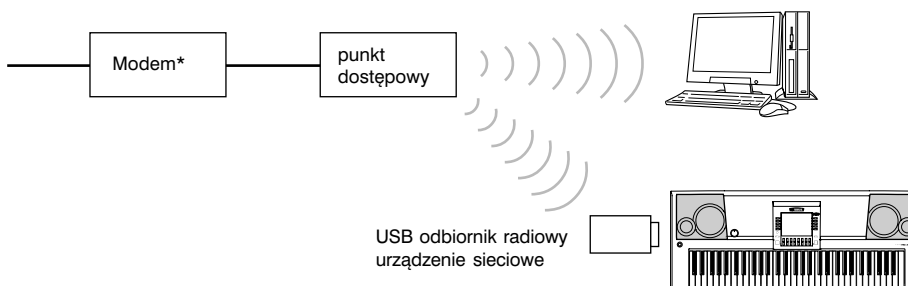
\* w tym przypadku, „modem” odnosi się do modemów sieci ADSL, światłowodowych (ONU) i kablowych.

### Połączenie przykład 2:

#### Połączenie przy wykorzystaniu sieci kablowej (użycie modemu z routerem).



### Połączenie przykład 3: sieć radiowa



\* w tym przypadku, „modem” odnosi się do modemów sieci ADSL, światłowodowych (ONU) i kablowych.

Specjalna strona www może być otwierana w przypadku bezpośredniego połączenia z internetem.

W zależności od typu połączenia do internetu oraz umowy podpisanej z dostawcą usług internetowych, możecie Państwo nie mieć możliwości podłączenia dwóch urządzeń jednocześnie do internetu (na przykład komputera i instrumentu). W praktyce oznacza to iż nie możecie Państwo połączyć się przy użyciu PSR 3000/1500.

W przypadku wątpliwości należy sprawdzić umowę z dostawcą usług internetowych bądź skontaktować się z nim.

Niektóre typy modemów wymagają opcjonalnie sieci gniazdkowej „hub” w celu równoczesnego podłączenia różnych urządzeń (takich jak komputer, instrumenty muzyczne, itp.).

### Powrót do ekranu menu głównego

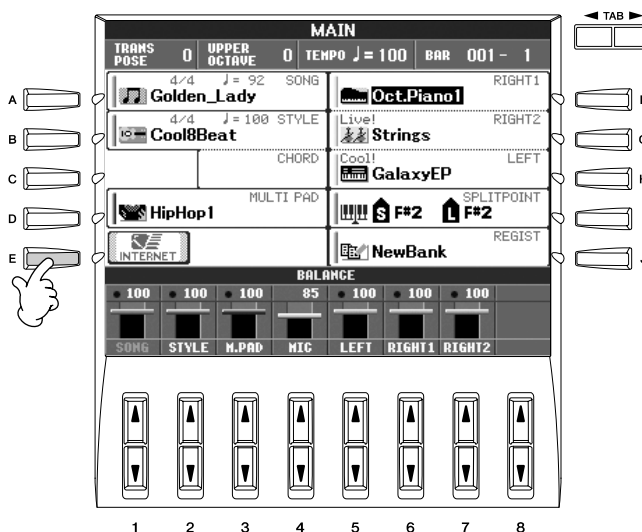
Możecie Państwo wygodnie powrócić do głównego ekranu menu z każdego poziomu poprzez naciśnięcie przycisku [DIRECT ACCESS], a następnie przycisku [EXIT].

### Wprowadzanie znaków

Instrukcję opisującą wprowadzanie znaków na specjalnej stronie www przedstawiono na stronie 167 niniejszej instrukcji.

## Dostęp do specjalnej strony www

Spośród wielu usług dostępnych na specjalnej stronie www możecie Państwo na przykład odsłuchać i nabyć pliki muzyczne. Aby wejść na stronę należy nacisnąć przycisk [E], gdy instrument podłączony jest już do internetu.

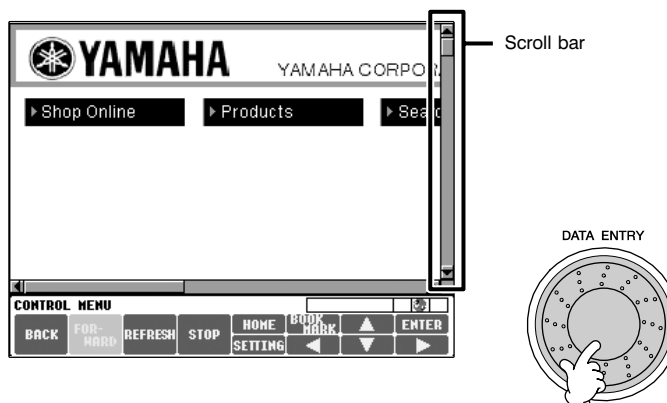


Aby zakończyć przeglądanie strony www na ekranie i powrócić do ekranu operacyjnego instrumentu proszę nacisnąć przycisk [EXIT].

## Operacje wykonywane na specjalnej stronie www

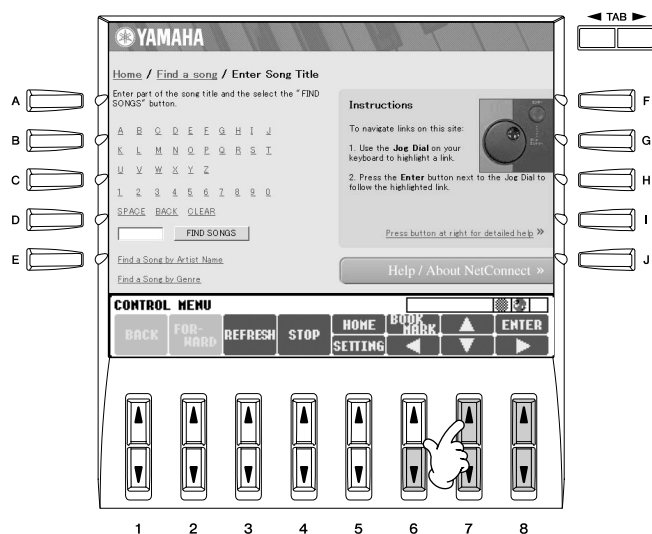
### Przewijanie okna

W przypadku gdy rozmiar strony www jest zbyt duży do pokazania na ekranie „wyświetlacza” przeglądarki instrumentu wówczas pojawia się po prawej stronie wyświetlacza suwak (Scroll bar). Aby przeglądnąć tę część która nie jest wyświetlana należy użyć pokrętki [DATA ENTRY].



## Otwieranie odnośników

Jeżeli na stronie znajduje się odnośnik, wówczas jest on wyświetlany w postaci przycisku w kolorze czerwonym. Aby zaznaczyć linki należy naciskać przyciski [6▼]/[7▲▼]/[8▼]. Następnie proszę nacisnąć przycisk [8▲] (ENTER) aby wywołać miejsce przeznaczenia obecnego odnośnika.

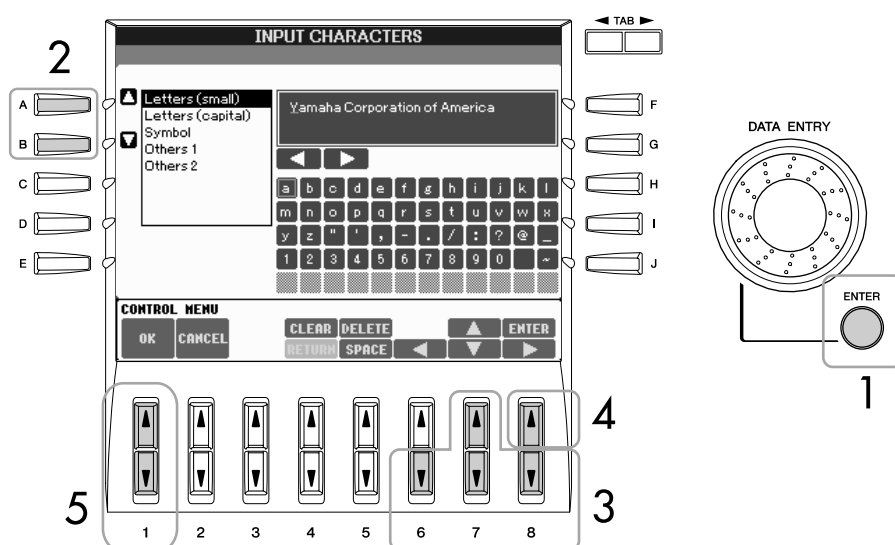


Możecie Państwo również zaznaczyć i wywołać odnośnik przy użyciu [DATA ENTRY] przekręcając pokrętkę i naciskając przycisk [ENTER].

## Wprowadzanie znaków

W tej części objaśnione zostanie w jaki sposób wprowadza się znaki w granicach strony www dla wejścia strzeżonego hasłem bądź w poszukiwaniu plików itd.

- 1 Dla kursora znajdującego się w polu wprowadzania znaków (takim jak np. zapytanie o hasło dostępu lub inne pola tekstowe) proszę nacisnąć przycisk [ENTER] w celu wywołania ekranu wprowadzania znaków.



- 2 Następnie proszę zaznaczyć żądany rodzaj znaków poprzez naciśnięcie przycisków [A]/[B].

**3** Używając przycisków [6 ▼]/[7 ▲ ▼]/[8 ▼] należy poruszać „przesuwać” czerwone podświetlenie w kierunku żądanego symbolu. Możecie Państwo również użyć pokrętki [DATA ENTRY] w celu przesunięcia podświetlenia w kierunku żądanego symbolu.

**4** Proszę nacisnąć przycisk [8 ▲] [ENTER] w celu wprowadzenia wybranego znaku.

Możecie Państwo również nacisnąć przycisk [ENTER] znajdujący się na panelu w celu wprowadzenia wybranego znaku.

#### Usuwanie symboli

- Aby usunąć bieżący znak proszę nacisnąć przycisk [5 ▲] (DELETE)
- Aby usunąć szczególny znak należy:

**1** Przesunąć kursor na znak, który zamierzają Państwo usunąć.

**1-1** W tym celu proszę użyć przycisków [6 ▼]/[7 ▲ ▼]/[8 ▼] aby przesunąć kursor na „ ◀ ▶ ” poniżej przegrody z symbolem.

**1-2** Następnie nacisnąć przycisk [8 ▲] (ENTER) w celu przesunięcia kursora.

**2** W celu usunięcia wybranego znaku proszę nacisnąć przycisk [5 ▲] (DELETE).

- Aby usunąć wszystkie znaki za jednym razem proszę nacisnąć przycisk [4 ▲] (CLEAR).

#### Wstawianie znaku

**1** Aby wstawić znak należy przesunąć kursor na wybrany symbol.

Możecie Państwo wykonać tę operację w ten sam sposób jak w rozdziale „usuwanie symboli” punkt 1 opisanej powyżej.

**2** Następnie używając przycisków [6 ▼]/[7 ▲ ▼]/[8 ▼] należy przesuwać czerwone podświetlenie w kierunku żądanego znaku.

**3** W celu wprowadzenia wybranego znaku należy nacisnąć przycisk [8 ▲] [ENTER].

#### Wstawienie wolnego obszaru (spacji)

**1** Aby wstawić wolny obszar należy przesunąć kursor na wybrany symbol.

Możecie Państwo wykonać tę operację w ten sam sposób jak w rozdziale „usuwanie znaków” punkt 1 opisanej powyżej.

**2** Następnie proszę nacisnąć przycisk [5 ▼] (SPACE) w celu wstawienia wolnego obszaru (spacji).

#### Wstawienie zakończenia linii

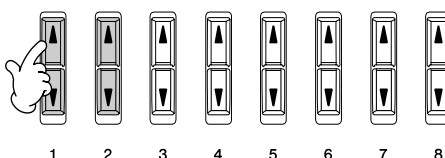
Gdy zaznaczony tekst składa się z kilku linii, wówczas proszę wcisnąć przycisk [4 ▼] (RETURN) w celu wstawienia znaku zakończenia linii.

**5** W celu zatwierdzenia wybranych znaków proszę wcisnąć przycisk [1 ▲ ▼] (OK).

Aby skasować wykonane operacje proszę wcisnąć przycisk [2 ▲ ▼] (CANCEL).

## Powrót do poprzedniej strony www

W celu powrotu do poprzednio przeglądanej strony www proszę wcisnąć przycisk [1 ▲ ▼] (BACK). Aby powrócić na stronę przeglądaną przed naciśnięciem przycisku [1 ▲ ▼] (BACK) należy wcisnąć przycisk [2 ▲ ▼] (FORWARD).



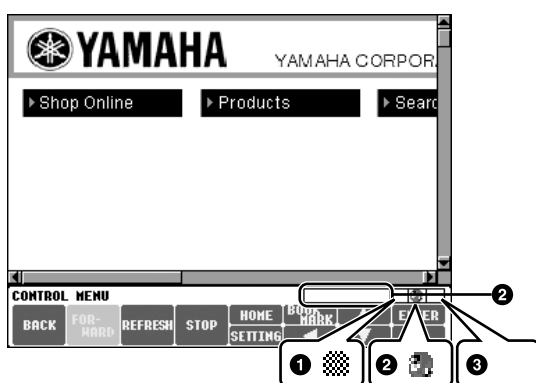
## Odświeżanie strony www/przerwanie ładowania (wczytywania) strony www

W celu odświeżenia strony www (operację tę wykonuje się zazwyczaj aby upewnić się iż posiadacie Państwo aktualną wersję strony lub w celu przeładowania strony), należy wcisnąć przycisk [3 ▲ ▼] (REFRESH).

Aby przerwać ładowanie strony (operację tę wykonuje się zazwyczaj w przypadku gdy wczytywanie strony trwa zbyt długo) należy wcisnąć przycisk [4 ▲ ▼] (STOP).

### Monitorowanie statusu połączenia z internetem

Trzy ikony znajdujące się na dole po prawej stronie ekranu wyświetlacza określają obecny status połączenia z internetem.



#### ❶ Wskaźnik trybu offline „rozłączony”

Wskazuje on kiedy urządzenie nie jest połączone z internetem. Kiedy się pojawi, wówczas nie możecie Państwo przeglądać żadnej strony www.

#### ❷ Wskaźnik statusu komunikacji

Wskazuje on że połączenie trwa.

#### ❸ Wskaźnik SSL

Wskazuje on kiedy otwierana strona używa SSL (szyfrowanie przesyłanych danych) oraz wskazuje iż pobierane pliki są szyfrowane przed ich wysłaniem.

#### SSL:

SSL (Secure Sockets Layer) jest standardową metodą zabezpieczania plików przy ich wysłaniu za pomocą szyfrowania i innych narzędzi.

W przypadku gdy ściągane pliki zapisywane są na kartę SmartMedia™, wówczas należy użyć SmartMedia z identyfikatorem.

## Zakup „nabywanie, pobieranie” i ściągnięcie „ładowanie” plików

Możecie Państwo nabywać i ściągać pliki muzyczne (w celu późniejszego odtwarzania ich na instrumencie) i innego typu pliki ze specjalnej strony www PSR-3000/1500. W celu uzyskania szczegółowych informacji na temat kupowania i ściągnięcia plików proszę przeczytać instrukcje zamieszczone na specjalnie dla Państwa przygotowanej stronie www.

### Operacje po nabyciu i ściągnięciu plików

Gdy ściągnięcie pliku z utworem muzycznym zostanie zakończone wówczas pojawi się komunikat z zapytaniem czy otwierać czy też nie otwierać ekran File Selection. Proszę wybrać „YES” aby otworzyć File Selection z ekranu z którego dane zostały pobrane. Aby powrócić do ekranu z stroną internetową proszę wybrać „NO”. W przypadku gdy zaznaczony plik na wyświetlaczu jest otwarty, proszę nacisnąć przycisk [8 ▲] (UP) w celu przejścia do folderu znajdującego się powyżej folderu, w którym znajdujecie się Państwo obecnie.

#### ⚠ UWAGA!

Nabywane pliki zostaną utracone w przypadku gdy w trakcie ściągnięcia ich z internetu nastąpi awaria zasilania.



## Miejsce w którym znajdują się ściągnięte pliki

Miejsce w którym znajdują się ściągnięte pliki uzależnione jest od używanego do przechowywania danych nośnika, tak jak opisano to poniżej:

- W przypadku gdy karta SmartMedia jest włożona do instrumentu w trakcie nabywania pliku:

Wówczas ściągnięte pliki są zapisywane w folderze „MyDownloads” w zakładce Card ekranu File Selection. Aby zamknąć bieżący folder i przejść do folderu znajdującego się powyżej katalogu w którym znajdujecie się Państwo obecnie (File Selection) proszę nacisnąć przycisk [8 ▲] (UP).

- W przypadku gdy karta SmartMedia nie jest włożona do instrumentu w trakcie nabywania pliku:

Wówczas ściągnięte pliki są zapisywane w folderze „MyDownloads” w zakładce User ekranu File Selection. Aby zamknąć bieżący folder i przejść do folderu znajdującego się powyżej katalogu w którym znajdujecie się Państwo obecnie (File Selection) proszę nacisnąć przycisk [8 ▲] (UP).

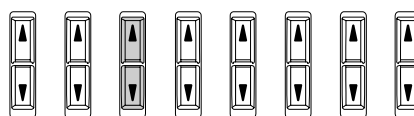
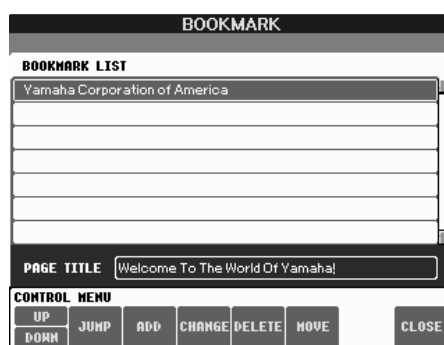
## Dodawanie zakładek do Państwa ulubionych stron

Możecie Państwo zachować odnośnik do strony, którą przeglądacie w celu jej wywołania w przyszłości.

- 1** Przeglądając wybraną stronę proszę nacisnąć przycisk [6 ▲] (BOOKMARK). Pojawi się wówczas okno Bookmark oraz lista obecnie zapisanych zakładek.

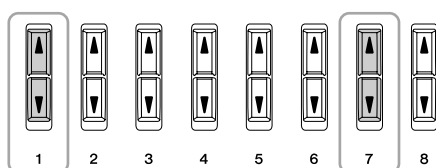
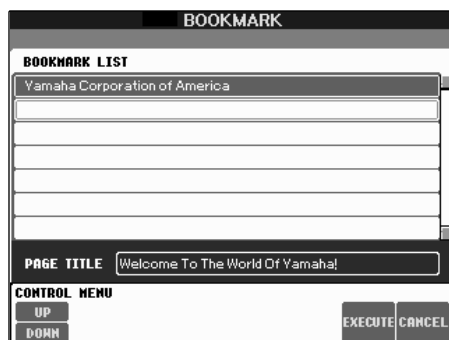
Tytuł bieżącej strony do której odnośnik chcecie Państwo zachować znajduje się poniżej listy obecnie zapisanych zakładek.

- 2** Następnie należy wywołać okno rejestracji zakładek poprzez naciśnięcie przycisku [3 ▲ ▼] (ADD).



1 2 3 4 5 6 7 8

- 3** Proszę zaznaczyć pozycję nowej zakładki poprzez użycie przycisku [1 ▲ ▼] (UP/DOWN).



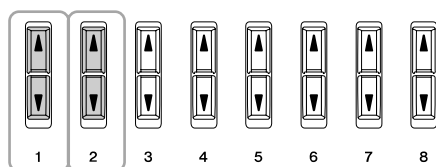
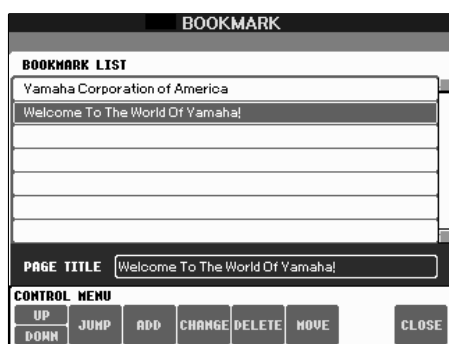
3

4

- 4** Aby zachować zakładkę proszę nacisnąć przycisk [7 ▲ ▼] (EXECUTE). Aby zrezygnować z dodania zakładki do listy proszę użyć przycisku [8 ▲ ▼] (CANCEL).
- 5** Aby powrócić do przeglądarki proszę nacisnąć przycisk [8 ▲ ▼] (CLOSE).

#### Otwieranie strony z zakładkami Bookmarked Page

- 1** Proszę użyć przycisku [6 ▲] (BOOKMARK) w celu wywołania ekranu zakładek (Bookmark).
- 2** Następnie proszę użyć przycisku [1 ▲ ▼] (UP/DOWN) aby wybrać żądaną zakładkę.



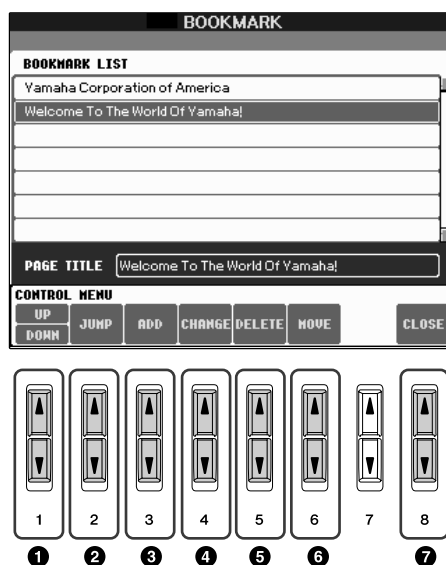
2

3

- 3** Aby otworzyć stronę z wybraną zakładką proszę nacisnąć przycisk [2 ▲ ▼] (JUMP).

## Edycja zakładek (Bookmark)

Na ekranie zakładek (Bookmark), możecie Państwo zmienić nazwy zakładek oraz ich ułożenie, jak również usunąć z listy zakładki które uznacie Państwo za zbędne.

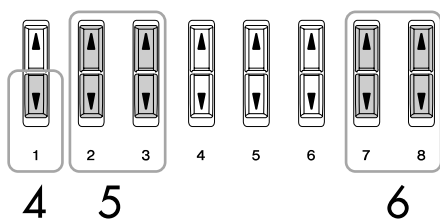
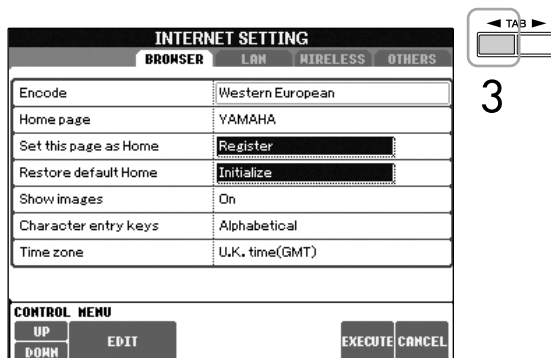


- ❶ **Kursor pozwalający na poruszanie się w górę i w dół**  
Przesuwa zaznaczone pozycje na liście zakładek (Bookmark).
- ❷ **Jump**  
Przyciski, które otwierają zaznaczoną zakładkę.
- ❸ **Dodawanie (Add)**  
Przycisk używany w chwili gdy chcecie Państwo zachować zakładkę na liście (zobacz strona 170).
- ❹ **Zmiana nazwy**  
Przycisk dzięki któremu możecie Państwo zmienić nazwę dowolnej zakładki znajdującej się na liście. Naciskając na przycisk [4 ▲ ▼] (CHANGE) wywołujecie Państwo ekran z wprowadzaniem liter „symboli”. Szczegóły dotyczące wprowadzania liter znajdziecie Państwo na stronie 167.
- ❺ **Usuwanie**  
Przycisk ten służy do usuwania wybranej zakładki z listy zakładek (Bookmark).
- ❻ **Przesuwanie**  
Przycisk ten zmienia położenie na liście wybranej zakładki.
  - ❶ Proszę zaznaczyć zakładkę którą chcecie Państwo przesunąć, a następnie proszę nacisnąć przycisk [6 ▲ ▼] (MOVE).  
Niższa część ekranu zmienia się pozwalając Państwu na zaznaczenie nowej pozycji dla zakładki.
  - ❷ Następnie proszę wybrać miejsce w którym chcecie Państwo umieścić zakładkę przez użycie przycisku [1 ▲ ▼] (UP/DOWN).
  - ❸ Przesunięcie zakładki na wybraną pozycję uzyskacie Państwo poprzez naciśnięcie przycisku [7 ▲ ▼] (EXECUTE).
- ❼ **Zamykanie**  
Wybór tego przycisku powoduje zamknięcie ekranu zakładek (Bookmark) i przejście do ekranu przeglądarki.

## Zmiana strony startowej (Home Page)

Standardowo strona główna zaprojektowanej specjalnie dla Państwa strony www jest stroną startową (Home page) przeglądarki. Jednakże możecie Państwo wybrać inną stronę jako stronę startową (Home page). Aby to zrobić należy:

- 1 Otworzyć w przeglądarce stronę, którą chcecie Państwo ustawić jako stronę startową (Home page).
- 2 Proszę użyć przycisku [5 ▼] (SETTING), aby wywołać ekran Internet Setting.
- 3 Następnie proszę użyć przycisku TAB [◀ ▶] aby zaznaczyć zakładkę BROWSER.



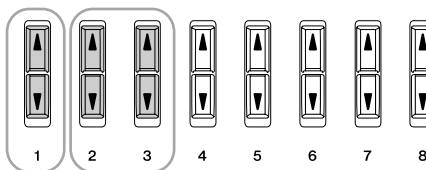
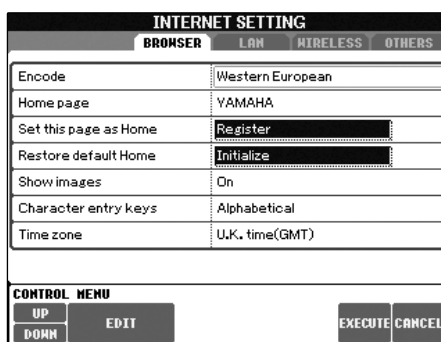
- 4 Używając przycisku [1 ▼] (DOWN) proszę wybrać „Set this page as Home”.
- 5 Używając przycisków [2 ▲ ▼]/[3 ▲ ▼] (EDIT) ustalacie Państwo obecną stronę jako stronę startową (Home page).
- 6 Aby zatwierdzić zmianę strony startowej i powrócić do ekranu przeglądarki proszę wcisnąć przycisk [7 ▲ ▼] (EXECUTE), natomiast aby zrezygnować ze zmiany strony startowej proszę wcisnąć przycisk [8 ▲ ▼] (CANCEL).

## Ekran ustawienia internetowe (Internet Settings)

Na ekranie Internet Settings możecie Państwo zmienić ustawienia połączenia z internetem oraz własności menu i ekranów. Ekran Internet Settings ma cztery zakładki: Browser, LAN, Wireless i Others.

### Operacje podstawowe

- 1 Aby wywołać ekran Internet Settings proszę nacisnąć przycisk [5 ▾] (SETTING).
- 2 Przyciskiem TAB [◀]/[▶] proszę wybierać zakładki.
- 3 Aby zaznaczyć wybrany element proszę nacisnąć przycisk [1 ▲ ▾] (UP/DOWN).



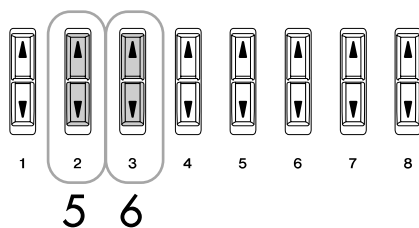
3 4

- 4 Przyciskami [2 ▲ ▾]/[3 ▲ ▾] (EDIT) możecie Państwo edytować dane w stosownym oknie edycyjnym. Niektóre dane mogą nie być wyświetlane w edytowanym oknie, jednakże wprowadzone zmiany mogą zostać wykonane.

## 5 Używając przycisku [2 ▲ ▼] (UP/DOWN) możecie Państwo zmienić typ ustawień lub ich wartości.

To samo możecie Państwo wykonać przy wykorzystaniu pokrętki [DATA ENTRY].

INTERNET SETTING	
BROWSER LAN WIRELESS OTHERS	
Encode	Western European
Home page	YAMAHA
Set this page as Home	Register
Restore default Home	Initialize
Show images	On
Character entry keys	Alphabetical
	Japanese(EUC)
	Japanese(Shift-JIS)
	Western European
CONTROL MENU	
UP	ENTER
DOWN	CANCEL



## 6 Aby zatwierdzić wprowadzone zmiany należy użyć przycisku [3 ▲] (ENTER), natomiast w przypadku gdy nie chcecie ich Państwo zachowywać należy wykorzystać przycisk [3 ▼] (CANCEL).

## 7 Aby zastosować wprowadzone zmiany w ekranie Internet Settings proszę użyć przycisku [7 ▲ ▼] (EXECUTE). W przeciwnym przypadku proszę użyć przycisku [8 ▲ ▼] (CANCEL).

## Zakładka BROWSER

INTERNET SETTING	
BROWSER LAN WIRELESS OTHERS	
1 Encode	Western European
Home page	YAMAHA
2 Set this page as Home	Register
Restore default Home	Initialize
3 Show images	On
4 Character entry keys	Alphabetical
5 Time zone	U.K. time(GMT)
CONTROL MENU	
UP	EDIT
DOWN	EXECUTE CANCEL

### 1 Kodowanie (ENCODE)

Określa typ kodowania znaków dla przeglądarki.

### 2 Strona startowa/ustawienie jako strony startowej/przywracanie domyślnej strony startowej

Zmianę strony startowej szczegółowo opisano na stronie 173.

### 3 Pokazywanie zdjęcia

W przypadku gdy opcja ustawiona jest na „on” wówczas w przeglądarce pokazywane są zdjęcia na stronach www. Gdy opcja ustawiona jest w trybie „off” wówczas zdjęcia nie są wyświetlane na ekranie przeglądarki.

### 4 Makieta klawiatury wprowadzania znaków

W tym miejscu możecie Państwo ustawić typ wprowadzania znaków. W przypadku gdy opcja ustawiona jest na „Alphabetical” wówczas znaki wyświetlane są w porządku alfabetycznym. Dla opcji „ASCII” znaki wyświetlane są jak z konwencjonalnej klawiatury „QWERTY”.

### 5 Strefa czasowa (Time zone)

Określa strefę czasową dla przeglądarki.

### Wprowadzanie znaków

Instrukcję opisującą wprowadzanie znaków przedstawiono na stronie 167 niniejszej instrukcji.

## Zakładka LAN

INTERNET SETTING	
BROWSER LAN WIRELESS OTHERS	
1 Use DHCP	OFF
2 DNS server1	...
DNS server2	...
IP address	...
3 Subnet mask	...
Gateway	...
CONTROL MENU	
UP	DOWN
EDIT	EXECUTE CANCEL

Proszę zanotować własności w poniższej tabelce w przypadku gdyby wprowadzone zmiany spowodowały błędne funkcjonowanie urządzenia i byłoby Państwo zmuszeni do wprowadzenia danych zgodnych z poprzednimi ustawieniami.

Use DHCP	
DNS server1	
DNS server2	
IP address	
Subnet mask	
Gateway	

### 1 Use DHCP

Określa czy wykorzystywane jest DHCP

### 2 DNS server 1/ DNS server 2

Określa adres pierwszego i drugiego serwera DNS. Dane te muszą być wprowadzone w przypadku, zarówno gdy opcja „Use DHCP” jest włączona „on” (należy wówczas wprowadzić adresy DNS ręcznie) jak i gdy jest wyłączona „off”.

### 3 IP address/Subnet mask/Gateway

Te własności są dostępne tylko w przypadku gdy DHCP nie jest używany. Do tych własności należą: adres IP, maska po sieci, adres bramy serwera. Wymienione dane muszą być podane w przypadku gdy opcja „Use DHCP” jest wyłączona „off”.

## Zakładka Wireless

INTERNET SETTING	
BROWSER LAN WIRELESS OTHERS	
1 SSID	0
2 Channel	Ch10
3 Encryption	On
WEP key type	Hexadecimal
4 WEP key length	64bit
WEP key	
CONTROL MENU	
UP	DOWN
EDIT	EXECUTE CANCEL

Proszę zanotować własności w poniższej tabelce w przypadku gdyby wprowadzone zmiany spowodowały błędne funkcjonowanie urządzenia i byłoby Państwo zmuszeni do wprowadzenia danych zgodnych z poprzednimi ustawieniami.

SSID	
Channel	
Encryption	
WEP key type	
WEP key length	
WEP key	

### 1 SSID

Określa własności SSID.

### 2 Chanel

Określa własności kanału.

### 3 Encryption

Określa czy dane są kodowane czy też nie.

### 4 WEP key type/WEP key length/WEP key

Te własności są dostępne tylko w przypadku gdy kodowanie danych jest włączone „enabled” i określają typ oraz długość klucza kodującego.

## Zakładka Others

INTERNET SETTING	
BROWSER LAN WIRELESS OTHERS	
Proxy server	
Proxy port	8080
Non-proxy server	
Delete cookies	Delete
Delete all bookmarks	Delete
Initialize setup	Initialize
Connect information	Display information
<b>CONTROL MENU</b>	
UP	EDIT EXECUTE CANCEL
DOWN	

### ❶ Proxy server/Proxy port/Non-proxy server

W tym miejscu możecie określić Państwo nazwę serwera proxy, numer portu i nazwę hosta dla serwerów nie wykorzystujących proxy. Te dane są wymagane wyłącznie w przypadku gdy używany jest serwer proxy.

### ❷ Delete cookies

Automatyczne usuwanie plików typu „cookies”.

### ❸ Delete all bookmarks

Automatyczne usunięcie wszystkich zakładek „linków”.

### ❹ Initialize setup

Przywraca wszystkie ustawienia w ekranie Internet Settings do ich początkowych wartości. Zobacz „Initializing Internet Settings” na stronie 178.

### ❺ Connection information

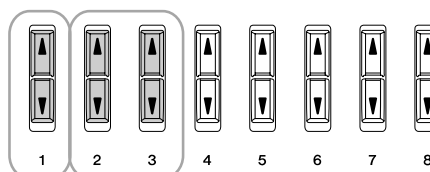
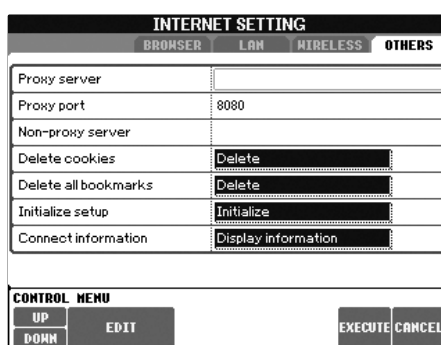
Pokazuje dokładne informacje na temat bieżącego połączenia z internetem.



## Inicjalizowanie ustawień internetowych

Własności funkcji internetowych nie są automatycznie inicjowane w momencie rozpoczęcia używania PSR-3000/1500, dlatego muszą być zainicjowane osobno w sposób jaki przedstawiono poniżej. Rozpoczęcie inicjalizacji spowoduje przywrócenie domyślnych wartości nie tylko dla parametrów opisujących własności przeglądarki, lecz także wszystkich własności jakie określone są na ekranie Internet Settings (za wyjątkiem ustawienia dla plików typu „cookies” i zakładek, włącznie z parametrami dotyczącymi połączenia z internetem).

- 1 Proszę nacisnąć przycisk [5 ▾] (SETTING) aby wywołać ekran Internet Settings.
- 2 Następnie proszę wykorzystać przycisk TAB [◀] aby wybrać zakładkę OTHERS.
- 3 Proszę nacisnąć przycisk [1 ▲ ▾] (UP/DOWN) aby zaznaczyć „Initialize”.



- 4 Aby zainicjować ustawienia internetowe proszę użyć przycisków [2 ▲ ▾]/[3 ▲ ▾] (EDIT).

Pliki typu „cookies” zawierają informacje dotyczące osobistych ustawień pobieranych przez przeglądarkę.

### Usuwanie plików typu „cookies” i zakładek

Ustawienia dotyczące plików typu „cookies” oraz zakładek pozostają niezmienione po rozpoczęciu procesu inicjalizacji.

Aby usunąć pliki typu „cookies” oraz zakładki należy wykonać polecenia w zakładce Others które zostały szerzej omówione na stronie 177.

# Słownik pojęć internetowych

<b>Broadband</b>	Technologia połączenia z internetem (usługa podobna do ADSL i światłowodów) pozwalająca na szybki transfer danych.
<b>Browser</b>	Oprogramowanie służące do przeszukiwania, uzyskania dostępu i przeglądania stron internetowych. Dzięki temu programowi można wyświetlić na ekranie zawartości stron www.
<b>Cookie</b>	System zapisujący podstawowe informacje jakie przesyła użytkownik w trakcie przeglądania stron www przy użyciu internetu. Przy użyciu plików typu „cookies” można na przykład zapamiętać nazwę użytkownika i hasło, dzięki czemu nie jest potrzebne wpisywanie tych danych za każdym razem gdy odwiedzana jest strona www.
<b>DHCP</b>	Jest to standard lub protokół dzięki któremu adres IP oraz inne informacje dotyczące sieci mogą być automatycznie przypisywane przy każdym połączeniu z internetem.
<b>DNS</b>	System zamiany nazw komputerów podłączonych do sieci na odpowiadające im adresy IP.
<b>Download</b>	Przesyłanie danych poprzez sieć; przypomina to kopiowanie plików z dysku na dysk lub dyskietkę. Dzięki temu możecie Państwo pobrać utwory i inne pliki ze strony internetowej do swojego instrumentu.
<b>Gateway</b>	System łączący różne systemy sieci i pozwala na przesyłanie danych pomimo różnic w standardach komunikacji.
<b>Home page</b>	Jest to pierwsza strona jaka otwiera się zaraz po otwarciu przeglądarki i połączeniu z internetem. Ten zwrot używany jest również do określania „front screen” oraz „top page” dla strony internetowej.
<b>Internet</b>	Ogromna sieć składająca się z wielu sieci. Internet pozwala na przesyłanie danych z dużą prędkością pomiędzy komputerami, telefonami komórkowymi, oraz innymi urządzeniami.
<b>IP address</b>	Ciąg liczb przyporządkowany do każdego komputera podłączonego do sieci. Adres IP określa również lokalizację komputera w sieci.
<b>LAN</b>	Skrót od „Local Area Network” jest to opis sieci lokalnej (np. w domu lub biurze) podłączonej do internetu przy pomocy pojedynczego łącza
<b>Link</b>	Link zwany również odnośnikiem jest słowem przyciskiem bądź ikoną umieszczoną na stronie internetowej po kliknięciu na który otwiera się inna strona internetowa której adres opisuje link.
<b>Modem</b>	Jest to urządzenie pozwalające na przesyłanie danych pomiędzy konwencjonalną linią telefoniczną a komputerem. Modem przekształca sygnał cyfrowy z komputera na sygnał analogowy „audio” wysyłany przez linie telefoniczną i odwrotnie.
<b>NTP</b>	Jest to skrót od „Network Time Protocol” i jest standardem przesyłania danych przez internet o czasie na komputerze użytkownika. Wykorzystywany jest do określania prawidłowości czasu i daty dla plików typu „cookies” oraz SSL.
<b>Provider</b>	Usługodawca dostarczający użytkownikom usługi internetowe (głównie dostęp do sieci internetowej). Aby zamówić połączenie do internetu potrzebne jest podpisanie umowy z Providerem.
<b>Proxy</b>	Proxy serwer jest serwerem przez który wszystkie komputery z sieci lokalnej pobierają informacje z internetu. Serwery proxy sprawdzają poprawność zapytań kierowanych do serwera rzeczywistego. W przypadku gdy zapytanie nie może być spełnione serwer proxy odrzuca pytanie, w pozostałych przypadkach przesyła zapytanie dalej. Serwery proxy na ogół służą do poprawy prędkości przesyłu danych i filtrują zapytania zapewniając bezpieczeństwo poprzez niedopuszczanie osób nieupoważnionych do dostępu wewnątrz sieci.
<b>Router</b>	Urządzenie służące do połączenia komputerów w sieć. Na przykład router jest niezbędny w przypadku gdy w domu lub biurze trzeba połączyć komputery i dać im wspólny dostęp do internetu oraz pozwolić na wymianę plików pomiędzy sobą. Router zazwyczaj jest podłączony pomiędzy modemem a komputerem. Niektóre z modemów posiadają wbudowany router.
<b>Server</b>	Jest to sprzęt i/lub oprogramowanie używane jako jednostka centralna w sieci umożliwiająca dostęp do plików i usług.
<b>Site</b>	EWitryna internetowa opisująca grupę stron otwieranych wspólnie. Na przykład strony internetowe o adresie zaczynającym się od <a href="http://www.yamaha.com/">http://www.yamaha.com/</a> określone mogą być jako witryna Yamahy.
<b>SSID</b>	Jest to nazwa identyfikująca stosowana w sieciach radiowych LAN. Komunikacja jest możliwa wyłącznie pomiędzy terminalami posiadającymi nazwy SSID.
<b>SSL</b>	Jest skrótem od „Secure Sockets Layer”, jest standardem zabezpieczania transmisji danych takich jak numery kart kredytowych poprzez sieć internetową.
<b>Subnet mask</b>	Jest to własność używana do rozdzielania dużych sieci na kilka mniejszych.
<b>URL</b>	Jest to skrót od „Uniform Resource Locator”, jest to ciąg znaków używany do identyfikacji i połączenia stron internetowych z internetem. Pełny adres URL zazwyczaj rozpoczyna się od „http://” oraz „https://” w przypadku zabezpieczenia połączenia poprzez SSL.
<b>Web page</b>	Jest to indywidualna strona która wchodzi w skład strony internetowej.
<b>Wirless LAN</b>	Jest to sieć lokalna, w przypadku której połączenie odbywa się przy wykorzystaniu fal radiowych; bez wykorzystania kabli.

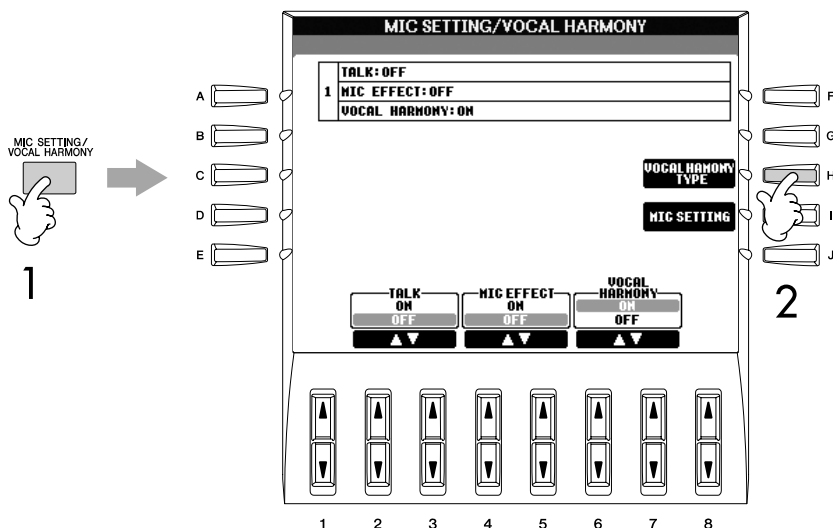
## Odnosiniki do stron Krótkiego przewodnika

Śpiewanie z Playbacku (Karaoke) lub z własnym podkładem głosowym .....	strona 54
Podłączenie mikrofonu .....	strona 54
Śpiewanie z wyświetlanymi słowami .....	strona 55
Wygodne funkcje dla Karaoke .....	strona 55
Dostosowanie tempa .....	strona 33
Transpozycja .....	strona 55
Zastosowanie efektów dostosowanych do głosu .....	strona 56
Dodanie partii wokalnych do głosu .....	strona 56
Praktyczne śpiewanie z właściwą tonacją (Vocal CueTIME) .....	strona 139
Wygodne funkcje do wspólnego śpiewania na przedstawieniu ...	strona 58
Zmiana tonacji .....	strona 58
Wyświetlanie nut na instrumencie i słów na ekranie TV .....	strona 58
Tworzenie zapowiedzi pomiędzy piosenkami .....	strona 59
Kontrola czasu Playbacku (Karao-key) .....	strona 139

## Edycja parametrów harmonizacji wokalu (śpiewu)

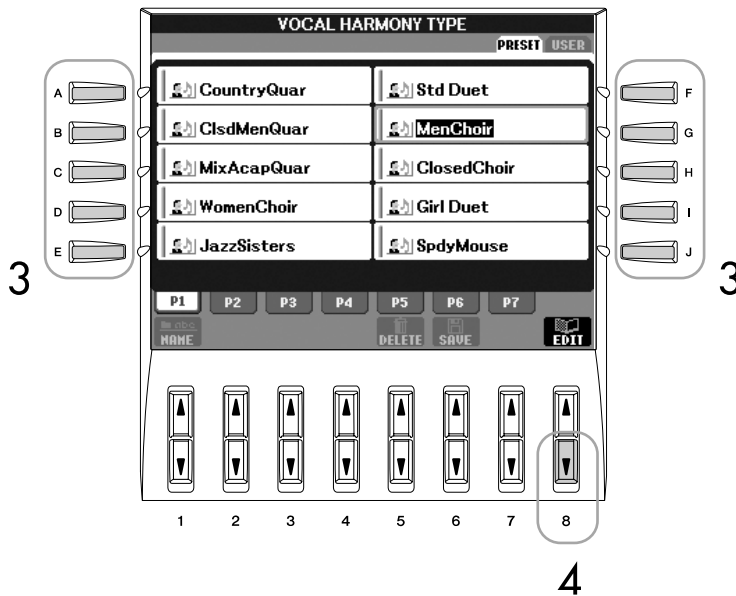
Ten rozdział wyjaśnia w jaki sposób stworzyć własną harmonię wokalu (strona 56), oraz listę dokładnych parametrów do edycji. Ponad dziesięć typów harmonii wokalu możecie Państwo stworzyć i zapisać.

**1** Proszę użyć przycisku [MIC SETTING/VOCAL HARMONY].

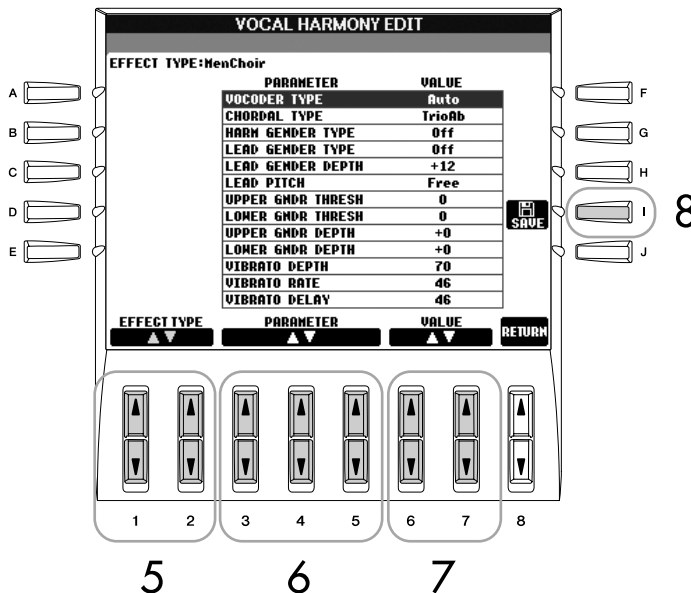


**2** Następnie proszę nacisnąć przycisk [H] (VOCAL HARMONY TYPE) w celu wybrania ekranu VOCAL HARMONY TYPE

- 3** Aby zanaczyć typ Vocal Harmony który będzie edytowany proszę użyć jednego z przycisków [A]-[J].



- 4** Wywołanie ekranu edycyjnego VOCAL HARMONY EDIT możecie Państwo uzyskać poprzez użycie przycisku [8 ▼] (EDIT).
- 5** Jeżeli chcecie Państwo ponownie wybrać odpowiedni typ Vocal Harmony wówczas należy skorzystać z przycisków [1 ▲ ▼]/ [2 ▲ ▼].  
Lub możecie Państwo ponownie wybrać typ Vocal Harmony naciskając przycisk [8 ▲ ▼] (RETURN) w celu powrotu do okna wyboru Vocal Harmony.



- 6** Używając przycisków [3 ▲ ▼]-[5 ▲ ▼] możecie Państwo wybrać parametry (zobacz również strona 182) do edycji.

**⚠ UWAGA!**

Zmiana własności nie zostanie zachowana w przypadku gdy użytkownik zmieni typ Vocal Harmony lub nastąpi awaria zasilania przed wcześniejszym wykonaniem operacji zapisania.

**7** Następnie należy ustalić wartość wybranych parametrów.

**8** Aby zatwierdzić zmiany w edytowanym typie Vocal Harmony (strona 67) należy użyć przycisku [I] (SAVE).

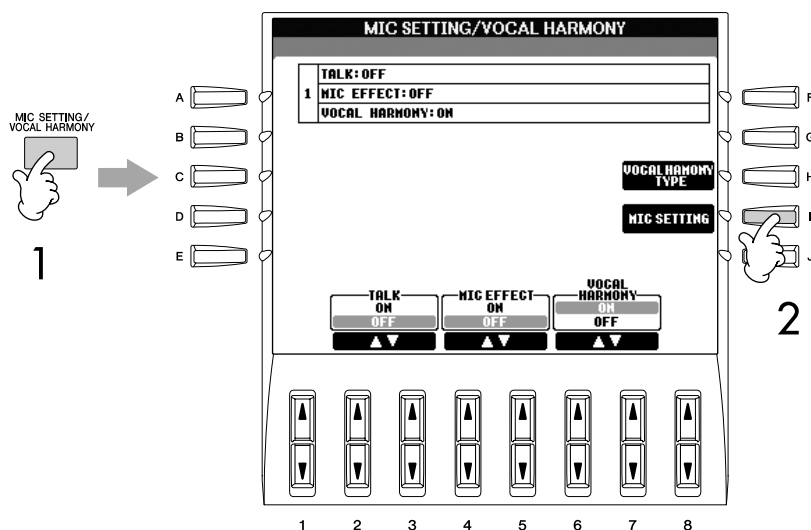
### Parametry możliwe do edycji znajdujące się na ekranie VOCAL HARMONY EDIT

VOCODER TYPE	Określa liczbę zharmonizowanych tonów którą można stosować w mikrofonie wówczas gdy tryb Harmony (strona 186) jest przełączony na „VOCODER”
CHORDAL TYPE	Określa liczbę zharmonizowanych tonów którą można stosować w mikrofonie wówczas gdy tryb Harmony (strona 186) jest przełączony na „CHORDAL”
HARMONY GENDER TYPE	Określa czy rodzaj zgodnych dźwięków może być zmieniany czy też nie. <b>Off</b> Rodzaj zharmonizowanych dźwięków nie może być zmieniany <b>Auto</b> Rodzaj zharmonizowanych dźwięków zmieniany jest automatycznie
LEAD GENDER TYPE	Określa czy i w jaki sposób rodzaj prowadzenia wokalu (np. dźwięki bezpośrednio z mikrofonu) może być zmieniany. Proszę zwrócić uwagę że liczba zharmonizowanych tonów uzależniona jest od zaznaczonego typu. W przypadku gdy własność jest wyłączona „Off” wówczas trzy zharmonizowane tony są generowane. Pozostałe własności generują dwie zharmonizowane tony. <b>Off</b> Nie pojawiają się zmiany rodzajów. <b>Unison</b> Nie pojawiają się zmiany rodzajów. Możecie Państwo poniżej dostosować LEAD GENDER DEPTH. <b>Male</b> Odpowiedni rodzaj zmienia się stosownie do prowadzącego wokalu. <b>Female</b> Odpowiedni rodzaj zmienia się stosownie do prowadzącego wokalu.
LEAD GENDER DEPTH	Reguluje stopień prowadzącego wokalu w zależności od zmieniającego się typu. Opcja ta jest dostępna w przypadku gdy LEAD GENDER TYPE omówiony powyżej jest wyłączony „Off”. Wyższa wartość odpowiada głosowi bardziej kobiecemu. Niższa wartość odpowiada bardziej męskiej tonacji.
LEAD PITCH CORRECTION	Gdy w omawianym polu wartość przyjmuje „Correct” wówczas tonacja prowadzącego wokalu jest przesuwana w dokładnych półtonów. Ten parametr jest efektywny tylko w przypadku gdy LEAD GENDER TYPE jest wyłączony „Off”.
UPPER GENDER THRESHOLD	Rodzaj będzie się zmieniał w przypadku gdy zharmonizowana tonacja osiąga lub przewyższa określoną liczbę półtonów powyżej tonacji prowadzącego wokalu.
LOWER GENDER THRESHOLD	Rodzaj będzie się zmieniał w przypadku gdy zharmonizowana tonacja osiąga lub przewyższa określoną liczbę półtonów poniżej tonacji prowadzącego wokalu.
UPPER GENDER DEPTH	Dostosowanie stopnia zmiany stosowanej tonacji do zharmonizowania wysokości dźwięków wyższych niż UPPER GENDER THRESHOLD. Wyższa wartość odpowiada głosowi bardziej kobiecemu. Niższa wartość odpowiada bardziej męskiej tonacji.
LOWER GENDER DEPTH	Dostosowanie stopnia zmiany stosowanej tonacji do zharmonizowania wysokości dźwięków niższych niż LOWER GENDER THRESHOLD. Wyższa wartość odpowiada głosowi bardziej kobiecemu. Niższa wartość odpowiada bardziej męskiej tonacji.
VIBRATO DEPTH	Określa głębokość vibracji stosowanej do zharmonizowania muzyki. Opcja ta dotyczy prowadzącego wokalu w przypadku gdy LEAD GENDER TYPE jest przełączony na dowolną wartość za wyjątkiem „Off”.
VIBRATO RATE	Określa prędkość efektu vibracji. Opcja ta dotyczy prowadzącego wokalu w przypadku gdy LEAD GENDER TYPE jest przełączony na dowolną wartość za wyjątkiem „Off”.

VIBRATO DELAY	Opcja określa długość opóźnienia (pauzy) przed rozpoczęciem efektu wibracji w przypadku gdy dźwięk jest wytwarzany. Wyższa wartość odpowiada dłuższej pauzie.
HARMONY 1/2/3 VOLUME	Określa głośność pierwszego (najwolniejszego), drugiego i trzeciego (najszybszego) dźwięku harmonizującego.
HARMONY 1/2/3 PAN	Określa pozycję stereo (Pan) pierwszego (najniższego), drugiego i trzeciego (najwyższego) dźwięku harmonizującego. <b>Random</b> Pozycja stereo utworu będzie się zmieniać w sposób przypadkowy w trakcie gry na instrumencie. Opcja ta działa wówczas gdy tryb Harmoniczny „Harmony mode” (zobacz strona 186) jest ustawiony jako „VOCODER” lub „CHORDAL” <b>L63&gt;R - c - L&gt;R63</b> L63>R powoduje przesunięcie mocno w lewym kierunku, wartość 0 oznacza umiejscowienie w środku, natomiast L>R63 powoduje przesunięcie mocno w prawym kierunku.
HARMONY 1/2/3 DETUNE	Rozstraja pierwszy (najwolniejszy), drugi oraz trzeci dźwięk harmonizujący przy wykorzystaniu określonej liczby
PITCH TO NOTE	W przypadku gdy opcja ta jest włączona „On” wówczas możecie Państwo puszczając „grać” wokal z PSR-3000/1500 wraz z własnym wokalem (PSR-3000/1500 ślady tonacji Państwa głosu są zamieniane na nuty wykorzystywane przez generator tonów. Zapamiętywane, jednakże, dynamiczne zmiany Państwa głosu nie wpływają na głośność z generatora tonu).
PITCH TO NOTE PART	określa która z części PSR-3000/1500 będzie kontrolowała wokal prowadzący w przypadku gdy opcja Pitch to Note jest włączona „On”.

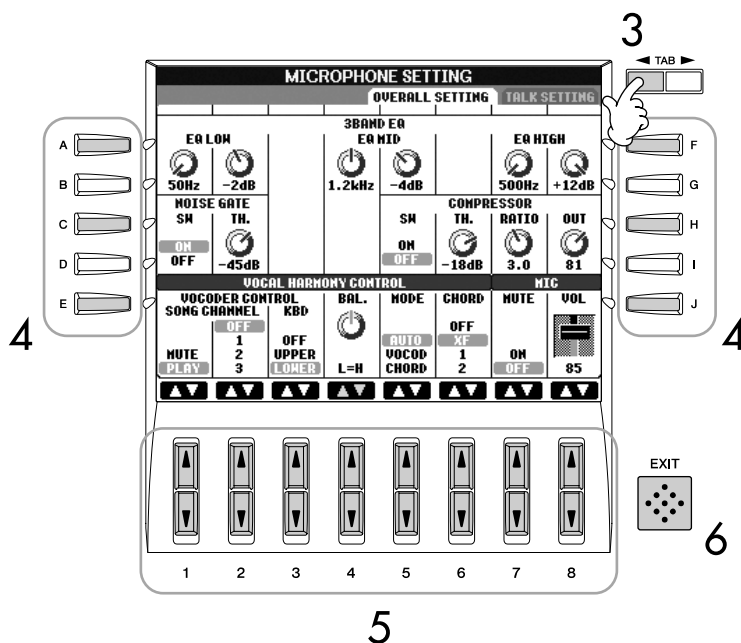
## Dostosowywanie mikrofonu i harmonii dźwięku

1 Proszę wcisnąć przycisk [MIC SETTING/VOCAL HARMONY].



2 Następnie używając przycisku [I] (MIC SETTING) proszę wywołać ekran MICROPHONE SETTING

### 3 Wciskając przycisk TAB [◀] zaznaczycie Państwo zakładkę OVERALL SETTING



4 Używając przycisków [A]-[J] należy zaznaczyć parametr, który będzie zmieniany.

5 Używając przycisków [1 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼] możecie wprowadzić Państwo wartość parametru.

6 Naciskając na przycisk [EXIT] wyjdziecie Państwo z ekranu MICROPHONE SETTING (okno zostanie zamknięte).

#### ⚠ UWAGA!

Parametry z zakładki OVERALL SETTING są automatycznie zapamiętywane przez instrument w momencie wyjścia z ekranu MICROPHONE SETTING.

Jednakże w przypadku gdy brakuje zasilania w trakcie zmiany parametrów i przed zamknięciem okna wówczas zmienione ustawienia nie zostaną zapamiętane.

## Dostosowywanie parametrów w zakładce OVERALL SETTING

### ■ 3Band EQ

EQ (korektor) jest procesorem który rozdziela częstotliwość widma na wiele pasm, które mogą być wzmacniane lub obcinane korygując brzmienie. Wejście mikrofonowe PSR-3000/1500 wyposażone jest w wysokiej jakości 3-zakresowy (niski, średni i wysoki) korektor cyfrowy.

- **Hz**  
Parametr decydujący o środkowej częstotliwości pasma akustycznego.
- **dB**  
Umożliwia wzmacnienie (wartości dodatnie) lub stłumienie (wartości ujemne) odpowiedniego pasma częstotliwości o max. 12 dB.

### ■ NOISE GATE

Efekt bramki szumowej, której zadaniem jest odcięcie sygnału mikrofonu, gdy jego poziom spadnie poniżej ustalonej częstotliwości. Pozwala ona na skuteczne wycięcie szumu, pojawiającego się w pauzach linii wokalne.

- **SW (Switch)**  
Oznacza przełącznik. Pozwala on na włączanie i wyłączenie bramki.
- **TH. (Threshold)**  
Oznacza próg. Przy użyciu tego parametru możliwe jest określenie granicznego poziomu sygnału, powyżej którego sygnał przepuszczany jest przez bramkę.

## ■ COMPRESSOR

Efekt kompresora powoduje zmniejszenie poziomu sygnału po przekroczeniu określonej jego wartości. Jest on szczególnie przydatny w przypadku sygnału zróżnicowanego dynamicznie. Kompresja polega na zwiększeniu głośności cichych partii i zmniejszeniu głośności partii głośniejszych.

- **SW (Switch)**

„SW” jest skrótem od angielskiego słowa „switch”, oznaczającego przełącznik. Pozwala on na włączanie i wyłączenie kompresora.

- **TH. (Threshold)**

„TH” jest skrótem od angielskiego słowa „threshold”, oznaczającego próg. Przy użyciu tego parametru możliwe jest określenie granicznego poziomu sygnału, powyżej którego sygnał poddawany jest kompresji.

- **RATIO**

„RAT” jest skrótem od angielskiego słowa „ratio”, oznaczającego proporcję. Decyduje ona o stopniu tłumienia kompresowanego sygnału.

- **OUT**

Regulacja wzmocnienia dźwięku.

## ■ VOCAL HARMONY CONTROL

Poniższe parametry decydują o sposobie sterowania funkcją harmonii wokalne.

- **VOCODER CONTROL**

Efekt harmonizacji wokalne (strona 186) kontrolowany jest za pośrednictwem dźwięków – dźwięki grane są na urządzeniu i/lub dźwięki pochodzą z plików utworów muzycznych. Parametr ten pozwala Państwu na określenie źródła tych dźwięków (klawiatura i/lub dane utworu).

SONG CHANNEL	<p><b>MUTE/PLAY</b> Po ustawieniu trybu „MUTE” wybrany kanał jest wyciszony (wyłączony) w czasie gry na klawiaturze lub odtwarzania utworu.</p> <p><b>OFF/Channels 1–16</b> W przypadku gdy opcja jest wyłączona „off”, wówczas kontrola harmonii utworów muzycznych jest wyłączona. W przypadku gdy wartość opcji wynosi od 1 do 16, wówczas dane (odgrywane z utworu przez urządzenie PSR-3000/1500 lub zewnętrzny sekwencer) zawarte są w odpowiednim kanale kontrolującym harmonię. Własności te znajdują się w własnościach HARMONY CH znajdującym się na ekranie SONG SETTING (zobacz strona 139).</p>
KEYBOARD	<p><b>OFF</b> Kontrola funkcji harmonizacji za pośrednictwem klawiatury jest wyłączona.</p> <p><b>UPPER</b> Harmonia sterowana jest przy użyciu prawej strefy klawiatury (powyżej punktu podziału).</p> <p><b>LOWER</b> Harmonia sterowana jest przy użyciu lewej strefy klawiatury (poniżej punktu podziału).</p>

- **BAL**

Przy użyciu tego parametru możliwe jest określenie proporcji pomiędzy głosem prowadzącym i głosami harmonizującymi. Zwiększenie jego wartości spowoduje zwiększenie głośności głosów harmonizujących i zmniejszenie głośności głosu prowadzącego. Jeśli parametr ustawiony będzie na wartość  $L < H63$  (L: głos prowadzący, H: głosy harmonizujące) w głośnikach słyszalne będą jedynie głosy harmonizujące; jeśli ustawiony będzie na  $L63 > H$ , słyszalny będzie tylko głos prowadzący.



- **MODE**

Wszystkie typy efektu VOCAL HARMONY mogą działać w jednym z trzech trybów, które odpowiedzialne są za sposób dodawania głosów harmonizujących. Działanie efektu harmonizacji wokalne jest zależne od wybranego trybu i ścieżki. Dostępne są trzy tryby pracy funkcji VOCAL HARMONY:

<b>AUTO</b>	Głosy harmoniczne generowane są przy użyciu trybu Chordal, o ile włączony jest akompaniament lub partia Left i w odtwarzanym utworze istnieje ścieżka akordowa. W pozostałych przypadkach jest to tryb VOCODER.
<b>VOCODER</b>	Głosy harmoniczne generowane są na podstawie dźwięków granych na klawiaturze i/lub pochodzących z utworu. Możecie Państwo określić jakie efekty Vocodera będą kontrolowane przy użyciu klawiatury lub danych pliku muzycznego (strona 185).
<b>CHORDAL</b>	Harmonizacja kontrolowana jest za pośrednictwem akordów granych w lewej strefie klawiatury podczas odtwarzania automatycznego akompaniamentu. W czasie odtwarzania utworu, harmonizacja sterowana jest przez ścieżkę akordową. (Tryb ten nie jest dostępny podczas odtwarzania utworu, który nie zawiera żadnych danych akordów.)

- **CHORD**

Poniższe parametry określają dane utworu, na podstawie których rozpoznawane będą akordy.

<b>OFF</b>	Akordy nie są rozpoznawane z danych pliku muzycznego.
<b>XF</b>	Rozpoznawane są akordy w formacie XF używane do Vocal Harmony.
<b>1-16</b>	Akordy rozpoznawane są na podstawie dźwięków zapisanych na wybranej ścieżce utworu.

- **MIC (MICROphone)**

Grupa parametrów kontrolujących sygnał pochodzący z wejścia mikrofonowego.

- **MUTE**

Przy ustawieniu „OFF” sygnał mikrofonu jest wyłączony.

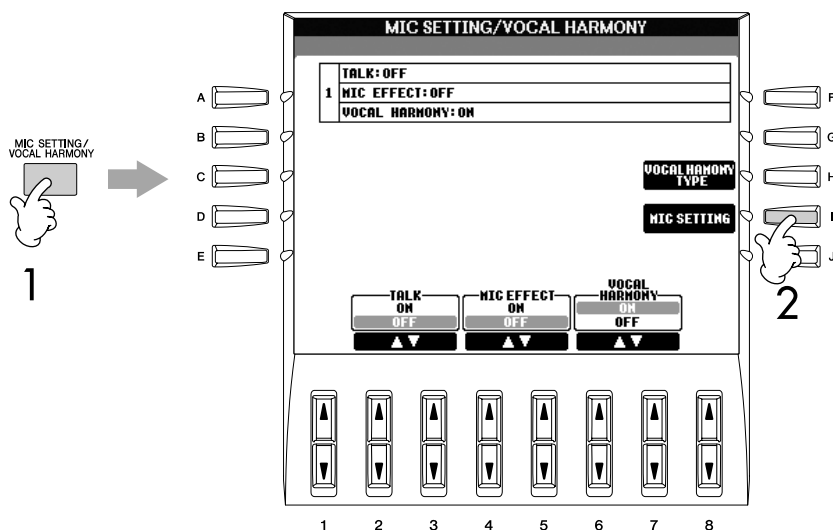
- **VOLUME**

Regulacja poziomu głośności mikrofonu.

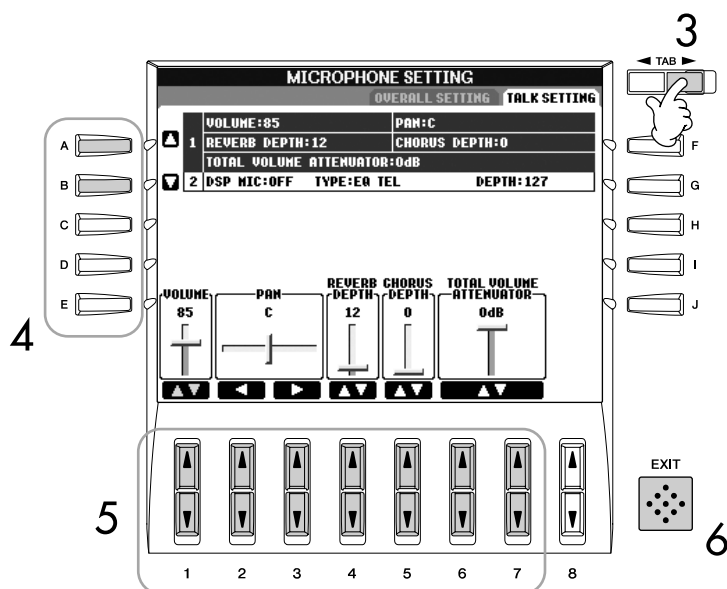
## Konfigurowanie efektów rozmowy (Talk)

Te funkcje umożliwiają Państwu przygotowanie specjalnej konfiguracji toru akustycznego dla zapowiedzi pomiędzy utworami, niezależną od konfiguracji wykonawczej.

- 1 Proszę wcisnąć przycisk [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] aby wywołać ekran MIC SETTING/VOCAL HARMONY.



- 2 Aby wywołać ekran MICROPHONE SETTING proszę użyć przycisku [I] (MIC SETTING).
- 3 Naciskając na przycisk TAB [▶] zaznaczycie Państwo zakładkę TALK SETTING.



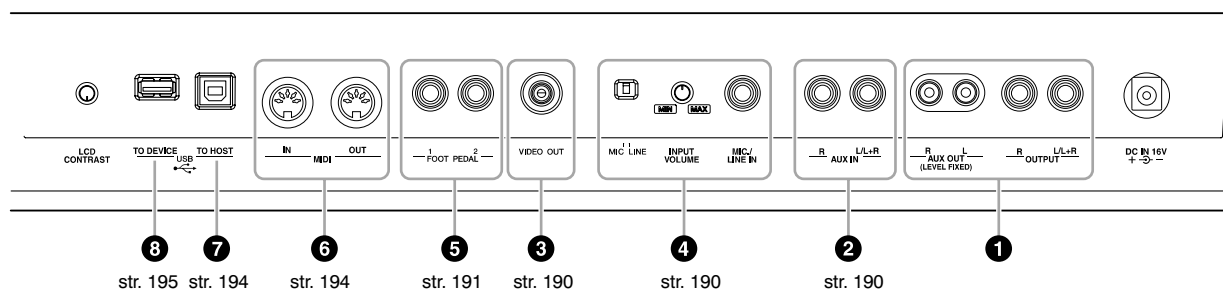
- 4 Używając przycisków [A]/[B] proszę wybrać parametr (strona 188) który będzie zmieniany.
- 5 Używając przycisków [1 ▲ ▼]-[7 ▲ ▼] proszę wprowadzić wartość zmienianego parametru.
- 6 Wciskając przycisk [EXIT] zamkniecie Państwo okno MICROPHONE SETTING.

### ⚠ UWAGA!

Ustawienia dokonane na ekranie TALK SETTING są zapamiętywane przez instrument w momencie przejścia do innego ekranu. Wyłączenie zasilania przed przejściem do innego ekranu spowoduje utratę wprowadzonych ustawień.

**Dostosowywanie parametrów w zakładce TALK SETTING**

<b>VOLUME</b>	Określa wyjściową głośność brzmienia mikrofonu.
<b>PAN</b>	Własność ta określa pozycję stereo brzmienia mikrofonu.
<b>REVERB DEPTH</b>	Własność ta określa wielkość efektu Reverb stosowanych do mikrofonu.
<b>CHORUS DEPTH</b>	Własność ta określa wielkość efektu Chorus stosowanych do mikrofonu.
<b>TOTAL VOLUME ATTENUATOR</b>	Określa wielkość tłumienia stosowanego do ogólnego brzmienia (za wyjątkiem wejścia na mikrofon), pozwalając skutecznie dopasować równowagę pomiędzy głosem osoby mówiącej a ogólnymi dźwiękami z instrumentu.
<b>DSP MIC ON/OFF</b>	Włącza efekt DSP stosowany do brzmienia mikrofonu włączony „ON” lub wyłączony „OFF”.
<b>DSP MIC TYPE</b>	Określa typ efektu DSP stosowanego do brzmienia mikrofonu.
<b>DSP MIC DEPTH</b>	Określa wielkość efektu DSP stosowanego do brzmienia mikrofonu.



## ⚠ OSTRZEŻENIE

Przed podłączeniem instrumentu do jakiegokolwiek innego urządzenia elektronicznego proszę odłączyć zasilanie od wszystkich urządzeń. W czasie włączania potencjometry głośności proszę ustawić w położeniu minimum (0). Niespełnienie tych warunków może być przyczyną porażenia prądem lub uszkodzenia łączonych urządzeń.

## Podłączanie urządzeń Audio/Video

### UWAGA

Używane kable audio i złącza mają zerową rezystancję (oporność).

### 1 Używanie zewnętrznych urządzeń Audio w celu odtwarzania i nagrywania (gniazdo [OUTPUT], gniazdo [AUX OUT (LEVEL FIXED)], gniazdo [OPTICAL OUT])

Możecie Państwo podłączyć te gniazda do systemu stereo w celu wzmocnienia dźwięku instrumentu lub w celu nagrywania na magnetofonie kasetowym własnego koncertu. Dźwięk z mikrofonu lub gitary podłączonych do gniazda mikrofonowo-liniowego [MIC./LINE IN] instrumentu wychodzi jednocześnie. Wykorzystując poniższe diagramy i używając kabli audio możecie Państwo połączyć instrument z innymi urządzeniami. Gniazda te znajdują się w dolnej części panelu z gniazdami w instrumencie.

## ⚠ OSTRZEŻENIE

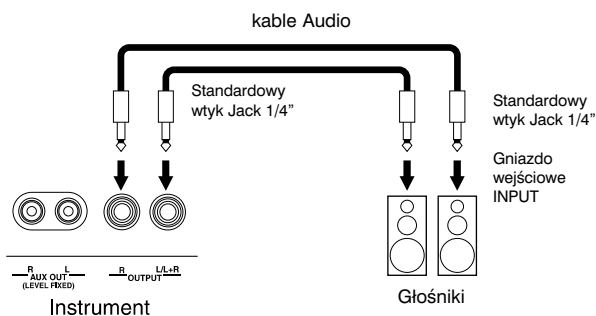
W momencie gdy dźwięk wychodzi z instrumentu do urządzenia zewnętrznego wówczas należy najpierw włączyć zasilanie do instrumentu a następnie włączyć urządzenie zewnętrzne. W odwrotnej kolejności należy wyłączać urządzenia.

Proszę nie kierować wyjścia z gniazda [OUTPUT] [AUX OUT (LEVEL FIXED)] do gniazda [AUX IN]. W przypadku gdy połączenie takie zostanie wykonane, wówczas sygnał wejściowy z gniazda [AUX IN] jest wyjściowym dla gniazda [OUTPUT] [AUX OUT (LEVEL FIXED)]. Takie połączenie może spowodować sprzężenie zwrotne przez co nie będzie możliwe użytkowanie urządzeń i może doprowadzić do uszkodzenia niektórych elementów wyposażenia obu urządzeń.

## Gniazda wyjściowe

(standardowe gniazda telefoniczne [L/L+R] i [R])

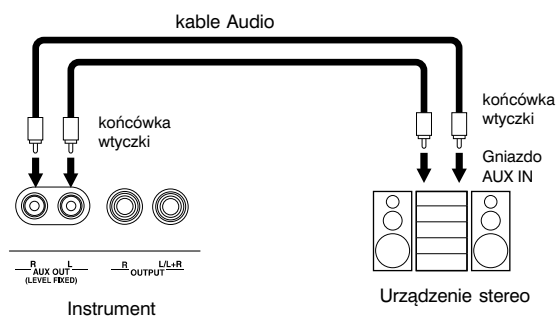
W przypadku takiego połączenia możecie Państwo przy pomocy potencjometru [MASTER VOLUME] dostosowywać głośność dźwięku wychodzącego do urządzenia zewnętrznego. Połączenie gniazda instrumentu OUTPUT [L/L+R]/[R] z gniazdem wejściowym głośników należy wykonać wykorzystując odpowiednie kable audio. Urządzenia monofoniczne należy podłączać używając wyłącznie gniazd [L/L+R].



## Gniazda [AUX OUT (LEVEL FIXED)]

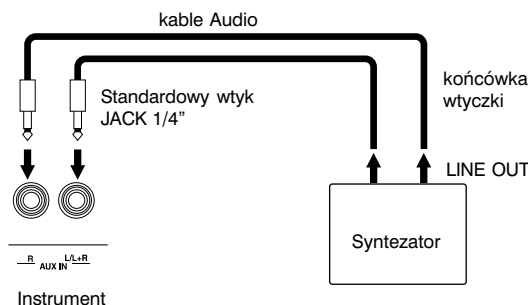
(RCA końcówka gniazda [L] i [R])

W przypadku takiego połączenia (z użyciem końcówki RCA; LEVEL FIXED) dźwięk jest wysyłany do urządzeń zewnętrznych na ustalonym poziomie, bez względu na kontrolę ustawień [MASTER VOLUME]. Połączenia tego należy używać wówczas gdy głośność kontrolowana jest przez zewnętrzny zestaw audio lub w przypadku nagrywania muzyki z instrumentu przez zewnętrzny system audio. Połączenie gniazda instrumentu AUX OUT [L]/[R] (LEVEL FIXED) i gniazda AUX IN zewnętrznego zestawu audio należy wykonać wykorzystując odpowiednie kable audio.



## 2 Odtwarzanie dźwięków z zewnętrznego urządzenia audio poprzez wbudowane głośniki instrumentu

Wyjście stereo z innego instrumentu może być połączone z tymi gniazdami, pozwalając na odtwarzanie muzyki z zewnętrznego instrumentu poprzez wbudowane głośniki instrumentu PSR-3000/1500. Połączenie gniazda zewnętrznego (LINE OUT itp.) z zewnętrznym syntezizatorem lub generatorem brzmienia i gniazdami instrumentu AUX IN [L/L+R]/[R] należy wykonać używając odpowiednich kabli audio.



### OSTRZEŻENIE

W przypadku gdy dźwięk z zewnętrznego urządzenia jest wysyłany do instrumentu, należy najpierw włączyć zasilanie urządzenia zewnętrznego a następnie instrumentu. Odwrotną kolejność należy zastosować w przypadku wyłączenia zasilania obu instrumentów.

### UWAGA

- Do podłączenia urządzeń monofonicznych proszę używać jedynie gniazd [L/L+R].
- Potencjometr [MASTER VOLUME] wpływa na poziom sygnału z gniazda [AUX IN].

## 3 Prezentacja ekranu instrumentu na osobnym monitorze (PSR-3000) Połączenie instrumentu z zewnętrznym telewizorem

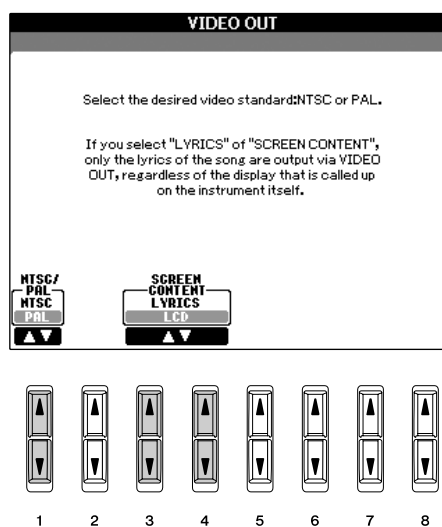
Podłączenie instrumentu do zewnętrznego odbiornika TV umożliwi Państwu przedstawienie zawartości bieżącego ekranu lub wyświetlenie słów piosenek (np. przy śpiewaniu w grupie) na ekranie TV. Instrukcja podłączenia znajduje się na stronie 55.

### UWAGA

- Należy ustawić system NTSC lub PAL zgodny ze standardem używanym przez Państwa odbiornik Video.
- Gdy opcja LYRICS jest zaznaczona jako zawartość sygnału Video Out, wówczas tylko słowa utworu są wysyłane poprzez VIDEO OUT, pomijając ekran instrumentu.
- Należy unikać długotrwałego patrzenia na ekran TV, ponieważ może to doprowadzić do uszkodzenia Państwa wzroku. Aby uniknąć przemęczenia oczu należy robić częste przerwy i relaksować wzrok poprzez skupianie go na odległych przedmiotach.

## Ustawienia wyjścia video VIDEO OUT

- 1 Proszę wywołać ekran operacyjny [FUNCTION] → [G] VIDEO OUT
- 2 Proszę zaznaczyć standard systemu odbiornika video „NTSC” lub „PAL” przy wykorzystaniu przycisku [1 ▲ ▼]. Proszę zaznaczyć zawartość sygnału Video Out – aktualny ekran (LCD) lub słowa (LYRICS) przy użyciu przycisków [3 ▲ ▼]/[4 ▲ ▼].



## 4 Podłączenie gitary lub mikrofonu (gniazdo [MIC./LINE IN]) (PSR-3000)

Instrument wyposażony jest w gniazdo mikrofonowo-liniowe [MIC./LINE IN] (standardowy wtyk JACK 1/4"), do którego można podłączyć dowolne źródło sygnału audio o poziomie mikrofonowym lub liniowym. Gniazdo to znajduje się w dolnym lewym rogu instrumentu. Instrukcję podłączenia znajdziecie Państwo na stronie 54. W przypadku podłączenia urządzenia o dużym poziomie wyjściowym (high output level) proszę upewnić się, że [MIC. LINE] przełączone jest na „LINE”.

## 5 Używanie przełącznika i/lub kontrolera pedałowego (gniazdo [FOOT PEDAL])

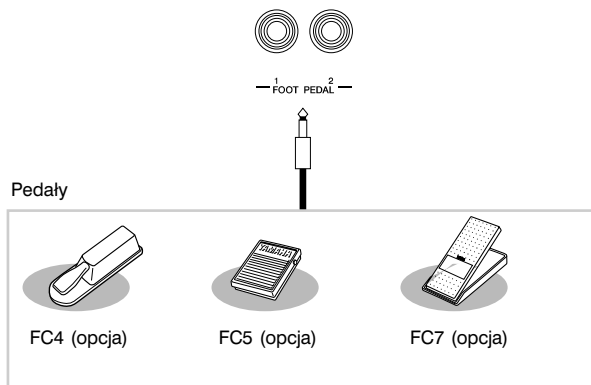
Dwa gniazda „FOOT PEDAL” mogą być wykorzystane poprzez użycie następujących funkcji przy początkowych domyślnych ustawieniach (ustawienia fabryczne).

### ● Gniazdo FOOT PEDAL 1

Wtyczkę dowolnego przełącznika nożnego Yamaha FC4 lub FC5 podłącza się do tego gniazda i używa się tego przełącznika do włączania „on” i wyłączenia „off” podtrzymania. Funkcje przełącznika nożnego są takie jak pedału tłumiącego w pianinie – należy nacisnąć aby podtrzymać i puścić aby uzyskać normalny dźwięk.

### ● Gniazdo FOOT PEDAL 2

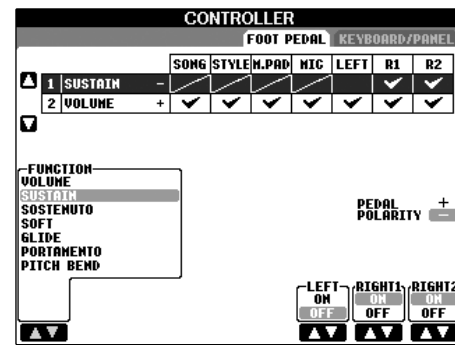
Wtyczkę dowolnego kontrolera nożnego Yamaha FC7 podłącza się do gniazda i używa się go do zmiany poziomu głośności w trakcie gry na instrumencie PSR-3000/1500 (expression function).



#### ⚠ OSTRZEŻENIE

Upewnij się przed podłączeniem lub rozłączeniem pedału, że zasilanie jest wyłączone.

## Przypisywanie specjalnych funkcji dla pedału



Funkcje przypisywane domyślnie do podłączonego przełącznika lub kontrolera nożnego można zmienić – na przykład używając przełącznika nożnego do rozpoczęcia/zakończenia stylu playback lub używania kontrolera nożnego do zmiany tonacji (pitch bends).

- 1 Proszę wywołać okno operacyjne [FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀] FOOT PEDAL
- 2 Następnie przy użyciu przycisków [A]/[B] należy zaznaczyć jeden z dwóch pedałów, którego funkcje mają być zmienione.
- 3 Używając przycisku [1 ▲ ▼] należy zaznaczyć funkcje które mają być zmienione dla pedału zaznaczonego w poprzednim kroku.
- 4 Używając przycisków [2 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼] należy wprowadzić szczegółowe dane dla zaznaczonej funkcji.  
Dostępne parametry w zależności od funkcji wybranej w kroku 3 przedstawione zostały poniżej (strona 192).
- 5 Aby sprawdzić czy wprowadzone funkcje są kontrolowane przez pedał nożny należy go nacisnąć.

#### Ustalenie polaryzacji pedału nożnego

Operacje włączania „on” i wyłączenia „off” zależą od typu pedału jaki został podłączony do instrumentu. Na przykład naciśnięcie na pedał może włączyć zaznaczoną funkcję, natomiast w przypadku innego typu pedału, naciśnięcie może wyłączać tę funkcję. Jeżeli chcecie Państwo odwrócić kontrolę włączania i wyłączenia funkcji proszę użyć przycisku [I] (PEDAL POLARITY).

Szczegóły dotyczące funkcji pedałów zostały wypunktowane poniżej. Funkcje oznaczone symbolem „\*” używane są tylko z kontrolerami nożnymi; własności operacji nie mogą być wykonywane przez przełączniki nożne.

## Funkcje pedałów które można dostosować

VOLUME*	Służy do kontrolowania głośności.
SUSTAIN	Pozwala na kontrolę podtrzymania przy pomocy pedału. Kiedy naciśnięcie Państwo i przytrzymanie pedału, wówczas wszystkie grane na klawiaturze nuty mają dłuższe podtrzymanie. Zwolnienie pedału powoduje natychmiastowe wyłączenie podtrzymania jakichkolwiek dźwięków.
SOSTENUTO	Pozwala na kontrolę przy użyciu pedału efektu Sostenuto. Kiedy gracie Państwo nuty lub akordy na klawiaturze i wciśnięcie pedału w momencie przytrzymania nuty (nut), wówczas nuty będą podtrzymane tak długo jak długo pedał jest wciśnięty. Jednakże wszystkie później grane nuty nie będą już podtrzymane. Opcja ta pozwala również na podtrzymanie akordu w czasie gdy inne nuty są grane staccato.
SOFT	Pozwala na kontrolowanie przy użyciu pedału efektu SOFT. Wciśnięcie pedału powoduje zredukowanie głośności i zmianę barwy dźwięku granych nut. Efekt jest skuteczny tylko w przypadku określonych brzmień.
GLIDE	W przypadku wciśnięcia pedału, zmienia się tonacja. Powrót do poprzedniej tonacji uzyskuje się poprzez zwolnienie pedału.
PORTAMENTO	Efekt Portamento (płynne przejście pomiędzy dźwiękami) może być wywołany poprzez naciśnięcie pedału. Portamento jest wytwarzany wówczas gdy nuty grane są legato (tzn. nuta jest grana w momencie gdy poprzednia nuta jest jeszcze trzymana). Czas trwania Portamento może być regulowany z poziomu Mixing Console (strona 88). Funkcja nie ma wpływu na brzmienia z kategorii Natural, które nie brzmiały by odpowiednio z tą funkcją.
PITCH BEND*	Pozwala przy użyciu pedału kontrolować efekt PITCH BEND.
MODULATION*	Pozwala na uzyskanie efektu vibrato dla nut granych na klawiaturze. Siła efektu wzrasta wraz z przytrzymywaniem pedału.
DSP VARIATION	Przełącza Voice Effect DSP VARIATION on „włączony” i off „wyłączony”.
HARMONY/ECHO	Przełącza the HARMONY/ECHO Voice Effect on „włączony” i off „wyłączony”.
VOCAL HARMONY (PSR-3000)	Przełącza the Vocal Harmony function on „włączony” i off „wyłączony”.
TALK (PSR-3000)	Przełącza the MIC SETTING Talk function on „włączony” i off „wyłączony”.
SCORE PAGE+	W momencie zatrzymania utworu możecie Państwo powrócić do poprzedniej strony zapisu nutowego.
SCORE PAGE-	W momencie zatrzymania piosenki możecie Państwo powrócić do następnej strony zapisu nutowego.
SONG PLAY/PAUSE	To samo co przycisk SONG [PLAY/PAUSE].
STYLE START/STOP	To samo co przycisk STYLE CONTROL [START/STOP].
TAP TEMPO	To samo co przycisk [TAP].
SYNCHRO START	To samo co przycisk [SYNC START].
SYNCHRO STOP	To samo co przycisk [SYNC STOP].
INTRO1-3	To samo co przyciski [INTRO I-III].
MAIN A-D	To samo co przyciski [MAIN VARIATION A-D].
FILL DOWN	Gra wypełnienie, które automatycznie następuje przy użyciu przycisku z sekcji głównej bezpośrednio z lewej strony.
FILL SELF	Gra wypełnienie.
FILL BREAK	Gra przerwę.
FILL UP	Gra wypełnienie, które automatycznie następuje przy użyciu przycisku z sekcji głównej bezpośrednio z prawej strony.
ENDING1-3	To samo co przyciski [ENDING/rit. I-III].
FADE IN/OUT	To samo co przycisk [FADE IN/OUT].
FINGERED/FING ON BASS	Pedał alternatywnie przełącza pomiędzy trybami Fingered i On Bass (zobacz strona 102).
BASS HOLD	W czasie naciskania pedału basowe dźwięki akompaniamentu będą przytrzymywane nawet, jeżeli w tym czasie zmienił się akord stylu. Jeżeli opcja fingering jest ustawiona na „AI FULL KEYBOARD” wówczas niniejsza funkcja nie działa.
PERCUSSION	Naciśnięcie pedału powoduje wyzwolenie dźwięków perkusyjnych wybranych przy użyciu przycisków [4 ▲ ▼] - [8 ▲ ▼]. Możecie również Państwo wybrać dowolny instrument perkusyjny.
RIGHT1 ON/OFF	To samo co przyciski PART ON/OFF [RIGHT 1].
RIGHT2 ON/OFF	To samo co przycisk PART ON/OFF [RIGHT 2].
LEFT ON/OFF	To samo co przycisk PART ON/OFF [LEFT].
OTS+	Wywołuje następny One Touch Setting.
OTS-	Wywołuje poprzedni One Touch Setting.

**UWAGA** Funkcje Sostenuto i Portamento nie działają z Organ Flute Voices, nawet wówczas gdy są dodane do pedałów nożnych.

## Parametry ustawiane dla każdej funkcji

Poniższe parametry odpowiadają przyciskom [2 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼] i ich dostępność uzależniona jest od typu zaznaczonej kontroli. Na przykład jeżeli podtrzymanie (SUSTAIN) jest zaznaczone jako typ, wówczas parametry „HALF PEDAL POINT”, „RIGHT 1”, „RIGHT 2” i „LEFT” automatycznie znikają z ekranu wyświetlacza.

SONG, STYLE, MIC*, M.PAD, LEFT, RIGHT1, RIGHT2	Określają partię (partie), które będą kontrolowane przez pedał. * Dostępne wyłącznie dla PSR-3000.
UP/DOWN	Gdy wybrano GLIDE lub PITCH BEND, wówczas parametr określa czy dźwięk będzie podwyższany czy obniżany.
RANGE	Gdy wybrano GLIDE lub PITCH BEND, wówczas parametr określa zasięg zmiany w półtonach. Parametr połączony z Mixing Console → Pitch Bend Range (zobacz strona 88).
ON SPEED	Gdy wybrano GLIDE, wówczas określa prędkość zmiany w momencie naciśnięcia pedału.
OFF SPEED	Gdy wybrano GLIDE, wówczas określa prędkość zmiany w momencie zwolnienia pedału.
KIT	Gdy wybrano PERCUSSION, wówczas można wybrać dowolny zestaw przeznaczony do współpracy z pedałem.
PERCUSSION	Gdy wybrano PERCUSSION, pokazywane są tutaj wszystkie dźwięki tworzące zestaw KIT (wybrany powyżej). Parametr określa konkretne brzmienie perkusyjne skojarzone z pedałem.



## 6 Podłączanie zewnętrznych urządzeń MIDI ([MIDI Terminals])

Do podłączania zewnętrznych urządzeń MIDI proszę używać wbudowanych gniazd [MIDI] i standardowych kabli.

MIDI IN	Odbiera komunikaty MIDI z zewnętrznego urządzenia MIDI
MIDI OUT	Wysyła komunikaty MIDI generowane przez instrument do zewnętrznego urządzenia MIDI.

Generalny przegląd MIDI oraz jak efektywnie go używać przedstawiono w następujących rozdziałach:

- Czym jest MIDI? ..... strona 197
- Co można zrobić wykorzystując MIDI? ... strona 200
- Ustawienia MIDI ..... strona 201

## Podłączenie komputera lub urządzenia USB

### 6 7 Podłączenie komputera ([USB TO HOST] i gniazda [MIDI])

Przy użyciu połączenia pomiędzy komputerem a gniazdami [USB TO HOST] lub [MIDI] możecie Państwo przenosić dane pomiędzy instrumentem i komputerem poprzez MIDI i korzystać z zaawansowanych programów muzycznych. Należy pamiętać że potrzebna jest instalacja sterowników USB MIDI.

Poniższa instrukcja wyjaśnia jak połączyć się i używać gniazd.

#### UWAGA

Jeżeli posiadacie Państwo komputer z łączem USB, wówczas bardziej zalecane jest połączenie komputera z instrumentem poprzez USB niż poprzez MIDI.

#### UWAGA

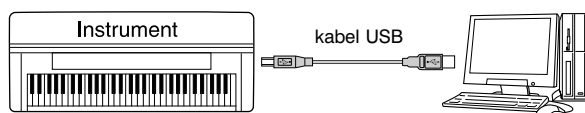
##### Sterowniki

Sterowniki to oprogramowanie zapewniające przesyłanie danych pomiędzy systemem operacyjnym komputera i podłączonym urządzeniem. Będziecie Państwo potrzebowali sterowników USB MIDI do połączenia komputera z instrumentem.

(To wyjaśnienie zostało podzielone na dwie części, przedstawiające dwa połączenia: połączenie poprzez gniazdo [USB TO HOST] i połączenie poprzez gniazdo [MIDI]).

#### • Połączenie poprzez gniazdo [USB TO HOST]

W przypadku połączenia instrumentu z komputerem poprzez łącze USB, należy użyć standardowego kabla USB (posiadającego logo USB) do połączenia gniazda [USB TO HOST] w instrumencie z gniazdem USB w komputerze. Następnie należy zainstalować sterowniki USB MIDI.



#### UWAGA

Dotyczy gniazd [USB TO HOST] i [USB TO DEVICE].

Dostępne są dwa typy gniazd USB w instrumencie: [USB TO HOST] i [USB TO DEVICE]. Proszę uważać przy rozpoznawaniu tych dwóch terminali i podłączaniu odpowiadających im kabli. Proszę uważać przy podłączaniu odpowiedniej wtyczki do odpowiedniego gniazdka. Wyjaśnienia dla gniazda [USB TO DEVICE] przedstawiono w następnym rozdziale.

### OSTRZEŻENIE

Dotyczące używania gniazda [USB TO HOST].

W przypadku połączenia z komputerem przy użyciu gniazda [USB TO HOST], należy przestrzegać poniższych punktów. Zaniedbanie może spowodować zawieszenie lub uszkodzenie komputera oraz utratę danych. W przypadku zawieszenia się komputera bądź instrumentu proszę wyłączyć zasilanie instrumentu i zrestartować komputer.

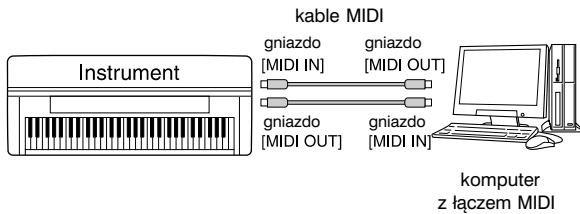
- Przed podłączeniem komputera do gniazda [USB TO HOST], proszę się upewnić że zamknięte (wyłączone) są wszystkie tryby pracy komputera oszczędzające pobór prądu (takie jak: tryb uśpiący [sleep], tryb zawieszony [suspended], tryb oczekujący [standby]) oraz należy zamknąć wszystkie otwarte aplikacje (programy), a także wyłączyć zasilanie instrumentu.
- Wykonać instrukcje przed wyłączeniem zasilania instrumentu lub rozłączenia kabla USB z/do instrumentu/komputera.
  - Zakończyć wszystkie otwarte aplikacje (programy) na komputerze.
  - Upewnić się że żadne dane nie są przesyłane z instrumentu. (Dane są wysyłane wyłącznie poprzez granie nut na klawiaturze lub odtwarzanie utworów).
- **W przypadku gdy urządzenie USB jest podłączone do instrumentu, powinniście Państwo odczekać sześć sekund (lub więcej) przed wykonaniem tych operacji. Gdy wyłączacie zasilanie instrumentu i następnie ponownie je włączacie lub gdy na przemian podłączacie i rozłączacie kabel USB.**

#### UWAGA

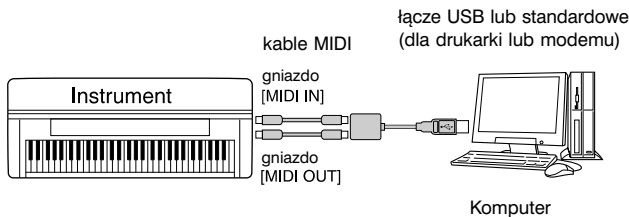
- Instrument rozpocznie transmisję danych po krótkim czasie od wykonania podłączenia USB.
- W przypadku użycia kabla USB do podłączenia instrumentu do komputera, należy podłączyć kabel bezpośrednio przez pasującą wtyczkę USB.
- W celu uzyskania informacji o ustawieniach przyporządkowanego oprogramowania należy skorzystać z opisu dołączonego do tego oprogramowania.

## • Połączenie poprzez gniazdo [MIDI]

Są dwie możliwości podłączenia instrumentu poprzez MIDI do komputera. Jeżeli posiadacie Państwo wbudowane łącze MIDI w komputerze wówczas należy połączyć gniazdo MIDI OUT łącza komputera z gniazdem [MIDI IN] instrumentu i połączyć gniazdo [MIDI OUT] instrumentu z gniazdem terminalu MIDI IN komputera.



Drugi możliwy typ połączenia wykorzystuje dwa oddzielne zewnętrzne łącza MIDI połączone z komputerem poprzez port USB lub seryjnie montowany port (dla modemu lub drukarki). Używając standardowych kabli MIDI należy połączyć gniazdo MIDI OUT zewnętrznego łącza do gniazda [MIDI IN] instrumentu i połączyć gniazdo [MIDI OUT] instrumentu z zewnętrznym łączem gniazda MIDI IN.



### UWAGA

Proszę się upewnić że używacie Państwo odpowiedniego łącza MIDI

## 8 Podłączanie poprzez USB-type Adaptor i USB Storage Device (poprzez gniazdo [USB TO DEVICE])

Są dwie możliwości użycia gniazda [USB TO DEVICE] znajdującego się na tylnym panelu instrumentu. (PSR-3000/1500 posiada dwa gniazda).

- poprzez połączenie USB-type LAN Adaptor możecie Państwo bezpośrednio połączyć się z Internetem i ściągać pliki z utworami (strona 165)
- poprzez połączenie instrumentu do pamięci USB przy użyciu standardowych kabli USB, możecie wówczas Państwo zachowywać dane które stworzyliście na podłączonym urządzeniu (pamięć USB) jak również odczytywać dane z podłączonego urządzenia (pamięć USB).

### UWAGA

Dotyczy gniazd [USB TO HOST] i [USB TO DEVICE].

Dostępne są dwa typy gniazd USB w instrumencie [USB TO HOST] i [USB TO DEVICE]. Proszę zwrócić uwagę, aby nie pomylić tych dwóch typów i podłączyć odpowiednie kable. Należy również zachować ostrożność przy podłączaniu właściwej wtyczki do właściwego gniazda. Wyjaśnienia dotyczące gniazda [USB TO HOST] możecie Państwo znaleźć w następnym rozdziale.

## Używanie USB Storage Device

Ten typ jest używany do podłączenia instrumentu do USB Storage Device (urządzenia pamięci USB) i zapisania danych które stworzyliście Państwo na podłączonym urządzeniu jak również odczytywania danych z podłączonego urządzenia. Przedstawiony poniżej opis przedstawia jak podłączyć i używać go.

### • Zgodność USB Storage Device

Do dwóch urządzeń pamięci USB (USB Storage Device), takich jak stacja dyskiety, dysk twardy, CD-ROM, pamięć flash itd. może być podłączonych do gniazda [USB TO DEVICE]. (Jeżeli jest to niezbędne należy użyć hub USB). Inne urządzenia USB takie jak klawiatura komputerowa lub myszka nie mogą być używane. Instrument nie posiada oprogramowania dla wszystkich komercyjnych urządzeń USB. Yamaha nie może zagwarantować poprawnego działania urządzeń pamięci USB, które Państwo zakupicie. Przed zakupem urządzenia pamięci USB proszę skontaktować się ze sprzedawcą urządzeń Yamahy lub autoryzowanym dystrybutorem w celu uzyskania porady lub przeglądnąć stronę <http://www.yamahapclub.com/>

### UWAGA

#### Urządzenie CD-ROM

Z urządzenia CD-R/RW możecie Państwo odczytywać dane, które będą przesyłane do instrumentu lecz nie możecie używać urządzenia CD-R/RW do zapisywania danych.

- 1 Proszę podłączyć urządzenie pamięci USB do gniazda [USB TO DEVICE] poprzez standardowy kabel USB.
- 2 Następnie należy zamknąć jeden z zaznaczonych ekranów aby powrócić do ekranu (lub nacisnąć przycisk TAB [◀] i [▶] jednocześnie z zaznaczeniem ekranu). Zakładki USB (USB1, USB2 itd.) jest automatycznie wywoływane, pozwalając Państwu na zapisanie i odtwarzanie plików muzycznych z urządzenia.

### UWAGA

#### USB hub

Jeżeli podłączone są dwa lub trzy urządzenia jednocześnie (na przykład dwa urządzenia pamięci USB i jeden LAN Adaptor), należy użyć urządzenie USB hub. Urządzenie USB hub musi posiadać własne źródło zasilania, które musi być włączone. W przypadku gdy pojawi się wiadomość ostrzegawcza w trakcie używania USB hub, wówczas należy odłączyć hub od instrumentu, a następnie wyłączyć zasilanie w instrumencie i ponownie podłączyć USB hub.

### UWAGA

#### Dotycząca USB Tabs

Tab wskazuje podłączenie urządzeń USB (USB 1, USB 2 itd.) Mogą być wyświetlane do USB 20 dla każdego urządzenia lub partycji. Liczba nie jest ustalona i może się zmienić w zależności od kolejności urządzeń, które są podłączone i odłączone.

### UWAGA

#### Sprawdzanie dostępnej pamięci w urządzeniach pamięci USB.

Możecie Państwo sprawdzić to na ekranie wywoływanym przy użyciu następującej operacji.

[FUNCTION] → [I] → UTILITY → TAB [◀]/[▶] MEDIA

Należy zaznaczyć urządzenie przy użyciu przycisków [A]/[B] na ekranie i wcisnąć przycisk [F] (PROPERTY).

### Formatowanie nośnika pamięci USB

W przypadku gdy urządzenie pamięci USB jest podłączone lub nośnik jest włożony do środka wówczas może się pojawić wiadomość nakazująca formatowanie urządzenia/nośnika. W takim przypadku należy wykonać operację formatowania (strona 66).

### OSTRZEŻENIE

Operacja formatowania powoduje nadpisanie wszystkich istniejących dotychczas danych na nośniku. Należy ją wykonywać bardzo ostrożnie.

### OSTRZEŻENIE

Należy unikać częstego włączania i wyłączania zasilania w urządzeniu pamięci USB oraz zbyt częstego podłączania i rozłączania kabla. W przeciwnym przypadku instrument może się zawiesić. W trakcie gdy instrument przesyła dane (na przykład zachowuje, kopiuje lub usuwa), proszę NIE odłączać kabla USB oraz NIE wyciągać nośnika z urządzenia i NIE wyłączać zasilania urządzeń. W przeciwnym przypadku może nastąpić uszkodzenie danych na jednym lub obu urządzeniach.

### Aby zabezpieczyć swoje dane (write-protect)

Aby zabezpieczać ważne dane przed nieumyślnym usunięciem, należy stosować zabezpieczenie przed zapisem dostarczane z każdym urządzeniem pamięci lub nośnikiem. Jeżeli zapisujecie Państwo dane na pamięci USB urządzenia, proszę upewnić się, że opcja zabezpieczenia przed zapisem jest włączona.

### UWAGA

Nawet gdy komputer jest podłączony do gniazda [USB TO HOST] i urządzenie pamięci USB połączone jest do gniazda [USB TO DEVICE] to nie będziecie mieli Państwo dostępu do urządzenia pamięci USB z komputera poprzez instrument.

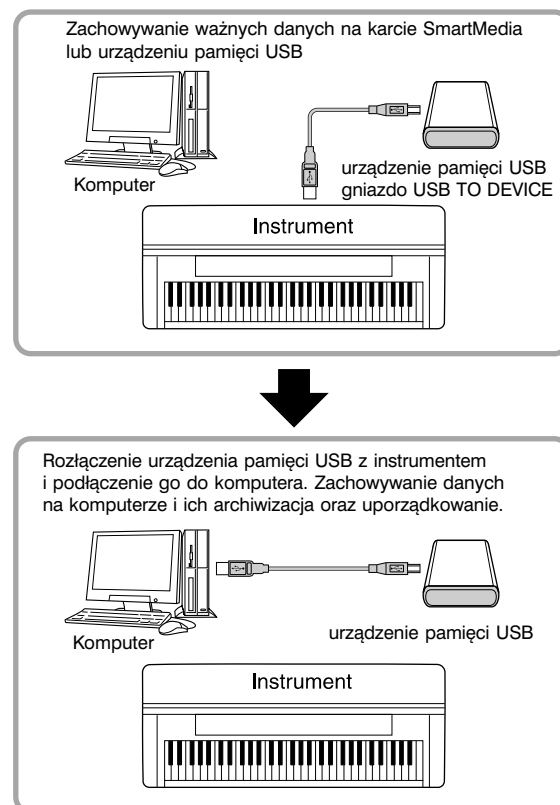
### UWAGA

Pomimo że w instrumencie jest standard USB 1.1 możecie Państwo podłączyć urządzenie pamięci USB 2.0 do instrumentu. Jednakże przesyłanie danych odbywać się będzie z prędkością taką jak dla USB 1.1.

## Tworzenie kopii bezpieczeństwa danych na komputerze

### ■ Tworzenie kopii bezpieczeństwa danych z instrumentu na komputerze

Na początek należy zachować dane na karcie SmartMedia lub urządzeniu pamięci USB, następnie można skopiować dane na dysk twardy komputera i zarchiwizować oraz uporządkować pliki. Proste ponowne połączenie urządzenia można wykonać w sposób przedstawiony poniżej.

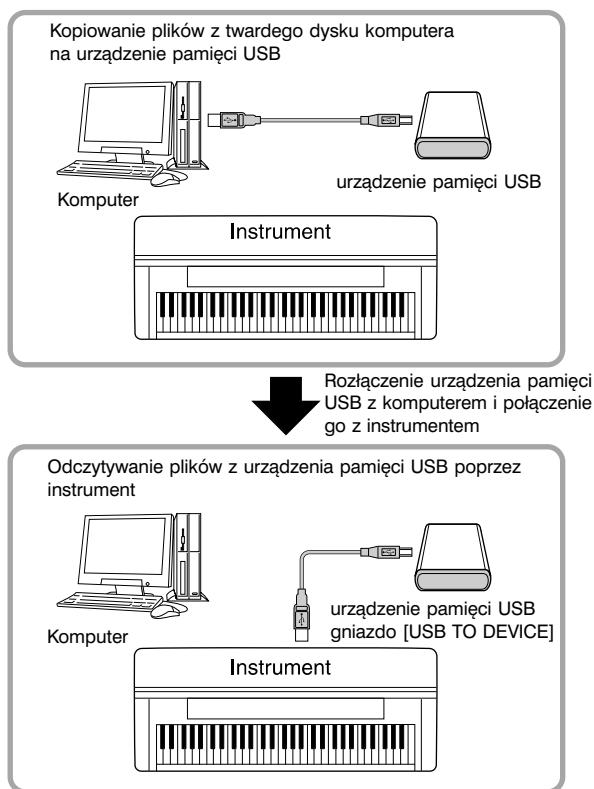


### UWAGA

W powyższym przykładzie przedstawiono użycie podłączenia urządzenia pamięci USB, jednakże można również zachować dane na komputerze, które zostały zapisane na karcie SmartMedia włożonej w otwór CARD.

## Kopiowanie plików z twardego dysku komputera na urządzenie pamięci USB

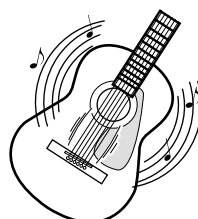
Pliki znajdujące się na dysku twardym komputera mogą zostać przeniesione do instrumentu poprzez przekopiowanie ich na nośnik pamięci a następnie połączenie nośnika z instrumentem. Nie tylko pliki muzyczne stworzone na instrumencie lecz również standardowe pliki MIDI i pliki Style File-formatted Style utworzone na innych urządzeniach mogą być kopiowane na karty SmartMedia i urządzenia pamięci USB z twardego dysku komputera. Najpierw trzeba skopiować pliki następnie należy włożyć kartę w otwór CARD lub podłączyć urządzenie do gniazda [USB TO DEVICE] w instrumencie i można odgrywać pliki przy użyciu instrumentu.



## Czym jest MIDI?

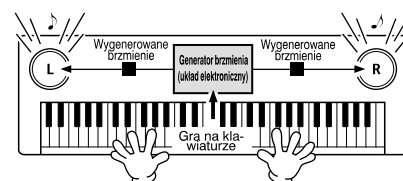
Najprościej można powiedzieć, że MIDI jest standardem przesyłania danych pozwalającym na prostą i zbiorczą kontrolę elektronicznych/cyfrowych instrumentów muzycznych oraz innych urządzeń. Aby lepiej przedstawić czym jest MIDI rozważmy najpierw przedstawicieli akustycznej grupy instrumentów, takie jak pianino czy gitara klasyczna. Ich działanie jest proste do zrozumienia: palec naciska na klawisz, poruszający młoteczek fortepianu, który uderza w strunę, będącą źródłem dźwięku. W przypadku gitary palec bezpośrednio szarpie produkującą dźwięk strunę. Lecz jak wygląda to w przypadku instrumentów elektronicznych?

Wzbudzenie dźwięku w gitarze akustycznej



Po szarpnięciu struny pudło instrumentu rezonuje, wzmacniając brzmienie.

Generowanie dźwięku przez instrument elektroniczny

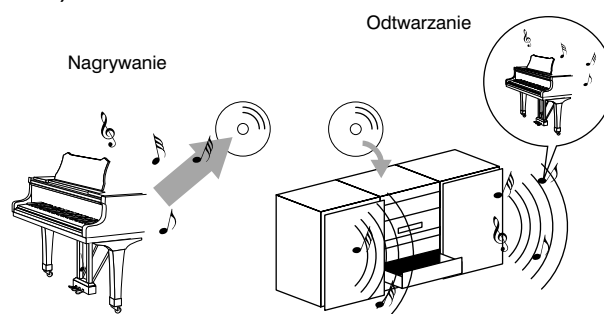


Informacje dotyczące gry na klawiaturze przekazywane są do generatora brzmienia, skąd brzmienie wysyłane jest do głośników.

Tak jak to przedstawiono na powyższej ilustracji, brzmienie przechowywane w generatorze brzmień (układzie elektronicznym) odtwarzane jest na podstawie informacji docierających do generatora z klawiatury instrumentu.

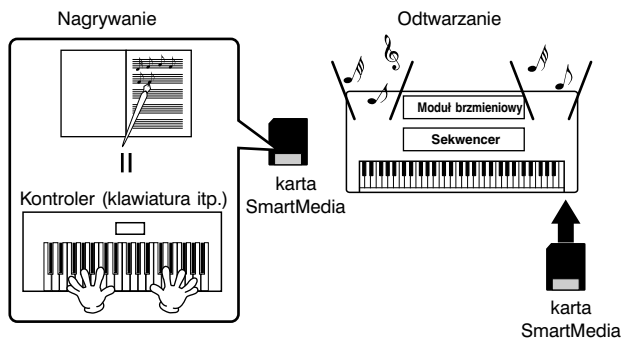
Teraz zastanówmy się, co się dzieje gdy odtwarzamy nagranie. Gdy odtwarzamy muzykę z płyty kompaktowej (np. nagranie fortepianu solo) słyszymy naturalne brzmienie instrumentu akustycznego. W odróżnieniu od danych MIDI nazwijmy te dane, danymi audio.

**Nagrywanie i odtwarzanie wykonań na instrumencie akustycznym (dane audio)**



W przedstawionym powyżej przykładzie akustyczne wykonanie pianisty zostało zarejestrowane i utrwalone na płycie CD w postaci danych audio. W czasie odtwarzania słychać rzeczywiste wykonanie utworu. Sam fortepian nie jest tu potrzebny, ponieważ nagranie zawiera całe rzeczywiste wykonanie, które w pełni przekazywane jest przez głośniki.

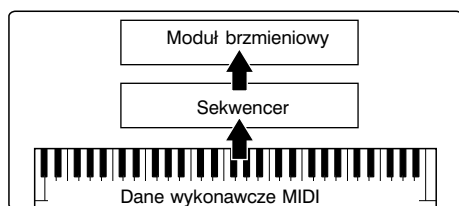
### Nagrywanie i odtwarzanie wykonań na instrumencie elektronicznym (dane MIDI)



#### UWAGA

W przypadku instrumentów akustycznych sygnały audio przesyłane są do gniazda wyjściowych instrumentu (np. AUX OUT).

„Kontroler” i „moduł brzmieniowy” przedstawione na poprzedniej ilustracji stanowią ekwiwalent fortepianu z naszego przykładu „akustycznego”. Tutaj, zdarzenia wykonawcze, jakie zachodzą na klawiaturze kontrolera przechwytywane są przez sekwencer jako dane MIDI. Aby dobrze zarejestrować dane audio potrzebny jest specjalistyczny sprzęt. Ponieważ PSR-3000/1500 zawiera wbudowany sekwencer, do zarejestrowania danych MIDI niepotrzebne są już żadne inne urządzenia. Zamiast tego PSR-3000/1500 umożliwia zarówno nagrywanie, jak i odtwarzanie danych. Harmoniczny akompaniament i piosenki wchodzą w skład plików MIDI.



Ponieważ dane wykonawcze MIDI same w sobie nie zawierają informacji o dźwiękach, do usłyszenia rzeczywistego wykonania potrzebne jest źródło, które wytworzy dźwięk. Taką rolę pełni w PSR-3000/1500 moduł brzmieniowy. Zarejestrowane dane wykonawcze odtwarzane są przez sekwencer, a odpowiednio zinterpretowane przez moduł brzmieniowy powodują generowanie dźwięków różnych instrumentów muzycznych – także fortepianu. Patrząc na to z jeszcze innej strony dojdziemy do wniosku, że relacja pomiędzy sekwencerem i modułem brzmieniowym jest identyczna jak pomiędzy pianistą a fortepianem – jeden gra na drugim. Ponieważ instrumenty cyfrowe zarządzają danymi wykonawczymi niezależnie od rzeczywistych dźwięków możliwe jest sprawdzenie jak brzmi wykonanie fortepianowe na innych instrumentach, np. gitarze czy skrzypcach.

#### UWAGA

Mimo, że PSR-3000/1500 stanowi jedną całość, składa się z wielu elementów składowych, w których wyróżnić możemy kontroler, moduł brzmieniowy i sekwencer.

Na zakończenie przyjrzyjmy się jeszcze, jakie dane wykonawcze stanowią podstawę do wytwarzania dźwięków przez moduł brzmieniowy. Załóżmy na przykład, że na klawiaturze instrumentu PSR-3000/1500 zagrany został dźwięk „C” o długości jednej ćwierćnoty, wykorzystując do tego brzmienie fortepianu. W przeciwieństwie do instrumentu akustycznego, gdzie klawisz porusza młoteczek itd., kontroler instrumentu elektronicznego wysła informacje takie jak „które brzmienie było wykorzystane”, „który klawisz został uderzony”, „jak silnie został uderzony”, „kiedy został uderzony” i „kiedy został zwolniony”. Każda z tych częściowych informacji zostaje zamieniona na ciąg cyfr i wysłana do generatora brzmień. Generator interpretuje otrzymane dane i na ich podstawie generuje brzmienie.

### Przykłady informacji wysyłanych przez klawiaturę:

Voice number (jakie brzmienie?)	01 (Fortepian)
Note number (który klawisz?)	60 (dźwięk C3)
Note on/off (kiedy uderzony i kiedy zwolniony?)	Czas wyrażony cyfrą
Velocity (jak mocno był uderzony?)	120 (mocno)

Czynności wykonywane na panelu PSR-3000/1500, takie jak gra na klawiaturze, wybieranie brzmień są przetwarzane i zamieniane na dane MIDI. Style akompaniamentu i utwory także składają się z danych zawartych w plikach MIDI. Nazwa MIDI jest to skrót angielskiej nazwy „Musical Instruments Digital Interface” i oznacza standard, umożliwiający wymianę i poprawną interpretację informacji dotyczących różnych parametrów wykonawczych pomiędzy różnymi elektronicznymi instrumentami muzycznymi.

PSR-3000/1500 może kontrolować inne urządzenia MIDI wysyłając komunikaty dotyczące wykonanych na klawiaturze nut oraz różnorodne informacje sterujące. PSR-3000/1500 może być także kontrolowany przez zewnętrzne urządzenie MIDI, przyjmując komunikaty dotyczące trybu pracy generatora, wyboru kanałów MIDI, brzmień i efektów, zmiany wartości parametrów i oczywiście odtwarzania poszczególnych dźwięków przez określone brzmienia.

#### UWAGA

Dane MIDI mają następujące przewagi nad danymi audio:

- wielkość danych jest znacznie mniejsza,
- dane mogą być efektywnie i łatwo modyfikowane, nawet w przypadku zmiany cech głosów i przekształcania danych.

Komunikaty MIDI można podzielić na dwie grupy: przesyłane na poszczególnych kanałach (komunikaty kanałowe) oraz dotyczące wszystkich kanałów jednocześnie (komunikaty systemowe).

### Komunikaty kanałowe

PSR-3000/1500 jest instrumentem pracującym na 16 kanałach MIDI (lub 32, w przypadku użycia gniazda [USB]). Zwyczajowo mówi się, iż może on „grać na 16 instrumentach jednocześnie”. Komunikaty te przesyłają informacje typu Note on/off, Program Change itd., dla każdego z 16 kanałów.

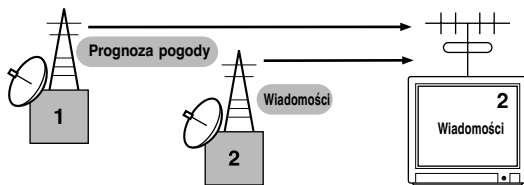
Nazwa komunikatu	Znaczenie w PSR-3000/1500
Note on/off	Komunikaty generowane podczas gry na klawiaturze. Każdy z nich zawiera dodatkowo informację o wysokości zagranej nuty (numerze klawisza) oraz sile z jaką został uderzony.
Program Change	Numer wybranego brzmienia (wraz z dodatkowymi komunikatami dotyczącymi wyboru banku brzmieniowego i ustawień MSB/LSB).
Control Change	Komunikaty dotyczące zmian niektórych parametrów brzmieniowych instrumentu (modulacja, głośność, panorama itp.)
Pitch Bend	Zmiany położenia pokrętła PITCH BEND.

**UWAGA**

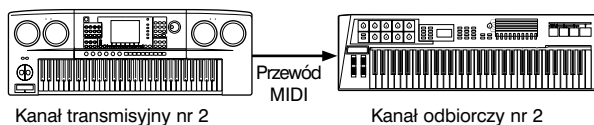
Wszystkie dane są przechowywane w plikach MIDI.

**Kanały MIDI**

Dane wykonawcze MIDI dotyczące jednej partii instrumentalnej przesyłane są na jednym z szesnastu kanałów MIDI. Dzięki temu, za pomocą jednego przewodu MIDI możliwe jest przesyłanie danych wykonawczych dotyczących 16 różnych partii instrumentalnych. Tłumacząc pojęcie kanałów MIDI dobrze jest posłużyć się analogią kanałów telewizyjnych. Każda z rozgłośni nadaje swój program na określonym kanale. Odbiornik telewizyjny jest w stanie odbierać wiele programów jednocześnie, a Państwo wskazują jeden, który chcecie oglądać.



System MIDI funkcjonuje na tej samej zasadzie. Instrumenty wysyłają dane MIDI na różnych kanałach (MIDI Transmit Channel) za pośrednictwem pojedynczego przewodu. Jeżeli kanał odbiorczy MIDI pokrywa się z kanałem transmisyjnym wówczas będzie słycać dźwięki, wygenerowane na podstawie przesyłanych danych.

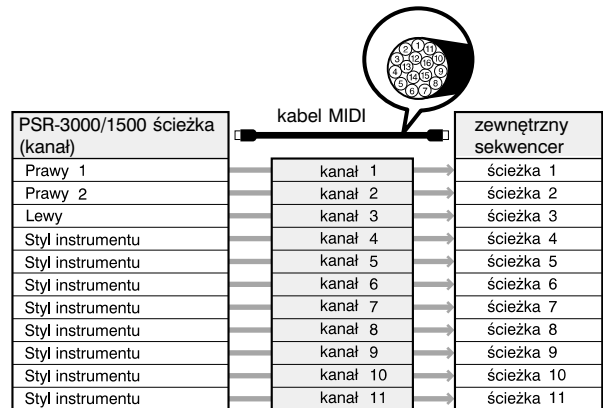
**UWAGA**

Klawiatura instrumentu i wewnętrzny moduł brzmieniowy w rzeczywistości również połączone są za pośrednictwem systemu MIDI (zobacz strona 203).

Na przykład niektóre części kanału mogą być transmitowane równocześnie (tak jak pokazano poniżej).

**Przykład:**

Nagrywanie koncertu z automatycznym akompaniamentem (Style playback) brzmi w PSR-3000/1500 jak zewnętrzny sekwencer.



Jak można zauważyć jest ściśle określone, jaki typ danych może być przesyłanych określonym kanałem MIDI przy przesyłaniu danych MIDI (zobacz strona 203). PSR-3000/1500 określa również w jaki sposób odbierane dane są odtwarzane (zobacz strona 204).

**Komunikaty systemowe**

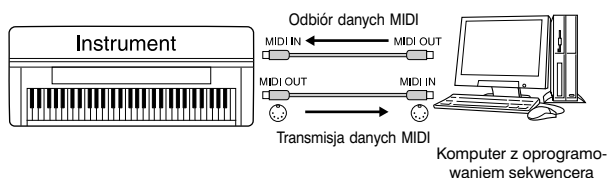
Są to dane adresowane do całego systemu MIDI, bez podziału na kanały. Należą do nich komunikaty typu System Exclusive, przenoszące dane pomiędzy urządzeniami tego samego producenta oraz typu Realtime, dotyczące pracy urządzeń MIDI.

Nazwa komunikatu	Znaczenie w instrumencie PSR-3000/1500
System Exclusive Message	Ustawienia efektów (konsola miska) itp.
Realtime Message	Ustawienia zegara; operacje typu Start/Stop.

Pełny wykaz komunikatów MIDI przyjmowanych i wysyłanych przez PSR-3000/1500 znajduje się w „Tabela implementacji standardu MIDI” w oddzielnej publikacji „Data List”.

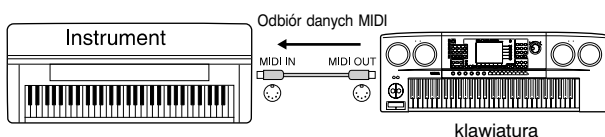
## Co można zrobić wykorzystując MIDI

- Można nagrywać grane na PSR-3000/1500 utwory z wykorzystaniem automatycznego akompaniamentu i wszystkich 16 kanałów MIDI na zewnętrznym sekwencerze (np. programie komputerowym). Po nagraniu i dokonaniu żądanych korekt można odtwarzać utwory, wykorzystując moduł brzmieniowy instrumentu PSR-3000/1500.



Gdy chcecie Państwo wykorzystywać PSR-3000/1500 jako moduł brzmieniowy zgodny ze standardem XG jako partię na kanałach MIDI proszę wybrać „SONG” w MIDI/USB 1 w MIDI Receive (strona 204).

- Można zdalnie sterować pracą instrumentu przy użyciu zewnętrznej klawiatury sterującej.



### Kompatybilność danych MIDI

Poniższy rozdział zawiera podstawowe informacje na temat kompatybilności danych, która jest kluczowym zagadnieniem w kwestii przenoszenia danych wykonawczych pomiędzy różnymi instrumentami i urządzeniami. W zależności od urządzeń lub charakteru danych będą one odtwarzane bezproblemowo i zgodnie z zamierzeniem twórcy. W niektórych przypadkach konieczne będzie wykonanie pewnych czynności, które umożliwią rozwiązanie problemu braku kompatybilności. Jeżeli mają Państwo problemy z odtwarzaniem niektórych danych proszę się zapoznać z informacjami przedstawionymi poniżej.

### Formaty sekwencji danych

Sposób organizacji danych sekwencji MIDI w pliku nazywa się formatem zapisu sekwencji. Odtworzenie danych jest możliwe tylko wtedy, gdy urządzenie odtwarzające jest zgodne z formatem zapisu sekwencji. PSR-3000/1500 zgodny jest z następującymi formatami:

#### ● SMF (Standard MIDI file)

Jest najczęściej stosowanym formatem. Standardowo pliki MIDI występują w dwóch postaciach: Format 0 lub Format 1. Wiele urządzeń MIDI jest zgodnych z postacią Format 0, jak również wiele komercyjnych kolekcji zapisanych jest w tej postaci.

- PSR-3000/1500 jest zgodny z obydwojema formatami tj. Format 0 i Format 1.
- Sekwencje nagrywane przez PSR-3000/1500 są automatycznie zapisywane w postaci SMF Format 0.

#### ● ESEQ

Ten format jest zgodny z wieloma urządzeniami MIDI produkowanymi przez firmę YAMAHA, włączając w to serię PSR-3000/1500. ESEQ jest formatem powszechnie wykorzystywanym przez komercyjne kolekcje oprogramowania, którego producentem jest firma YAMAHA.

- PSR-3000/1500 jest zgodny z ESEQ

#### ● XF

Rozszerzony format zapisu SMF dysponujący większą funkcjonalnością i otwartością na przyszłe rozszerzenia. PSR-3000/1500 jest zdolny wyświetlać słowa (litery) w momencie gdy plik XF zawierający odpowiednie dane jest odtwarzany. (SMF jest najczęściej stosowanym formatem dla plików MIDI. PSR-3000/1500 jest zgodny z formatami SMF Format 0 i SMF Format 1).

#### ● Style File

Jest stosunkowo nowym standardem opracowanym przez firmę YAMAHA, umożliwiającym zapis zaawansowanych stylów akompaniamentu, do których sterowania można wykorzystać szeroką paletę akordów.

### Format przydziału brzmień

W systemie MIDI brzmienia oferowane przez różne instrumenty przypisane są do numerów, zwanych „numerami programów”. Standard numeracji (porządek brzmień w instrumencie) nazywany jest „formatem przydziału brzmień”. Jeżeli format przydziału brzmień oferowany przez urządzenie odtwarzające nie będzie zgodny z tym, przy użyciu którego utworzone zostały dane, ich poprawne odtworzenie nie będzie możliwe. PSR-3000/1500 oferuje zgodność z wymienionymi niżej formatami przydziału brzmień

#### ● UWAGA

Nawet jeżeli urządzenia odczytujące i wytwarzające dźwięki zgodne są z podanymi formatami, efekt końcowy i tak może Państwa nie w pełni satysfakcjonować. Znaczący wpływ będą tu miały indywidualne cechy urządzeń, jak również wykorzystane techniki nagrywania.

#### ● GM System Level 1

Jest to w chwili obecnej najczęściej spotykany format. Wiele urządzeń MIDI jest zgodnych z tym formatem, jak również wiele komercyjnych kolekcji zapisanych jest w postaci GM System Level 1.

#### ● GM System Level 2

„GM System Level 2” jest standardem dokładniejszym, który poprawia oryginalny „GM System Level 1” i udoskonala zgodność danych dźwięku.

#### ● XG

To zaproponowane przez firmę YAMAHA znaczące rozszerzenie formatu GM System Level 1, definiujące sposoby dostępu do tysięcy dodatkowych brzmień i ich edycji. Precyzyjnie określa strukturę i rodzaje efektów. Zachowuje przy tym pełną zgodność w „dół” z formatem GM. Nagrane dane na PSR-3000/1500 przy użyciu Voices w kategorii XG jest zgodne z rozszerzeniem XG.

#### ● DOC (Disk Orchestra Collection)

Ten format – Disk Orchestra Collection – przydziału brzmień jest zgodny z wieloma urządzeniami MIDI produkowanymi przez firmę YAMAHA, włączając w to serię instrumentów PSR-3000/1500.

● GS

GS został opracowany przez firmę Roland. Z tego samego powodu co dla firmy Yamaha format XG, GS jest głównym rozszerzeniem dla GM szczególnie do uzyskania dodatkowych brzmień i ich edycji.

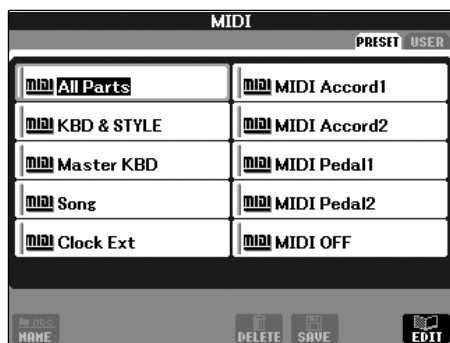
## Ustawienia MIDI

Z rozdziału dowiedzą się Państwo w jaki sposób można zmieniać konfigurację systemu MIDI w instrumencie. Wszystkie parametry mogą być zapisane w szablonie USER i używane w przyszłości oraz zapisywane na karcie SmartMedia lub innym zewnętrznym urządzeniu USB. W tym celu należy wywołać ekran MIDI SETUP poprzez wciśnięcie [FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [F] SYSTEM RESET).

## Operacje podstawowe

### 1 Wywołanie ekranu operacyjnego (MIDI zaznaczenie szablonu)

Function → [H] MIDI

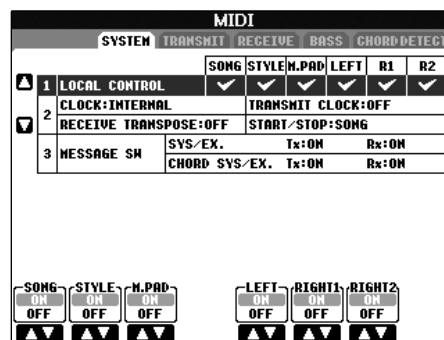


2 Aby użyć szablonów lub je edytować proszę wcisnąć przycisk TAB [◀] aby zaznaczyć ekran PRESET. Używając jednego z przycisków [A]-[J] proszę zaznaczyć szablon MIDI.

Aby użyć szablonu już zapisanego lub go edytować proszę wcisnąć przycisk TAB [▶] aby wybrać. Następnie używając jednego z przycisków [A]-[J] proszę zaznaczyć szablon MIDI.

3 Aby edytować szablon proszę wcisnąć przycisk [8▼] (EDIT) aby wywołać ekran do edycji.

Indywidualne parametry ustawienia są pokazane w zaznaczonym szablonie. W tym miejscu możecie Państwo edytować każdy parametr.



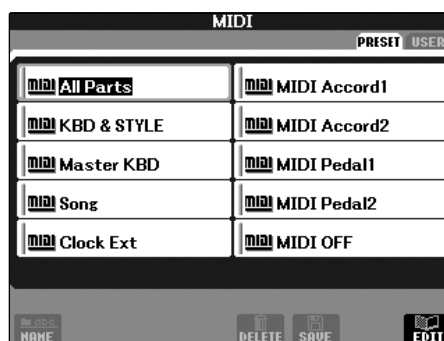
4 Używając przycisku TAB [◀]/[▶] można wywołać istotne parametry ekranu.

ekran SYSTEM	ustawienia MIDI System (strona 203)
ekran TRANSMIT	ustawienia MIDI Transmission (strona 203)
ekran RECEIVE	ustawienia MIDI Reception (strona 204)
ekran BASS	ustawienia basu nut poprzez przyjmowane dane MIDI (strona 204)
ekran CHORD DETECT	ustawienia dla typu akordu dla stylu odtwarzania poprzez przyjmowane dane MIDI (strona 205)

5 Kiedy zakończycie Państwo edycję proszę wcisnąć przycisk [EXIT] w celu powrotu do zaznaczonego ekranu szablonu MIDI (PRESET lub USER).

6 Proszę zaznaczyć zakładkę USER do zachowania danych przy użyciu przycisku TAB [◀]/[▶] (strona 67).

## Przeprogramowywanie szablonów MIDI





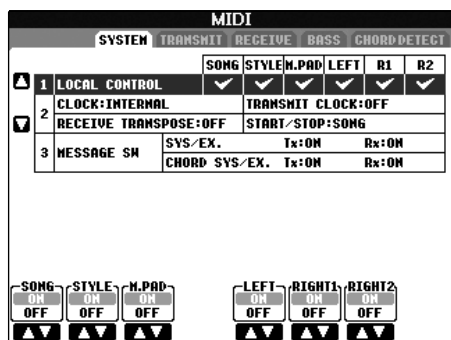
## Ustawienia MIDI

Nazwa szablonu	Opis
All Parts	Instrument wysyła dane wszystkich partii, w tym Main, Layer oraz Left.
KBD & STYLE	W głównej mierze to samo co „All Parts” za wyjątkiem części klawiaturowej która jest obsługiwana. Prawa część jest obsługiwana jako „UPPER” zamiast RIGHT 1 i 2, natomiast lewa część jest obsługiwana jako „LOWER”.
Master KBD	W tym miejscu można ustawić funkcję klawiatury jako „master”, grając i kontrolując jednocześnie jeden lub więcej brzmienia tonu lub innych urządzeń (takich jak komputer/ sekwencer).
Song	Wszystkie kanały transmisyjne są ustawione na odpowiednie ścieżki utworu (1-16). To idealne ustawienie, gdy PSR-3000/1500 steruje zewnętrznym generatorem dźwięku lub odtwarzany materiał zgrywany jest na zewnętrzny sekwencer.
Clock Ext	Za pośrednictwem gniazda MIDI IN możliwy jest odbiór komunikatów zegarowych, pozwalając na synchronizację PSR-3000/1500 z zewnętrznym urządzeniem MIDI. Ta zakładka powinna być używana gdy chcecie Państwo regulować tempo urządzenia MIDI połączonego z instrumentem.
MIDI Accord 1	Szablon ustawień MIDI zoptymalizowanych do sterowania partii klawiatury i akompaniamentu za pośrednictwem akordeonu MIDI.
MIDI Accord 2	Głównie to samo co „MIDI Accord 1” przedstawiony powyżej. Sekcja guzików basowych akordeonu MIDI oprócz sterowania automatycznym akompaniamentem może również realizować partie harmoniczne i basowe.
MIDI Pedal 1	Szablon ustawień MIDI umożliwiający wprowadzanie dźwięków basowych akompaniamentu za pośrednictwem klawiatury pedałowej MIDI podłączonej do złącza MIDI IN.
MIDI Pedal 2	Klawiatura pedałowa podłączona do złącza MIDI IN realizuje partię basową.
MIDI OFF	Transmisja i odbiór danych MIDI jest wyłączona.

## Ekran SYSTEM

## MIDI System Settings

Przedstawione tutaj wyjaśnienia dotyczą ekranu SYSTEM wywoływanego w kroku 4 w „Operacje podstawowe” na stronie 201.



### LOCAL CONTROL

Funkcja umożliwi włączenie/wyłączenie sterowania lokalnego niezależnie dla każdej partii instrumentalnej. Odnosi się ona do rzeczywistego połączenia lokalnego pomiędzy klawiaturą i wewnętrznym modułem brzmieniowym PSR-3000/1500, umożliwiającemu wydobywanie brzmień przy użyciu klawiatury. Przerwanie tego połączenia spowoduje, iż gra na klawiaturze nie będzie powodować generowania brzmień, aczkolwiek odpowiednie komunikaty MIDI transmitowane będą za pośrednictwem złącza MIDI OUT. Oznacza to, że możliwe jest na przykład sterowanie wewnętrznymi brzmieniami PSR-3000/1500 za pośrednictwem zewnętrznego sekwencera, podczas gdy klawiatura instrumentu wykorzystywana jest do sterowania zewnętrznym modułem brzmieniowym.

### Ustawienia zegara itd.

#### Zegar

Parametr określający, czy PSR-3000/1500 kontrolowany jest przez własny zegar, czy przez komunikaty zegarowe MIDI Clock odbierane z zewnętrznego urządzenia. Standardowe ustawienie INTERNAL wykorzystywane jest podczas pracy tylko z PSR-3000/1500, sterowanym wewnętrznym zegarem. Jeśli podczas pracy korzystają Państwo z zewnętrznego sekwencera, komputera MIDI, lub innego urządzenia MIDI, z którym chcą Państwo zsynchronizować pracę PSR-3000/1500, parametr ten powinien być ustawiony na: MIDI, USB 1 lub USB 2. W takim przypadku należy upewnić się że urządzenie zewnętrzne jest podłączone poprawnie (tzn. do PSR-3000/1500: MIDI IN terminalu) i działa poprawnie przesyłając sygnał zegara MIDI. Kiedy zostanie dostosowana kontrola poprzez urządzenie zewnętrzne (MIDI, USB 1 or USB 2), wówczas Tempo jest nadawane jako „Ext.” Na ekranie Main.

#### TRANSMIT CLOCK

Włącza (ON) lub wyłącza (OFF) transmisję komunikatów zegarowych generowanych przez instrument. Jeśli funkcja ta jest wyłączona, komunikaty MIDI Clock i START/STOP nie są transmitowane.

#### RECEIVE TRANSCOPE

Włącza (ON) lub wyłącza (OFF) transpozycję danych MIDI odbieranych przez PSR-3000/1500 za pośrednictwem złącza MIDI IN. Jeśli funkcja ta będzie wyłączona, odebrane komunikaty Note będą odtwarzane z zachowaniem oryginalnych wysokości dźwięków. Włączenie tej funkcji spowoduje transpozycję odbieranych dźwięków zgodnie z aktualnym ustawieniem transpozycji klawiatury.

#### START/STOP

Umożliwia określenie czy komunikaty MIDI START (FA)/STOP (FC) będą kontrolować odtwarzanie utworów lub stylów akompaniamentu.

#### MESSAGE SW

##### SYS/EX.

„Tx” włącza (ON) lub wyłącza (OFF) transmisję komunikatów MIDI System Exclusive. „Rx” włącza (ON) lub wyłącza (OFF) odbiór komunikatów MIDI System Exclusive, pochodzących z zewnętrznego urządzenia MIDI.

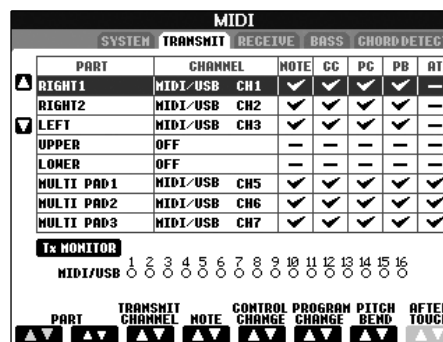
##### CHORD SYS/EX.

„Tx” włącza (ON) lub wyłącza (OFF) transmisję komunikatów MIDI Chord Exclusive (zawierających dane dotyczące podstawy i typu akordu). „Rx” włącza (ON) lub wyłącza (OFF) odbiór komunikatów MIDI Chord Exclusive, pochodzących z zewnętrznego urządzenia MIDI.

## Ekran TRANSMIT

## MIDI Transmit Settings

Przedstawione tutaj wyjaśnienia dotyczą ekranu TRANSMIT wywoływanego w kroku 4 w „Operacje podstawowe” na stronie 201. Określają one którą część będzie wysyłana jako dane MIDI i którymi kanałami MIDI dane te będą odbierane.



### Proces

Zaznaczenie części przesyłanej i kanału przez który zaznaczona część będzie przesyłana. Można również określić typ danych które będą wysyłane.

● Za wyjątkiem dwóch części poniżej, konfiguracja części jest tym samym co zostało już wytłumaczone w innym miejscu tego podręcznika.

#### UPPER

Część klawiaturowa grana po prawej stronie klawiatury z Split Point dla Voices (RIGHT1 i/lub 2).

#### LOWER

Część klawiaturowa grana po lewej stronie klawiatury z Split Point dla Voices. Nie jest uzależniona od statusu on/off przycisku [ACMP ON/OFF].

● **Tx MONITOR**

Kropki odpowiadają za każdy kanał (1-16) ilekroć jakiegokolwiek dane są wysyłane poprzez kanał/kanały.

**UWAGA**

W przypadku gdy różne części są przesyłane tym samym kanałem.

Jeżeli tego samego kanału przesyłowego używa się do kilku różnych części, wówczas przesyłane wiadomości MIDI są łączone w pojedynczy kanał – rezultatem niespodziewany dźwięk i możliwe krótkotrwałe zakłócenia na podłączonym urządzeniu MIDI.

**UWAGA**

**Dotyczy chronionych piosenek**

Zapisanie chronionych piosenek i piosenek GS nie mogą być przesyłane nawet w przypadku gdy własności kanałów muzycznych 1-16 są dostępne do przesyłu.

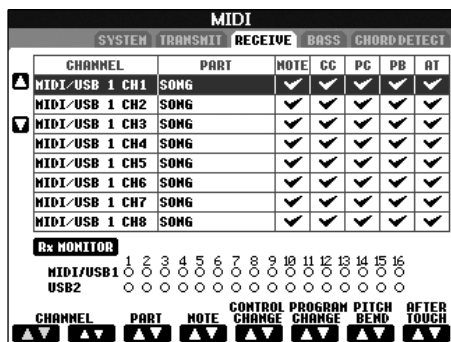
■ **Wiadomości MIDI które mogą być przesyłane lub odczytywane**

Następujące wiadomości MIDI mogą być dostępne na ekranie TRANSMIT/RECEIVE

- Nuty (Note events) ..... strona 162
- CC (CONTROL CHANGE) ..... strona 162
- PC (PROGRAM CHANGE) ..... strona 162
- PB (Pitch Bend) ..... strona 162
- AT (Aftertouch) ..... strona 162

Ekran RECEIVE

**MIDI Receive Settings**



Przedstawione tutaj wyjaśnienia dotyczą ekranu RECEIVE wywoływanego w kroku 4 w „Operacje podstawowe” na stronie 201. Określają one która część będzie odbierana jako dane MIDI i którymi kanałami MIDI dane te będą odbierane.

**Proces**

Zaznaczenie części odbieranej i kanału przez który zaznaczoną część będzie odbierał. Można również określić typ danych które będą odbierane.

- **PSR-3000/1500 może odbierać wiadomości MIDI poprzez 32 kanały (16 kanałów x 2 porty) poprzez łącze USB.**
- **Za wyjątkiem dwóch omówionych poniżej elementów, konfiguracja została już wytłumaczona w innych miejscach tego podręcznika.**

• **KEYBOARD**

Odbierane wiadomości kontrolują klawiaturowy koncert PSR-3000/1500.

• **EXTRA PART 1-5**

W instrumencie przewidziano pięć dodatkowych partii przeznaczonych do odbioru i odtwarzania danych MIDI. Partie te nie są zwykle wykorzystywane przez instrument. Po ich udostępnieniu możliwe jest wykorzystywanie instrumentu w trybie Multitimbral z 32 partiami instrumentalnymi.

● **Rx MONITOR**

Kropki odpowiadające każdemu kanałowi (1-16) zawsze są wyświetlane gdy dane są odbierane poprzez kanał/kanały.

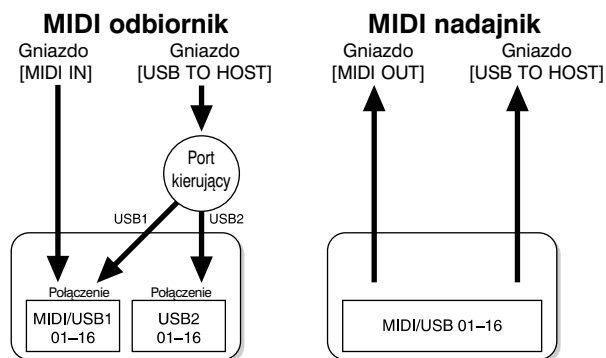
**UWAGA**

**Parametry zegara**

Można zaznaczyć odpowiednie parametry (np. efekt, split point, itd.) w celu poprawienia jakości jedynie poprzez panel kontroli (strona 131).

■ **Przesyłanie/odbieranie danych MIDI poprzez łącza USB i MIDI**

Pokrewieństwo pomiędzy łączem [MIDI] i [USB] które są używane do przysyłania/odbierania 32 kanałów (16 kanałów x 2 porty) wiadomości MIDI wygląda następująco

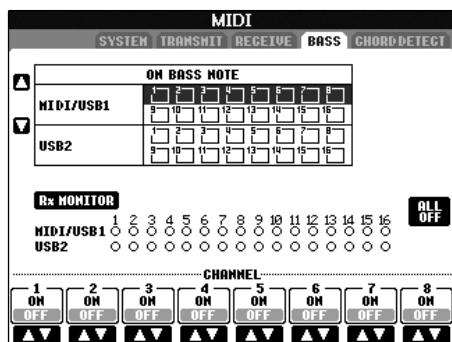


Ekran BASS

**Ustawienia Bass Note dla Style Playback poprzez MIDI Receive**

Przedstawione tutaj wyjaśnienia dotyczą ekranu BASS wywoływanego w kroku 4 w „Operacje podstawowe” na stronie 201.

Ustawienia te określają nuty basowe przy odgrywaniu stylu, oparte na informacjach odbieranych z danych MIDI. Nuty włączające/wyłączające wysyłane przez wiadomości które są odbierane poprzez kanał/kanały, włączone na „ON” są rozpoznają jako nuty basowe odtwarzane w akordzie stylu. Nuty basowe będą rozpoznawane nie zważając na [ACMP ON/OFF] lub ustawienia pauz. Kiedy kilka kanałów jest równocześnie podłączonych do „ON”, nuty basowe są rozpoznawane z przesyłanych poprzez kanały danych MIDI.



## Proces

Zaznaczenie kanału i dodanie opcji „ON/OFF” do określonego kanału. Można użyć wszystkich OFF aby ustawić dla wszystkich kanałów opcję OFF.

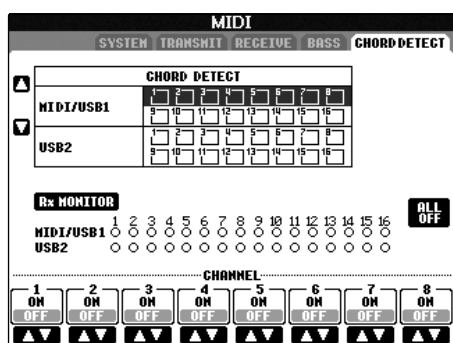
Ekran CHORD DETECT

## Parametry Chord Type dla odtwarzania Stylu poprzez MIDI Receive

Przedstawione tutaj wyjaśnienia dotyczą ekranu CHORD DETECT wywoływanego w kroku 4 w „Operacje podstawowe” na stronie 201.

Te parametry pozwalają określić typ akordu dla stylu odtwarzania, opartego na włączaniu/wyłączaniu nut wiadomości odbieranych przez MIDI.

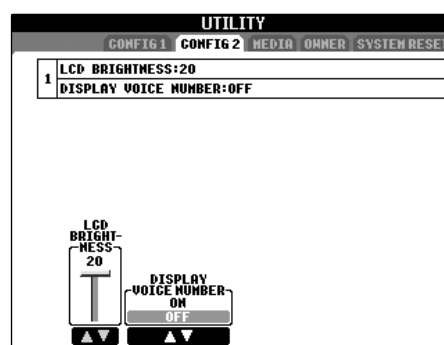
Komunikaty MIDI Note odbierane na kanałach, dla których funkcja rozpoznawania akordu jest włączona (ON), są interpretowane jako palcowanie akordów automatycznego akompaniamentu. Identyfikacja akordów zależy od wybranej metody rozpoznawania akordów. Akordy identyfikowane będą bez względu na stan aktywności funkcji automatycznego akompaniamentu lub ustawienie punktu podziału klawiatury. Sposób postępowania jest zasadniczo identyczny jak w przypadku funkcji rozpoznawania podstawy akordu.



## Przedstawianie zmiany numeru programu głosu

Określa czy tor głosu i liczba jest pokazywany na zaznaczonym ekranie Voice czy też nie. Jest to bardzo pomocne wówczas, gdy chcecie Państwo sprawdzić tor z zaznaczonych [MSB/LSB] wartości i liczbę zmiany programów, które chcecie Państwo wyszczególnić gdy zaznaczą Państwo Voice z zewnętrznego urządzenia MIDI.

Możecie Państwo podłączyć to na ekranie wywoływanym przy użyciu następujących operacji: [FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀]/[▶] CONFIG 2. Następnie przełączyć menu DISPLAY VOICE NUMBER ON i OFF.



### UWAGA

- Liczby pokazywane tutaj zaczynają się od „1”. Stosowne programy MIDI zmieniają liczby o jedną niżej do czasu, gdy liczba nie zacznie się od „0”.
- Dla GS Voices, ta cecha jest niedostępna (program zmieniający liczby jest nie pokazywany).

## Problemy ogólne

### Nie można włączyć zasilania instrumentu; brak prądu.

- Proszę upewnić się, że instrument został prawidłowo podłączony. Proszę podłączyć wtyk typu „żeńskiego” do gniazda w PSR-3000/1500 i wtyk typu „męskiego” do właściwego gniazda wylotowego AC.

### Podczas włączania/wyłączania zasilania słyszalne jest wyraźne stuknięcie.

- Jest to typowe zjawisko spowodowane skokiem napięcia. Nie należy się tego obawiać.

### Słychać szum z głośników PSR-3000/1500.

- Korzystanie z telefonu przenośnego w bezpośredniej bliskości PSR-3000/1500 może być powodem interferencji. Proszę wyłączyć telefon lub oddalić go od instrumentu.

### Litery na wyświetlaczu nie mogą być odczytane, ponieważ ekran jest zbyt jasny lub ciemny.

- Proszę użyć przycisku [LCD CONTRAST] w celu zoptymalizowania kontrastu obrazu.
- Proszę użyć ekranu kontrastów (s. 20).

### Głośność jest zbyt niska lub nie słychać dźwięków.

- Główna głośność jest ustawiona zbyt nisko. Proszę ją ustawić w stosownym poziomie przy użyciu pokrętki [MASTER VOLUME].
- Wszystkie elementy klawiatury są ustawione jako wyłączone. Proszę użyć przycisków PART ON/OFF [RIGHT 1]/[RIGHT 2]/[LEFT] w celu ich włączenia.
- Głośność indywidualnych części może być ustawiona zbyt nisko. Proszę podnieść głośność w ekranie BALANCE (s. 40).
- Proszę się upewnić że odpowiedni kanał jest włączony na ON (s. 104).
- Słuchawki są podłączone, rozłączając głośnik (dzieje się tak w przypadku gdy głośnik ustawiony jest na „HEADPHONE SW”; s. 18). Proszę odłączyć słuchawki.
- Proszę się upewnić że głośnik jest włączony na ON (s. 18)
- Przycisk [FADE IN/OUT] jest włączony, wyciszając dźwięk. Proszę wcisnąć przycisk [FADE IN/OUT] w celu wyłączenia tej funkcji.
- Proszę się upewnić że funkcje Local Control jest włączona na ON (s. 203).

### Nie słychać wszystkich dźwięków granych jednocześnie.

- Najprawdopodobniej przekroczyliście Państwo dopuszczalną wielogłosowość (s. 211) w PSR-3000/1500. W przypadku gdy przekroczona jest dopuszczalna wielogłosowość, najwcześniejsze grane nuty nie są grane (słyszane), pozostawiając możliwość grania nutom granym jako ostatnie.

### Głośność klawiatury jest zbyt niska w stosunku do głośności odtwarzania Song/Style.

- Głośność części klawiszowej może być ustawiona zbyt nisko. Proszę dostosować głośność na ekranie BALANCE (s. 40).

### Przyciski nie brzmią we właściwej tonacji.

- Proszę się upewnić że przycisk [PERFORMANCE ASSISTANT] przełączony jest na OFF.

### Niektóre nuty brzmią w złej tonacji.

Parametr skali został najprawdopodobniej ustawiony na coś innego niż „Equal”, zmieniając system strojenia klawiatury. Proszę się upewnić że na ekranie Scale Tune (s. 81) ustawiona jest wartość „Equal”.

- Występuje drobna różnica w jakości brzmienia różnych nut granych na klawiaturze.
- Niektóre głosy mają splatające się brzmienie.
- Niektóre hałasy lub wibracje są słyszalne w wyższych tonacjach, zależnie od głosu.
- Nie należy się tego obawiać. Jest to wynikiem systemu próbkowania instrumentu PSR-3000/1500.

### Niektóre głosy przeskakują oktawę w tonacji.

- Jest to normalne. Niektóre głosy mają limit tonacji który, jeżeli zostanie przekroczony, powoduje tego typu przesunięcia tonacji.

### Główny ekran nie pojawia się w momencie włączenia zasilania.

- Podłączenie urządzenia USB do instrumentu może spowodować dłuższą przerwę pomiędzy włączeniem zasilania a pojawieniem się głównego ekranu. Aby temu zapobiec proszę włączać zasilanie po rozłączeniu urządzenia i instrumentu.

## Pliki/foldery

### Niektóre charakterystyczne nazwy plików/folderów są zniekształcane.

- Ustawienia języka są zmieniane. Proszę dodać stosowny język do nazw plików/folderów (s. 19).

### Istniejący plik nie jest pokazywany.

- Rozszerzenia pliku (.MID, itd.) mogą być zmieniane lub usuwane. Należy wówczas ręcznie zmienić nazwę, dodając odpowiednie rozszerzenie na komputerze.

### Dane zawarte w nośniku zewnętrznym (karta Smart Media, itp.) nie są pokazywane na instrumencie.

- Dane plików z nazwami posiadającymi powyżej 50 znaków nie mogą być odczytywane przez instrument. Należy zmienić nazwę pliku zmniejszając liczbę znaków do 50 lub mniejszej ilości.

### Plik/folder kopiowany lub wycinany z jednego nośnika (karta SmartMedia, itp.) nie może być bezpośrednio przekopiowany lub wklejony na innym nośniku.

- Czasami bezpośrednie kopiowanie danych jest niemożliwe. Wówczas należy skopiować i wkleić ponownie dane na ekranie Card/USB po zmianie nośnika.

## Demo

### Jak zatrzymać demo?

- Proszę wcisnąć przycisk [EXIT].

## Help

### Jak opuścić Help?

- Proszę wcisnąć przycisk [EXIT].

## Głos

### Głos zaznaczony na ekranie Voice Selection nie brzmi.

- Proszę sprawdzić czy zaznaczona część jest włączona czy nie (s. 77).
- Aby zaznaczyć głos dla rzędu klawiszy z prawej strony, proszę wcisnąć przycisk PART SELECT [RIGHT 1]. Dla głosu podkładanego w rzędzie z prawej strony, proszę wcisnąć przycisk PART SELECT [RIGHT 1]. Aby zaznaczyć głos dla rzędu klawiszy z lewej strony, proszę wcisnąć przycisk PART SELECT [LEFT].

### Głos brzmi dziwnie lub inaczej niż się Państwo spodziewacie przy zmianie rytmu głosu (perkusja, itd.) ze stylu lub piosenki z miksera.

- Kiedy zmienimy rytm/perkusję głosów ze stylu i piosenki z parametru VOICE, dokładne ustawienia podłączane do perkusji są usuwane i w niektórych przypadkach możecie Państwo być niezdolni do przywrócenia oryginalnego dźwięku poprzez odbieranie od początku i odtwarzanie z wybranego miejsca. W takim przypadku granie stylu, możecie Państwo przywrócić oryginalny dźwięk poprzez ponowne zaznaczenie tego samego stylu.

### Tremolo/Trill nie może być stosowany do Organ Flute Voice.

- Jest to normalne. Ustawienia Tremolo i Trill w ekranie Harmony/Echo są nie skuteczne dla Organ Flute Voice.

### Funkcje harmonizujące nie działają.

- Harmonizacja nie może być używana z trybem Full Keyboard lub AI Full Keyboard. Zaznaczanie trybu (s. 102).

### Kiedy zmienia się głos, poprzedni zaznaczony efekt się zmienia.

- Każdy głos posiada swoje własne, wstępnie wyznaczone ustawienia, które są automatycznie odwoływane gdy odpowiadające parametry Voice Set są włączane (s. 101).

### Głos produkuje nadmierny hałas.

- Głos może produkować hałas, zależnie od ustawienia Harmonic Content i/lub Brightness na stronie FILTER ekranu Mixing Console (s. 88).

### Dźwięk jest trzeszczący lub hałaśliwy.

- Głośność może być nastawiona zbyt wysoko. Proszę się upewnić że wszystkie ustawienia głośności są odpowiednio ustawione.
- Powodem mogą być pewne efekty. Proszę usunąć wszystkie zbędne efekty, zwłaszcza efekty typu distortion (s. 90).
- Niektóre filtry powodują rezonans ustawienia na ekranie Sound Creator (s. 97) w rezultacie mogą wystąpić trzaski w dźwięku. Proszę w razie potrzeby wyregulować te ustawienia.
- Hałas może pojawiać się zależnie od tworzonych ustawień na ekranie Filter na Mixing Console. Proszę dostosować kontrolę Harmonic Content lub Brightness na ekranie Filter (s. 88).

### Dźwięk nie zmienia się w trakcie wymiany głosów z Song Auto Revoice.

- Zależnie od indywidualnych danych piosenki, są pewne przykłady kiedy efekt Song Auto Revoice nie działa, nawet kiedy wymieni się głos.

### Dźwięk głosu nie zmienia się, po edycji głosu.

- Proszę zapamiętać ustawienia opisywane parametrami mogącymi nie mieć wpływu na zmianę bieżącego głosu jako oryginalne ustawienia głosu.

### Głosy inne niż te w ekranie Preset nie mogą być zaznaczone w kroku nagrywania.

- Jest to normalne.

## Styl

### Odtwarzanie stylu nie działa.

- Proszę się upewnić że wcisnięty jest guzik STYLE CONTROL [START/STOP]
- Zegar MIDI może być ustawiony jako „EXTERNAL”. Proszę się upewnić że jest przełączony na „INTERNAL” (s. 203).

### Gra jedynie kanał rytmu

- Proszę się upewnić że funkcja Auto Accompaniment jest włączona; proszę wcisnąć przycisk [ACMP ON/OFF].
- Możecie Państwo grać klawiszami na prawej stronie klawiatury. Proszę się upewnić że można grać klawiszami w paśmie akordów klawiatury.

### Style nie mogą być zaznaczone.

- W przypadku gdy rozmiar pliku danych jest zbyt duży (120KB lub większy), wówczas styl nie może być zaznaczony ponieważ plik jest zbyt duży i instrument nie może go odczytać.

### Pożądaný akord nie jest rozpoznawany lub wydobywa się wraz z automatycznym akompaniamentem.

- Nie został użyty odpowiedni klawisz do wywołania akordu. Dotyczy „Chord Types Recognized in the Fingered Mode” na osobnej liście danych.
- Zagraliście Państwo klawisz innego trybu, a nie tego który jest obecnie zaznaczony. Proszę sprawdzić tryb akompaniamentu i zagrać klawiszem z zaznaczonego trybu (s. 103).

### Synchro Stop nie może być włączone.

- Synchro Stop nie może być włączone wówczas gdy tryb ustawiony jest na „Full Keyboard” lub „AI Full Keyboard” lub kiedy Style On/Off jest ustawione na off. Proszę się upewnić że tryb jest ustawiony na coś innego niż „Full Keyboard” lub „AI Full Keyboard” i Style On/Off jest ustawione na on.

### Akordy automatycznego akompaniamentu są rozpoznawane niedbale.

- Jest to normalne kiedy tryb jest ustawiony na „Full Keyboard” lub „AI Full Keyboard”. Jeżeli obydwa z nich są zaznaczone, akordy są rozpoznawane ponad całkowitą skalę klawiatury, bez względu na punkt podziału klawiatury. Proszę zaznaczyć inny tryb (s. 103).

**Kiedy odtwarzany jest jeden styl a zaznaczony inny, niedawno zaznaczony styl nie gra we właściwym tempie.**

- Jest to normalne; ustawienia tempa pozostają w pamięci kiedy zmieniony zostanie styl.

**Startowanie piosenki w trakcie odtwarzania stylu zatrzymuje odtwarzanie stylu.**

Zdarza się tak dlatego, że odtwarzanie piosenki ma pierwszeństwo. Przedstawione poniżej dwie drogi pozwolą Państwu odtwarzać styl i piosenkę jednocześnie.

- Ustawić Song jako Synchro Start standby, następnie zacząć styl.
- Rozpocząć odtwarzanie stylu po odtwarzaniu piosenki.

**Poziom balansu różnych części wydających złe lub niespodziewane dźwięki na wyjściu kiedy zaznaczone są style lub głos po zaznaczeniu piosenki.**

- Poziom balansu części może się zmienić i niespodziewane dźwięki mogą być wytwarzane ponieważ efekty stosuje się do wszystkich części.

**„OFF” właściwość nie jest pokazywana na parametrze Play Type w Assembly (Style Creator).**

- Zaznaczona sekcja umożliwia nagrywanie. Uwolnienie nagrywania poprzez wciśnięcie klawisza [1 ▼]-[8 ▼] na ekranie kanału nagrywania (TAB [◀] przycisk → BASIC tab → [F] REC CH).

**Kanały BASS-PHR2 nie mogą być edytowane na kanale edycyjnym.**

- Jest to normalne; kanały BASS-PHR2 Preset Styles nie mogą być edytowane.

## Pamięć zapisująca

**Song/Style zarejestrowane w pamięci rejestrującej nie może być wywołana.**

- Jeżeli zarejestrowane Song/Style są zawarte w zewnętrznym nośniku takim jak karta SmartMedia i nośnik nie jest włożony lub podłączony do instrumentu, wówczas Song/Style nie może być wywołana. Należy włożyć lub podłączyć odpowiedni nośnik zawierający dane Song/Style.

**Wywołanie ustawienia Registration Memory nie pokazuje się na ekranie Registration Sequence.**

- Miejsce zawierające spis nie zostało zaznaczone. Proszę zaznaczyć odpowiednie miejsce (s. 130).

**Kiedy użyje się funkcji zamrażania na Registration Memory, ustawienia On/Off na lewej części nie zmieniają nawet wtedy, gdy zmieniają się ustawienia Registration Memory.**

- Lewa część ustawienia On/Off należy do Style Group. Należy usunąć zaznaczenie ze „STYLE” na ekranie Freeze setting (s. 132).

**Pomimo że ustawienia Registration Memory zawarte w User/Card voice są zaznaczone, ekran File Selection pokazuje Preset Voice.**

- Jest to normalne; nawet z pokazywanym Preset Voice, faktycznie brzmiący głos jest wybierany User/Card Voice. Kiedy User/Card Voice jest zapisywany do User/Card drive, faktyczne dane są dzielone na dwie osobne typy: 1) Źródło Preset Voice i 2) ustawienia parametru jak w ustawieniach Sound Creator. Jeżeli zostaną wywołane ustawienia Registration Memory zawierające User/Card Voice, PSR-3000/1500 wybiera Preset Voice (na którym User/Card Voice jest oparty), wówczas stosuje odpowiednie ustawienia parametru – tak jakby oryginalny User/Card Voice rozbrzmiewał.

## Piosenka (Song)

**Piosenka nie może być zaznaczona.**

- Może się to zdarzyć ponieważ język został zmieniony. Proszę ustawić odpowiedni język dla nazw plików piosenek.
- W przypadku gdy rozmiar pliku jest zbyt duży (300KB i więcej), piosenka nie może być zaznaczona ponieważ plik jest za duży i instrument nie może go odczytać.

**Odtwarzanie piosenki nie rozpoczyna się.**

- „New Song” został zaznaczony, proszę się upewnić że zaznaczona jest odpowiednia piosenka w ekranie Song Selection (s. 35).
- Proszę się upewnić że wciśnięty jest przycisk SONG [PLAY/PAUSE].
- Piosenka się zatrzymuje na końcu danych piosenki.

**Powrót do początku piosenki przez naciśnięcie przycisku SONG [STOP].**

- W tym przypadku może to dotyczyć piosenki która jest zabezpieczona przed zapisem („Prot. 2 Edit” pokazuje się w górnym lewym rogu nazwy piosenki), oryginalny plik może nie być w tym samym folderze. Może być problem z odtwarzaniem do czasu aż oryginalny plik (pokazuje się „Prot.2 Orig” w lewym górnym rogu nazwy piosenki) nie znajdzie się w tym samym folderze.
- W tym przypadku może to dotyczyć piosenki która jest zabezpieczona przed zapisem („Prot. 2 Edit” pokazuje się w górnym lewym rogu nazwy piosenki), oryginalna nazwa pliku została zmieniona. Należy zmienić nazwę pliku na oryginalną (taką jaka jest pokazywana „Prot.2 Orig” w lewym górnym rogu nazwy piosenki).
- W tym przypadku może to dotyczyć piosenki, która jest zabezpieczona przed zapisem („Prot. 2 Edit” pokazuje się w górnym lewym rogu nazwy piosenki), ikona pliku mogła zostać zmieniona. Piosenka nie może być odtwarzana w przypadku, gdy ikona pliku oryginalnego zostanie zmieniona.
- Zegar MIDI może być ustawiony na „EXTERNAL”. Proszę się upewnić że ustawienie jest na „INTERNAL” (s. 203).

**Odtwarzanie piosenki zatrzymuje się przed jej końcem.**

- Funkcja Guide została włączona. (W takim przypadku, odtwarzacz czeka na poprawny przycisk aby odtwarzać). Proszę wcisnąć przycisk [GUIDE] aby wyłączyć funkcję Guide.

### **Piosenka ostatnio zaznaczona przed wyłączeniem zasilania nie jest dłużej dostępna**

- Jeżeli piosenka ostatnio zaznaczona przed wyłączeniem zasilania jest pobierana z zewnętrznego nośnika takiego jak karta SmartMedia, będziecie Państwo musieli ponownie podłączyć nośnik, aby ponownie wywołać piosenkę.

### **Pomiar liczby jest różny od wyniku na ekranie Song Position, pokazywanym po naciśnięciu przycisków [REW]/[FF]**

- Tak się dzieje kiedy odgrywane są dane muzyczne dla których jest ustawione specyficzne, ustalone tempo.

### **W funkcji AB Repeat, występuje problem z ustawieniem punktu B.**

- Punkt A nie został ustawiony. Proszę ustawić punkt B dopiero po wcześniejszym ustawieniu punktu A.

### **Kiedy odgrywana jest piosenka, niektóre kanały nie grają**

- Odtwarzanie na tych kanałach może być ustawione na „OFF”. Proszę przestawić na „ON” (s. 140).

### **Piosenka która jest zabezpieczona przed zapisem („Prot. 2 Edit” pokazuje się w górnym lewym rogu nazwy piosenki) nie może być przeniesiona na kartę SmartMedia.**

- Jeżeli używacie Państwo czytnika zewnętrznego kart, piosenki zabezpieczone przed zapisem nie mogą być przeniesione na kartę SmartMedia. Proszę użyć czytnika kart w instrumencie.

## **Wskazówka**

### **Melodia jest ciągle odtwarzana, nawet po zaznaczeniu ścieżki 1 jako części która ma być wyciszona dla jednoręcznego stosowania.**

- Część inna niż melodyjna jest wyznaczana przez ścieżkę 1. Proszę ustawić kanał zawierający melodię na ścieżkę 1. (s. 139).

## **Znaki (Score)**

### **W trakcie wyświetlania znaków muzycznych, długie nuty pozostają otwarte, tak jak całe nuty, nie są wyświetlane poprawnie.**

- Długie nuty, tak jak całe nuty, mogą nie być wyświetlane na wyświetlaczu poprawnie. Aby mieć bardziej wiarygodne wyświetlanie nut, proszę zaznaczyć „Tenuto” przez użycie przycisku [H] przed wejściem każdej nuty na ekran Step Record (s. 145).

### **Tempo, wybijanie taktu, takt i notacja muzyczna nie są wyświetlane poprawnie.**

- Niektóre dane piosenek dla PSR-3000/1500 są zapisywane z parametrami specjalnego „wolnego tempa”. Dla niektórych danych piosenek tempo, wybijanie taktu, takt i notacja muzyczna nie będą wyświetlane poprawnie.

### **Nuty „nazywane” częściowo zaciemniają nuty na wyświetlaczu.**

- W przypadku gdy kilka nut znajduje się zbyt blisko siebie, nazwy nut mogą zaciemniać nuty po lewej stronie.

### **Znaki muzyczne po prawej/lewej stronie są niewyświetlane.**

- Stosowne kanały nie zostały przypisane do lewej i prawej części. Należy przełączyć kanały Track 1 i Track 2 na „AUTO” (s. 139).

### **Notacja na wyświetlaczu jest obcinana.**

- Gdy wszystkie nuty taktu nie mogą wypełnić jednej linii, pozostałe nuty w takcie są przenoszone do linii następnej.

### **Kropkowane nuty są rozpoznawane jako pauza.**

- To normalne, czasami kropkowane nuty są rozpoznawane jako pauzy.

### **Akordy nie są wyświetlane.**

- Jeżeli zaznaczona piosenka nie zawiera akordów, wówczas akordy nie są wyświetlane.

## **Słowa**

### **Słowa nie są wyświetlane.**

- Jeżeli zaznaczona piosenka nie zawiera słów, wówczas słowa nie są wyświetlane.

### **Niektóre słowa zachodzą na inne,**

- Tak się dzieje w piosenkach zawierających dużo słów. Zmiana ustawień Lyrics Background nie pomaga.
- Jeżeli kolor podkładu jest specyficzny w danych piosenki, wówczas zmiana ustawień Lyrics Background może pomóc.



## Performance assistant technology

**Performance assistant technology nie działa odpowiednio.**

- Proszę wcisnąć przycisk SONG [STOP] aby zatrzymać odtwarzanie piosenki, następnie ustawić [ACMP ON/OFF] i PART ON/OFF [LEFT] na OFF. Na końcu, zrestartować piosenkę.

## VIDEO OUT (PSR-3000)

**Zawartość wyświetlacza PSR-3000 nie może być wysłana na wyjście Video i wyświetlana na zewnętrznym monitorze.**

- Proszę się upewnić że ustawienia NTSC i PAL są zgodne ze standardem video wyposażenia (s. 190).

**Niektóre rozbłyski linii równoległych znikają na telewizorze lub monitorze video.**

- Czasami niektóre rozbłyski linii równoległych mogą zanikać na telewizorze lub monitorze video. To niekoniecznie oznacza że monitor błędnie funkcjonuje. Aby zoptymalizować wyniki, proszę spróbować ustawienia koloru na monitorze.

**Monitor nie pokazuje wyświetlacza instrumentu tak jak powinien.**

- Proszę zachować wszystkie domyślne ustawienia regulujące, monitor może nie pokazywać odpowiedniego ekranu wyświetlacza (wyświetlacz może nie pasować do ekranu, znaki mogą być niekompletnie czyste lub kolory mogą być nieprawidłowe).

## Microphone/Vocal harmony (PSR-3000)

**Wychodzący sygnał mikrofonu nie może być nagrywany.**

- Wychodzący sygnał mikrofonu nie może być nagrywany poprzez instrument. Jednakże możecie Państwo podłączyć nagrywarkę poprzez wyjściowe terminale [AUX OUT, AUX OUT (LEVEL FIXED)] i nagrywać sygnał z mikrofonu.

**Harmonia może być słyszana w dodatku do dźwięku mikrofonu.**

- Vocal Harmony jest włączony na „ON”. Proszę przełączyć na OFF (s. 57).

**Efekt Vocal Harmony uszkadza dźwięki lub wyrzuca tony.**

Państwa mikrofon może podnosić dźwięki, tak jak styl brzmi z instrumentu. W szczególności, dźwięki basowe mogą powodować opuszczanie ścieżki Vocal Harmony. Aby naprawić to:

- Proszę śpiewać blisko mikrofonu, jak to tylko możliwe.
- Używać mikrofonu kierunkowego.
- Obniżyć głośności: Master, Style, Song (s. 40).
- Oddalić mikrofon od zewnętrznych głośników tak daleko jak to tylko możliwe.
- Obciąć LOW Band poprzez funkcję 3 Band EQ na ekranie MICROPHONE SETTING (s. 188).
- Podnieść poziom mikrofonowego wejścia (TH) poprzez funkcję Compressor na ekranie MICROPHONE SETTING (s. 185).

**Stosowna zgodność nut nie jest tworzona przez cechę Vocal Harmony.**

- Proszę się upewnić że używacie Państwo stosowną metodę do wyszczególniania harmonizacji nut dla aktualnego trybu Vocal Harmony (s. 186).



Strona w sieci Internet (w języku angielskim)  
<http://www.yamahaPKclub.com/>

Podręczniki w wersji elektronicznej (w języku angielskim)  
<http://www2.yamaha.co.jp/manual/english/>