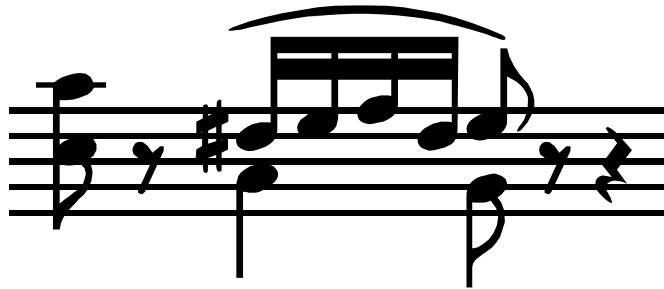


PORTATONE

PSR *2100*

PSR *1100*



YAMAHA YAMAHA YAMAHA YAMAHA

ÓVINTÉZKEDÉSEK

Kérjük a használatba vétel előtt figyelmesen elolvasni!

🔊 FIGYELMEZTETÉS!

Az alábbi óvintézkedéseket feltétlenül tartsa be, hogy megelőzze a súlyos sérülés, esetleg halálos baleset, áramütés, rövidzárlat miatt keletkező károsodás vagy tűz veszélyét!

Áramellátás/Hálózati adapter

- A hangszeret kizárólag az előírt hálózati feszültségű árammal működtessük! Ennek értéke a hangszer típus tábláján látható.
- Csak az előírt (PA-300 vagy azonos értékű, a Yamaha által ajánlott) adapter használható. Nem megfelelő adapter alkalmazása károsodáshoz vagy túlmelegedéshez vezethet.
- Rendszeresen ellenőrizzük a villásdugót, és távolítsuk el róla a szennyeződést!
- Az adapter kábelét soha ne helyezzük meleg helyre, pl. fűtőttest közelébe, ne hajlítsuk meg túlságosan, ne tegyünk rá nehéz tárgyakat és ne fektessük le ott, ahol ráléphetnek, belebotolhatnak vagy áthajthatnak rajta!

Ne nyissuk fel a hangszer!

- Soha ne próbáljuk meg a hangszeret felnyitni, a belsejében valamit szétszerelni vagy megváltoztatni! A hangszernek nincsenek olyan részei, amelyeket a használónak kellene karbantartani. Bízunk ezt a Yamaha ügyfélszolgálat szakképzett munkatársaival.

Óvjuk a nedvességtől!

- Ügyeljünk rá, hogy a hangszerre ne essen rá az eső, ne használjuk víz közelében vagy nedves környezetben, és ne helyezzünk rá folyadékot tartalmazó edényt, amely kiborulhat, és a folyadék befolyhat a nyílásokon!
- Tisztítás előtt húzzuk ki a csatlakozót a konnektorból! A csatlakozót soha ne fogjuk meg nedves kézzel!

Tűzveszély!

- Ne helyezzünk égő tárgyat, pl. gyertyát a hangszerre, mert felborulhat és tüzet okozhat!

Ha valamilyen, a normálistól eltérő jelenséget észlelünk...

- Ha az adapter kábelje megsérül, ha használat közben hirtelen elmegy a hang vagy ha szokatlan szagot, füstöt észlelünk, azonnal kapcsoljuk ki a berendezést, húzzuk ki az adaptert a konnektorból, és ellenőriztessük a berendezést szakemberrel!

🔊 VIGYÁZAT!

Feltétlenül tartsa be az alábbi alapvető óvintézkedéseket, hogy elkerülje a sérüléseket, a hangszer vagy más tárgyak károsodását!

Államellátás/Hálózati adapter

- Kihúzáskor mindig a villásdugót, soha ne a kábelt fogjuk meg!
- Ne csatlakoztassuk a készüléket a hálózatra elosztóval (T-dugó)! Ez rontja a hangminőséget, a konnektor pedig túlmelegedhet.
- Ha a készüléket előreláthatóan hosszabb ideig nem használjuk, húzzuk ki a dugót a konnektorból!

Üzembe helyezés

- Soha ne tegyük ki a hangszeret túlzott rezgésnek, pornak, szélsőséges hőhatásoknak (pl. ne tartsuk fűtőttest közelében vagy napon álló, lezárt járműben), mert a kezelőfelület meglövedhet vagy károsodhatnak a belső részek.
- Ne használjuk a hangszeret elektromos berendezések, pl. tévé, rádió vagy hangszóró közelében, mert ez zavarokat okozhat az utóbbiak működésében.
- Ne tegyük a hangszeret olyan helyre, ahonnan lebillenhet!
- Mielőtt megmozdítanánk a hangszeret, húzzuk ki az összes kábelcsatlakozást!

- Csak az előírt állványt használjuk! A szereléshez a hangszerrel szállított csavarokat alkalmazzuk! Máskülönben a hangszer megsérülhet vagy felborulhat.

Csatlakozások

- Mielőtt a hangszeret más elektronikus berendezésekkel kötjük össze, kapcsoljuk ki valamennyit! Bekapcsolás előtt pedig állítsuk valamennyinek a hangerejét a minimumra!

Karbantartás

- Tisztításra csak puha, száraz rongyot használjunk, de semmiképpen sem hígítót, oldószert, tisztítószert vagy ezzel átitatott tisztítókendőt!

Kezelés

- Ne dugjuk be az ujjunkat a hangszer nyílásaiba!
- Ne dugjunk be papírt, fémdarabokat vagy más tárgyakat a kezelőfelület vagy a billentyűzet nyílásaiba! Ha ilyesmi megtörténne, azonnal kapcsoljuk ki a hangszeret és húzzuk ki a dugót a konnektorból! A hangszeret ezután ellenőriztetni kell egy szakképzett Yamaha-szerelővel.
- Ne tegyünk vinil vagy műanyag tárgyakat a hangszerre, mert elszíneződhet a kezelőfelület vagy a billentyűzet!
- Ne támaszkodjunk a hangszerre, ne ülünk rá, ne tegyünk rá súlyos tárgyakat, és ne nyomjuk túl nagy erővel a gombokat, billentyűket és csatlakozókat!
- Ne játsszunk hosszú ideig túl nagy hangerővel, mert ez halláskárosodást okozhat! Ha halláscsökkenést vagy fülszűrést érzünk, orvoshoz kell fordulni!

ADATOK RÖGZÍTÉSE

Mentsük el az adatokat!

- A munkamemóriában tárolt adatok kikapcsoláskor elvesznek! A szükséges adatokat ezért mentjük ki lemezre vagy a felhasználói merevlemezre! A lemez a biztosabb megoldás, mert meghibásodás esetén a merevlemez adatai is elveszhetnek.

Ha egy kijelzőoldalon megváltoztatunk beállításokat, majd kilépünk az oldalról, a rendszerbeállítások (ezeket l. a külön adatlista paraméter-táblázatában) automatikusan mentésre kerülnek. Az átalakított adatok azonban elvesznek, ha a hangszeret úgy kapcsoljuk ki, hogy előtte nem az előírt módon lépünk ki a kijelzőoldalról.

A lemez a legbiztosabb!

- A fontos adatokat érdemes biztonság kedvéért két lemezre is kimenteni.

Kezeljük óvatosan az adatokat!

A hangszeret SOHASEM szabad kikapcsolni, miközben a felhasználói (USER) memória vagy a lemezmeghajtó valamilyen műveletet (mentés, törlés, másolás és beillesztés) végez! (Várjuk meg, amíg a kijelzőről eltűnik az üzenet!)

Ha a hangszeret adatkezelési művelet közben kikapcsoljuk, valamennyi adat, amelyet az illető memóriában tároltunk illetve amellyel dolgoztunk. Különösen érvényes ez a USER-memóriára. Ha a hangszer a memória működése közben kapcsoljuk ki, akkor bekapcsolásnál a memóriában lévő ÖSSZES adat elvész, nemcsak az, amellyel kikapcsoláskor éppen dolgoztunk! Ha pl. kikapcsoláskor éppen egy song adatait mentettük, töröltük vagy illesztettük be, akkor megkockáztatjuk, hogy a memóriában lévő valamennyi felhasználói hangszín, stílus, Multi Pad-bank és Registration Memory-beállítás elvész!

Ez a figyelmeztetés arra is vonatkozik, ha új könyvtárat hozunk létre a felhasználói memóriában vagy ha visszaállítjuk a gyári beállításokat.

A Yamaha nem vállal felelősséget az olyan károkért, amelyek a hangszer helytelen kezeléséből vagy átalakításából fakadnak, sem az adatok elveszéséért.

Ha a hangszeret nem használjuk, kapcsoljuk ki!

Még ha a hangszer STANDBY állapotban van is, fogyaszt egy bizonyos mennyiségű áramot, ezért ha hosszabb ideig nem használjuk, húzzuk ki az adaptort a konnektorból!

Köszönjük, hogy a PSR-2100/1100 megvásárlása mellett döntött! Javasoljuk, olvassa el figyelmesen a használati útmutatót, hogy a hangszer valamennyi újszerű és praktikus funkciójával megismerkedjék! Az útmutatót tartsuk mindig elérhető közelségben, hogy minden helyzetben kéznél legyen!

Szállítási tételek

- Hálózati adapter PA-300
- Floppy (üres)
- Kottatartó
- Adatlista
- Használati útmutató

A használati útmutatóról és az adatlistáról

Ez a kézikönyv négy fejezetből áll:

Bevezetés - Érdeemes először ezt elolvasni!

Rövid használati útmutató - Itt olvasható az alapvető funkciók alkalmazása.

A kezelés alapjai - Itt olvashatunk bővebben az alapvető funkciók alkalmazásáról, beleértve a kijelző szabályzóit is.

Referenciariész - Ebben a fejezetben arról lesz szó, milyen beállításokat végezhetünk a hangszer egyes funkcióinál.

Adatlista - Hangszínek, a MIDI-adatformátumok stb. listáit tartalmazza.

- A használati útmutató ábrái csak illusztrációként szolgálnak, adott esetben eltérhetnek a hangszeren ténylegesen láthatóktól.
- Az útmutatóban látható kijelzőképeket a PSR-2100 alapján tüntettük fel.

- A PSR-2100 licence-termék (U.S. szabvány IVL Technologies Ltd, Nr. 5231671, Nr. 5301259, Nr. 5428708 és Nr. 5567901).
- A hangszeren alkalmazott bitmap írásmódja a Ricoh Co., Ltd tulajdona.
- A szerzői jog által védett szoftverek másolása kereskedelmi célokra tilos!

A szerzői jog védelme

Ez a termék tartalmaz egy sor számítógépes programot és tartalmi elemet, amelyet a Yamaha szerzői joga véd vagy amelyre a Yamaha más féltől megvásárolta a licence-et. Ide tartozik valamennyi szoftver, stílus- és MIDI-fájl, a WAVE-adatok és hangfelvételek. Ezek felhasználásának minden formája, amely a személyes használaton túlmegegy, törvényileg tiltott. A szerzői jog megsértése büntetendő cselekmény. **ILLEGÁLIS MÁSZOLATOK KÉSZÍTÉSE, HASZNÁLATA VAGY TERJESZTÉSE TILOS!**

Védjegyek

- Az Apple és Macintosh az Apple computer, Inc. márkajelzése.
- Az IBM-PC/AT az International Business Machines Corporation márkajelzése.
- A Windows a Microsoft® Corporation bejegyzett védjegye.
- Minden további márkajelzés birtokosuk tulajdonát képezi.

A lemezmeghajtó és a lemezek kezelése

A lemezeken kényelmesen, gazdaságosan és megbízhatóan tárolhatunk adatokat. Sajnos azonban a lemezek sérülékenyek, ezért megfelelően kell velük bánni. A lemezeken őrzött adatok épsége érdekében fogadjuk meg a következőket:

A megfelelő lemez

- ◆ Csak kétoldalas, 3,5" (2DD vagy 2HD) lemezt használjon!

A lemezek kezelése

A lemez behelyezése

- ◆ A lemezt címkével felfelé, lassan és óvatosan tegyük be a meghajtóba, amíg az rendesen "ül", és az EJECT gomb kiugrik!

A lemez kivétele

- ◆ Ne próbáljuk meg a lemezt felvétel vagy lejátszás közben kivenni! Ez összezavarja az adatokat a lemezen, sőt, legrosszabb esetben a meghajtó is elromolhat. Ha az alábbi eljárások közben próbálnánk meg kivenni a lemezt, a kijelzőn megjelenik a "Now executing" (Végejtés alatt), "Now copying" (Másolás folyik) vagy "Now formatting" (Formázás folyik) üzenet:
 - Adatok áthelyezése, másolása, csatolása, mentése vagy törlése;
 - Fájlok és könyvtárak elnevezése, könyvtárak létrehozása;
 - Egyik lemez tartalmának átmásolása másikra, lemez formázása.
- ◆ Soha ne kapcsoljuk be/ki a hangszert úgy, hogy a lemez a meghajtóban van! Kikapcsolás előtt vegyük ki a lemezt! A meghajtóban felejtett lemezre felgyűlhet a por, ami azután írási és leolvasási nehézségeket okozhat.
- ◆ A lemez kivételéhez lassan nyomjuk meg az EJECT gombot, és emeljük ki a lemezt! Előfordulhat, hogy a lemez nem ugrik ki teljesen, ha az EJECT-et túl gyorsan vagy nem ütközésig nyomtuk meg (a gomb ilyenkor félig benyomva marad, és a lemez csak pár milliméterre áll ki a meghajtóból). Ilyenkor ne próbáljuk meg kihúzni a lemezt! Az erőltetés árt a meghajtónak és a lemeznek egyaránt. Nyomjuk meg még egyszer az EJECT gombot, vagy nyomjuk vissza a lemezt, és próbálkozzunk még egyszer!

A meghajtó író/olvasó fejének tisztítása

- ◆ A meghajtó nagy precizitású író/olvasó fejjel van ellátva, amelyre egy idő után ráakódik a por a mágneslemezekről. A tisztításhoz vegyünk szaküzletben 3,5 collos szárazon tisztító lemezt!
- ◆ A meghajtóba ne tegyünk mást, csak lemezt, különben a meghajtó károsodik.

A lemezek megfelelő kezelése

- ◆ Ne tegyünk súlyos tárgyakat a lemezre, ne hajlítsuk vagy nyomjuk meg! Az éppen nem használt lemezeket tegyük vissza biztonságos tárolóhelyükre!
- ◆ Ne tegyük a lemezt hangszóró, tévé vagy más készülék mellé ill. a tetejére! A mágneses sugárzás részleges adatvesztéshez vezethet.
- ◆ Ne tegyük ki a lemezt magas hőnek vagy közvetlen napsugárzásnak! A megfelelő tárolási hőmérséklet 4 - 53 Celsius fok.
- ◆ Ne nyissuk fel a rugós fémrészt, és ne érjünk hozzá az alatt lévő mágnesréteghez!
- ◆ Soha ne használjunk sérült lemezt!
- ◆ A lemezeket rendesen címkézzük fel! Az új címkét ne ragasszuk rá a régire, az utóbbit távolítsuk el előbb! Csak a lemezhez tartozó címkét használjuk!

Adatmegőrzés

- ◆ Az adatok biztonsága érdekében ajánlatos mindent két lemezre menteni, és a biztonsági másolatot külön tárolni.

A lementett adatok védelme (Írásvédő gomb)

Hogy ne törölhessünk le adatokat véletlenül, állítsuk be a lemezen lévő gombot "írásvédett"-re (ilyenkor a kis nyílás nyitva van).

A kijelző üzenetei

Munkánk megkönnyítésére időnként információt adó vagy megerősítést kérő üzenetek jelennek meg a kijelzőn. Ilyenkor nincs más teendőnk, mint követni a hangszer által megkívánt lépéseket és megnyomni a megfelelő gombokat.

A 8. oldal példáján meg kell nyomnunk a [G](YES) gombot, hogy végrehajtsuk a formázást.

☞ A kívánt nyelvet kiválaszthatjuk a HELP kijelzőoldalon.

"Hová nyúljak?" - Útmutató

E lista segítségével gyorsan megtalálhatjuk a referenciárészben a számunkra égetően szükséges részeket. Az oldalszámok a magyar fordítás oldalaira vonatkoznak.

Lehallgatás

A belső memória songjainak lehallgatása	45
A lemez songjainak lehallgatása	46
A demo számok lehallgatása	30
Kiválasztott hangszínek demóinak meghallgatása	30
Songok lehallgatása a PSR-2100/1100 különleges hangszíneivel	77

Lejátszás

A hangmagassággal megegyező kíséret lejátszása	"TRANSPOSE ASSIGN"	93
Két hangszín kombinálása	"Layerek - Két különböző hangszín összekapcsolása"	32
Különböző hangszínek megszólaltatása jobb és bal kézzel	"Left - Különböző hangszínek beállítása a billentyűzet bal és jobb oldalához"	32

A hangzás megváltoztatása

A hangzás javítása effektekkel	"A VOICE-effektek használata"	33
	"Az effektek beállítása"	79
A szintegyensúly beállítása		76
Két hangszín kombinálása	1. fenn	32
Két hangszín a bal és a jobb kezes szólamhoz	1. fenn	32
Hangszínek létrehozása		52

Az automatikus kíséret megszólaltatása

A kíséret automatikus alkalmazása	34
Az ideális beállítások előhívása	39

Gyakorlás

Pontos és egyenletes tempóban való gyakorlás	"A metronóm használata"	29
--	-------------------------	----

Felvétel

Saját játékunk felvétele	56
Zeneszám létrehozása a hangok betáplálásával	58

Saját beállítások és művek létrehozása

Hangszínek létrehozása	52
------------------------	----

Kíséreti stílusok létrehozása		67
Multi-Pad-ek létrehozása - Multi Pad Creator		75
Mikrofon használata (csak PSR-2100)		
Mikrofon csatlakoztatása	"Mikrofon vagy gitár bekötése"	103
Énekünk kiegészítése harmóniákkal		82
Beállítások		
A kezelőfelületi beállítások elmentése	Registration Memory	50
Hangolás/Skála kiválasztása		87
A songok lejátszásának beállításai, részletesen		88
Az automatikus kíséret beállításai, részletesen		89
A billentyűzet hangszíneinek beállításai, részletesen		89
MIDI-beállítások, részletesen		96
A PSR-2100/1100 csatlakoztatása más berendezésekhez		
Alapvető tudnivalók a MIDI-ről	"Mi a MIDI?"	105
Játékunk felvétele	A hangzás kiadása külső audiórendszeren át és a hangzás felvétele külső berendezéssel"	103
A hangerő növelése	"Külső berendezés hangzásának kiadása a hangszer belső erősítőrendszerén át"	103
Más hangszerek hangzásának kiadása a PSR- 2100/1100 segítségével	Audió- és videóberendezések bekötése"	103
Számítógép csatlakoztatása	"Számítógép bekötése"	104
Gyors problémaelhárítás		
A hangszer alapvető funkciói és kezelése		13
A gyári beállítások visszaállítása	"System Reset"	102
Az üzenetek a kijelzőn	"A kijelző üzenetei"	6
Hibaelhárítás		109

Mire jó a PSR-2100/1100?

Az eredeti útmutató 14. és 15. oldalán láthatóak az alábbi ábrák:

SONG

Felvett zeneszámok lejátszása
Itt játszhatjuk le a gyárilag beprogramozott, valamint a megvásárolt lemezeken található zeneszámokat.

MULTI-PADOK

Egészítsük ki játékunkat dinamikus frázisokkal!
Egy Multi Pad megnyomásával rövid ritmus- vagy dallamfrázist játszhatunk be. Létrehozhatunk saját Multi Padot is úgy, hogy felvesszük, amint a billentyűzeten játszunk.

DEMO

Fedezzük fel a demoszámokat!
Ezek nemcsak bemutatják a hangszer lehetőségeit, hanem további funkciók is tartoznak hozzájuk - melleleg közvetlenül a hangszeren tanulhatjuk meg, hogyan is kell kezelniük.

STÍLUS

Kísérje játékunkat az automatikus kísérettel! Amikor bal kézzel egy akkordot lefogunk, az automatikus kíséret azonnal indul. Válasszuk ki egy stílust! Hangszerünk mint egy zenekar fog minket kísérni.

DIGITAL RECORDING

Vegyük fel játékunkat!
Felvehetjük, amit a billentyűzeten játszunk, és létrehozhatunk saját, tökéletesen hangszerelt zeneszámokat, amelyet azután későbbi felhasználásra elmenthetünk.

LC-KIJELZŐ

Folyékonykristály-kijelző
A nagyméretű kijelző, amelyhez kezelőfelületi gombok társulnak, átfogó és egyszerű kezelési lehetőséget biztosítanak.

MUSIC FINDER

Hívjuk elő a megfelelő kíséreti stílust!
Ha nem tudjuk, melyik stílus vagy hangszín illik leginkább a kiválasztott songhoz, forduljunk a "Music Finder"-hez! Beadjuk a song számát, és a hangszer előhívja a hozzá leginkább illő hangszínt és stílust.

VOICE (Hangszín)

A valóságos hangszínek élvezetét szerezzék!
A hangszer számos rendkívül valóságos és dinamikus hangszínt kínál, köztük zongorákat, vonósokat, fafúvósokat és sok mást.

Organ Flutes (PSR-2100) Orgonasípok

Hozzuk létre saját orgonahangzásunkat!
Ezzel a különleges funkcióval nemcsak egy sor gazdag orgonahangzás áll rendelkezésünkre, hanem saját hangszíneket is létrehozhatunk úgy, hogy - mint egy valódi orgonánál - megváltoztatjuk a sípok hosszát, és ütős hangzásokat teszünk hozzá.

USB-port

Alkossunk zenét számítógéppel!
Fedezzük fel a zenei szoftvereket! A bekötések és beállítások egyszerűek, azután pedig a számítógéppel felvett szövegeket lejátszhatjuk különböző hangszerek hangszíneivel - egyedül a PSR-2100/1100 segítségével.

Vocal Harmony (PSR-2100)

Egészítsük ki énekünket vokálhátterrel!
A Vocal Harmony automatikusan vokális hátteret képez a mikrofonba énekelt vezérszólamhoz. Még a vokál nemét is megváltoztathatjuk, pl. női vokált képzelhetünk saját férfi szólónkhoz vagy fordítva.

A PSR-2100/1100 felállítása

Áramellátás

- ❶ Győződjünk meg róla, hogy a STANDBY/ON-kapcsoló STANDBY állásban van!
- ❷ A hálózati kábel egyik végét rákötjük a PA-300-ra.

③ Kössük rá a Yamaha PA-300 hálózati adapter egyenáramú kábeljét a PSR-2100/1100 hátoldalán lévő DC IN 10-12V aljzatával!

④ Utána dugjuk be az adaptert a konnektorba!

☞ - Csak Yamaha PA-300 (vagy más, de csak a Yamaha által kifejezetten ajánlott típusú) adaptert használjunk, különben úgy az adapter, mint a hangszer olyan károsodást szenvedhet, amelyet meg sem lehet javítani. **HÚZZUK KI A DUGÓT A KONNEKTORBÓL, HA A HANGSZERT NEM HASZNÁLJUK, VAGY HA VIHAR KÖZELEDIK!**

☞ - Soha ne szakítsuk meg az áramellátást felvétel alatt, mert ez adatvesztéshez vezethet.

☞ - Még ha a hangszer STANDBY állapotban van is, fogyaszt egy bizonyos mennyiségű áramot, ezért ha hosszabb ideig nem használjuk, húzzuk ki az adaptert a konnektorból!

A bekapcsolás előkészítése

Miután minden szükséges bekötést elvégeztünk, győződjünk meg róla, hogy minden hangerőszabályzó a minimumon áll-e! Ezután bekapcsoljuk a berendezéseket a következő sorrendben: először a MIDI-master berendezést (adó készülék), majd a slave berendezéseket (vevő készülék), végül az audióberendezéseket (keverőpult, erősítő, hangszórók stb.) Így biztosíthatjuk a zökkenőmentes MIDI-üzemet és elkerüljük a hangszórók meghibásodását. A kikapcsolásnál fordított sorrendben kell eljárni!

A hangszer bekapcsolása

☞ A hangszórók vagy más csatlakoztatott, elektronikus berendezések károsodását elkerülendő először mindig a PSR-2100/1100-t kapcsoljuk be, és mindig utoljára kapcsoljuk ki!

☞ Még ha a hangszer STANDBY állapotban van is, fogyaszt egy bizonyos mennyiségű áramot, ezért ha hosszabb ideig nem használjuk, húzzuk ki az adaptert a konnektorból!

☞ Mielőtt a hangszert be- vagy kikapcsoljuk, csavarjuk le minden berendezés hangerejét a minimumra!

① Megnyomjuk a [STANDBY/ON] kapcsolót.

→ A kijelzőn megjelenik a fő oldal.

A hangszert ugyanezzel a gombbal kapcsoljuk ki.

→ A kijelző és a meghajtó LED-je kialszik.

② A kijelző kontrasztjának beállítása

Ha a kijelző nehezen olvasható, a hangszer hátoldalán jobbra található [LCD CONTRAST] szabályzóval állíthatjuk be a kontrasztot.

③ A hangerő beállítása

Ehhez a [MASTER VOLUME] szabályzót használjuk.

Kottatartó

A hangszerhez tartozik kottatartó is, amelyet a hangszer hátoldalán lévő vágatba lehet beállítani.

A kezelőfelületen látható jelzések

A hangszer kezelőfelületén látható jelzések mutatják a szabványokat és formátumokat, amelyek szerint a hangszer működik, továbbá egyes különleges tulajdonságokat.

GM System Level 1

Ez a MIDI-szabvány kiegészítése, amely biztosítja, hogy bármely GM-kompatibilis zenei adat bármely gyártó GM-hanggenerátorán az eredetihez hűen szólaljon meg.

XG

Ez egy új, a Yamaha által kifejlesztett formátum, amely a GM System Level 1 szabványt és funkciókat a hangszínek és az effektek változatosságát tekintve jelentősen kibővítette, de emellett kompatibilis a GM rendszerrel. Az XG-hangszínekkel XG-kompatibilis songadatokat vehetünk fel.

XF

A Yamaha XF formátuma az SMF (Standard MIDI File) szabvány több funkcióval bíró és bővíthető, továbbfejlesztett változata. A hangszer mutatja a dalszöveget, amikor egy szöveges XF-fájlt játszunk le. (Az SMF a MIDI-szekvenciafájlok leggyakoribb formátuma. A PSR-2100/1100 kompatibilis az SMF 0 és 1 formátummal, és a songadatokat SMF 0 formátumban rögzíti.)

Vocal Harmony (csak PSR-2100)

Ez a funkció a legmodernebb digitális adatfeldolgozó technológiát alkalmazza, hogy a használó által énekelt vezérszólamhoz képes legyen vokálozni. A harmóniaeffekt gazdagságát fokozza, hogy a hangszer képes megváltoztatni a vezérszólam valamint a vokál hangzását, akár még a nemét is!

Disk Orchestra Collection

A DOC-hangszín-kiosztási formátum gondoskodik arról, hogy a zenei adatok hűen szólaljanak meg a Yamaha-hangszerek többségén és MIDI-berendezéseken, így a Clavinovákon is.

Style File Format

SFF a Yamaha saját fileformátuma stílusokhoz. Egyedülálló konvertáló rendszerének köszönhetően magas színvonalú automatikus kíséretet nyújt, amely akkordtípusok nagy számán alapul. A PSR-2100/1100 ezt használja, leolvassa az alkalmazott SFF-stílusfloppykat, és SFF-stílusokat hoz létre a stílusfelvételekkel.

USB

Ez a „Universal Serial Bus” rövidítése, olyan csatlakozópont, ahová számítógépes perifériákat lehet bekötni. Ennek köszönhetően lehetséges a „hot swapping”, vagyis az, hogy a perifériákat a számítógépre bekapcsolt állapotában köthetjük be.

Kezelőelemek

HÁLÓZATI KAPCSOLÓ

- 1**, [STAND BY/ON] - be/kikapcsoló

ADATBEVIVŐ TÁRCSÁK

- 2**, PITCH BEND-szabályozó (hangmagasság hajlítása)
- 3**, MODULATION- szabályozó (csak PSR-2100)

FEJHALLGATÓ**4.** [PHONES]-Aljzat**METRONÓM****5.** [METRONOME] -gomb**SONG****6.** [EXTRA TRACKS(STYLE)] - gomb**7.** [TRACK 2(L)] - gomb**8.** [TRACK 1(R)] - gomb**9.** [REPEAT] - gomb - Ismétlés**10.** [REC] - gomb - Felvétel**11.** [TOP] - gomb - "Vissza az elejére"**12.** [START/STOP] - gomb**13.** [REW] - gomb**14.** [FF] - gomb**STÍLUS****15.** [STYLE] - gombok**TRANSPOSE - Transzponálás****16.** [] [] - gombok**TEMPO****17.** [] [] - gombok**18.** [TAP TEMPO] - gomb - Tempó "lekopogással" való megadása**ÖSSZHANGERŐ****19.** [MASTER VOLUME] - tárcsa**20.** [FADE IN/OUT] - gomb - Be/kiúsztatás**MULTI PAD****21.** [1] től [4] - nyomógombok**22.** [STOP] - gomb**STYLE CONTROL****23.** [ACMP] - gomb**24.** [BREAK] - gomb**25.** [INTRO] - gomb**26.** [MAIN A] - gomb**27.** [MAIN B] - gomb**28.** [MAIN C] - gomb**29.** [MAIN D] - gomb**30.** [ENDING / rit] - gomb**31.** [AUTO FILL IN] - gomb**32.** [OTS LINK] - gomb**33.** [SYNC.STOP] - gomb**34.** [SYNC.START] - gomb**35.** [START/STOP] - gomb

DIGITAL STUDIO

- 36.** [SOUND CREATOR] - gomb
- 37.** [DIGITAL RECORDING] - gomb
- 38.** [MIXING CONSOLE] - gomb

MENU

- 39.** [DEMO] - gomb
- 40.** [HELP] - gomb
- 41.** [FUNCTION] - gomb

A KIJELZŐ SZABÁLYZÓI

- 42.** [A] - [J] gombok
- 43.** [DIRECT ACCESS] - gomb - Közvetlen hozzáférés
- 44.** [BALANCE] - gomb - Egyensúly
- 45.** [CHANNEL ON/OFF] - gomb - Csatorna be/ki
- 46.** [1□□] - [8□□] gombok
- 47.** [BACK] - gomb - "Vissza"
- 48.** [NEXT] - gomb - "Tovább a következőre"
- 49.** VOICE PART ON/OFF [MAIN] - gomb
- 50.** VOICE PART ON/OFF [LAYER] - gomb
- 51.** VOICE PART ON/OFF [LEFT] - gomb
- 52.** [ENTER] - gomb
- 53.** [DATA ENTRY] - Adatbevivő tárcsa
- 54.** [EXIT] - gomb
- 55.** [LCD CONTRAST] - szabályzó

VOICE EFFECT (Hangszíneffektek)

- 56.** [LEFT HOLD] - gomb
- 57.** [TOUCH] - gomb
- 58.** [SUSTAIN] - gomb
- 59.** [HARMONY/ ECHO] - gomb
- 60.** [MONO] - gomb
- 61.** [DSP] - gomb
- 62.** [VARIATION] - gomb

VOICE (Hangszín)

- 63.** [VOICE] - gombok

UPPER OCTAVE (Felső oktáv)

- 64.** [UPPER OCTAVE] - gomb

MIC (Mikrofon)

- 65.** [MIC] - gombok (csak PSR-2100)

MUSIC FINDER

- 66.** [MUSIC FINDER] - gomb

ONE TOUCH SETTING (Egyérintéses beállítás)**67, [1] - [4]** - gombok**REGISTRATION MEMORY****68, [FREEZE]** - gomb**69, [1] - [8]** - gombok**70, [MEMORY]** - gomb**DISKETTE****71, Lemez meghajtó****MIKROFON (Csak PSR-2100)****72, [INPUT VOLUME]** - szabályzó - Bemeneti hangerő**73, [MIC.LINE IN]** - aljzat**BEKÖTÉSI PONTOK****74, [USB]** - aljzat**75, MIDI [OUT] [IN]**- aljzatok**76, [FOOT PEDAL 1(SWITCH)]** - aljzat**77, [FOOT PEDAL 2]** - aljzat**78, AUX OUT (LEVEL FIXED [L] [R])**-aljzatok**79, OUT PUT [L/L+R] [R]**- aljzatok**80, DC IN** csatlakozópont**Rövid kezelési útmutató****A demo zeneszámok lejátszása**

A hangszer több demo zeneszámot tartalmaz, amelyek képet adnak a hangszer képességeiről. Emellett választhatunk egy sor demo-funkcióból, amelyek azt is megmutatják, hogyan hozhatunk létre mi magunk zenedarabokat.

1 Megnyomjuk a **[DEMO]** gombot. Ezzel előhívjuk a demo songok menüjét.

2 A **[BACK]/[NEXT]** gomb megnyomása után választhatunk a demókategóriákból.

A példában ez VOICE - itt képet kaphatunk a hangszínekről.

☞ A FUNCTION-demók a funkciókról, a STYLE-demók a ritmusokról és kíséretekről adnak képet.

3 Megnyomjuk az egyik gombot **[A]** és **[J]** között vagy a **[8]** (**AUTO**, csak **FUNCTION** kategória) gombot, ezzel kiválasztjuk a zeneszámot. A példában ez az **[A]**-gomb. Ekkor az oboa hangszín demóját hallgathatjuk meg.

A demo-zeneszámok lejátszása után az **[EXIT]**-gombbal lépünk ki az üzemmódból és térünk vissza a fő kijelzőoldalra.

Miután meghallgattuk a demo-zeneszámokat, az alábbi funkciókat még közelebbről ismerhetjük meg:

- Songok lejátszása (l. alább)
- Rövid demók kiválasztott hangszínekhez (VOICE OPEN kijelző)

Zeneszámok lejátszása

Itt olvadnak össze a hangszínek, effektek, ritmusok, stílusok és egyebek egész zeneszámmá!
Az eredeti útmutató 21. oldalának rajza mutatja, hol található a **SONG**-gombok, a **[BALANCE]** és **[CHANNEL]** gombok, továbbá a lemezmeghajtó.

☞ Ellenőrizzük, hogy a hangszer nyelvének beállítása megegyezik-e a lejátszani kívánt song fájlnevének nyelvével!

Az alábbi logót viselő zeneszámok játszhatók le hangszerünkön:

General MIDI

A GM-szabvány alapján létrehozott hangszíneket használó

songok

XG

A bővített GM-szabvány, azaz az XG-szabvány alapján létrehozott

hangszíneket használó songok

Disk Orchestra

A Yamaha DOC-formátumát alkalmazó hangszíneket használó songok

☞ Egyes nagy adatmennyiséggel bíró songokat a hangszer nem képes olvasni, ezért elő sem hívhatjuk ezeket. A maximális kapacitás 200-300KB, ez a songok adattartalmától függően változhat.

Songok lejátszása

1 Ha lemezről akarunk lejátszani egy zeneszámot, tegyük be a lemezt a meghajtóba!

☞ Előzőleg olvassuk el a lemezek kezeléséről szóló fejezetet!

2 Megnyomjuk az [A] gombot, ezzel belépünk a SONG OPEN kijelzőoldalra.

Ha nem a MAIN-oldal látható, megnyomjuk egymás után a [DIRECT ACCESS] és az [EXIT] gombot.

☞ A fő kijelzőoldalon (MAIN), amely bekapcsoláskor megjelenik, songokat, hangszíneket, kíséreti stílusokat stb. választhatunk ki.

A SONG oldalon a [BACK]/[NEXT] gombbal kiválasztjuk a meghajtót. A bal oldali példán ez a PRESET, vagyis a gyárilag beprogramozott songok memóriája, a másikon pedig floppylemez.

3 Az [A] gombbal kiválasztjuk a lehetőségek közül a VOICE sort, hogy a hangszíneket bemutató zeneszámok listáját hívjuk elő.

4 Az [A]-[J] gombok egyikével kiválasztjuk az egyik songfájlt.

5 A [START/STOP]-gombbal indítjuk a lejátszást.

☞ - Az [FF] és [REW] gombbal előre- és visszacsévévelhetjük a zeneszámot.

- Szöveges songfájloknál (SMF 0) a szöveget olvashatjuk a kijelzőn, és lehetséges csak a partitúrát olvasni, l. később.

6 A song lejátszása közben a MUTE funkcióval ki- és bekapcsolhatunk egyes hangszeres szólamokat, ezzel dinamikusabbá tehetjük a lejátszást.

1) Megnyomjuk a [CHANNEL ON/OFF] gombot. (STYLE esetén kétszer).

2) Megnyomjuk annak a csatornának a gombját, amelyet be- illetve ki akarunk kapcsolni.

7 Végül megpróbálkozhatunk a keveréssel is. A [BALANCE]-szabályzókkal beállíthatjuk az egyes szólamok és saját játékunk valamint énekünk (csak PSR-2100) hangerejét.

- 1) Megnyomjuk a [BALANCE]-gombot.
- 2) Megnyomjuk annak a szólamnak a gombját [1-8□□], amelyre a hangerejét ki akarjuk igazítani.

☞ A [MIXING CONSOLE] gombbal egy teljes keverőpult kezelőelemeit hívhatjuk elő, l. később.

8 A SONG [START/STOP]-gombbal állítjuk le a lejátszást.

☞ A [FADE IN/OUT] gombbal lágyan be- és kiúszthatjuk a zeneszámot és a kíséretet.

Hangszínek megszólaltatása

A PSR-2100/1100 több mint 700 dinamikus és valóság-hű hangszínnel rendelkezik. Hallgassunk meg néhányat közülük, hogy képet kapjunk felhasználásuk lehetőségeiről! Itt megtanulhatjuk azt is, hogyan válasszunk ki egy hangszínt, hogyan kombinálhatunk össze két hangszínt és hogyan játszhatunk két különböző hangszínnel a billentyűzet jobb és bal oldalán.

Egy hangszín megszólaltatása

1 A [MAIN] gombbal behívjuk a fő szólamot, azután az [F] gombbal kiválasztjuk a MAIN-hangszín menüjét. Ha nem a MAIN-oldal látható, megnyomjuk egymás után a [DIRECT ACCESS] és az [EXIT] gombot.

☞ Az itt kiválasztott hangszín a MAIN, azaz fő szólamhoz tartozik, ezért MAIN VOICE az elnevezése.

Hogyha csak a fő hangszínt akarjuk hallani, ellenőrizzük, hogy a LAYER és LEFT szólamok ki vannak-e kapcsolva.

2 Kiválasztunk egy hangszíncsoportot, a példában ez a STRINGS, vagyis vonósok.

A [BACK]/[NEXT] gombbal kiválasztjuk a hangszín memóriahelyét, a példában ez PRESET (gyárilag beprogramozott hangszín).

3 Kiválasztunk egy hangszínt. A példában ez az "Orchestra". A P-gombokkal (page = oldal) további kijelzőoldalakra léphetünk át, ahol újabb hangszíneket találunk.

A [8□] gombbal elindítjuk a kiválasztott hangszín demóját. Ugyanezzel állítjuk le.

☞ - Az [A]-[J] gombok valamelyikét kétszer megnyomva közvetlenül visszajutunk a MAIN kijelzőoldalra.

- A PSR-1100 hangszínei ugyan valamelyest eltérnek az útmutatóban látható példától, az eljárás ugyanaz.

4 Játszunk a hangszínen.

A hangszínt természetesen megszólaltathatjuk a billentyűzeten is. (A demo változat megszólaltatását l. fent.)

Két hangszín egyidejű megszólaltatása

1 Megnyomjuk a VOICE PART ON/OFF [LAYER] gombot, hogy bekapcsoljuk a LAYER-szólamot. (Layer = "réteg" - itt arról van szó, hogy két hangszínt tkp. egymásra "rétegzünk").

2 A [G] gombbal kijelöljük a LAYER-szólamot.

3 Kiválasztunk egy hangszíncsoportot. Ehhez legjobb egy telt háttérhangzást választani, adott esetben ez a CHOIR & PAD csoport.

4 Kiválasztunk egy hangszínt, a példában ez a "Gothic Vox".

5 Játszunk a hangszíneken. Most a két hangszín együtt - az imént kiválasztott MAIN és az itt kijelölt LAYER - fog egy telt hangzást létrehozni.

És ez még csak a kezdet! Próbáljuk ki az alábbi hangszínfunkciókat:

- Saját hangszíneket hozhatunk létre úgy, hogy a már meglévők beállításait megváltoztatjuk.
- Mentsük el kedvelt beállításainkat (Panel Setup), hogy később előhívhassuk őket!

Két különböző hangszín megszólaltatása bal és jobb kézzel

1 Megnyomjuk a **VOICE PART ON/OFF [LEFT]** gombot, hogy bekapcsoljuk a **LEFT**-szólamot. (Left = bal - ez a balkezes szólam).

2 A **[H]** gombbal kijelöljük a **LEFT**-szólamot.

3 Kiválasztunk egy hangszíncsoportot. A példában ez a **STRINGS** (vonósok), hogy bal kézzel telt zenekari hatású akkordokat játszhatunk.

4 Kiválasztunk egy hangszínt, a példában ez a **"Symphon.Str."**

5 A **[FUNCTION]** majd a **[C]** gomb megnyomásával előhívjuk a **SPLIT POINT** kijelzőjét. Itt határozhatjuk meg azt a billentyűt, amely elválasztja a két hangszínt - ez az ún. osztáspont. Ehhez lenyomva tartjuk az **[F]** vagy **[G]** -gombot, és leütjük a kívánt billentyűt.

6 **Játszunk a hangszíneken.** Most bal kézzel más hangszínt játszunk, mint a jobbal. A **MAIN**- és **LAYER**-hangszínek a jobbkezes szólamhoz tartoznak, a **LEFT**-hangszínt ballal játszunk.

7 Az **[EXIT]** gombbal jutunk vissza a **MAIN**-kijelzőhöz.

Stílusok megszólaltatása

A **PSR-2100/1100** zenei stílusok széles palettájával rendelkeznek, amelyekkel aláfesthetjük játékunkat. Közöttük vannak egészen egyszerű, de hatásos zongora- és ütős kísérek, de egészen összetett, zenekari hatásúak is.


Egy stílus megszólaltatása

1 Kiválasztunk egy stíluscsoportot és egy stílust. A példában ez a **[DANCE]** gombbal előhívott csoport, ezen belül a **[D]** gombbal kijelöltük az "Euro Trance" stílust.

A **[BACK]/[NEXT]** gombbal jelöljük ki a stílus memóriahelyét, a példában ez **PRESET**, vagyis gyárilag programozott stílus.

2 Bekapcsoljuk az automatikus kíséretet az **[ACMP]** gombbal.

Az osztásponttól balra eső rész lesz ezután a kíséreti szakasz. Az itt játszott akkordokat a hangszer automatikusan felismeri és egy teljes kíséret alapjául veszi.

 Az osztáspont az a billentyű, amely elválasztja egymástól a bal- és jobbkezes szólam billentyűzetszakaszát . Beállításáról bővebben l. később.

3 A **[SYNC.START]** gombbal a hangszert szinkronstart-készültségbe helyezzük.

4 A stílus indul, amint bal kézzel leütünk egy akkordot. A példában ez egy **C**-dúr akkord.

5 Szükség esetén a **TEMPO**-gombokkal megváltoztatjuk a tempót.

A két gomb együttes lenyomásával visszaállíthatjuk az eredeti tempót. Az **[EXIT]** megnyomásával lépünk ki a **TEMPO** kijelzőoldaláról.

 A **[TAP TEMPO]** gomb segítségével is beállíthatjuk a tempót, l. később.

6 **Játsszunk bal kézzel újabb akkordokat!** Az akkordjáték módjairól l. később.

7 A **STYLE [START/STOP]** gombbal állítjuk le a stílust.

És ez még nem minden! Próbáljuk ki az alábbi stílusfunkciókat:

- Saját stílusokat hozhatunk létre úgy, hogy a már meglévők beállításait megváltoztatjuk.
- Mentsük el kedvelt beállításainkat (Panel Setup), hogy később előhívassuk őket!

Szépítsük meg és bővítsük ki a dallamvonalat az automatikus harmónia- és visszhanghatásokkal!

Az alábbi módon a jobb kézzel játszott dallamhoz a hangszer automatikusan harmóniahangokat fűz a bal kézzel játszott akkordok alapján. Emellett tremoló, echo (visszhang) és további effektek is rendelkezésre állnak.

1 Bekapcsoljuk a HARMONY/ECHO effektet.

2 Bekapcsoljuk az automatikus kíséretet.

3 Bal kézzel lefogunk egy akkordot, jobb kézzel pedig lejátsszunk néhány hangot.

A hangszer számos Harmony/Echo-fajttával rendelkezik. Ezek a kiválasztott MAIN/főhangszín szerint változhatnak. További tudnivalókat az adatlista tartalmaz. Próbáljunk ki további hangszíneffekteket is a VOICE EFFECT sorból!

A stíluszekciók (Style Section)

Az automatikus kísérethez különböző szekciók (dallamszakaszok) is tartoznak, amelyekkel változtatossá tehetjük a kíséretet. Ezek a következők: Intro (Bevezetés), Main (Fő szólam a strófához és refrénhez), Break (Szünet) és Ending (Záró rész). Ha ezeket játék közben variálva be- és kikapcsoljuk, játékunknak a professzionális hangszerelés hatását kölcsönözhetjük.

INTRO	Számok elején használjuk. A bevezetés után a kíséret rátér a főrésze.
MAIN	Ez a szám kíséretének fő motívuma. Több taktusból álló kíséreti minta (pattern), és addig szól, amíg másik szekció gombját meg nem nyomjuk.
BREAK	Dinamikus variációkkal egészíthetjük ki a ritmust.
ENDING	A zeneszám végén alkalmazzuk. Utána a kíséret automatikusan leáll.

1 - 3 Ugyanaz az eljárás mint az automatikus kíséretnél.

4 Megnyomjuk az egyik [INTRO] gombot.

5 Amint leütünk egy akkordot a bal oldalon, indul a kíséret. A példában egy C-dúr akkordot játszunk. A bevezető rész után a kíséret automatikusan áttér a fő részre.

6 Megnyomjuk tetszés szerint valamelyik [MAIN] vagy [BREAK] gombot.

7 Az [AUTO FILL IN] gombbal egy ritmusbetétet iktathatunk be minden MAIN-szekcióváltáskor

8 Megnyomjuk az [ENDING] gombot. A záró szakasz után a kíséret automatikusan leáll. A záró szakaszt lelassítva (ritardando) is beadhatjuk, ha az Ending lejátszása közben még egyszer megnyomjuk a gombot.

■ Az eredeti útmutató 31. oldalán láthatunk egy sémát, amely a különböző kíséreti szekciók kombinálhatóságát mutatja.

- ☞ - A bevezető szekciót a zeneszám közepén is használhatjuk, ha megnyomjuk az [INTRO] gombot.
- Ügyeljünk a Break szekciónál az időtartásra! Ha az utolsó nyolcad után a [BREAK] gombot megnyomjuk, a szünet a következő taktus elején lép érvénybe. Ez a fill-in-ekre is érvényes.
- A kíséretet indíthatjuk Intro helyett egy másik résszel is.

- Ha a záró rész közben megnyomjuk az [INTRO] gombot, az új bevezetés a zárlat után indul.
- Ha a záró rész közben megnyomjuk a [BREAK] gombot, a Fill-In ill. Break azonnal felhangzik, majd a kíséret átvezet a fő részhez.

Egyéb vezérlő elemek

FADE IN/OUT	A kíséretet a szám elején és végén be/kiúszthatjuk.
TAP TEMPO	A kíséret bármilyen tempóval indítható. Ehhez abban az ütemben ütügetjük a gombot, amilyen a kívánt tempó. Bővebben l. később.
SYNC. STOP	Ennél a funkciónál a kíséret azonnal leáll, amint felengedjük az összes billentyűt a kíséreti részen, majd folytatódik, ha megint leütünk egy billentyűt. Remek módszer, hogy játékunkat drámai hatású szünetekkel

One Touch Setting (Egyérintéses beállítás)

Hasznos funkció, amelynél egy gombnyomással előhívhatunk egy kiválasztott stílusnak megfelelő beállítás-együttest.

1 Kiválasztunk egy stílust.

2 Megnyomjuk bármelyik [ONE TOUCH SETTING] gombot. Ekkor mind a kíséret, mind a szinkronstart automatikusan bekapcsol. Emellett különböző kezelőfelületi beállításokat (mint hangszín, effektek stb.) előhívhatunk egy gombnyomással. A játékot azonnal kezdhethetjük.

3 Amint bal kézzel leütünk egy akkordot, indul a kíséret.

4 Jobb kézzel játsszuk a dallamrészt, míg ballal a kíséretet.

5 Próbáljunk ki több egy érintéses beállítást! Saját beállítás-kombinációkat is létrehozhatunk és elmenthetünk. Részletesen l. később.

- Egy további mód, hogy a zenei váltásokat automatikussá és játékunkat változatosabbá tegyük: használjuk a kényelmes "OTS Link" funkciót, hogy amikor másik MAIN-szekcióra váltunk, másik egyérintéses beállítás lépjen életbe!

Music Finder

Ha egy kiválasztott zeneszámhoz akarunk játszani, de nem tudjuk, melyik stílus és hangszín illene hozzá, segít a Music Finder. Itt csak megadjuk a song címét, és a hangszer automatikusan elvégzi valamennyi kezelőfelületi beállítást.

A Music Finder használata

1 Megnyomjuk a [MUSIC FINDER] gombot.

2 Kiválasztunk egy felvételt.

A [BACK]/[NEXT] segítségével kiválaszthatjuk a felvétel kívánt kijelzőoldalát. példában ez "ALL" (valamennyi).

Az [1□□]- [3□□] gombokkal kiválaszthatunk egy zeneszámot.

3 Szóltassuk meg a stílust!

☞ Az OTS Link funkcióval elérhetjük, hogy stílusváltáskor a hangszín és minden beállítás automatikusan változzon. Bekapcsoljuk a funkciót, az OTS LINK TIMING beállítása REAL.

Az [EXIT] megnyomásával visszajutunk a MAIN kijelzőoldalra.

Keresés a Music Finderen belül

Egy kényelmes módszerrel betáplálhatjuk a zeneszám címét vagy egy fogalmat, mire azonnal megjelenik az összes tétel, amely megfelel a keresési kritériumoknak.

1 Megnyomjuk a [MUSIC FINDER]gombot.

2 Megnyomjuk az [I] gombot, ezzel megnyitjuk a MUSIC FINDER SEARCH 1 oldalt.

☞ A SEARCH 1 és SEARCH 2 keresés eredményei a megfelelően számozott kijelzőoldalon láthatók.

3 Az [F], [G] és [H] gombbal töröljük az esetleges korábbi beírásokat.

4 A példában az [A] gombbal a zeneszám címek bevitelének kijelzőoldalára váltunk.

A példában a BEAT (ütemfajta) kategóriánál az ANY (bármilyen), a SEARCH AREA (keresési terület) kategóriánál az ALL (valamennyi) beállítás él.

5 Beírjuk a szám címét, majd "leokézzuk" a [8] gombbal.

☞ A jelek bevitelének módját l. később.

6 Megnyomjuk a [8] (START SEARCH) gombot, mire indul a keresés.

7 Kiválasztunk egy felvételt (l. az előbbi rész 2. lépését), és játszunk a stíluskíséréthez!

Az [EXIT] gombbal jutunk vissza a MAIN-kijelzőhöz.

Saját beállítás-együtteseket is létrehozhatunk a Music Finder számára, majd ezt kimenthetjük lemezre. A gyűjteményünket úgy is bővíthetjük, hogy kicseréljük a beállításokat más használókkal. Bővebben l. később.

A MUSIC FINDER adatainak elmentése és behívása

A mentéshez a UTILITY kijelzőoldalon a SYSTEM RESET opciók közül kiválasztjuk a MUSIC FINDER OPEN/SAVE ablakot, és ugyanazokat a műveleteket végezzük el, mint a Voice OPEN/SAVE ablaknál. Az elmentett adatok behívásához végezzük el a MUSIC FINDER OPEN/SAVE kijelzőoldalon a megfelelő lépéseket. A felvételeket lecserélhetjük vagy ki is egészíthetjük.

A fenti részben a MUSIC FINDER minden adatát egyszerre dolgoztunk fel. Ha stílusfájlokat akarunk menteni vagy betölteni, a MUSIC FINDER adatai is automatikusan hozzáadódnak. Ha egy lemez stílusfájlját a felhasználói memóriába másoljuk vagy helyezzük át, a felvétel, amelyet az illető stílus mentésekor rögzítettünk, automatikusan beíródik a memóriába.

☞ A MUSIC FINDER adatai mind a PSR-2100-zal, mind a PSR-1100-zal kompatibilisek.

- Az előző példában egy zeneszámot adtunk meg a kereséshez, de kereshetünk olyan felvételeket is, amelyek a kulcsszóhoz vagy egy zenei műfajhoz - pl. "latin", "(-beat" stb. - illenek.


Játék songokhoz

Játsszunk együtt a PSR-2100/1100-rel!

Ebben a részben egy song jobbkezes dallamszólamát elnémítjuk és magunk játszunk be. Olyan a hatás, mintha egy kísérőnk lenne.

1 - 4 Ugyanaz, mint a Songok lejátszása c. részben.

5 Megnyomjuk a [TRACK 1] gombot, hogy elnémítsuk a dallamrészt.


 A balkezes szólam elnémításához a [TRACK 2] gombot nyomjuk meg.

6 Ha játék közben a kottát szeretnénk látni, megnyomjuk a [C] gombot, ha a dalszöveget, akkor a [B] gombot. (Utóbbi csak akkor, ha szöveges dalról van szó.)

Ha nem a MAIN-kijelzőoldalt látjuk, akkor megnyomjuk egymás után a [DIRECT ACCESS] és az [EXIT] gombot.

7 Megnyomjuk a SONG [START/STOP] gombot, és bejártsszuk a szólamot.

Megváltoztathatjuk a tempót is a TEMPO [□][□] gombbal.

 - Ha a songot közvetlenül, Intro nélkül akarjuk indítani, a SYNC.START funkciót alkalmazzuk. Ahhoz, hogy ezt készségbe helyezzük, megnyomjuk egyszerre a [TOP] és a SONG [START/STOP] gombot. A song azonnal indul, amint játszani kezdjük a dallamot.

- Ha azt halljuk, hogy a hangszer is játssza a dallamot, ellenőrizzük a songadatok között a dallamszólam csatorna-beállítását, és rendeljük a TRACK 1-et egy másik csatornához! A song csatornáját is megváltoztathatjuk.

8 A lejátszást a SONG [START/STOP] gombbal állítjuk le.

Felvétel

A felvétel módja nagyon egyszerű. A "Quick Recording" funkcióval rögzíthetjük játékunkat.

1 - 3 Kiválasztunk egy hangszínt a felvételhez, ennek módját l. korábban.

4 Egyszerre megnyomjuk a [REC] és [TOP] gombot, ezzel előhívjuk a felvételhez a NEW SONG (új dal) opciót.


5 Lenyomjuk a [REC] gombot.

6 A felvétel indul, amint játszani kezdünk a billentyűzeten.

7 A felvétel végén megnyomjuk a [REC] gombot.

8 Az éppen felvett hangok lejátszásához a [TOP] gombbal visszatérünk a zeneszám elejére, és megnyomjuk a SONG [START/STOP] gombot.

9 Szükség esetén elmentjük az adatokat.


 A hangszer kikapcsolásakor a felvett adatok törlődnek! Ha a felvételt meg akarjuk tartani, mentjük el a USER-memóriába vagy lemezre!

Alapvető kezelési eljárások - Hogyan rendezzük el adatainkat?

A fő kijelzőoldal (Main Display) tartalma

Bekapcsolás után megjelenik a kijelzőn a fő oldal (MAIN), amely fontos információkat tartalmaz a hangszer üzemállapotáról

Ha innen kiindulva megnyomjuk az [A]-[J] gombok egyikét, a mellettük lévő paraméternek vagy funkciónak megfelelő kijelzőoldal nyílik meg. A [B] és [C] gombokkal behívott kijelzőoldalakat leszámítva – ezek a dalszöveg (Lyrics) és a partitúra (Score) oldalai – a kijelzőket Open/Save kijelzőnek nevezzük (l. a továbbiakban).

 Ha nem a MAIN-kijelzőoldalt látjuk, akkor megnyomjuk egymás után a [DIRECT ACCESS] és az [EXIT] gombot.

- 1. Transpose** – A [TRANSPPOSE] gombbal eltolhatjuk felfelé és lefelé a billentyűzet és a songok hangmagasságát félhangnyi lépésekben. Itt a félhangok száma látható.
- 2. Song** – Itt látható az éppen kiválasztott song címe és egyéb songinformációk.
- 3. A song vagy kíséreti stílus lejátszásának aktuális pontja** – Itt látható, melyik ütem melyik ütésénél tart a song ill. stílus.
- 4. Tempo** – A song vagy kíséreti stílus lejátszása alatt itt látható a tempó értéke.
- 5. Chord** – (Akkord) Amikor bekapcsoltuk a kíséretet (az [ACMP] megnyomásával), itt látható a bal kezes szakaszon játszott akkord.
- 6. Kíséreti stílus** – Itt látható az éppen kiválasztott stílus megnevezése, ütemfajtája és tempója.
- 7. Intro és Ending** – Itt látható az éppen kiválasztott stílus bevezetésének és záró részének megnevezése.
- 8. Octave** – Az [UPPER OCTAVE] gombbal megváltoztathatjuk a billentyűzet oktávfekvését. Itt az oktávok száma látható.
- 9. Split Point** – (Osztáspont) Ez az a hang, amely a billentyűzetet két részre osztja. Kétféle lehet: „A” elválasztja az automatikus kíséret szakaszát a billentyűzet többi részétől, „L” választja el a bal és a jobb kezes szólam szakaszát.
- 10.Registration Sequence** – Kezelőfelületi beállításaink egyes kombinációit elmenthetjük Registration Memory-előbeállításként, és behavtjuk szükség esetén a REGISTRATION MEMORY] – [8] gombok egyikével. Be lehet programozni a behívni kívánt előbeállítások sorrendjét is. Az előbeállításokat ezek után a [BACK]/[NEXT] gombokkal vagy pedállal behívjuk. Amikor ez utóbbi funkció él, a kijelzőn látható az előbeállítások sorrendje.
- 11.Main Part** – (Fő szólam) Itt látható a fő szólamhoz kiválasztott hangszín.
- 12.Layer Part** – Itt látható a másodhangszín.
- 13.Left Part** – Itt látható a bal kezes szólamhoz kiválasztott hangszín.
- 14.Multi Pad Bank** – A Multi Padokkal a MULTI PAD [1] – [8] gombok egyikének megnyomásával azonnal különleges frázisokat játszhatunk be. A Multi Pad-adatok bankokban helyezkednek el négyesével. Vannak gyárilag beprogramozott és felhasználói padok. Itt az aktuálisan kiválasztott pad látható.
- 15.Registration Memory Bank** – Az előzetes beállítás-kombinációk bankokban helyezkednek el nyolcasával, itt az aktuálisan kiválasztott bank látható.
- 16.BALANCE** – Itt állíthatjuk be a számgombok segítségével az egyes szólamok hangerejének egymáshoz való viszonyát.

Open/Save kijelzők

A PSR-2100/1100 különböző adattípusokkal dolgozik - tartalmaz beállításokat a hangszínekhez, stílusokhoz, songokhoz, Multi Padokhoz és a Registration Memory-hoz. A hangszer már tartalmaz ilyen beállításokat, de magunk is létrehozhatunk ilyeneket. Az adatokat különböző fájlokban tároljuk, mint a számítógépnél.

Az alábbiakban arról lesz szó, hogyan használjuk a kijelző oldalait az adattárolási és -kezelési eljárásoknál.

A fájlokat a különböző OPEN/SAVE oldalakon hívhatjuk be, menthetjük el, nevezhetjük el, helyezhetjük át vagy törölhetjük. A kijelző oldalakat a fájl típus szerint hívhatjuk be: Song, Voice, Style stb. Az adatainkat ésszerűen elrendezhetjük, ha az azonos típusú fájlokat egy-egy könyvtárban helyezük el.

Az eredeti használati utasítás 39. oldalán látható ábrák szövege:

A Song, Voice, Style, Multi Pad és Registration-bank OPEN/SAVE kijelzőoldalait a MAIN kijelzőoldalról érhetjük el a hozzájuk tartozó [A] - [J] gombbal. Ezek:

- OPEN/SAVE kijelző a songfájlok kezeléséhez.
- OPEN/SAVE kijelző a hangszínfájlok (Voice) kezeléséhez.
- OPEN/SAVE kijelző a Multi Padok kezeléséhez.
- OPEN/SAVE kijelző a stílusfájlok kezeléséhez.
- OPEN/SAVE kijelző a Registration-bankok (adatkombinációk) kezeléséhez.

☞ Az alábbi adatokhoz is van OPEN/SAVE kijelző, de ezek nem a MAIN-oldalról hívhatók elő:
* SYSTEM SETUP *MIDI SETUP * USER EFFECT *MUSIC FINDER

☞ Ha nem a MAIN-kijelzőoldalt látjuk, akkor megnyomjuk egymás után a [DIRECT ACCESS] és az [EXIT] gombot.

Példa: A hangszínek OPEN/SAVE kijelzője

Minden ilyen kijelzőoldal PRESET, USER és FLOPPY DISK oldalakból áll.

<p>PRESET oldal Itt vannak a gyárilag beprogramozott fájlok, amelyeket betölthetünk, de nem törölhetünk. Felhasználhatjuk azonban ezeket saját fájlok előállítására (amelyeket azután USER memóriába</p>	<p>USER oldal Itt vannak a saját magunk által létrehozott fájlok. Ez a belső felhasználói memóriabank.</p>	<p>FLOPPY DISK oldal Innen férhetünk hozzá a lemezen lévő hangszínekhez. A kereskedelembe kapható szoftverekhez is innen</p>
<p>A [BACK]/[NEXT] gombbal mozoghatunk az egyes memóriahelyek között. Az [UP] gombbal lépünk az eggyel feljebbi könyvtárba. A példában a hangszínekönyvtárak oldalára lépünk vele.</p>		
<p>Fájl Minden adatot, legyen az gyárilag programozott vagy saját, fájlokban tárolunk.</p>	■	<p>Munkamemória Ez az a terület, ahová az előhívott hangszín betöltésre kerül. Ugyanitt lehet a hangszínt a SOUND CREATOR funkcióval átalakítani. Az átalakítás után a hangszínt mint fájlt a USER memóriába vagy lemezre mentjük a megfelelő oldalon. ☞ A kiválasztott hangszínt magát (átdolgozás nélkül) szintén elmenthetjük a USER vagy a FLOPPY DISK kijelzőoldalon.</p>

Fájlok és memóriák

Az eredeti útmutató 41. oldalán

látható a Preset (gyári programozású, felülírhatatlan), a User (felhasználói) memória továbbá a floppylemezen tároltak összefüggése. Számítógéppel kezelhetjük mind a felhasználói memóriában, mind lemezen lévő adatokat.

A példában a Voice Open/Save kijelzője látható, amelyet a VOICE mező [PIANO] gombjának megnyomásával hívtunk el. Itt a [BACK]/[NEXT] megnyomásával választjuk ki a tároló eszközt.

☞ Az Open/Save kijelzők csak azokat a fájlokat sorolja fel, amelyek a kijelzőn kezelhetők. Hiába van pl. egy lemezen a hangszínek kivételével songok és stílusok is, a Voice Open/Save kijelző csak a hangszínfájlokat mutatja.

■ Funkciók és memóriák

Az eredeti útmutató 42. oldalának ábrája mutatja az egyes funkciókat követő mentési lehetőségeket. A szögletes keretben lévő adatok a hangszer kikapcsolása után elvesznek, az ovális keretben lévők viszont mentésre kerülnek.

* A mentés az Open/Save kijelzőn történik.

** Az ide tartozó Open/Save kijelző csak a [FUNCTION] → UTILITY → SYSTEM RESET úton érhető el.

☞ Az adatok a felhasználói (USER) memóriában megmaradnak kikapcsolás után is, a munkamemória tartalma azonban elvész, ha másik fájlt hívunk be vagy kikapcsoljuk a hangszerrel. Ezért másik fájl megnyitása vagy a hangszer kikapcsolása előtt célszerű a fontos adatokat kimenteni a felhasználói memóriába vagy lemezre.

Fájlok és könyvtárak kiválasztása

Válasszuk ki a kijelzőn látható egyik fájlt! A példában ez egy hangszínfájl.

Először megnyomjuk a VOICE[PIANO&HARPSI.] gombot, hogy a fájlok kijelzőoldalához jussunk. Ez az OEN/SAVE kijelzőoldal tipikusnak tekinthető a Voice-fájlok rendezéséhez.

A hangszer már tartalmaz számos hangszínfájlt a PRESET memóriában. A Sound Creator segítségével létrehozott hangszíneinket a USER vagy FLOPPY DISK-oldalon menthetjük el.

1 A [BACK]/[NEXT]gombbal kiválasztjuk a mentés helyét (PRESET, USER, FLOPPY DISK).

☞ Vigyázzunk a címekkel és a nyelvváltással! Váltáskor egyes jeleknél, amelyek a másik nyelvben nincsenek meg, fordítási nehézségeket okozhatnak, egyes jeleket pedig a hangszer esetleg nem tud olvasni. Ez különösen akkor fordulhat elő, ha másik nyelvű számítógéppel előállított fájlokat akarunk behívni. Legyünk tehát óvatosak a nyelvek közötti átváltásnál - azt kockáztatjuk, hogy esetleg nem férünk hozzá megfelelően az adatokhoz!

2 Az [1□]-[7□] gombokkal aktiváljuk a kijelzőoldalt. Ha a rendelkezésre álló fájlok vagy könyvtárak száma tíznél több, a kijelző sora ennek megfelelően megváltozik, hogy a többihez is hozzáférjünk.

3 Kiválasztjuk a fájlt illetve könyvtárat.

Erre két módszerünk van.

- **Megnyomjuk valamelyik gombot [A] és [J] között.** Annak a fájlnak/könyvtárnak a betűjét nyomjuk meg, amelyet elő akarunk hívni. A példában ez a Voice-fájlok oldala.
- **A [DATA ENTRY] adatbevitő tárcsát és az [ENTER] gombot használjuk.** A tárcsa forgatása közben mozog a kurzor a fájlok/könyvtárak között. Jelöljük ki a kívántat, és nyomjuk meg az [ENTER] gombot!

☞ Ha kétszer megnyomjuk az [A]-[J] gombok valamelyikét, azonnal előhívjuk a hozzá tartozó fájlt, és visszalépünk a fő kijelzőoldalra.
Ha a fájlt már kijelöltük, és kétszer megnyomjuk az [ENTER] gombot, azonnal előhívjuk a fájlt, és visszalépünk a fő kijelzőoldalra.

END-Az [EXIT] gombbal térünk vissza a MAIN kijelzőoldalhoz. Ugyanezzel a gombbal jutunk vissza az előzőleg kijelölt oldalhoz, továbbá ezzel zárjuk be a kisebb popup (bevillanó) ablakokat is.

Fájlokkal és könyvtárakkal végzett műveletek

Fájlok és könyvtárak elnevezése

A USER memóriában és a floppylemezen lévő fájlokat és könyvtárakat el- illetve átnevezhetjük.

1 Megnyomjuk az [1□](NAME) gombot. Megjelenik a NAME (elnevezés) kijelzőoldal.

☞ Egy fájl- vagy könyvtárnév max 50 jelből állhat, beleértve az "Icon ID"-et és a fájlkiterjesztést is. A fájlnev a számítógépben a következőképpen jelenik meg:

ABCDE S002. MID
Fájlnév Icon-ID Kiterjesztés

Ha megváltoztatjuk az Icon-ID-et vagy a kiterjesztést megtörténhet, hogy a számítógép nem ismeri fel a fájlt.

2 Kiválasztjuk az illető fájlt vagy könyvtárt, és "leokézzuk" a [7] gombbal.

A kiválasztott elem megjelölve látható. Az [A]-[J] gombok egyikével másik fájl vagy könyvtárat is kiválaszthatunk.

A folyamatot a [8] gombbal (CANCEL) szakíthatjuk meg.

END - Betápláljuk az új nevet, majd "leokézzuk" a [8] gombbal.

A folyamatot a [8] gombbal (CANCEL) szakíthatjuk meg.

Fájlok és könyvtárak áthelyezése

Adatrendezés céljából a USER memóriában és floppyn lévő fájlokat és könyvtárakat áthelyezhetjük. Ehhez az alább leírt "Cut" (kivág) és "Paste" (behelyez) funkciókra van szükség.

☞ Ez a funkció nem használható arra, hogy adatokat közvetlenül egyik lemezeről a másikra másoljunk. Ilyenkor az adatokat kivágjuk a forráslemezeről, bementjük a USER-memóriába, majd lemezt cserélünk, és ide áthelyezzük az adatokat.

Az áthelyezést megtehetjük egy menetben a lemez összes fájljával és könyvtárával.

1 Megnyomjuk a [2] (CUT) gombot.

Megjelenik a megfelelő kijelző.

2 Kiválasztjuk az áthelyezni kívánt fájlt vagy könyvtárat.

Miután ezt megtettük, "leokézzuk" a [7] gombbal. A kiválasztott elem megjelölve látható. Az [A]-[J] gombok egyikével másik fájlt vagy könyvtárat is kiválaszthatunk. Egyszerre többet is ki lehet választani. A kijelölés megszüntetéséhez ismét megnyomjuk a kijelölt fájl/ könyvtár gombját.

Ha a kijelzőoldal valamennyi fájlját/könyvtárát ki akarjuk jelölni, megnyomjuk a [6](ALL) gombot. Ha ez van életben, akkor a [6] "ALL OFF"-ra vált, amellyel a kijelölést megszüntethetjük.

3 Megnyomjuk a [7](OK) gombot.

A folyamatot a [8] gombbal (CANCEL) szakíthatjuk meg.

4 Előhívjuk a kívánt cél kijelzőjét.

Csak a USER és FOPPY DISK választható.

END - Megnyomjuk a [4](PASTE) gombot.

A kivágott fájl illetve könyvtár megjelenik a célhelyen.

☞ Beillesztés után a fájlok automatikusan ábécé-sorrendben rendeződnek el.

☞ A lemezen lévő fájlokról és könyvtárakról

A FLOPPY DISK kijelzőoldalon csak azok a fájlok jelennek meg, amelyek éppen az illető OPEN/SAVE-kijelzőben átdolgozhatók - akkor is, ha a lemezen különböző fájlok vannak.

Egy egész könyvtár kivágható és áthelyezhető lemezre, de csak az arra alkalmas fájlok kerülnek át.

Fájlok és könyvtárak másolása

Adatrendezés céljából a PRESET, USER memóriában és floppyn lévő fájlokat és könyvtárakat kedvünk szerint másolhatjuk. Ehhez az alább leírt "Copy" (kivág) és "Paste" (behelyez) funkciókra van szükség.

☞ Ez a funkció nem használható arra, hogy adatokat közvetlenül egyik lemezzről a másikra másoljunk. Ilyenkor az adatokat kivágjuk a forráslemezzel, bementjük a USER-memóriába, majd lemezt cserélünk, és ide áthelyezzük az adatokat.

1 Megnyomjuk a [3] (COPY) gombot.

Megjelenik a megfelelő kijelző.

2 Kiválasztjuk a másolni kívánt fájlt vagy könyvtárat.

Miután ezt megtettük, "leokézzuk" a [7] gombbal. A kiválasztott elem megjelölve látható.

Az [A]-[J] gombok egyikével másik fájlt vagy könyvtárat is kiválaszthatunk. Egyszerre többet is ki lehet választani. A kijelölés megszüntetéséhez ismét megnyomjuk a kijelölt fájl/ könyvtár gombját.

Ha a kijelzőoldal valamennyi fájlját/könyvtárát ki akarjuk jelölni, megnyomjuk a [6](ALL) gombot. Ha ez van életben, akkor a [6] "ALL OFF"-ra vált, amellyel a kijelölést megszüntethetjük.

3 Megnyomjuk a [7](OK) gombot.

A folyamatot a [8] gombbal (CANCEL) szakíthatjuk meg.

4 Előhívjuk a kívánt cél kijelzőjét.

Csak a USER és FOPPY DISK választható.

END - Megnyomjuk a [4](PASTE) gombot.

A kivágott fájl illetve könyvtár megjelenik a célhelyen.

Fájlok és könyvtárak törlése

Adatrendezés céljából a USER memóriában és floppy-n lévő fájlokat és könyvtárakat törölhetjük.

1 Megnyomjuk az [5] (DELETE) gombot.

Megjelenik a megfelelő kijelző.

2 Kiválasztjuk a törölni kívánt fájlt vagy könyvtárat.

Miután ezt megtettük, "leokézzuk" a [6] gombbal. A kiválasztott elem megjelölve látható.

Az [A]-[J] gombok egyikével másik fájlt vagy könyvtárat is kiválaszthatunk. Egyszerre többet is ki lehet választani. A kijelölés megszüntetéséhez ismét megnyomjuk a kijelölt fájl/ könyvtár gombját.

Ha a kijelzőoldal valamennyi fájlját/könyvtárát ki akarjuk jelölni, megnyomjuk a [6](ALL) gombot. Ha ez van életben, akkor a [6] "ALL OFF"-ra vált, amellyel a kijelölést megszüntethetjük.

END -Megnyomjuk a [7](OK) gombot. A folyamatot a [8] gombbal (CANCEL) szakíthatjuk meg.

Megjelenik a kérdés: "Are you sure you want to delete the ***** file? **YES/NO**" (Biztosan törölni akarod a ***** fájlt? Igen/Nem) **YES** A kijelölt adat törlődik. **NO** A hangszer kilép a kijelzőoldalról a fájl törlése nélkül.

Ha több fájlt is kijelöltünk, az alábbi kérdés látható: „Are you sure you want to delete the ***** file? **YES/YES ALL/NO/CANCEL** (Igen/Igen mindet/Nem/Megszakítani). **YES/NO** A megjelölt fájl törlődik (**YES**) vagy a fájl megmarad, és a hangszer tovább ugrik a következő kijelöléshez (**NO**). **YES ALL** Az összes kijelölt elem törlődik további kérdések nélkül. **CANCEL** A hangszer kilép a kijelzőoldalról a fájlok törlése nélkül.

Fájlok mentése

Ezzel az eljárással fontos adatokat fájlok formájában elmenthetünk a USER memóriába vagy floppyra.

I Megnyomjuk a [6] (SAVE) gombot.

A megjelenő kijelzőoldalon megadjuk a fájl nevét, majd megnyomjuk a [8](OK) gombot. A folyamatot a [8] gombbal (CANCEL) szakíthatjuk meg.

☞ A PSR-2100 belső tárolókapacitása 580 kB, a PSR-1100-é 260 kB. A 2DD és 2HD lemezek tárolókapacitása 720 kB illetve 1,44 MB. Ha ezeken az eszközökön tároljuk a fájlokat, valamennyi lehetséges adattípust egyszerre lehet menteni.

☞ A kereskedelembe kapható Yamaha DOC- és Disklavier-szoftverek, továbbá a PSR-2100/1100 által előállított, hasonló típusú fájlok elmenthetők ugyan a USER-oldalon, de másik lemezre már nem!

Fájlok rendezése könyvtárakba

Itt a fájlokat elrendezhetjük kategória szerint úgy, hogy minden kategóriának nyitunk egy könyvtárt. Ez csak a USER és FLOPPY DISK kijelzőnél lehetséges.

I Előhívjuk azt az oldalt, ahol az új könyvtárat akarjuk nyitni, és megnyomjuk a [7](NEW) gombot.

Elnevezzük az új könyvtárat, majd megnyomjuk a [8](OK) gombot.

A folyamatot a [8] gombbal (CANCEL) szakíthatjuk meg.

☞ A könyvtárrendszer max. négyzintes lehet. A fájlok és könyvtárak együttes száma a PSR-2100 esetében 800, a PSR-1100 esetében 400 lehet, de ez a fájlnevek hosszától is függ. Egy könyvtár max. 250 fájlt tartalmazhat.

Ugrás egy szinttel feljebb

Megnyomjuk a [8](UP) gombot, hogy az egy szinttel feljebbi rendező egység oldalára lépjünk, pl. a fájlok szintjéről annak a könyvtárnak a szintjére, amely az illető fájlt magában foglalja.

Jelek bevitele és a fájlszimbólumok (Icon) megváltoztatása**I Megnyomjuk az [1](NAME), [6](SAVE) vagy [7](NEW) gombot.**

A jeklék között az [1] gombbal választhatunk.

A választék a FUNCTION-kijelzőn kiválasztott nyelvtől függ. Az európai nyelveknél kétféle jelsorból választhatunk:

CASE - betűk (nagybetűk, feles nagyság), számok (feles nagyság), szimbólumok (feles nagyság)

case - betűk (kisbetűk, feles nagyság), számok (feles nagyság), szimbólumok (feles nagyság)

Az [1]gombbal előhívjuk az **ICON-SELECT** kijelzőt. Ezzel megváltoztathatjuk a fájlnev baloldalán lévő szimbólumot.

Jelek betáplálása

A jelek bevitelének módja hasonlít ahhoz, ahogyan a mobiltelefonoknál szokás.

I A kurzort az adatbevitő tárcsával a kívánt pozícióra visszük.**2 Megnyomjuk a megfelelő gombot: [2] - [7] és [2] - [6] aszerint, melyik jelet akarjuk bevinni.**

Minden gombhoz több jel tartozik, és a jelek minden megnyomásra eggyel ugranak. A jel véglegesítéséhez továbblépünk eggyel a kurzorral vagy megnyomunk egy másik jelgombot.

Ha véletlenül rossz jelet adtunk meg, odavisszük a kurzort, és megnyomjuk a [7] (DELETE) gombot. Ha egy egész sort törölni akarunk, akkor lenyomva tartjuk a gombot vagy megnyomjuk a [8](CANCEL) gombot. Ha a kurzor kijelölve jelenik meg, csak az illető rész törlődik.

☞ A következő jelek nem használható fájl- és könyvtárnevekben: ¥ \ : * ? " < > |

3 Az új név véglegesítéséhez megnyomjuk a [8](OK) gombot.

A folyamatot a [8] gombbal (CANCEL) szakíthatjuk meg.

■ Különleges jelek bevitele (Umlaut, hangsúlyjelek)

Jelöljük ki a jelet, amelyhez egy különleges jelet akarunk kapcsolni, és nyomjuk meg a [6] gombot a véglegesítés előtt.

☞ Azoknál a jeleknél, amelyeknek nincsen különleges jellel ellátott változata, a gombbal a szimbólumok listáját hívhatjuk elő.

■ Szimbólumok bevitele

A listát a [6] gombbal hívhatjuk elő, miután egy jelet teljes egészében bevittünk.

A kurzort az adatbevitő tárcsával a kívánt szimbólumra visszük, majd megnyomjuk a [8] (OK) vagy az [ENTER] gombot.

■ Számok bevitele

Válasszunk először a jelsorok közül: "A B C" (teljes méretű ábécé), "CASE" (nagybetűk feles méretben), "case" (kisbetűk feles méretben). Ezután lenyomva tartjuk vagy többször megnyomjuk a megfelelő gombot: [2] - [7] és [2] - [5], amíg a kívánt számot ki nem jelöltük.

A fájl-szimbólum megváltoztatása

Megváltoztathatjuk a fájl-név bal oldalán lévő szimbólumot is.

Az [1](ICON) gombbal előhívjuk az ICON SELECT-kijelzőoldalt.

Kiválasztjuk a jelet az [A] - [J] vagy a [3] - [5] gombbal, majd a beadott jelet "leokézzuk" a [8] gombbal. A folyamatot a [8] gombbal (CANCEL) szakíthatjuk meg.

Az adatbevitő tárcsa használata (DATA ENTRY)

Ezzel a praktikus kezelőelemmel gyorsan kiválaszthatunk a kijelzőn adatokat és gyorsan megváltoztathatunk paraméterértékeket. A tárcsa funkciója mindig az élő kijelzőoldaltól függ.

■ Értékek megváltoztatása

A tárcsa elfordításával megváltoztathatunk paraméterértékeket. A példában a [BALANCE] kijelzőnél a tárcsa elfordításával az éppen kijelölt szólam hangerejét állíthatjuk be. Ha egy másik szólamra akarunk áttérni, akkor azt kijelöljük a megfelelő [] gombbal, majd ismét elfordítjuk a tárcsát.

■ Elemek kiválasztása

A tárcsa elfordításával kijelölhetünk a kijelzőn látható elemeket, funkciókat. A kiválasztott funkciót azután az [ENTER] megnyomásával hívjuk be. A példában a VOICE-kijelzőn a tárcsával kijelölhetünk egy hangszínt, majd ezt az [ENTER] megnyomásával behívhatjuk.

Közvetlen hozzáférés egyes kijelzőkhöz

Ezzel a funkcióval a kívánt kijelzőoldalt egy mozdulattal előhívhatjuk. Megnyomjuk a **[DIRECT ACCESS]** gombot, mire a kijelzőn megjelenik egy üzenet, amely bizonyos gombok megnyomására szólít fel. Ekkor csak megnyomjuk azt a gombkombinációt, amellyel a szükséges kijelzőoldal előhívható. A példában ez a "**Chord Fingering**".

☞ Itt egy praktikus módszer, amellyel bármelyik kijelzőtől eljuthatunk a MAIN-oldalhoz: megnyomjuk a **[DIRECT ACCESS]**, majd az **[EXIT]** gombot.

*Az eredeti útmutató 51. oldalán található táblázat mutatja, a **[DIRECT ACCESS]** mellett milyen gombok lenyomásával mely kijelzőoldalt hívhatjuk elő és ezeken milyen funkciókat találunk.*

A HELP szövege

Ezek a szövegek segítenek a kezelésben.

☞ A HELP szövege angol, japán, német, francia, spanyol és olasz nyelven olvasható. A nyelv a **FUNCTION** "LANGUAGE" kijelzőoldalon állítható be.

☞ Vigyázzunk a címekkel és a nyelvváltással! Váltáskor egyes jeleknél, amelyek a másik nyelvben nincsenek meg, fordítási nehézségeket okozhatnak, egyes jeleket pedig a hangszer esetleg nem tud olvasni. Ez különösen akkor fordulhat elő, ha másik nyelvű számítógéppel előállított fájlokat akarunk behívni. Legyünk tehát óvatosak a nyelvek közötti átváltásnál - azt kockáztatjuk, hogy esetleg nem férünk hozzá megfelelően az adatokhoz!

1 Megnyomjuk a **[HELP]** gombot.

2-1 Kiválasztjuk a témát.

2-2 A **[8]** gombbal előhívjuk a témát.

Válasszuk ki a számunkra megfelelő nyelvet! Az itt kiválasztott nyelvet használja azután a berendezés az üzenetekhez is.

3 A **[BACK]/[NEXT]** gombbal haladhatunk az esetleges oldalak között. A HELP szövege esetleg keresztutalásokat is tartalmaz. Ilyenkor az aláhúzott szót kijelöljük az adatbevitő tárcsával, és az **[ENTER]** megnyomásával átugrunk az illető témához.

END - Az **[EXIT]** gombbal térünk vissza az előző oldalhoz.

A metronóm használata

A metronóm a megadott tempónak megfelelően "ketyeg", amikor gyakorolunk.

A **[METRONOME]** gombbal indítjuk el, azzal is kapcsolhatjuk ki. A tempót a **TEMPO** **[] []** gombbal állíthatjuk be.

☞ A metronóm hangzása, hangereje és üteme is megváltoztatható, l. később.

A tempó beállítása

Itt látható, hogyan kell beállítani a lejátszás tempóját, ami nemcsak a metronómot, hanem a song vagy a kíséreti stílus tempóját is illeti.

1 Megnyomjuk valamelyik **TEMPO** **[] []** gombot.

2 Beállítjuk az értéket vagy ugyanezekkel a gombokkal vagy az adatbevitő tárcsával. A kijelzőn látható a tempó negyed/perc értékben. Lehetséges beállítás: 5 - 500. Minél magasabb az érték, annál gyorsabb a tempó.

Amikor elvégeztük a beállítást, az mind az aktuális songra, mind a stílusra érvényes. A gyári beállítás visszahívásához egyszerre megnyomjuk a TEMPO [□][□]gombokat. A MAIN-kijelzőn további információkat találunk a tempóra nézve.

☞ A songok és kíséreti stílusok rendelkeznek saját ("initial") tempóbeállítással, amely a leginkább illik hozzájuk.

END - Az [EXIT] gombbal lépünk ki a TEMPO kijelzőoldaláról.

A "Tap Tempo" funkció

Itt úgy adhatjuk meg egy song vagy kíséreti stílus tempóját, hogy a [TAP TEMPO] gombot a kívánt tempóban lekopogjuk.

☞ A gomb megnyomására ütős hangzást hallunk. Ha kívánjuk, ezt meg lehet változtatni.

☞ A "Tap Tempo" arra is használható, hogy a songot vagy kísérei stílust automatikusan a kívánt tempóban indíthassuk. Miközben leállítjuk a songot/stílust, egyenletes ritmusban többször rákoppantunk a gombra, és a kiválasztott stílus automatikusan az így lekopogtatott tempóban indul. Ugyanez történik a songoknál, ha a song szinkronstart-készültségben van. 2/4 és 4/4 esetén négyszer, 3/4 esetén háromszor, 5/4 esetén ötször koppantunk a gombra.

1 Elindítunk egy songot vagy egy kíséreti stílust.

2 Kétszer rákoppantunk a [TAP TEMPO] gombra, hogy megváltoztassuk a tempót.

■ A MAIN-kijelzőoldal tempójelzései

Itt három különböző tempójelzés látható:

- Fent megtalálható a kiválasztott song eredeti tempója.

- A SCORE sorban látható az éppen szóló song, stílus vagy metronóm aktuális tempója. Ha semmi sem szól éppen, a kiválasztott stílus tempója látható itt. Ha egy song és egy stílus egyszerre szól, a stílus tempója automatikusan igazodik a songhoz, és itt ez az érték lesz látható. Ez a tempó érvényes egy song vagy egy stílus felvételekor is.

- A Style sorban az éppen kijelölt stílus eredeti tempója látható.

A demo-zeneszámok lejátszása

A három kategóriához sorolható zeneszámok hatásosan mutatják be a PSR-2100/1100 hangzását és képességeit.

1 Megnyomjuk a [DEMO]gombot.

2 2-1 A [BACK]/[NEXT]gombokkal választhatunk a demókatóriákból.

FUNCTION Ezek mutatják be a hangszer számos funkcióját.

VOICE Ezek mutatják be a hangszer hangszíneit.

STYLE Ezek mutatják be a kíséreti stílusok és ritmusok választékát.

2-2 Az [1/2] gombok egyikével váltunk a kijelzőoldalak között.

2-3 Az [A] - [J]gombok egyszeri megnyomásával kijelöljük a mellettük lévő demót, a másodszori megnyomással elindítjuk a zeneszámot.

Az AUTO alatti [8] gombbal valamennyi zeneszám egymás után elhangzik a bal felső zeneszámmal kezdve. Ez csak a FUNCTION oldalon él.

Valamennyi létező demo lejátszásra kerül a kijelző bal felső sorában lévővel kezdve. A SONG és STYLE oldalon nincs mód az [AUTO] kiválasztására, ennek ellenére lejátszható az összes zeneszám. Ha ezt a gombot megnyomjuk, a Function-demók interaktív funkciói felfüggesztésre kerülnek.

3 A kijelzőn feltűnik a FUNCTION-demókhoz tartozó reklámszöveg, majd kezdődik a demók lejátszása, mint a példa is mutatja.

☞ A [BACK]/[NEXT]gombokkal léphetünk vissza vagy előre a bevezető kijelzőoldalról.

Az adatbeviteli tárcsa segítségével kiválasztjuk a kívánt szót vagy elemet, majd megnyomjuk az [ENTER]-gombot vagy az alsó számgombokat ([1], [2]...), hogy előhívjuk ezeket.

☞ Megnyomjuk a SONG[START/STOP] gombot, ezzel állítjuk le a demo-zeneszámokat. A folytatáshoz ugyanezt a gombot nyomjuk meg. A demo-zeneszámokat előre és visszafelé is lehet csévélni.

END -A demo-zeneszámok lejátszása után az [EXIT]-gombbal lépünk ki az üzemmódból és térünk vissza a fő kijelzőoldalra.

Hangszínek

A PSR-2100/1100 hatalmas választékot kínál autentikus hangszínekből.

Egy hangszín kijelölése

1 A [MAIN] gombbal előhívjuk a fő szöveget, majd az [F] gombot megnyomva előhívjuk a fő hangszín kiválasztásának menüjét.

Ha csak a fő hangszínt akarjuk hallani, ellenőrizzük, hogy a LAYER és LEFT szöveg ki legyen kapcsolva!

☞ Az itt kiválasztott hangszín a MAIN, azaz fő szöveghez tartozik, ezért nevezik MAIN VOICE-nak, fő hangszínek.

2 Kiválasztjuk a hangszíncsoportot.

☞ Amikor kiválasztunk egy csoportot, automatikusan az utoljára kijelölt hangszín áll be.

3 A kijelző legfelső sora mutatja, hogy a MAIN VOICE, azaz a fő hangszín kijelzőoldalán vagyunk.

3-1 Kiválasztjuk a tárolóhelyet (itt "drive"-nak hívják): PRESET, USER vagy FLOPPY DISK.

3-2 Az egyes kijelzőoldalokon kiválasztjuk az aktuális hangszíncsoportot a számgombok felső sorával ([1],[2]...). A hangszíncsoportokat kiválasztó kijelzőoldalra a [8] gombbal juthatunk.

3-3 Kiválasztjuk a hangszínt az [A]-[J]gombok egyikével.

A [8] gombbal indítjuk a kiválasztott hangszín demóját. Ugyanezzel állíthatjuk le.

4 A billentyűzetten játszva kipróbáljuk a hangszínt.

END - Az [EXIT]-gombbal lépünk ki az üzemmódból és térünk vissza a fő kijelzőoldalra.

☞ - Az automatikus hangszín-kiválasztással előhívjuk a legmegfelelőbb effekteket és egyéb beállításokat is. Ez a funkció azonban kikapcsolható.

- Beállíthatjuk, mekkora legyen a hangerő a játéktól függően.

- A hangszínek listáját a külön adatlistában találjuk.

- Beállíthatjuk, hogy a hangszínbank száma és a programszám (MSB-LSB-Program Change) megjelenjen-e a hangszín nevének jobb oldalán.

- A XG új, a Yamaha által kifejlesztett formátum, amely a GM System Level 1 szabványt és funkciókat a hangszínek és az effektek változatosságát tekintve jelentősen kibővítette, de emellett kompatibilis a GM rendszerrel. Többféle hangszínt és effektet lehet vele előállítani, ezek beállítása pedig megsokszorozza az önkifejezés lehetőségét.

A hangszínek tulajdonságai.

A hangszín típusa és alapvető tulajdonságai láthatók a hangszín neve fölött.

Live! (csak PSR-2100)

Ezek akusztikus hangszerek sztereó hangmintái, amelyek teljesen valószerű hangzást nyújtanak.

Cool! Ezek a hangszínek elektronikus hangszerek dinamikus szövetét és finom árnyalatait követik, a hatalmas tárolókapacitásnak és a kifinomult programozásnak köszönhetően.

Sweet! Ezek az akusztikus hangszerhangzások is a fejlett Yamaha-technológia hasznélvezői - olyan finom és valószerű a hangzásuk, hogy azt képzelhetjük közben, az eredeti hangszeren játszunk!

Drum Itt különböző dobok és ütősök hangzásait hozzárendelték egyes billentyűkhöz, úgyhogy dobszettekkel szólaltathatunk meg a billentyűkön.

SFX Itt az egyes billentyűkhöz különböző effekteket rendelünk hozzá.

Organ Flutes (csak PSR-2100)

A Sound Creator segítségével különböző hosszúságú sípokat és így saját hangzásokat állíthatunk be.

Keyboard-Percussion

Amikor a PERCUSSION-csoportból egy dobszettet vagy egy SFX-szettet választunk ki, az egyes billentyűkhöz dobhangzások vagy speciális effektek tartoznak, amelyeket a billentyűkön játszva szólaltathatunk meg. A "Standard Kit", azaz alapvető dobfelszerelés egyes hangszerei a billentyűk fölött láthatók. A szettek listája a külön adatlistában található meg.

Layer/Left - Több hangszín egyidejű megszólaltatása

Egyszerre három hangszín is megszólaltatható: MAIN, LAYER és LEFT. Ezek kombinációjával gazdag hangzást érhetünk el.

Az eredeti útmutató 56. oldalának középső rajzai a hangszínek egymáshoz való viszonyát mutatják.

- A felső kép a két egymásra rétegzett (dual) hangszínt mutatja.

- A középső rajzon azt látjuk, hogyan játszhatunk két hangszínnel a billentyűzet jobb és bal oldalán.

- Az alsó rajzon azt látjuk, hogy a balkezes szólamhoz tartozik egy külön hangszín, a jobbkezes szólam pedig két, egymásra rétegzett hangszínnel szólal meg.

Layer - Két hangszín egymásra rétegzése

1 A [LAYER]-gombbal bekapcsoljuk a funkciót. Kikapcsolni is ezzel lehet.

2 A [G] gombbal kiválasztjuk a LAYER-sort. Ha még egyszer megnyomjuk, előhívjuk azt a kijelzőoldalt, ahol a MAIN-hangszín melletti másodhangszínt választhatjuk ki. Az eljárás egyébként ugyanaz, mint a fő hangszínnél.

☞ Van még egy módszer, amellyel a két hangszínt a kezelőfelületen gyorsan kiválaszthatjuk: Miközben az egyik VOICE-gombot lenyomva tartjuk, lenyomunk egy másikat is. Az első lesz a MAIN, a második a LAYER.

END - Az [EXIT]-gombbal térünk vissza a fő kijelzőoldalra.

Left - Két külön hangszín a billentyűzet jobb és bal oldalához

1 A [LEFT]-gombbal bekapcsoljuk a funkciót. Kikapcsolni is ezzel lehet.

2 A [H] gombbal kiválasztjuk a LEFT-sort. Ha még egyszer megnyomjuk, előhívjuk azt a kijelzőoldalt, ahol kiválasztjuk a bal kezes szólam hangszínét. Az eljárás egyébként ugyanaz, mint a fő hangszínnél.

☞ - Az osztáspontot bármelyik billentyűre át lehet helyezni.

- Minden szólam (MAIN, LAYER, LEFT) hangereje külön is beállítható.

- A LAYER és LEFT egyszerre is használható. Előbb meghatározzuk a bal és jobb oldali szólam hangszínét, majd a jobb kezes szólamhoz választunk egy másodhangszínt.

END - Az [EXIT]-gombbal térünk vissza a fő kijelzőoldalra.

A hangszíneffektek használata

A kezelőfelületnek ezen a részén a billentyűzetten játszott hangszínekhez egy sor effektet rendelhetünk hozzá.

Az effekteteket a hozzájuk tartozó gombbal kapcsolhatjuk be és ki.

■ TOUCH

Ez a gomb a "Touch Response" (reagálás a billentésre) funkciót kapcsolja be és ki. Amikor ez ki van kapcsolva, a billentyűzet mindig azonos hangerővel szólal meg függetlenül attól, **milyen erővel ütjük le a billentyűket.**

■ SUSTAIN

Amikor ez él (ON), a billentyűzetten játszott hangok hosszabban kitartanak.

■ DSP

A PSR-2100/1100 rendelkezik egy sor beépített digitális effekttel, amelyek különböző módon hatnak a hangzásra. Használhatjuk a digitális jelátalakítót (DSP), hogy a hangzást kifinomult módon hangsúlyokkal lássuk el; a kórus effekt mélyíti a hangzást, a Symphonic-effekt melegebbé, teltebbé teszi. A DSP-effektek között található a Distortion is, amelyik a hangzást teljesen eltorzítja.

☞ A DSP és VARIATION effektípusok és intenzitásuk a MIXING CONSOLE (keverőpult) kijelzőoldalon választhatók ki s állíthatók be.

■ VARIATION

Ez a paraméter változtatja meg a Variation-effekt beállításait, ráadásul a hangzásnak mindig más aspektusát változtatja meg a típustól függően. Ha pl. a "Rotary Speaker" (Rotorhangszóró) effektet jelöltük ki, a hangszóró forgási sebességét állíthatjuk át lassúról gyorsra.

■ HARMONY/ECHO

Ez a paraméter a jobbkezes szólam hangszínéhez Harmony- vagy Echo-effektet fűz.

■ MONO

Itt minden szólamhoz (MAIN, LAYER, LEFT) beállíthatjuk, hogy a hangszín monofon (egyszerre egy hang) vagy polifon szóljon. MONO beállításnál ég a LED, és ilyenkor mindig csak az utoljára játszott hang szól. Így nagyon élethűen lehet, pl. fúvósokat játszani. A hangszíntől függően MONO beállításnál a Portamento-effektet is nagyon hatásosan lehet bevetni, ha legato játszunk.

☞ A Portamento-effekt lágy hangmagasság-átmenetet képez két egymás utáni hang között.

☛ Tipp!

A MONO beállítással különleges hangsúlyokat adhatunk bizonyos dallamsoroknak, amelyeket a LAYER-funkcióval a balkezes szólam akkordjaihoz játszunk. A MAIN-hangszínt polifon játékmódra állítjuk, a LAYER hangszínhez pedig a MONO beállítást választjuk. Ebben az esetben a dallam monofon hangzik. Próbáljuk ki az alábbi hangszínekkel: MAIN - Brass (polifon) + LAYER - Sweet trump (monofon)

■ LEFT HOLD

Ennél a funkciónál a bal kezes szólam hangszíne kitart a billentyű felengedése után is – hasonlóan a sustain pedál effektjéhez. Ez a funkció különösen hatásos, ha az automatikus kísérettel használjuk. Ha pl. a billentyűzet kíséreti szakaszán leütünk, majd felengedünk egy akkordot (ha a bal kezes szólam él és ha a bal hangszín Streicher – vonós), a vonós hangzás kitart, és ezzel a kíséret természetes teltséget nyer.

PITCH BEND-tárcsa és modulációs tárcsa

A Pitch Bend-tárcsával a játszott hangmagasságot felfelé (ha a tárcsát magunktól távolodva fordítjuk el) és lefelé (ha a tárcsát magunk felé fordítjuk) hajlíthatjuk. A tárcsa visszaáll középpállásba, amint elengedjük.

☛ A tárcsa hatásának határértékei beállíthatók.

A modulációs funkcióval vibrato effektet adhatunk hozzá a billentyűkön játszottakhoz. Ha a tárcsát teljesen magunk felé húzzuk, az effekt intenzitása minimális, felfelé tolva az effekt erősödik.

☛ Hogy a moduláció nehogyan akaratlanul is megszólaljon, az intenzitást állítsuk be a minimálisra!

Az oktávbeállítás kiigazítása

Az [UPPER OCTAVE] gombbal a MAIN és a LAYER hangszínt egyszerre egy oktávval felfelé vagy lefelé transzponálhatjuk.

☛ Az egyes szólamok részletekbe menő oktávbeállítását a MIXING CONSOLE kijelzőoldalon lehet végrehajtani.

Stílusok

A PSR-2100/1100 nagy számú, különböző zenei műfajokhoz tartozó stílussal (kíséreti mintákkal) rendelkezik. Ezek kísérik játékunkat, amikor bal kézzel akkordokat fogunk le. A stílusok listáját a külön adatlistában találjuk.

Egy stílus megszólaltatása

1 Megnyomjuk valamelyik STYLE-gombot.

2-1 A [BACK]/[NEXT] gombbal kiválasztunk egy tárolóhelyet (PRESET, USER, FLOPPY DISK).

2-2 Kiválasztunk egy stílust az [A] - [J] gombok egyikével.

Ha egy alárendelt listát hívtunk elő, a [8] gombbal léphetünk eggyel feljebb arra az oldalra, ahol a stíluscsoportokból választhatunk.

3 Miután megnyomtuk az [ACMP] gombot, a billentyűzet kíséreti szakaszán akkordokat ütünk le. (Az előzetes beállítástól függően lehet ez a teljes billentyűzet vagy csak az osztásponttól balra eső szakasz.)

☛ Meg lehet határozni az automatikus kíséret hangnemét, l. később.

4 Megnyomjuk a [SYNC.START] gombot, ezzel a hangszert szinkronstart-készültségbe helyezzük.

☞ Amikor ez a funkció él, a kíséret indul, amint játszani kezdünk a billentyűzeten.

5 Amint lefogunk egy akkordot a kíséreti szakaszon, indul a stílus.

A tempót a TEMPO [□][□]gombbal állíthatjuk be, de használhatjuk a [TAP TEMPO] funkciót is.

☞ - A [START/STOP] gombbal indítjuk a stílus ritmusszólamát.
- A ritmusszólamot a [TAP TEMPO] gomb használatával is indíthatjuk. A stílust leállítjuk, és a gombra a tempónak és az ütemnek megfelelően rákoppogunk háromszor, négyszer vagy ötször.

6 A STYLE[START/STOP] gombbal állítjuk le a stílust.

END - A funkciót az [ACMP] megnyomásával kapcsoljuk ki.

☞ Ha egy stílust egy songgal játszunk le, a song kíséreti szólamait (9 - 16. csatorna) átmenetileg a kíséreti stílus helyettesíti. Ezen a módon kipróbálhatunk egy songot többféle stílus kísérettel.

A kísérő stílusok tulajdonságai

A stílusok jellege és alapvető tulajdonságai a stílus neve fölött láthatók.

Session!

Ezek a stílusok még valóságosabb és autentikusabb kíséretet nyújtanak azáltal, hogy a MAIN-szekciókhoz saját akkordokat és akkordváltásokat valamint különleges futamokat kevernek. Ezeket úgy programozták, hogy bizonyos zeneszámok és bizonyos stílusok előadásánál fellépésünk még hatásosabb legyen. Vigyázat, ezek a stílusok nem illenek bármilyen zeneszámhoz, például néhol hamisan szólhatnak.

Csak a ritmusszólam megszólaltatása

☞ A ritmusszólam a stílus része. Minden stílushoz különböző ritmusminták tartoznak.

1 Kiválasztunk egy stílust.

2 Kikapcsoljuk az [ACMP] gombot. A ritmust elindítjuk a [START/STOP] gombbal.

☞ Ha a szinkronstart funkció él, a ritmust indíthatjuk úgy is, hogy leütünk egy billentyűt.

3 Játsszunk a ritmussal. A tempót a TEMPO [□][□]gombbal állíthatjuk be, de használhatjuk a [TAP TEMPO] funkciót is.

END - A STYLE[START/STOP] gombbal állítjuk le a stílus ritmusszólamát.

A hangerők egyensúlyának kialakítása - Csatornák elnémítása

A [BALANCE] gombbal előhívjuk a hangerők egyensúlyának kijelzőoldalát. Itt külön-külön beállíthatjuk az egyes szólamok hangerejét.

A [CHANNEL ON/OFF] gombbal előhívjuk a kijelzőoldalt, ahol "OFF"-ra állítjuk azokat a sávokat, amelyeket el akarunk némítani.

☞ A csatorna (channel) a songadatok MIDI-csatornájára vonatkozik. A csatornakiosztás a következő:
Song: 1 - 16 **Kíséreti stílusok:** 9 - 16

Akkordlefogási módok

A kíséretet az osztásponttól balra lefogott akkordokkal vezéreljük. Az akkordok bal kézzel való lefogását vagy kijelzését "Fingering"-nek nevezzük. Az automatikus kíséretben belül hétféle módon lehet akkordokat lefogni.

- **SINGLE FINGER (Egyujjas technika)**

Ez a módozat nagyon megkönnyíti a játékot. Egyszerű billentyűkombinációkkal igényes zenekari kíséretet varázsolhatunk elő dúr-, szeptim-, moll- és moll-szeptim-akkordokkal. A következő akkordlefogások alkalmazhatók:

■ **Dúr-akkordhoz** egyszerűen □
leütjük az alaphang billentyűjét. □

■ **Szeptim-akkordhoz** egyszerre ütjük le az alaphangot,
és egy fehér billentyűt tőle balra.

■ **Moll-akkordhoz** egyszerre ütjük □
le az alaphangot és egy fekete billentyűt □
tőle balra □□□□

■ **Moll-szeptim-akkordhoz** egyszerre ütjük le az
alaphangot és tőle balra egy fehér és egy fekete billentyűt

- **MULTI FINGER**

Ez az alapmódozat, amelyben a hangszer az egyujjas és a rendes akkordokra egyaránt reagál, így mindkét módon lehet játszani a két módozat közötti átkapcsolás nélkül.

- **FINGERED** Ebben a módozatban saját akkordokat játszhatunk a kíséreti billentyűzetreszen, vagyis az osztásponttól balra. A hangszer ehhez megfelelő ritmus-, basszus- és akkordkíséretet nyújt.

- **FINGERED ON BASS**

Alapvetően ugyanúgy működik, mint a Fingered 1, itt azonban kiegészítésként megadhatjuk minden akkord legmélyebb hangját - a kíséretre kijelölt szakaszon játszott legmélyebb hang egyszerűen kíséreti basszushangként jelentkezik. Ez azt jelenti, hogy ebben a módozatban "On-Bass"-akkordokat is alkalmazhatunk, ahol az akkord basszushangja nem azonos az alaphanggal. Egy C-moll akkordnál pl. a C helyett "E" (terc) vagy "G"(kvint) adható meg basszushangnak

- **AI FINGERED**

Ez lényegében ugyanaz, mint az előző, csak itt háromnál kevesebb hangot kell leütni egy akkordhoz (az előzőleg játszott akkordon alapulva).

☞ AI: Artificial Intelligence, azaz mesterséges intelligencia.

- **FULL KEYBOARD (Akkordkíséret az egész billentyűzeten)**

Ebben a módozatban a hangszer az egész billentyűzeten felismeri az akkordokat, hasonló elv alapján, mint a FINGERED módozatnál, akkor is, ha a hangokat felosztjuk a bal és jobb kéz között - pl. ha ballal basszushangot és a jobbal akkordot, vagy ha a ballal akkordot és a jobbal dallamot játszunk.

☞ Full Keyboard felismerési módnál az akkordok felismerése az általunk játszott legmélyebb és második legmélyebb hang alapján történik, mégpedig az egész billentyűzeten. Ha a két legmélyebb hang egy oktávon belül van, ezek határozzák meg az akkordot. Ha a két hangot több mint egy oktáv választja el, a legmélyebb hang basszushangként kerül értelmezésre. Az akkord ekkor (a második legmélyebb hangot alaphangnak véve) a másik, magasabb oktávban játszott hangok alapján képződik.

- **AI FULL KEYBOARD**

Ebben a módozatban a hangszer gyakorlatilag mindenhez megfelelő kíséretet generál, amit a teljes billentyűzeten játszunk. Itt nem kell törődnünk az akkordok meghatározásával. Úgy

alakították ki, hogy a legtöbb zeneszámhoz megfeleljen, de bizonyos hangszerelésekhez nem alkalmas. Itt háromnál kevesebb hangot is elég leütni egy akkordhoz (az előzőleg játszott akkordon alapulva).

☞ Ennél a módozatnál az akkordok felismerése kb. egynolcad időt vesz igénybe, ezért ennél rövidebb akkordokat a hangszer esetleg nem ismer fel..

Az akkordlistához tartozó megjegyzések:

☞- A zárójeles hangokat nem kell lefogni.
 - Ha három egymás melletti (köztük fekete) billentyűt leütünk, az akkordhangzás megszűnik, csak a ritmus szól tovább (CHORD CANCEL-funkció).
 - Ha egyetlen billentyűt ütünk le ill. egyszerre játszunk ugyanazt az alaphangot két szomszédos oktávban, olyan kíséretet kapunk, amely csak az alaphangra alapul.
 - Egy tiszta kvint (1+5) egy csak alaphangra és kvintre alapuló kíséretet hoz létre, amely sok dúr- és moll-akkordhoz megfelel.
 - Az automatikus kíséret bizonyos körülmények között nem ad variációkat, ha egymással rokon akkordokat játszunk közvetlenül egymás után, pl. néhány moll-akkordnál, amelyeket moll-szeptim-akkordok követnek.
 - A hangszer megtanít minket, hogyan kell akkordokat lefogni. A CHORD FINGERING kijelzőoldalon beállítjuk, melyik akkordot akarjuk játszani, mire a kijelzőn megjelenik a rajz, hogyan kell lefogni.
 *A megjelölt akkordot csak a feltüntetett módon lehet játszani, a többi esetben a hangszer felismeri a megfordításokat is.

A felismert akkordok listáját az eredeti útmutató 66. oldalán találjuk.

A stíluspatternek felépítése (Szekciók)

A stílusok szekciókból állnak: Intro (bevezetés) Main (fő rész), Break (szünet) és Ending (zárlat). Ezekkel variálhatjuk a stílusokat.

☞ E funkciót arra is használhatjuk, csak a ritmust szólaltassuk meg.

1 Kiválasztunk egy stílust.

2 2-1 Bekapcsoljuk a funkciót az [ACMP] gombbal.

2-2 Megnyomjuk az [INTRO] gombot.

Ha ezt még egyszer megnyomjuk, az INTRO-t megszakíthatjuk még a stílus indulása előtt.

2-3 A [SYNC.START] gombbal a hangszert szinkronstart-készültségbe helyezzük.

3 Az Intro azonnal indul, amint leütünk egy billentyűt, utána pedig a Main szekcióra vált.

4 A Main szekciókat eltolhatjuk, hogy szünetet iktatunk be eléjük a [BREAK] gombbal.

5 Végül átváltunk a záró részre. Az Ending után a kíséret automatikusan leáll. A zárlat fokozatosan lassulva (ritardando) cseng le, ha közben még egyszer megnyomjuk az [ENDING/RIT.] gombot.

- Amikor megnyomjuk az [INTRO] gombot, bárhová beiktathatunk egy bevezetést.
- A szekciógombok állapotkijelzője:
LED zölden ég: a szekció nincs kijelölve.
LED pirosan ég: a szekciót aktuálisan kijelöltük.
LED nem ég: a szekció nem tartalmaz adatokat, ezért nem is lehet bejátszani.
- A kíséreti szakaszon a hangerőt befolyásolhatjuk a billentyűk leütésének erejével, l. később.
- Ha a [SYNC.START] gombot egy kíséret lejátszása közben nyomjuk meg, a kíséret leáll, és a hangszer szinkronstart-készültségre vált.
- A szekciók között pedállal is válthatunk.

- A BREAK szekcióban dinamikus variációkat és szüneteket iktathatunk be a ritmusba. Ettől előadásunk még profibb lesz. Ha a kíséret közben nyomjuk meg a [BREAK] gombot, egy ütemnyi fill-in szólal meg.
- A (MAIN A/B/C/D) szekciók jelzőfényei a Break alatt villognak. Közben ki lehet választani a következő Main szekciót a megfelelő gomb lenyomásával.
- Ha az [AUTO FILL IN] gomb él, és az ütem utolsó nyolcada után megnyomjuk valamelyik Main-gombot, a fill-in a következő ütemmel indul.
- A stílust a STYLE[START/STOP] gombbal is indíthatjuk.
- Az Intro és az Ending típusát úgy is meghatározhatjuk, hogy a MAIN ablakban megnyomjuk az [E] gombot.
- Ha a záró rész közben megnyomjuk az Intro gombot, amint a zárlat véget ér, felhangzik a bevezetés.
- Ha az [AUTO FILL IN] beállítása "ON", és a zárlat közben megnyomjuk az egyik MAIN-gombot, azonnal felhangzik egy fill-in, amelyet a Main-szekció követ.
- A kíséretet Intro helyett Endinggel is indíthatjuk, ilyenkor persze a kíséret nem áll meg utána.
- Ha másik stílusra váltunk, miközben nem szól stílus, az új stílus a hozzá tartozó standard tempóban indul. Ha a váltás stílus közben történik, az aktuálisan érvényes tempó érvényben marad az új stílusnál is.
- Ha az [ACMP] gombot megnyomtuk, de a kíséretet nem indítottuk el, a kíséreti szakaszon mind akkordokat, mind basszusokat játszhatunk.

Be- és kiúsztatás

A kíséreti stílusok fokozatosan elhalkulva is lecsenghetnek. Ha a stílust be akarjuk úsztatni, megnyomjuk a [FADE IN/OUT] gombot, és a hangszert szinkronstart-készültségbe helyezzük. A funkciót ugyanezzel a gombbal kapcsoljuk ki.

A kiúsztatáshoz a gombot a stílus közben nyomjuk meg. A be- és kiúszás ideje beállítható.

A stílus leállítása a billentyűk felengedésével (SYNC.STOP)

Ennél a funkciónál a kíséret leáll, amint felengedtük az összes billentyűt a kíséreti szakaszon. A kíséret folytatódik, ahogy ismét leütünk egy billentyűt.

1 Az [ACMP] gombbal elindítjuk a kíséretet.

2 Megnyomjuk a [SYNC.STOP] gombot. A SYNC.START ekkor automatikusan szintén életbe lép.

3 Amint bal kézzel játszani kezdünk, a kíséret indul.

☞ A SYNC. STOP úgy is használható, hogy a kíséreti szakaszon röviden leütünk egy billentyűt.

4 A kíséret azonnal leáll, amint a baloldalon abbahagyjuk a játékot.

5 Amint bal kézzel leütünk egy akkordot, a kíséret folytatódik.

6 A kíséretet a [SYNC.START][SYNC.STOP] gombbal állíthatjuk le.

☞ A SYNCHRO STOP funkciót nem lehet bekapcsolni, ha a Full Keyboard akkordlefogási módban vagyunk vagy ha a kezelőfelületen kikapcsoltuk a kíséretet.

Egy INTRO/ENDING típusának kiválasztása

1 A MAIN kijelzőoldalról indulunk. Ha éppen nem ennél vagyunk, behívjuk a [DIRECT ACCESS], majd az [EXIT] megnyomásával.

2 Kiválasztunk egy INTROt vagy egy ENDINGet a [D] illetve [E] gombbal.

3 A stílust ekkor az Intro vagy Ending szekcióval játszunk.

Ritmusbetékek automatikus bejátszása szekcióváltásoknál - Auto fill-in

☞ A fill-in rövid ritmikus frázis, amellyel variálhatjuk a stílust.

1 Megnyomjuk az [AUTO FILL IN] gombot.

2 Megszólaltatunk egy stílust, közben átváltunk a stíluszsekciónak között.

Közöttük automatikusan felhangzanak a fill-inek.

☞ Egy fill-in úgy is beiktatható, hogy újból megnyomjuk a kiválasztott MAIN-gombot.

3 A funkcióból az [AUTO FILL IN] újbóli megnyomásával lépünk ki.

☞ Az "Auto fill in" funkciót átmenetileg kikapcsolhatjuk úgy, hogy a következő Main-sekciónak gombját kétszer egymás után gyorsan megnyomjuk.

A kiválasztott stílushoz leginkább illő kezelőfelületi beállítások (ONE TOUCH SETTING)

Az "Egyérintéses beállítás" lehetővé teszi, hogy egy mozdulattal előhívjuk az illető stílushoz illő beállítás-kombinációt. Minden gyári stílushoz négy beállítást programoztak, amelyeket egy gombnyomással előhívhatunk.

1 Kiválasztunk egy stílust.

2 Megnyomjuk valamelyik ONE TOUCH SETTING [1] - [4] gombot.

LED pirosan ég Az illető OTS-beállítás él.

LED zölden ég Az illető OTS-beállítás nem él.

LED nem ég Nincs ilyen OTS-beállítás, a gomb nem használható.

Különböző hangszín-, effekt- és egyéb beállítások, amelyek a kijelölt stílushoz illenek, közvetlenül hívhatók elő. Ha nem szól stílus, az "Auto Accompaniment" és "Sync. Start" funkció automatikusan bekapcsol.

Az OTS paramétereit l. a külön adatlistában.

3 Amint bal kézzel leütünk egy akkordot, indul az automatikus kíséret.

4 A [START/STOP] gombbal leállítjuk a kíséretet.

5 Próbáljunk ki több OTS-beállítást! Létrehozhatunk ilyet saját magunk is, ennek módját lásd az alábbiakban.

Az OTS automatikus átkapcsolása szekcióváltásnál

Az "OTS Link" funkcióval kényelmesen átválthatunk egyik OTS-beállításról a másikra, amikor másik Main-sekciót választunk ki.

☞ Az egyidejű OTS- és szekcióváltás kétféle időzítéssel történhet:

- Azonnal, amint egy másik szekciógombot megnyomunk;
- A következő ütem elején (kíséreti stílusnál), miután megnyomtuk egy szekciónak gombját.

1 Megnyomjuk az [OTS LINK] gombot.

2 Ha két Main-sekciónak között váltunk át, a hozzájuk rendelt OTS-beállítás automatikusan érvénybe lép. A MAIN A,B, C és D megfelel az 1., 2., 3. és 4. One-Touch-beállításnak.

END - A funkcióból az [OTS LINK] újbóli megnyomásával léphetünk ki.

A kezelőfelületi beállítások rögzítése OTS formájában

Itt arról lesz szó, hogyan hozhatjuk létre saját OTS-beállításainkat (stílusonként négyet). A beállítási paramétereket l. a külön adatlistában.


1 Kiválasztunk egy stílust.

2 Végezzük el a kezelőfelületi beállításokat!

3 Megnyomjuk a [MEMORY]-gombot.


4 Megnyomjuk az egyik ONE TOUCH SETTING [1] - [4] gombot. Itt rögzíthetjük a hangszín-, Harmony- és pedálbeállításokat.

END - Megjelenik egy megerősítést kérő üzenet. Ha ekkor a válaszunk "YES", a kijelzőn előhívjuk a STYLE-kijelzőoldalt, és elmenthetjük a beállítás-kombinációt.

 Ha a kezelőfelületi beállításokat nem mentjük el ezen a módon, a beállítások felülíródnak, amint másik kísérleti stílusra váltunk.

Az ideális beállítások behívása - Music Finder

Ezzel a funkcióval egyszerűen behívhatunk minden megfelelő beállítást úgy, hogy megadjuk a kívánt zeneszám címét. Ez különösen akkor hasznos, ha nem tudjuk, milyen beállítások volnának megfelelőek. A javasolt beállítások, amelyek együtt alkotnak egy kombinációt, átalakíthatók és elmenthetők. A Music Finder tehát képes elraktározni saját beállításokat, amelyeket később behívhatunk.

 - A Music Finder kombinációi csak példázzák az ajánlott kezelőfelületi beállításokat, de kedvenc számainkhoz és stílusainkhoz létrehozhatunk saját kombinációkat.
- Ha egyben a billentyűzeten való játékokra vonatkozó beállításokat - mint hangszín, effektek - is be akarunk hívni, használhatjuk az [OTS LINK] funkciót. Ha pedig ez nem él, az ideális beállításokat előhívhatjuk a ONE TOUCH SETTING [1] - [4] gombot.

1 Megnyomjuk a [MUSIC FINDER] gombot.

2 Kiválasztunk egy kombinációt - angolul "record", feljegyzés.

- Az [100] gombokkal a zeneszám címe alapján választhatunk ki kombinációt. A két gombot egyszerre megnyomva a kurzor az első kombinációra áll be.
- A [4/500] gombokkal a stílus neve alapján választhatunk ki kombinációt. A két gombot egyszerre megnyomva a kurzor az első kombinációra áll be.
- A [6/700] gombbal kapcsoljuk be és ki a TEMPO LOCK funkciót. Ez meggátolja, hogy a tempó stílus lejátszása közben megváltozzon, amikor másik kombinációra váltunk át. Az "on/off" beállítás minden kijelzőoldalra (AL/FAVORITE/SEARCH 1/SEARCH 2).
- A [800] gombbal behívjuk a MUSIC FINDER RECORD EDIT funkciót, amellyel átalakíthatjuk a kiválasztott kombinációt.
- A kijelző jobb alsó sarkában látható a kombinációk száma.
- Az [I] / [J] gombbal kombinációkat keresünk. A MUSIC FINDER SEARCH oldalon bevisszük a keresési szempontokat. A SEARCH 1 vagy 2 eredménye a két oldalon található.
- A [H] gombbal a kiválasztott kombinációkat felvesszük a "Kedvencek" közé. Amikor megjelenik a megerősítést kérő kérdés, "YES"-szel válaszolunk.
- A [G] gombbal megváltoztatjuk a kombinációk sorrendjét.
- Az [F] gombbal csoportosíthatjuk a kombinációkat:
 - **MUSIC** Csoportosítás címek szerint.
 - **STYLE** Csoportosítás a stílusok neve szerint

- **BEAT** Csoportosítás az ütemfajta szerint
- **TEMPO** Csoportosítás tempó szerint
- Felső sor: a kombinációk kijelzése
 - **ALL** Minden kombináció kijelzése
 - **FAVORITE** A "kedvencek" oldalára felvett kombinációk kijelzése
 - **SEARCH 1/2** A SEARCH keresőfunkcióval talált kombinációk

3 Megszólaltatjuk a stílust.

 A kombinációkat kiválaszthatjuk az adatbevitő tárcsával és az [ENTER] gombbal is.

Az ideális beállítások megkeresése - Music Finder-keresés

A kombinációkat átkutathatjuk címek vagy kulcsszavak alapján. Az eredmények a kijelzőn jelennek meg.

1 Az [I] vagy [J] gombbal elindítjuk a SEARCH 1 vagy 2 kereső funkciót a MUSIC FINDER kijelzőoldalon.

2 Megadjuk a keresési szempontokat - 1. alább-, majd elindítjuk a keresést a [START SEARCH] gombbal.

A szempontoknak megfelelő kombinációk megjelennek a SEARCH kijelzőoldalon. A keresési szempontok beállításáról bővebben a következő kijelzőn találunk.

■ [A] MUSIC

Keresés cím alapján. Ezt a gombot megnyomva előhívhatjuk a kijelzőt, ahol a zeneszám címét adhatjuk meg. Miután ezt megtettük, a kereső felsorolja az összes címet, amely a megadott szót/szavakat tartalmazza.

■ [B] KEYWORD

Keresés kulcsszó alapján. Ezt a gombot megnyomva előhívhatjuk a kijelzőt, ahol a kulcsszót adhatjuk meg. Miután ezt megtettük, a kereső felsorolja az összes címet, amely a megadott szót/szavakat tartalmazza. Több szót is megadhatunk vesszővel elválasztva. A kereső funkció felsorolja az összes kombinációt, amely legalább az egyik kulcsszót tartalmazza.

■ [C] STYLE

Keresés stílusfájl szerint. Ezzel a gombbal hívjuk elő a STYLE FILE SELECT kijelzőoldalt. A kívánt kíséreti stílust kiválasztjuk az [A] - [J] gombbal. Ezzel a praktikus funkcióval megtaláljuk az összes dalt, amely egy meghatározott kíséreti stílust használ.

■ [D] BEAT

Keresés az ütemfajta vagy ritmikai feeling alapján.

■ [E] SEARCH AREA

Itt meghatározunk egy keresési területet. A SEARCH 1 és 2 használatával tovább szűkíthetjük a keresést.

■ [F] - [H] CLEAR

Töröljük a bal oldalon megadott fogalmat.

■ [1□□] TEMPO FROM

A keresést a tempó határértékei szerint is leszűkíthetjük. Itt adjunk meg az alsó határértéket. A két gomb együttes lenyomásával a tempó értékét azonnal a minimumra állítjuk be.

■ [2] TEMPO TO

A keresést a tempó határértékei szerint is leszűkíthetjük. Itt adjunk meg a felső határértéket. A két gomb együttes lenyomásával a tempó értékét azonnal a maximumra állítjuk be.

■ [3] - [5] GENRE

Keresés műfaj szerint. Választhatunk, hogy a keresés valamennyi stílusra kiterjedjen (ANY), csak a gyárilag beprogramozottakra vagy a saját magunk által létrehozottakra.

■ [8] CANCEL

Itt szakítjuk meg a folyamatot és térünk vissza az előző kijelzőoldalra.

A Music Finder kombinációinak átalakítása

Ezen a kijelzőn előhívhatunk kombinációkat, amelyeket hozzáigazíthatunk igényeinkhez. Saját kombinációkat is létrehozhatunk.

☞ Gyári kombinációkat is át lehet alakítani vagy törölni. A véletlenszerű megváltoztatást vagy törlést elkerülendő, mentsük el az új kombinációt átalakítás után!

1 A MUSIC FINDER oldalon megnyomjuk a [8] (RECORD EDIT) gombot.

2 Megváltoztatjuk ill. töröljük egy kombináció adatait. Új kombinációkat is létrehozhatunk. Ennek módját l. alább.

☞ Az összes Music Finder-adatot elmenthetjük egyetlen fájlban. Amikor egy ilyen fájlt előhívunk, megjelenik a kérdés, hogy a betöltendő kombinációk az aktuálisakat helyettesítsék ("replace") vagy hozzájuk csatlakozzanak ("append").

- **Replace:** A hangszer valamennyi Music Finder-bejegyzése törlődik, az új kombinációk veszik át a helyüket.
- **Append:** Az előhívott kombinációk elfoglalják a még szabad helyeket.

■ [A] MUSIC

Keresés cím alapján. Ezt a gombot megnyomva előhívhatjuk a kijelzőt, ahol a zeneszám címét adhatjuk meg, és átalakíthatjuk a címet.

■ [B] KEYWORD

Keresés kulcsszó alapján. Ezt a gombot megnyomva előhívhatjuk a kijelzőt, ahol a kulcsszót adhatjuk meg. Miután ezt megtettük, átalakítjuk a fogalmat. Egyszerre több kulcsszót is megadhatunk, vesszővel elválasztva.

■ [C] STYLE

Fájlnév kiválasztása átalakításra. Mindig adjunk meg egy nevet, amikor új kombinációt hozunk létre. Ezzel a gombbal hívjuk elő a STYLE FILE SELECT kijelzőoldalt. A megváltoztatni/törölni/létrehozni kívánt fájlt kiválasztjuk az [A] - [J] gombbal.

☞ A STYLE FILE SELECT kijelző csak arra használható, hogy a stílusnevet keresésre kiválasszuk. Itt nem lehet kíséreti stílust előhívni.

■ [D] BEAT

Átdolgozni kívánt ütemfajta kiválasztása. Ha a [C] gombbal másik fájlt választottunk ki, az ütemfajta aktuális beállítását a kiválasztott fájl beállítása felülírja.

☞ Az itt elvégzett beállítás csak a MUSIC FINDER kereső funkciójára vonatkozik, a kíséreti stílus tényleges ütembeállítását nem érinti.

■ [E] FAVORITE

Itt fűzzük hozzá a kiválasztott kombinációt a kedvencek listájához.

■ [F] - [H] CLEAR

Töröljük a bal oldalon megadott fogalmat.

■ [I] DELETE RECORD

Töröljük a kiválasztott kombinációkat. A megfelelő indexszámú kombináció helye ürül ki. Amikor ezt a gombot megnyomjuk, megjelenik a megerősítést kérő kérdés.

YES Ezzel a kombinációt töröljük és a kijelzőablakot bezárjuk.

NO Ezzel a kijelzőablakot bezárjuk törlés nélkül.

CANCEL Ezzel az üzenetet bezárjuk és visszatérünk az előző kijelzőoldalhoz.

■ [J] NEW RECORD

Új kombináció létrehozása. Számként a legalacsonyabb szabad indexszámot adja meg a hangszeret. Amikor megnyomjuk ezt a gombot, megjelenik a megerősítést kérő kérdés.

YES Ezzel létrehozuk a kombinációt, és bezárjuk a kijelzőablakot.

NO Bezárjuk az ablakot anélkül, hogy létrehoznánk a kombinációt.

CANCEL Ezzel bezárjuk az üzenetet, és visszatérünk az előző kijelzőoldalhoz.

 A kombinációk maximális száma a PSR-2100-nél 2500, a PSR-1100-nél 1200.

■ [1□□] TEMPO

Meghatározza a kiválasztott kombináció tempóját. Ha a fájlt a [C] gombbal megváltoztatjuk, a tempó automatikusan a megváltoztatott fájlra vált.

■ [3□□] - [5□□] GENRE

Meghatározott műfaj kiválasztása átalakítás céljából. A keresés kiterjed a gyári és a saját műfajokra.

■ [6□□] GENRE NAME

Itt adunk meg egy műfajnevet. A gomb megnyomásával behívjuk a kijelzőoldalt, ahol megadhatjuk a műfaj nevét, majd ezt tetszés szerint átalakíthatjuk. Max. 200 műfajnevet menthetünk el.

Az általunk megadott műfajnevek akkor lépnek életbe, ha az aktuális kombináció felülírása után megnyomjuk az [8□] OK vagy ha egy új kombináció bevitele után a [J] (NEW RECORD) gombot nyomjuk meg.

Ha a MUSIC FINDER EDIT kijelzőoldalt elhagyjuk anélkül, hogy egy kombináción változtattunk volna, a beadott műfajnév törlődik.

■ [8□] OK

A kombináción végrehajtott változtatások érvénybe léptetése.

Amikor megnyomjuk ezt a gombot, megjelenik a megerősítést kérő kérdés.


YES Ezzel behelyettesítjük a kombinációt, és bezárjuk a kijelzőablakot.

NO Bezárjuk az ablakot anélkül, hogy behelyettesítenénk a kombinációt.

CANCEL Ezzel bezárjuk az üzenetet, és visszatérünk az előző kijelzőoldalhoz.

■ [8□] CANCEL

Itt szakítjuk meg a folyamatot és térünk vissza a MUSIC FINDER kijelzőoldalra.

 Ahhoz, hogy az adatok megmaradjanak! mentsük el a Music Finder valamennyi feljegyzését egy fájlban! Az el nem mentett adatok elvesznek, amint másik Music Finder-fájlt nyitunk meg vagy ha visszaállítjuk a gyári beállításokat.

A Multi Padok

Ezekkel egy sor rövid, előzetesen felvett ritmus- és dallamszekvenciákat játszhatunk be, hogy változatosabbá tegyük játékunkat.

A Multi Padok megszólaltatása

1 Kiválasztjuk a MULTI PAD kijelzőn a kívánt bankot.

2 Megnyomjuk az egyik Multi Pad-gombot.

A hozzá tartozó zenei frázis teljes egészében felhangzik, miközben nyomjuk a gombot.

A frázist játék közben kétféleképpen állíthatjuk le:

- Az összes Padot a [STOP] lenyomásával állíthatjuk le.
- Ha bizonyos Padokat akarunk leállítani, egyszerre lenyomjuk a [STOP] gombot és a leállítani kívánt Pad gombját.

- ☞ - Amikor csak tetszik, megnyomhatjuk bármelyik Multi Pad-gombot, a hozzá tartozó Pad az aktuálisan beállított tempóban fog felhangzani.
- Egyszerre két, három vagy négy Padot is meg lehet szólaltatni.
- Ha lejátszás közben újból megnyomjuk a Multi Pad gombját, a lejátszás leáll, majd előről indul.

Akkordkiigazítás

1 Lenyomjuk az [ACMP] gombot.

2 Bal kézzel leütünk egy akkordot, és megnyomjuk valamelyik Multi Pad-gombot.

Az eredeti útmutató példájában (76. oldal) a Pad 1 frázisát a hangszer lejátszásnál F-dúrba transzponálja. Próbáljuk ki az eljárást más akkordokkal és Padokkal is! Az akkordokat a Padok lejátszása alatt is megváltoztathatjuk.

- ☞ A "Chord Match on/off" (akkordkiigazítás be/kikapcsolva) állása a kiválasztott Multi Pad-banktól függ.

Multi Padok átalakítása

Ezzel a funkcióval bizonyos Multi Pad-beállításokat átmásolhatunk egyik Padból a másikba. Ehhez a Multi Pad kijelzőoldal alatt megnyomjuk a [8] gombot. A következő oldalon az [A] [B] [F] [G] egyikével kiválasztjuk a Multi Pad(oka)t. Az alsó sor azonos az "Open/Save" kijelzőoldallal. A jobb szélső gombbal léphetünk egyet feljebb a kijelzőoldalal hierarchiájában.

Songok lejátszása

Ebben a részben arról lesz szó, hogyan játszhatunk le zeneszámokat. A "song" fogalma itt magában foglalja a gyárilag programozott zeneszámokat, a saját felvételeket és a kereskedelemben kapható zenei szoftvereket. Ezeket változatos módon használhatjuk fel, pl. játszhatunk hozzájuk, játék közben pedig a kijelzőről olvashatjuk a szöveget és a PSR-2100-nél a kottát.

Ha a hangszerre mikrofont kötünk, énekelhetünk a zeneszámhoz, miközben a hangszer automatikusan "vokálozik" hozzá.

Kompatibilis songfájltípusok

General E logo alatt GM-formátumú (General MIDI) songfájlokat találunk.

MIDI

XG E logo alatt a Yamaha XG-formátumú songfájljait találjuk. Az XG a GM szabvány továbbfejlesztése, amely több hangszínt, nagyobb alakíthatóságot és érdekesebb effeketeket kínál.

DISK E logo alatt a lemez Yamaha DOC-formátumú songadatokat tartalmaz.
ORCHESTRA

XF E logo alatt a Yamaha saját MIDI-formátumában programozott fájljait találjuk.

☞ A kereskedelemben kapható zenei adatok a szerzői jog védelme alatt állnak, és csak a vásárló személyi használatára készültek.

☞ A hangszerrel kompatibilis fájl típusokról l. bővebben később.

Egy song lejátszása

A gyári programozású számok lejátszása

1 Megnyomjuk a MAIN kijelzőoldalnál az [A] gombot, ezzel belépünk a SONG OPEN kijelzőoldalra.

☞ Ha nem a MAIN-oldal látható, megnyomjuk egymás után a [DIRECT ACCESS] és az [EXIT] gombot..

☞ A fő kijelzőoldalon hangszín-, tempó- stb. beállításokat végezhetünk, amelyeket azután automatikusan behívhatunk a songok lejátszásakor.

2 **2-1** A SONG oldalon a [BACK]/[NEXT] gombbal kiválasztjuk a meghajtót. A példán ez a **PRESET**, vagyis a gyárilag beprogramozott songok memóriája.

2-2 Az [A] [B] [C] gombbal kiválasztjuk valamelyik könyvtárat, majd ezen belül valamelyik songot.

☞ A szinkronstart-készültséget a [TOP] és a SONG[START/STOP] gomb együttes lenyomásával állíthatjuk be. A song indul, amint leütünk egy billentyűt. Ezt a funkciót használhatjuk a kíséreti stílusok szinkronstart-funkciójával együtt is.

☞ A [FADE IN/OUT] gombbal lágyan be- és kiúszthatjuk a zeneszámot és a kíséretet.

3 A [START/STOP]-gombbal indítjuk a lejátszást.

A TEMPO [□] és [□] vagy a [TAP TEMPO] gombbal beállíthatjuk a tempót.

Az utóbbi esetben a tempót lejátszás közben is átállíthatjuk lekopogással.

☞ A songokat lejátszhatjuk sorozatban egymás után. Ehhez a SONG SETTING menüben a SONG CHAIN PLAY paramétert ON-ra állítjuk.

END– A SONG [START/STOP]-gombbal állítjuk le a lejátszást.

Az [EXIT] gombbal térhetünk vissza az előző kijelzőoldalhoz.

☞ Ellenőrizzük, hogy a hangszer nyelvének beállítása megegyezik-e a song fájlnevének nyelvével.

Egy song és egy kíséreti stílus együttes lejátszása

Amikor egyszerre indítunk el egy songot és egy kíséreti stílust, a song adatainak 9-16 csatornáját a kíséreti stílus csatornáira helyettesítik, ilyenkor az új kíséret stílusai és funkciói lépnek érvénybe. Végezzük el az alábbi beállításokat, és játsszunk be akkordokat a songfájl akkordjai helyett.

• [ACMP] gomb ON

• [AUTO FILL IN] gomb ON

1 Kiválasztjuk a songot, és elindítjuk a lejátszást a SONG [START/STOP]-gombbal.

2 Kiválasztjuk a kíséreti stílust.

3 Elindítjuk a stílust a STYLE [START/STOP]-gombbal.

4 A song lejátszása közben beiktathatunk egy BREAK-et, átkapcsolhatunk szekciók között, bejátszhatunk Fill-in-eket.

END A stílus automatikusan leáll a zeneszám végén, vagy amikor a songot leállítjuk.

☞ A kíséret automatikusan leáll a songgal együtt. Amikor a kíséret szól, és közben elindítunk egy songot, a kíséret automatikusan leáll.

Songok lejátszása lemezeiről

Behelyezünk egy lemezt címkével felfelé a meghajtóba.

A lejátszásnál ugyanaz az eljárás, mint a gyárilag beprogramozott számoknál azzal a különbséggel, hogy a kijelzőn a FLOPPY DISK meghajtót kell kiválasztani.

☞ - Olvassuk el az útmutató elején a lemezek kezeléséről szóló részt!

- Beállíthatjuk, hogy a hangszer automatikusan az első zeneszámot állítsa-e be, amikor beteszünk egy lemezt a meghajtóba.

- A hangszer egyes songfájljait ún. szabad tempóval ("free tempo") programozták. Ilyenkor a kijelzőn az ütemszám nem felel meg a ténylegesnek, de arra azért következtethetünk belőle, mennyi van még hátra a zeneszámból.

- Egyes nagy adatmennyiséggel bíró songokat a hangszer nem képes olvasni, ezért elő sem hívhatjuk ezeket.

A maximális kapacitás 200-300KB, ez a songok adattartalmától függően változhat.

A lejátszásra vonatkozó további funkciók

■ Ismétlés/Vissza- és előreccsévélés

- Lejátszás közben a [TOP]-gombbal elérhetjük, hogy a song visszatérjen az elejére és újra induljon. Amikor a számnak vége van, ezzel a gombbal egyszerűen visszatérünk az elejére.

- A [REW] és [FF] gombbal hívjuk elő a SONG POSITION kijelzőoldalt. A SONG kijelzőhöz az [EXIT] gombbal térhetünk vissza.

SONG POSITION kijelzőoldal

Amikor "BAR" a kiválasztott beállítás, a [REW] és [FF] gombbal megadhatunk egy ütemszámot (a song elejétől számítva).

Amikor "PHRASE MARK" a kiválasztott beállítás, a [REW] és [FF] gombbal megadhatunk egy frázisjelzőszámot.

A "PHRASE MARK" csak akkor látható, ha a song tartalmaz frázisjelzéseket. "BAR" és "PHRASE MARK" között a [J] gombbal válthatunk, a kívánt ütemet vagy frázisjelzést pedig a [REW] és [FF] gombbal adjuk meg.

☞ Frázisjelzés Ez az adatok a song bizonyos helyét jelöli meg.

■ A hangerőegyensúly kiigazítása/Egyes csatornák elnémítása

A [BALANCE] gombbal hívjuk elő a hangerőegyensúly beállítására szolgáló kijelzőt.

A [CHANNEL ON/OFF] gombbal hívjuk elő a kijelzőt, ahol egyes csatornákat némíthatunk el.

A CHANNEL ON/OFF kijelzőoldal

A [CHANNEL ON/OFF] gombbal hívjuk elő a SONG regisztert, ahol kikapcsolhatunk egyes csatornákat úgy, hogy "OFF"-ra állítjuk őket. Ha egy csatornát szólniban akarunk megszólaltatni, megnyomjuk az illető csatorna gombját. Ezt az állapotot ugyanazzal a csatornagombbal lehet kikapcsolni.

☞ **Csatorna** Csatornán a songadatok MIDI-csatornáit kell érteni.

Csatornakiosztás:

Song 1 - 16

Egyes szólamok elnémítása – Track1/Track2/Extra Tracks

Ezzel a funkcióval egyes szólamokat (Track1/Track2/Extra Tracks) némíthatunk el, hogy csak azok szólaljanak meg, amelyeket hallani akarunk. Ha pl. egy zeneszám dallamvonalát akarjuk begyakorolni, elnémíthatjuk a jobbkezes szólamot, amelyet bejátszhatunk magunk.

1 Kiválasztjuk a songot, amelyet le akarunk játszani.

2 Az [EXTRA TRACKS] gombbal ki- és bekapcsolhatjuk a jobb- és balkezes szólamon kívül az összes szólamot.

A [TRACK2 (L)] és [TRACK1 (R)] gombbal kapcsoljuk be és ki a bal- és jobbkezes szólamot.

☞ A "Track 1" és "Track 2" csatornakiosztását meg lehet változtatni és meg lehet adni, melyik szólam némuljon e el e gombok megnyomásakor.

☞ Ha egy másik songot indítunk el, minden sáv automatikusan bekapcsol.

3 A[START/STOP] gombbal indítjuk a lejátszást.

A TEMPO [□] és [□] gombbal beállíthatjuk a tempót.

END - A SONG [START/STOP] gombbal állítjuk le a lejátszást.

Egy kijelölt szakasz ismételt lejátszása ("Repeat")

Ebben a funkcióban kijelölhetünk két pontot (A és B), és a kettő közötti szakaszt ismételtelen lejátszunk.

1 Elindítjuk a zeneszámot.

2 Megnyomjuk a [REPEAT] gombot a songnak azon pontján, ahonnan az ismétlésnek kezdődnie kell. Ezután megnyomjuk a gombot még egyszer ott, ahol az ismétlésnek véget kell érnie.

☞ Az A és B pontot nem csak lejátszás közben lehet megadni. A [REPEAT] gombbal kijelöljük az A pontot, majd előrecsévélünk a kívánt végpontig, és megjelöljük a B pontot a [REPEAT] újbóli megnyomásával.

- A B pontot nem lehet az A előtt kijelölni.

- Ha csak A pontot adunk meg, az ismétlés inntől kezdve a song végéig tart.

- Az A és B pont törlődik, ha másik songot választunk ki, ha megszakítjuk a REPEAT-funkciót vagy másik ismételő funkciót - pl. "Phrase Repeat" vagy "Song Chain Play" - választunk ki.

3 Automatikus beszámolás után (amellyel átvehetjük a frázis tempóját) indul az A és B pont közötti szakasz ismétlése.

A [TOP] gombbal térhetünk vissza bármikor az A ponthoz.

4 A[START/STOP] gombbal állítjuk le a lejátszást.

END - Az ismétlési funkciót a [REPEAT] gombbal állítjuk le.

A kotta megjelenítése a kijelzőn

Ez a funkció automatikusan megjeleníti a kottát a kijelzőn, miközben egy song szól. Ez a funkció mind saját felvételkor, mind demo zeneszámok lejátszásakor nagyon hasznos.

1 Kiválasztjuk a kívánt zeneszámot.

2 A MAIN kijelzőoldalnál megnyomjuk a [C] gombot.

☞ Ha nem a MAIN-oldal látható, megnyomjuk egymás után a [DIRECT ACCESS] és az [EXIT] gombot.

3

- [1□□] Be- és kikapcsolja a balkezes szólam ábrázolását. Egyéb beállításoktól függően lehetséges, hogy ez a paraméter nem áll rendelkezésre Ilyenkor a
- [8□□] gombbal átlépünk a következő kijelzőre lépünk, és a LEFT CH. beállítását beállítjuk bármire, csak nem "AUTO"-ra. A FUNCTION menüben pedig előhívjuk a SONG SETTING kijelzőt, és a TRACK2 paramétert beállítjuk valamilyen csatornára.
- [2□□] Be- és kikapcsolja a jobbkezes szólam ábrázolását. Az 1. csatorna kerül automatikusan kijelölésre, ha a SONG SETTING kijelzőoldalon a TRACK1 paraméter beállítása "OFF".
- [3□□] Be- és kikapcsolja a dalszövegek megjelenítését. Ha ilyen nincs, akkor nem mutat semmit.
- [4□□] Be- és kikapcsolja az akkordok megjelenítését. Ha a song nem tartalmaz ilyen adatokat, akkor itt nem látható semmi.
- [5□□] Be- és kikapcsolja a hangok (hangmagasság) kiírását.
- [6□□] Meghatározza a hangjegyrész felbontását
 - SMALL** Kis méretű ábrázolás
 - LARGE** Nagy méretű ábrázolás
- [8□□] Ezzel hívjuk elő a hangjegyrész pontos beállításának kijelzőoldalát.

☞ - A megjelenített hangokat a hangszer a songadatok alapján mutatja. Ennek következményeként a megjelenítés esetleg nem egyezik meg a nyomtatott kottával, különösen akkor nem, ha bonyolult részeket vagy különösen rövid hangokat kell ábrázolni.

- A hangszer egyes songfájljait ún. szabad tempóval ("free tempo") programozták. Ilyenkor a kijelzőn az ütemszám, a taktusütés és a tempó nem felel meg a ténylegesnek, de arra azért következtethetünk belőle, mennyi van még hátra a zeneszámból.
- A [RIGHT] és [LEFT] nem kapcsolható ki egyszerre.
- A hangjegy neve a hangjegy bal oldalán látható. Ha itt túl kevés a hely, a név felfelé tolódik el.
- Megemelhetjük a megjelenített ütemek számát úgy, hogy csökkentjük az egyéb kijelzett adatokat.
- Ha a módosítójelek nem ábrázolhatók egy sorban, akkor a következő sorban a taktus közepétől kezdve láthatók.
- A kotta megjelenítésének funkciója nem használható songadatok megváltoztatására.

A hangjegyrész pontosabb beállításai

☞ Ha "LEFT" és "RIGHT" egyazon csatornára van beállítva, a jobb és a bal kézzel leütött hangok egy kombinált rendszerben kerülnek lejegyzésre.

■ [1□□] LEFT CH/ [2□□] RIGHT CH

Itt határozzuk meg a LEFT (balkezes) és a RIGHT (jobbkezes) szólam csatornáját. Ez a beállítás visszaáll AUTO beállításra, ha egy másik songot választunk ki.

AUTO A csatornakiosztás automatikus, azaz a szólamokat ahhoz a csatornához rendeljük, amelyet a FUNCTION menüben a **SONG SETTING** kijelzőoldalon beállítottunk.

1 - 16 A sávot a megadott csatornához rendeli.

OFF (csak LEFT CH) Nincs csatornakiosztás

■ [3□□],[4□□] KEY SIGNATURE

Itt lehet a song közepén (ott, ahol leállítjuk a zeneszámot), hangnemet váltani.

A hangnemek listáját l. az eredeti útmutató 84. oldalán.

Az üres hangjegy a dúr hangnem, a teli hangjegy a párhuzamos mollhangnem alaphangját jelöli.

■ [5] QUANTIZE

Itt állíthatjuk be a partitúra hangfelbontását. Megváltoztathatjuk vagy kiigazíthatjuk a megjelenített hangok időértékét, így egy meghatározott hangértékhez igazodnak. Ehhez a songban előforduló, legkisebb hangértéket kell megadni.

Hangfelbontás:

1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/4-triola, 1/8-triola, 1/16-triola, 1/32-triola.

☞ A rövid hangok és díszítések (mint triola és felütés), amelyek rövidebbek a kvantálási értéknél, nem jelennek meg a kottában.

■ [6] NOTE NAME

Amikor ennek beállítása "ON", a hangjegy a szolmizációs jellel együtt jelenik meg.

ABC A hangokat betűjelek képviselik (C, D, E, F, G, A, , B/H)

Fixed Do ("Rögzített do") A hangok a nyelvtől függően szolmizációs jelekként jelennek meg.

Movable Do ("Mozgó do") A hangokat szolmizációs jelek képviselik a hangközöknek megfelelően, az illető hangnemmel összhangban. Az alaphang mint "do" jelenik meg. Példa: G-dúrban a szó alaphang dóként jelenik meg. A kijelzés itt is a beállított nyelvtől függ.

■ [8] OK

Bezárja a beállítások kijelzőjét. Az [ENTER] gombbal is megtehetjük.

☞ A kijelzőoldalok között a[BACK]/[NEXT] gombokkal vagy pedállal is válthatunk.

■ [8] CANCEL Bezárja a kottakijelzés beállításainak oldalát a beállítások megváltoztatása nélkül. Ugyanezt az [EXIT] vagy [RECORD] gombbal is megtehetjük.

A dalszövegek megjelenítése (Lyrics)

Ez a funkció egy song lejátszása közben mutatja a dalszöveget, így könnyebben énekelhetünk a songhoz.

1 Kiválasztunk egy dalt.

2 A MAIN kijelzőoldalon megnyomjuk a [B] gombot.

☞ A dalszöveg eredeti nyelven kerül kijelzésre. Ha a kijelzőn a szöveg torzan vagy olvashatatlanul jelenik meg, ezen úgy segíthetünk, ha a SONG SETTING kijelzőoldalon megváltoztatjuk a "LYRICS LANGUAGE" beállítást.

3 Megjelenik a szöveg kijelzőoldala a címmel és a szerzővel.

☞ Az útmutató példájában a "Lyrics" kiválasztása a PRESET(SONG) funkciólistából történik.

4 Elindítjuk a songot a szokásos módon.

5 A dalszöveg megjelenik a kijelzőn a zeneszám közben.

☞ A dalszöveget meg lehet változtatni.

END A SONG [START/STOP]-gombbal állítjuk le a lejátszást.

Az [EXIT] gombbal térhetünk vissza az előző kijelzőoldalhoz.

Saját kezelőfelületi beállítások elmentése és előhívása - Registration Memory

A "Registration Memory" ("Beállítások rögzítése") funkcióval elmenthetjük kezelőfelületi beállításainkat. Ezek előhívásához csak meg kell nyomni a megfelelő REGISTRATION MEMORY-gombot.

A kezelőfelületi beállítások elmentése - Registration Memory

Ebben a funkcióban elvégezzük valamennyi kezelőfelületi beállítást, és a "Registration Memory" "emlékeztet" minket.

☞ A lemezen lévő songok, stílusok és Multi Padok nem menthetők el a Registration Memory-ban! Azokat csak másolhatjuk a SONG/STYLE/MULTI PAD kijelzőoldalon a "USER" mezőben.

1 Beállítjuk a kezelőfelületi elemeket. Az elmenthető beállítások listáját l. a külön adatlista paraméter-táblázatában.

2 Megnyomjuk a [MEMORY] gombot.

3 A [200]-[700] gombbal kiválasztjuk a paramétercsoportot, amelyet el akarunk menteni.

Ehhez a kijelzőhöz az adatbevivő tárcsával is eljuthatunk. Egy paramétercsoport elmentéséhez kijelöljük a megfelelő mezőt. A ki nem jelölt paramétercsoportot nem lehet rögzíteni. Ezáltal megőrizhetünk beállításokat akkor is, ha váltunk az előzetes beállítások között, amelyeket a Registration Memory tárol. A "Freeze" funkcióval megővhatunk bizonyos beállításokat a változástól.

[80] gombbal kijelöljük a hozzá tartozó rubrikát. Erre használhatjuk az [ENTER] gombot is.

[80] gombbal töröljük a kijelölést. Erre használhatjuk az [ENTER] gombot is.

Az **[I] gombbal** megszakítjuk a mentést és visszatérünk a MAIN oldalra. Erre használhatjuk az [EXIT] gombot is.

END A beállítások elmentéséhez megnyomjuk a REGISTRATION MEMORY csoport valamelyik számgombját.

LED zölden ég A beállítást elmentettük, de nem jelöltük ki.

LED pirosan ég A beállítást elmentettük, és éppen kijelöltük.

LED nem ég A beállítás nincs elmentve.

☞ Mentésnél az illető gomb alatt elmentett beállítások törlődnek, helyüket az új adatok veszik át.

Saját beállítások elmentése a Registration Memory-ban

A beállításokat, amelyek a REGISTRATION MEMORY nyolc bankját foglalják el, egyetlen fájlban kerülnek elmentésre.

Az [1] - [8] gombok alatti beállítások mind egy "bankot" alkotnak. A bankokat "USER" vagy "FLOPPY DISK" alatt mint Registration Bank File lehet elmenteni.

☞ Ne feledjük, hogy a fájlok helyigénye a beállított funkciók mennyiségétől függ.

1 Megnyomjuk a MAIN kijelzőoldalnál a [J] gombot, ezzel belépünk a REGISTRATION BANK kijelzőoldalra.

☞ Ha nem a MAIN-oldal látható, megnyomjuk egymás után a [DIRECT ACCESS] és az [EXIT] gombot.

2 Elmentjük a beállításokat egy fájlba.

A **[80] gombbal** hívjuk elő a REGISTRATION EDIT kijelzőoldalt.

REGISTRATION EDIT kijelzőoldal

Az aktuális memóriafájl (REGIST.) tartalma megjelenik a REGISTRATION EDIT kijelzőn. Itt látható a tárolt beállítások megnevezése, és az illető REGISTRATION MEMORY-gombok LED-je zölden ég.

Ezen a kijelzőoldalon lehet az elmentett beállításokat kiválasztani, el/átnevezni vagy törölni.

Select Megnyomunk egy gombot [A] - [J]. A "REGIST." kijelző összeköttetésben áll a REGISTRATION MEMORY-gombokkal. Ha a rögzített beállításokat a kijelzőn választjuk ki, az illető gomb LED-je pirosan ég.

Name Ugyanaz az eljárás, mint a "Fájlok és könyvtárak elnevezése".

Delete Ugyanaz az eljárás, mint a "Fájlok és könyvtárak törlése".

Az eredményt elmentjük a REGISTRATION BANK oldalra visszatérve a [8] gombbal.

A Registration Memory-ban elmentett beállítások behívása

Előhívhatjuk egyszerre valamennyi vagy csak egy bizonyos beállítást. Ha pl. a REGISTRATION MEMORY kijelzőoldalon kikapcsoljuk a "STYLE" kategóriát, az aktuális stílus megmarad akkor is, ha másik elmentett beállítást hívunk be.

☞ A REGISTRATION BANK kijelzőoldalon kiválasztunk egy bankot.

A beállítások behívása

Megnyomjuk valamelyik REGISTRATION MEMORY-gombot, amelyiknek a LED-je zölden ég.

☞ A REGISTRATION MEMORY-ban elmentett beállításokat úgy programozhatjuk, hogy sorban vagy tetszőleges sorrendben behívhatóak legyenek. Ha a programozás megtörtént, a nyolc bank tartalma között a [BACK]/[NEXT] gombokkal vagy pedállal is válthatunk.

A Freeze-beállítások kiválasztása

1 A "REGIST:SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET" kijelzőoldalról előhívjuk a "FREEZE" (befagyasztás) oldalt.

2 A [200]-[700] gombbal kiválasztjuk a paramétercsoportot, amelyet be akarunk fagyasztani.

A [8] gombbal kijelöljük a hozzá tartozó rubrikát.

A [8] gombbal töröljük a kijelölést.

3 Megnyomjuk a [FREEZE] gombot. Amikor a "befagyasztás" él (LED ég), a Freeze-oldalon kijelölt beállítások akkor is változatlanok maradnak, ha átkapcsolunk másik Registration Memory-bankra.

4 Megnyomjuk a megfelelő REGISTRATION MEMORY-gombot, amelynek a LED-je zölden ég, ezzel behívjuk a beállításokat.

Hangszínek átalakítása – Sound Creator

Ezzel a funkcióval saját hangszíneket hozhatunk létre úgy, hogy meglévő hangszínek paramétereit átalakítjuk. Miután ezt megtettük, az eredményt elmenthetjük USER-hangszíneként.

☞ - Egy hangszínt valós időben, song vagy stílus lejátszása közben is át lehet alakítani.

- Ne feledjük, hogy az eredeti beállításoktól függően a paramétereken történt változtatások esetleg csak csekély hatással járnak.

Eljárás

1 Megnyomjuk az [F], [G] vagy [H], hogy kijelöljük a MAIN, LAYER vagy LEFT szót, amely az átalakítani kívánt hangszínt tartalmazza.

2 Megnyomjuk a [SOUND CREATOR] gombot.

 A hangszínt kiválaszthatjuk a SOUND CREATOR kijelzőoldalon.

 A beállítások elvesznek, ha a szólam átdolgozott hangszíne helyett egy másikat hívunk be. A fontos adatokat mindig mentjük ki lemezre vagy a USER memóriába!

3 Megváltoztatjuk a hangszín-paramétereket.

Az itteni lépések tartalmának leírását l. alább a REGULAR VOICE és az ORGAN FLUTES részeknél.

Mindkét kijelzőnél azonos gombok/beállítások:

A [BACK]/[NEXT] gombokkal választjuk ki a menüt.

A "SAVE" nyitja meg az oldalt, ahol elmenthetjük a hangszínt.

REGULAR VOICE:

A kijelző felső részében található a paraméterek, amelyeket meg lehet változtatni.

[□□] - ezzel választjuk ki a kívánt menüt.

A "COMPARE" funkcióval összehasonlítjuk az eredeti és az átalakított hangszínt.

ORGAN FLUTES (Orgonasípok, csak PSR-2100)

A [B], [C], [J] és [H] gombbal választjuk ki vagy állítjuk be a paramétert.

4 A megváltoztatott hangszínt elmentjük a USER-memóriába

(tkp. Flash-ROM) USER-, azaz felhasználói hangszínként.

5 A [USER] gombbal hívjuk be az átalakított hangszínt, és játszunk a billentyűzeten.

Az általános hangszínek (Regular Voice) paraméterei

COMMON	Itt állítunk be olyan általánosan érvényes beállításokat, mint a hangszín hangereje vagy oktávfekvése.
SOUND	Itt állítjuk be a hangszín jellegét, a burkológörbét (EG) és a vibratót.
EFFECT/EQ (PSR-2100) EFFECT (PSR-1100)	Itt állítjuk be az effekt típusát, intenzitását, valamint az equalizert.
HARMONY	Itt végezzük el a Harmony(Echo effektre vonatkozó beállításokat).

 Ne feledjük, hogy bizonyos paraméterek Sound Creator-beállításai csak a fő hangszínrre érvényesek.

Az eredeti útmutató 91. oldalán azoknak a paramétereknek a listája látható, amelyek kijelzőoldalon is beállíthatók.

COMMON

Az alábbiak az Eljárásmód 3. lépésére vonatkoznak.

[2□□] Meghatározza az éppen átalakított hangszín hangerejét.

[3□□] Meghatározza a billentés-érzékenységet azaz, hogy hogyan alakuljon a hangerő a billentés függvényében.

0— Minél lágyabban játszunk, annál erősebbek a szintváltások.

64— Normál reagálás

127— Nagy hangerő minden leütésnél (rögzített érték).

[4□□] [5□□] Eltolja a kiválasztott szólam oktávfekvését +/- egy oktávval. Ha a MAIN vagy a LAYER-szólam hangszínéről van szó, rendelkezésre áll az "M/LYR" paraméter. Ha a "Left Part" hangszínét használjuk, a LEFT paraméter is beállítható.

- [600] Itt állítjuk be, hogy a hangszín monofon hangozzon-e fel.
 [700] Itt állítjuk be a portamento idejét (MAIN/ LAYER/VOICE)

SOUND

Az alábbiak az Eljárás mód 3. lépésére vonatkoznak.

■ FILTER

Ezek a beállítások meghatározzák a hangszín alapvető jellegét, amennyiben felerősítenek vagy levágnak bizonyos frekvencia-tartományokat.

☞ A hang világosabbá vagy lágyabbá tétele mellett a szűrőt elektronikus, szintetizátorhoz hasonló effektek létrehozására is használhatjuk.

- **BRIGHTNESS** Meghatározza a szűrő által átengedett frekvenciákat. Magasabb értékek világosabb hangzást eredményeznek.
- **HARMONIC CONTENT** Meghatározza a levágott (kiszűrt) frekvencia hangsúlyát. Magasabb értékek hangsúlyosabb effektet eredményeznek.

■ EG

A burkológörbe-generátor meghatározza, hogyan változik a hang szintje az idő függvényében. Ettől a hangszín természetesebb lesz, jobban hasonlít az akusztikus hangszerekére, pl. az ütősöknél gyorsabb a berezgés és lecsengés, a kitarított zongorahangok viszont lassabban csengnek le.

- **ATTACK** Meghatározza, milyen hamar éri el a hang a maximális értéket, miután lenyomtuk a billentyűt. Minél magasabb az érték, annál gyorsabb a berezgés.
- **DECAY** Meghatározza, milyen hamar éri el a hang a sustain-szintjét. Minél magasabb az érték, annál lassabb ez a folyamat.
- **RELEASE** Meghatározza, milyen gyorsan cseng le a hang a billentyű felengedése után. Minél magasabb az érték, annál rövidebb az utóhangzás.

☞ Ha a RELEASE-t magas értékre állítjuk be, a sustain is hosszabb.

■ VIBRATO

☞ A hangzás lebegését idézi elő a hangmagasság periodikus váltakozásával.

- **DEPTH** Meghatározza az effekt intenzitását. Magasabb érték hangsúlyosabb vibratót eredményez.
- **SPEED** Meghatározza az effekt sebességét.
- **DELAY** Meghatározza a késleltetési időt, amennyi a billentyű leütése és az effekt hatása között eltelik. Magasabb értékeknél nagyobb a késleltetés.

EFFECT/EQ

Az alábbiak az Eljárás mód 3. lépésére vonatkoznak.

- A kijelző középső sora (2) határozza meg a DSP-típust. Ezek listáját l. külön.
- A következő sor EQ paramétere határozza meg az EQ-Low és High sávjainak frekvenciáját és erősítését (csak PSR-2100).
- [100] [600] Ugyanaz, mint a "Mixing Console" (keverőpult) beállításai.
- [700] meghatározza a minden hangszín sustain-erősségét, amikor megnyomjuk a [SUSTAIN] gombot.

☞ - Amikor a Bright vagy Metallig beállítást választjuk, ezek hangereje kis mértékben megnő. Ha ezután a [MASTER VOLUME] szabályzót a maximumra állítjuk torzulás állhat be, ilyenkor csökkenteni kell a hangerőt.

- A "SPEED" paraméter csak akkor áll rendelkezésre, ha a VIBE ROTOR DSP effektípust választottuk ki. Ezzel a paraméterrel, amikor a vibrafon hangszínt választjuk ki, a vibrato sebességét állíthatjuk be, és ezzel szimulálhatjuk egy vibrafon rotorpedáljának a hatását.

HARMONY

Az alábbiak az Eljárásmód 3. lépésre vonatkoznak.

A paraméterek megegyeznek a HARMONY/ECHO kijelzővel. Részleteket l. később.

Organ Flutes (Orgonasípok, csak PSR-2100)

A VOICE-kategóriák között megtalálható orgonahangszíneken kívül létezik még az ORGAN FLUTES hangszín.

■ Paraméterek

Organ Type	Meghatározza, az orgonahang-generátor melyik fajtája működjön: Sinus vagy Vintage (klasszikus).	
Rotary SP Speed	Ezzel a gombbal ([C]) válthatunk át a lassabb és gyorsabb forgási sebességre, ha a Leslie-effektet orgonasípkra alkalmazzuk, és a VOICE EFFECT {DSP} él. (A hatás ugyanaz, mint a VOICE EFFECT[VARIATION] gombnak.	
Vibrato On/Off	Vibratoeffekt be/kikapcsolása az orgonasípkhoz a [G] gombbal.	
Vibrato Depth	A [H] gombbal a vibrato mélységét három fokozatban állíthatjuk be. Amikor megnyomjuk, egymás után előjön az 1, 2 és 3 fokozat.	
Footage	Ez a beállítás határozza meg az orgonasíp alaphangzását. A "Footage" (lábmérték) a hagyományos orgonasípkra utal, amelyek hangzása a hosszuktól függ, és a hossz lábban adták meg. Minél hosszabb egy síp, annál mélyebb a hangja. Ebből következik, hogy a 16'-beállítás a legmélyebb és az 1' a legmagasabb hang. A különböző hosszúságú sípokkal saját hangzást állíthatunk elő.	
Volume (VOL)	Beállítja az orgonasípkok alaphangerejét. Minél magasabb az oszlop, annál nagyobb a hangerő.	
Response (RESP)	Ez a paraméter a hosszúság beállítása után, befolyásolja a hangzás kitarását (sustain) a kezdeti fokozás és tompítás válaszidejének lerövidítésével vagy megnyújtásával. Minél magasabb az érték, annál lassabb a fokozás és tompítás.	
Vibrato Speed (VIB.SPEED)	Meghatározza a fentiekben már beállított vibrato effekt sebességét.	
Mode	Itt választhatunk a két attackmód között. FIRST esetén az effekt csak az első akkordhanghoz vagy egy hangcsoport első hangjához adódik hozzá. EACH esetén az effekt azonos erővel adódik hozzá minden hanghoz.	
Attack (4', 2 2/3', 2')	Itt módosíthatjuk az orgonasíp-hangszíneknél a berezgési tulajdonságokat. Minél hosszabb az oszlop, annál nagyobb az attackhangzás.	
Length (LENG)	Itt állíthatjuk be a hangok lecsengésének idejét a leütés után. Minél hosszabb az oszlop, annál hosszabb a lecsengési fázis.	
Reverb Depth	Bővebben l. később	
Chorus Depth	Bővebben l. később	
DSP On/Off	Bővebben l. később	
DSP Depth	Bővebben l. később	
DSP-Type	Meghatározza a digitális effekt típusát, amely hozzáadódik az orgonasíp-hangszínekhez. Ez rendszerint egyike a hat "Rotary Speaker" effektnek. Ha másik effektípust választottunk ki, az ORGAN VOICE kijelző "Rotary SP Speed" gombja nem hat a hangszóró forgási sebességére. Ilyenkor ugyanaz a hatása, mint a VOICE EFFECT {SLOW/FAST} gombnak.	
Variation	Variation	Meghatározza, hogy a DSP-variáció be- (Slow) vagy ki legyen kapcsolva (Fast). (amennyiben a "Voice Set" él).
	Value	Beállítja a DSP-variáció paraméterértékeit, ha a "Fast" DSP-változat él.
EQ Low		Az EQ-paraméterek határozzák meg az alacsony és magas EQ-sávok frekvenciáját és hangerejét.
EQ High		

Saját játékunk felvétele és songok létrehozása - Song Creator

Ezzel a nagy teljesítményekre képes, mégis egyszerűen kezelhető funkcióval felvehetjük, amint játszunk a billentyűzeten, hogy a felvételt később lejátszhassuk. Több felvételi módból választhatunk, amelyeket alább megismerhetünk. A songok nemcsak a billentyűzeten játszottak szólamait, hanem effekteket, vokált és az automatikus kíséretet is tartalmazhatják. A felvett zeneszámokat tárolhatjuk a belső memóriában és floppy lemezen is.

A felvételi módokról

■ Valós idejű felvétel

Quick Recording - Gyors felvétel

Ez a leggyakoribb mód, amellyel az éppen begyakorolt zeneszámokat azonnal felvehetjük. Három szólamból választhatunk: jobbkezes, balkezes és automatikus kíséret. Ezeket együtt és külön bármilyen kombinációban felvehetjük.

Multi Recording - Többsávós felvétel

Itt több hangszeres szólamot vehetünk fel, hogy a hangzás egy kisebb vagy nagyobb zenekarra emlékeztessen. Minden hangszeres szólamot felveszünk egyenként, ezáltal teljesen hangszerelt kompozíciót alkothatunk. Egy gyárilag beprogramozott vagy floppyról bejátszott song egyes szólamait is felhasználhatjuk, továbbá az automatikus kíséretet is.

■ Step Recording (Lépésenkénti felvétel)

Ez az eljárás hasonló ahhoz, ahogyan a zeneszerző dolgozik: egyik hangot a másik után veti papírra. Itt minden egyes hang tulajdonságait pontosan meghatározhatjuk. Különösen alkalmas a nehezen lejátszható részek felvételére.

■ A songok átalakítása

A fenti módok valamelyikével felvett songok adatain utólag módosíthatunk.



- A PSR-2100 belső tárolókapacitása 580 kB, a PSR-1100-é 260 kB. A 2DD és 2HD lemezek tárolókapacitása 720 kB illetve 1,44 MB. Ha ezeken az eszközökön tároljuk a fájlokat, valamennyi lehetséges adattípust egyszerre lehet menteni.
- A mikrofon bemeneti jelét (csak PSR-2100) nem lehet felvenni.
- A felvett zeneszámok rögzítése automatikusan Standard MIDI File 0 formátumban történik. Részleteket l. később.
- A lejátszott felvételt a MIDI OUT-kimeneten lehet kiadni és ezáltal egy csatlakoztatott audióberendezésen megszólaltatni.
- Az egyes csatornák hangerőszintjét a "Mixing Console" (keverőpult) kijelzőoldalon lehet beállításai, a beállításokat pedig el lehet menteni. Lehetséges továbbá automatikus hangszínváltást felvenni még akkor is, ha a billentyűzeten való játékunkhoz beállítottunk valamilyen hangszínt.

Gyors felvétel

Ez a legegyszerűbb felvételi mód. Tökéletesen alkalmas arra, hogy felvegyük és ellenőrizzük az eredményt, ha a zongorán való játékot gyakoroljuk.



Amikor a hangszert kikapcsoljuk, a felvétel automatikusan törlődik! Ha a felvett anyagot meg akarjuk őrizni, mentsük el a belső memóriába vagy lemeze!

■ Amikor egy új songot hozunk létre:

1 Megnyomjuk egyszerre a [REC] és [TOP] gombot.

■ Amikor egy meglévő song kíséretét játszuk és vesszük fel:

1 Kiválasztjuk a kívánt songot.

2 Kiválasztjuk a songhoz a hangszínt és a kíséreti stílust.

Ha MAIN/LAYER/LEFT hangszínt akarunk felvenni, a [MAIN] / [LAYER] / [LEFT] gomb beállítása "ON".

☞ Ha a [LAYER] / [LEFT] gomb beállítása már azelőtt "ON", hogy megnyomtuk volna a [REC] gombot, a "Layer" és "Left" szövegek felvétele automatikusan külön sávra kerül.

3 Lenyomva tartjuk a [REC] gombot, miközben megnyomjuk a sáv gombját, ahová fel akarunk venni.

A TRACK 1, TRACK 2 és EXTRA TRACKS lehetőségek közül választhatunk.

Ha a billentyűzetten való játékunkat akarjuk felvenni, az előbbi kettő, ha a kíséretet és Multi Padokat, akkor az utóbbi lehetőséget választjuk.

A felvételt a [REC] gombbal állíthatjuk le.

☞ Az 1/2. sáv arra a csatornára kerül, amelyet a SONG SETTING kijelzőoldalon hozzá- rendeltünk.

☞ Miután felvettünk egy jobbkezes szöveget a Track 1 sávra (Layer is beleértve), a Track 2-re fel vehetünk még egy jobbkezes szöveget, csak be kell kapcsolnunk hozzá a [LEFT] gombot és megismételni a 2. és 3. lépést.

4 A felvétel indul, amint játszani kezdünk a billentyűkön.

A felvételt a SONG/STYLE [START/STOP] gombbal is indíthatjuk. Ha ezt a funkciót pedálhoz rendeltük, akkor azzal is indíthatjuk a felvételt.

☞ A felvételt megszakíthatjuk, majd újra indíthatjuk a [START/STOP] gombbal.

☞ Felvételhez használhatjuk a metronómot. Ennek hangja nem kerül felvételre.

END A felvételt a [REC] gombbal állíthatjuk le.

Ha a Song Start/Stop funkciót pedálhoz rendeltük, akkor azt is használhatjuk.

■ Az új zeneszám lejátszása

Ehhez a [TOP] gombbal visszamegyünk a szám elejére, majd megnyomjuk a SONG [START/STOP] gombot. A lejátszás azután automatikusan leáll a szám végén, majd visszatér az elejére.

A SONG CREATOR (1 - 16) kijelzőoldalakon átalakíthatjuk a felvett adatokat.

A mentéshez a SONG kijelzőoldalon megnyomjuk a [6] gombot.

Több sávra történő felvétel

Ezzel a módszerrel egy szám max. 16 sávján rögzíthetünk különböző hangszeres szövegeket, és ez által teljes zenekari hangzást érhetünk el.

A csatorna- és szövegekiosztás módja:

Csatornák	Szövegek (standard)	Lehetséges szövegek	Csatornák	Szövegek (standard)	Lehetséges szövegek
1	MAIN hangszín	MAIN, LAYER, LEFT, Multi Pad1	9	RHYTHM 1 kíséreti stílus	MAIN, LAYER, LEFT, Multi Pad1
2	MAIN hangszín	Multi Pad 1 Multi Pad 2	10	RHYTHM 2 kíséreti stílus	Multi Pad 1 Multi Pad 2
3	MAIN hangszín	Multi Pad 3 Multi Pad 4	11	BASS kíséreti stílus	Multi Pad 3 Multi Pad 4
4	MAIN hangszín	RHYTHM 1 RHYTHM 2	12	CHORD 1 kíséreti stílus	RHYTHM 1 RHYTHM 2
5	MAIN hangszín	BASS CHORD1	13	CHORD 2 kíséreti stílus	BASS CHORD1
6	MAIN hangszín	CHORD2 PAD	14	PAD kíséreti stílus	CHORD2 PAD

7	MAIN hangszín	PHRASE 1 PHRASE 2	15	PHRASE 1 kíséreti stílus	PHRASE 1 PHRASE 2
8	MAIN hangszín	MIDI	16	PHRASE 2 kíséreti stílus	MIDI

Megjegyzések a kíséreti szólamokhoz

- Rhythm** A kíséret alapja, amely dob- és ütős elemeket tartalmaz. Rendszerint az egyik dobszettet használja.
- Bass** Ez a szólam a stílushoz illő hangszeres szólamot tartalmaz, pl. akusztikus vagy szintetikus basszust stb.
- Chord** Ritmikus akkordkíséret, rendszerint zongora- vagy gitárhangszínnel.
- Pad** Jellemző módon kitartott akkordokat és gazdag hangzásokat használ, mint a vonósok, orgona vagy kórus.
- Phrase** Itt különböző díszítéseket találunk, pl. fúvós hangsúlyokat és akkord arpeggiókat.

 **Amikor a hangszert kikapcsoljuk, a felvétel automatikusan törlődik! Ha a felvett anyagot meg akarjuk őrizni, mentjük el a belső memóriába vagy lemezre!**

■ Amikor egy új songot hozunk létre:

■ Amikor egy meglévő song kíséretét játsszuk és vesszük fel:

1 Megnyomjuk egyszerre a [REC] és [TOP] gombot.

1 Kiválasztjuk a kívánt songot.

2 Kiválasztjuk a felvételhez a csatornát úgy, hogy lenyomva tartjuk a [REC] gombot, miközben megnyomjuk a csatorna gombját [1] - [8], ahová fel akarunk venni. Egyszerre több csatornát is kijelölhetünk.

REC Előkészít felvételre egy csatornát.

ON Előkészít lejátszásra egy csatornát.

OFF A csatornát kikapcsolja.

A felvételt a [REC] gombbal indíthatjuk el és állíthatjuk le.

 Ha egyszerre több csatornát állítunk be felvételre, a szólam automatikusan kijelölésre kerül.

3 Kiválasztjuk a szólamot, amelyet a csatornához hozzárendelünk és amelyre fel akarunk venni.

Itt határozzuk meg, hogy a billentyűkön játszott szólamok (MAIN, LAYER, LEFT) és a kíséreti stílus szólamai melyik, a 2. lépésben kijelölt csatornákra kerül felvételre. A standard kiosztás a fenti táblázatban látható.


 **Egy MIDI-szólam kiválasztása**


- Egyetlen csatorna beállítása MIDI-re

Minden adat, amely az 1 - 16 MIDI-csatornák egyikére érkezik, felvételre kerül. Ha a felvételhez külön keyboardot vagy MIDI-controllert használunk, ilyenkor nem kell a MIDI-adócsatornát a külső berendezéshez hozzáigazítani.

-Több csatorna beállítása MIDI-re


Ha a felvételhez külön keyboardot vagy MIDI-controllert használunk, csak a kijelölt MIDI-csatornák adatai kerülnek felvételre, és a külső berendezést is ugyanezekre a csatornákra kell beállítani.

 Egyetlen szólamot (a MIDI kivételével) nem lehet több csatornához hozzárendelni.

 A felvett szólamok beállításai addig maradnak meg, amíg nem kapcsolunk át gyors felvételre, ki nem választunk egy másik songot vagy a hangszert ki nem kapcsoljuk.

4 A felvétel indul, amint játszani kezdünk a billentyűkön.

A felvételt a SONG/STYLE [START/STOP] gombbal is indíthatjuk. Ha ezt a funkciót pedálhoz rendeltük, akkor azzal is indíthatjuk a felvételt.

 A felvételt megszakíthatjuk, majd újra indíthatjuk a [START/STOP] gombbal.

☞ Felvételhez használhatjuk a metronómot. Ennek hangja nem kerül felvételre.

5 A felvételt a [REC] gombbal állíthatjuk le.

Ha a Song Start/Stop funkciót pedálhoz rendeltük, akkor azt is használhatjuk.

6 Az új zeneszám lejátszása

Ehhez a [TOP] gombbal visszamegyünk a szám elejére, majd megnyomjuk a SONG [START/STOP] gombot. A lejátszás azután automatikusan leáll a szám végén, majd visszatér az elejére.

END Egy új szólam felvételéhez megismételjük a 2 - 6. lépést.

A korábban felvett szólamokat közben bejátszhatjuk, hogy hallhassuk felvétel alatt. A lépéseket addig ismételjük, amíg el nem készül a zeneszám.

A SONG CREATOR (1 - 16) kijelzőoldalon átalakíthatjuk a felvett adatokat.

A mentéshez a SONG kijelzőoldalon megnyomjuk a [6] gombot.

Egyes hangok rögzítése – Lépésenkénti felvétel

Ebben a felvételi módban a hangokat egyenként tápláljuk be ahelyett, hogy valós időben játszanánk. Ezzel az eljárással külön vehetjük fel a dallamot és az akkordokat.

Eljárás

1 Kiválasztunk egy már meglévő songot, amelyhez szólamokat akarunk hozzáfűzni vagy amelyet újonnan akarunk felvenni.

2 Megnyomjuk a [DIGITAL RECORDING] gombot.

3 Az [A] gombbal behívjuk a "Song Creator" kijelzőoldalt.

4 A [BACK]/ [NEXT] gombbal kijelöljük a "1 - 16" kategóriát, hogy dallamokat és más szólamokat vegyünk fel vagy a "CHD" (akkord) kategóriát, ha akkordokat akarunk rögzíteni. Az [F] (CH) gombbal kijelölünk egy csatornát a felvételhez.

5 A [G] gombbal behívjuk a "Step Recording" kijelzőoldalt.

☞ Amikor behívjuk a CHD (Chord: akkord) oldalt, valamennyi hangszín-, effekt- és egyéb beállítás, amelyet a MIXING CONSOLE funkcióban hajtottunk végre, automatikusan megszűnik.

☞ A USER és FLOPPY DISK oldalak hangszíneit nem lehet lépésenkénti felvételhez választani. Előfordulhat, hogy a PRESET hangszínek is kicsit másként hangzanak, mint máskülönben.

6 Betápláljuk a hangokat úgy, hogy a "Song Creator" kijelzőoldalon először a hang hosszúságát és hangerejét, majd a hangmagasságát (a billentyű leütésével) adjuk meg.

[A/B] Mozgatják a kurzort.

[C] A kurzort a szám legelejére viszi (első ütem első hangja).

[1] - [3] A kiválasztott hangeseményt eltolhatjuk ütemenként (BAR), ütésenként és óraegységként.

[4] - [8] Itt adjuk meg a rögzítendő hang hangértékét (tizenhatodokat csak a dallam felvételénél lehet megadni). Itt adjuk meg azt is, hová ugorjon tovább a kurzor a hang bevitele után.

[G] Meghatározza a bevitt hang Velocity (billentés-erősség) értékét (csak a dallam felvételénél).

[H] Megadja a hang hangzási idejét (százalékban) a beviteli pozíciótól kezdve (csak dallam felvételénél). A Gate Time-ról bővebben l. alább.

[I] Minden megnyomással a három alapvető hangtípus között váltunk: normál, pontozott és triola (csak dallam felvételénél).

[J] Törli a kurzorral kijelölt hangeseményt.

END A STEP RECORDING kijelzőből az [EXIT] gombbal lépünk ki. Ne felejtsük el a felvett adatokat az [I] (SAVE) megnyomása után elmenteni!

■ **Ütem/Ütés/Óraegység (Ábra az eredeti útmutató 100. oldalán)**

■ **Velocity (Billentéserősség)**

Az alábbi paraméterekből választhatunk:

Kbd.Vel	fff	ff	f	mf	mp	p	pp	ppp
A billentéserősség rögzített értéke Megfelel a billentyűk tényleges leütésének	127	111	95	79	63	47	31	15

■ **Gate Time-beállítások**

Az alábbi paraméterekből választhatunk:

- **Normal** 80%
- **Tenuto** 99%
- **Staccato** 40%
- **Staccatissimo** 20%
- **Manual** Itt kézzel állítjuk be a százalékos Gate Time-értéket.

A dallam lépésenkénti felvétele – A hangok egyenkénti bevitele

Ebben a részben láthatunk egy példát a lépésenkénti felvételre. **Az eredeti útmutató 98. oldalán fent látható hangsorról van szó.** A kezelési eljárások az imént leírt folyamat 6. lépésre vonatkoznak.

1 1-1 Kiválasztjuk a hangot.

1-2 Miközben a billentyűt lenyomjuk 1-3 Megnyomjuk a megjelölt gombot.

2 2-1 Kiválasztjuk a hangot.

2-2 A következőkben leütjük a billentyűket.

3 3-1 Megnyomjuk a gombot, hogy a pontozott hangokat láthassuk.

3-2 Kiválasztjuk a hangot.

3-3 Leütjük a billentyűt.

4 4-1 Visszaállítjuk a normál hangokat.

4-2 Kiválasztjuk a hangot.

4-3 Leütjük a billentyűt.

■ **Lejátsszuk az újonnan létrehozott dallamot.**

A [C] gombbal a kurzort a song elejére visszük, és megnyomjuk a SONG[START/STOP] gombot, hogy lejátsszuk az éppen felvett hangokat. A felvett hangok rögzítését az [F] (OK) megnyomásával erősítjük meg. A felvett hangokat a SONG CREATOR (1 -16) oldalain alakíthatjuk át.

Akkordváltások felvétele az automatikus kísérethez – Lépésenkénti felvétel

Az akkordok egyenkénti bevitelével ("Chord Step") egyenként, nagyon pontosan rögzíthetjük az automatikus kíséret akkordváltásait. Mivel ezeket nem kell valós időben lejátszani, nehezebb akkordváltásokat is létrehozhatunk, majd utána felvehetjük a dallamot normál módon is. Az alábbi kezelés eljárások a fent már leírt folyamat 6. lépésére vonatkoznak.

Akkordok és szekciók bevitele

A példában **eredeti útmutató 102. oldalán** fent látható akkordváltások programozása látható.

1 A szakasz meghatározásához megnyomjuk a [MAIN A] gombot, és betápláljuk a képen jobb oldalt látható akkordokat.

Az alsó hanggombbal megadjuk a hangértéket.

2 A BREAK-szekciót kiválasztjuk a [BREAK] gombbal, és betápláljuk a jobb oldalon látható akkordokat.


Az alsó hanggombbal megadjuk a hangértéket.

3 A szakasz meghatározásához megnyomjuk a [MAIN B] gombot, és betápláljuk a képen jobb oldalt látható akkordokat.

Az alsó hanggombbal megadjuk a hangértéket.

■ Lejátsszuk az újonnan létrehozott akkordfutamot.

A [C] gombbal a kurzort a song elejére visszük, és megnyomjuk a SONG[START/STOP] gombot, hogy lejátsszuk az éppen felvett hangokat. A felvett hangok rögzítését az [F] (OK) megnyomásával erősítjük meg. A felvett hangokat a SONG CREATOR (1 -16) oldalain alakíthatjuk át. Végül a SONG CREATOR (CHD) oldalán megnyomjuk az [F] (EXPAND) gombot, hogy a betáplált adatokat átváltoztassuk songadatokká.

 - Egy fill-in betáplálásához megnyomjuk az [AUTO FILL IN] és az egyik MAIN-gombot.

- Végjel

A kijelzőn látható egy "END" jelzés. Ennek helye a song végére betáplált szekciótól függ. Ha egy Endinget vettünk fel, az END-jel automatikusan követi. Ha más szekciót helyeztünk a song végére, az END-jel két ütemmel lemaradva követi ennek a végét. Egyébként pedig szabadon áthelyezhető.

Felvételi opciók: indítás, befejezés, Punch IN/OUT felvételi mód

E funkciók kiválasztása a felvételi eljárás 4. lépésében történik. Ehhez a [BACK]/ [NEXT] gombbal előhívjuk a megfelelő kijelzőoldalt.

Ezek a beállítások határozzák meg, hogyan induljon a felvétel:

[1□□] - [2□□]

Normal Megnyomjuk a SONG [START/STOP] gombot, mire a hangszer szinkronstart-készültségbe kerül, és az Overwrite-felvétel (felülírás) indul, amint leütünk egy billentyűt.

First Key On Az Overwrite-felvétel (felülírás) indul, amint leütünk egy billentyűt. Ez a beállítás megtartja az előző Lead-in adatokat és lehetővé teszi, hogy az eredeti Lead-in-re vegyünk fel törlés nélkül.

Punch In At A song a megadott Punch In-ütemig normál módon lejátszásra kerül, majd ezen a ponton indul a felülírás.

[3□□] Itt határozzuk meg az ütemet, ahonnan a felülírás kezdődik (ha a Punch In At funkciót kiválasztottuk).

[4□□] - [5□□]

Itt határozzuk meg, hogyan érjen véget a felvétel, és mi történjék a már felvett adatokkal.

Replace All Töröl minden adatot, amely a felvétel vége után van.

Punch Out Megtart minden adatot, amely a felvétel vége után van.

Punch Out At A felülírástól a megadott Punch Out-ütemig tart, ezután folytatódik a normál lejátszás.

[6□□] Itt határozzuk meg az ütemet, ahol a Punch-in felülírástól a felvétel vége ér.

[7□□] - [8□□]

Ha itt a beállítás ON, a Punch-in és -out pontokat pedállal is vezérelhetjük. A felvételhez a pedált lenyomva tartjuk, a felvétel befejezéséhez pedig felengedjük.

[I] Ezzel a gombbal hívjuk elő a SONG kijelzőoldalt, ahol elmenthetjük az adatokat.

A Punch IN/Out funkcióról

Ez a funkció elsősorban arra szolgál, hogy egy már felvett csatornának egy szakaszt ismét felvegyük vagy újjal helyettesítsük. **Az eredeti útmutató 104. oldalán** többféle változat látható, ahogyan egy nyolc ütemből álló frázis egy szakaszát újonnan felvehetjük. Az ábrán olvasható szakkifejezések:

Ursprüngliche Daten/Originaldaten	Eredeti adatok
Overwrite-Aufnahme	Felülírástól a felvétel
Start	Indítás
Stop	Leállítás
Wiedergabe	Lejátszás
Spiel auf den Tasten	Játék a billentyűzeten
Gelöscht	Törölve

*1 Ha az 1-2 ütemek nem kerülnek felülírásra, a felvétel a 3. ütemnél indul.

*2 Az 5. ütem végénél meg kell nyomni a [REC] gombot.

Ábra: teli kocka Előzőleg felvett adatok
üres kocka Újonnan felvett adatok

Újonnan felvett song átalakítása

A felvételi módtól függetlenül a kész zenei adatokat átalakíthatjuk.

A csatornákra vonatkozó paraméterek - Channel

Ezeknek a funkcióknak a kiválasztása úgy történik, mint a felvételi eljárás 4. lépése. A [BACK]/ [NEXT] gombbal előhívjuk a megfelelő kijelzőoldalt.

Quantize - Kvantálás

Ezzel a funkcióval az egyszer felvett időzítést kiigazíthatjuk azokon a pontokon, ahol a játékunk esetleg nem tartotta tökéletesen az ütemet, jóllehet ezt füllel nem mindig érzékeljük. Ezzel a funkcióval egy sáv hangjait pontosan hozzáigazíthatjuk a megadott taktusütésekhez.

- A SONG CREATOR oldalon az [A] [B] gombbal kiválasztjuk a funkciót.
- A CHANNEL alatt kiválasztjuk a csatornát.
- A SIZE alatt megadjuk a kvantálás mértékét (felbontását).
- A STRENGTH megadja a kvantálás százalékban mért "erősségét". Ha 100%-nál alacsonyabb értéket választunk, a hangok csak a megadott mértékben kerülnek közelebb a meghatározott taktusütésekhez.
- A [D] (EXECUTE) gombbal végrehajtjuk a műveletet. Ezután a gomb szövege

"UNDO"-ravált, amellyel helyreállíthatjuk az eredeti adatokat, ha a kvantálás eredményével nem vagyunk elégedettek. Az "Undo"-nak csak egy szintje van, tehát csak a legutoljára végrehajtott műveletet lehet vele visszavonni.

- [I] Ezzel a gombbal hívjuk elő a SONG kijelzőoldalt, ahol elmenthetjük az adatokat.

■ A kvantálás mértékéről

Ezt az átdolgozandó sávon előforduló legalacsonyabb hangértékhez kell igazítani. Ha pl. negyedek és nyolcadok is vannak, akkor a kvantálás értéke 1/8. 1/4 beállítás esetén a hangszer a nyolcadokat a negyedek fölé tolja.

A következő kvantálási értékek választhatók:

negyed, nyolcad, tizenhatod, harmincketted, tizenhatod+nyolcadtriola*, negyedtriola, nyolcadtriola, tizenhatod-triola, nyolcad+nyolcadtriola*, tizenhatod+tizenhatod-triola*.

A *-gal jelölt értékek különösen hasznosak, mert lehetővé teszik, hogy két különböző hangértéket adjunk meg egyszerre, és a kettőnek nem kell egymáshoz igazodnia. A triola hatás is megmarad, a kvantálás is megtörténik.

Delete - Törlés


Ezzel a funkcióval törölhetjük az egy csatornára felvett adatokat

- A SONG CREATOR oldalon az [A] [B] gombbal kiválasztjuk a funkciót.
- A [D] (EXECUTE) gombbal végrehajtjuk a műveletet. Ezután a gomb szövege "UNDO"-ravált, amellyel helyreállíthatjuk az eredeti adatokat, ha a kvantálás eredményével nem vagyunk elégedettek. Az "Undo"-nak csak egy szintje van, tehát csak a legutoljára végrehajtott műveletet lehet vele visszavonni.
- Az alsó számgombokkal kiválasztjuk a törölni kívánt csatornát.
- Az [I] gombbal hívjuk elő a SONG kijelzőoldalt, ahol elmenthetjük az adatokat.

Mix (Sávkeverés)

Ezzel összekeverhetjük két sáv adatait, és az eredményt átvihetjük egy harmadikra vagy az egyik sáv adatait átmásolhatjuk egy másikra.

- A SONG CREATOR oldalon az [A] [B] gombbal kiválasztjuk a funkciót.
- A [D] (EXECUTE) gombbal végrehajtjuk a műveletet. Ezután a gomb szövege "UNDO"-ravált, amellyel helyreállíthatjuk az eredeti adatokat, ha a kvantálás eredményével nem vagyunk elégedettek. Az "Undo"-nak csak egy szintje van, tehát csak a legutoljára végrehajtott műveletet lehet vele visszavonni.
- A SOURCE1 alatt megadjuk a keverni kívánt sávokat.
- A SOURCE2 alatt kiválasztjuk a COPY funkciót, amellyel az imént kijelölt forrásokat a DESTINAZION, azaz célsávra másoljuk.
- A DESTINATION alatt megadjuk a sávot, ahová az eredménynek kerülnie kell.
- Az [I] gombbal hívjuk elő a SONG kijelzőoldalt, ahol elmenthetjük az adatokat.

 - Az összekevert hangadatokon kívüli adatokat a hangszer a SOURCE1 alatt kijelölt sávról veszi.

Channel Transpose - Transzponálás

Ezzel a funkcióval az adatokat tartalmazó sávokat egyenként, félhangnyi lépésekben, +/- két oktávval transzponálhatjuk.

- A SONG CREATOR oldalon az [A] [B] gombbal kiválasztjuk a funkciót.

- A [D] (EXECUTE) gombbal végrehajtjuk a műveletet. Ezután a gomb szövege "UNDO"-ravált, amellyel helyreállíthatjuk az eredeti adatokat, ha a kvantálás eredményével nem vagyunk elégedettek. Az "Undo"-nak csak egy szintje van, tehát csak a legutoljára végrehajtott műveletet lehet vele visszavonni.
- Az [F] gombbal válthatunk az alsó és a felső nyolc sáv kijelzőoldala között.
- Ha megnyomjuk a [G] (ALL CH) gombot, miközben egy csatornához értékeket állítunk be, az itt végrehajtott beállítások érvénybe lépnek az összes többi sávon is.
- Az alsó sorban megadjuk a transzponálási értéket.
- Az [I] gombbal hívjuk elő a SONG kijelzőoldalt, ahol elmenthetjük az adatokat.

Set Up

Egy song előzetes beállításait, mint pl. Voice – hangszín -, Level – hangerő - és tempó, hozzáigazíthatjuk a keverőpult vagy a kezelőfelületi elemek aktuális beállításaihoz.

- A SONG CREATOR oldalon az [A] [B] gombbal kiválasztjuk a funkciót.
- A [D] (EXECUTE) gombbal végrehajtjuk a műveletet. A műveletet nem lehet visszavonni.
- Az [1□□] - [7□□] gombbal meghatározzuk, mely lejátszási jellemző és funkciók kerüljenek behívásra az illető songgal együtt. A "KEYBOARD VOICE" kivételével valamennyi hangesemény csak a song elején vehető fel.

Mielőtt ezeket kijelölnénk vagy életbe léptetnénk, a [TOP] gombbal a song elejére kell mennünk, és le kell állítanunk a lejátszást.

Song	Menti a tempó- és a keverőpulti beállításokat (PSR-2100) Menti a tempóbeállításokat (PSR-1100).
Keyboard Voice	Itt a billentyűzeten játszottak (MAIN/LAYER(LEFT) hangszínét automatikusan beállíthatjuk a songhoz. Tárolja a billentyűkön játszott hangszínt és a szólamok on/off beállítását. Ha a billentyűkön játszott szólam közepén akarunk hangszínváltást előidézni, megállítjuk a songot a kívánt ponton, végrehajtjuk a hangszínbéállítást, és megnyomjuk a [D] (EXECUTE) gombot.
Lyrics Language	Menti a kijelző dalszöveg-funkciójára vonatkozó beállításokat.
Score Setting	Menti a "Score" kijelzőoldal beállításait (csak PSR-2100)
Mic. Setting	Menti a keverőpulti mikrofon beállításokat (csak PSR-2100)

- A [8□□] gombbal megjelöljük a kiválasztott elemet. A kipipált elemek a songgal együtt mentésre kerülnek.
- Az [I] gombbal hívjuk elő a SONG kijelzőoldalt, ahol elmenthetjük az adatokat.

A hangesemények átalakítása – 1 - 16

Ezen a kijelzőoldalon az egyes hangokat lehet átalakítani. Ezeknek a funkcióknak a kiválasztása úgy történik, mint a felvételi eljárás mód 4. lépése. A [BACK]/ [NEXT] gombbal előhívjuk a megfelelő kijelzőoldalt.

- A SONG CREATOR oldalon az [A] [B] gombbal kiválasztjuk a funkciót.
- A [C] gombbal a kurzort az aktuális zeneszám elejére visszük.

- A [D] [E] gombbal mozgatjuk a kurzort jobbra és balra, és választjuk ki a paramétert a kijelölt hangeseményhez. Azáltal, hogy a kurzort elmozdítjuk az éppen átalakított értékről, egyben automatikusan rögzítjük is azt.
- Az [1□□] - [3□□] gombbal meghatározzuk az éppen átdolgozni kívánt hang helyét.
- A [4□□] gombbal végezzük el az új érték durva beállítását.
- Az [5□□] gombbal végezzük el a finom beállítást.
- A [6□] gombbal kivágjuk a megjelölt hangeseményeket, amelyeket azután bemásolhatunk egy másik helyre; [6□] a hangesemények listájára újat veszünk fel.
- A [7□] gombbal töröljük a kurzornál lévő hangeseményt; [7□] másoljuk a megjelölt hangokat, amelyeket azután behelyezhetünk máshová.
- A [8□] gombbal visszaállíthatjuk az eredeti értéket átalakítás után; a [8□] gombbal minden kivágott vagy kimásolt hangot elhelyez a kijelölt helyre.
- Az [F] gombbal megadjuk az átalakítani kívánt csatornát.
- A [G] gombbal előhívjuk a Step Recording kijelzőoldalt.
- A [H] gombbal Előhívjuk a Filter kijelzőoldalát, ahol kiválaszthatjuk a hangokat, amelyeket a hangesemények listáján látni akarunk.
- Az [I] gombbal előhívjuk a SONG kijelzőoldalt, ahol elmenthetjük az átdolgozott adatokat.
- Ha a [J] gombot lenyomva tartjuk, miközben megnyomjuk az [A] [B] gombot, egyszerre több hangeseményt is kijelölhetünk.

☞ Ahhoz, hogy egy átalakítást megerősítsünk, a kurzort továbbvisszük egy másik értékre, vagy megnyomjuk a SONG [START/STOP] gombot.

Hangesemények

Paraméter	Leírás
Note (Hang)	Meghatározza a hangmagasságot, hanghosszúságot és Velocity-t.
Ctrl (Vezérlő üzenet)	Meghatározza a vezérlő üzenet számát és a controllerek állásának változását. Bővebben l. a külön adatlistát. (MIDI-adatformátum).
Prog (Programváltás)	Meghatározza a hangszínszámot (program váltásszámot). Bővebben l. a külön adatlistát. (hangszínlista).
P.Bnd (Pitch Bend)	Megadja a Pitch Bend (hangmagasság-hajlítás) értékét.
A.T. (After Touch)	Megadja az Aftertouch (utónyomás a billentyűn) értékét.

☞ A lépésekben felvett song hangszíne esetenként eltérhet az eredeti hangszíntől.

Akkordesemények átdolgozása – CHD

Itt dolgozhatjuk át a songban rögzített akkordokat. Ezeknek a funkcióknak a kiválasztása úgy történik, mint a felvételi eljárás mód 4. lépése. A [BACK]/ [NEXT] gombbal előhívjuk a megfelelő kijelzőoldalt. Az [F] (EXPAND) gomb kivételével ugyanazokat a funkciókat

találjuk itt, mint a hangesemények átdolgozásánál. Ezzel a gombbal a felvett akkord- és szekcióadatokat átalakítjuk songadatokká.

☞ Ahhoz, hogy egy átalakítást megerősítsünk, a kurzort továbbvisszük egy másik értékre, vagy megnyomjuk a SONG [START/STOP] gombot.

Akkordesemények

Paraméter	Leírás
Style (Kíséreti stílus)	Mutatja a kíséreti stílus elnevezését. Ha egy stílust be akarunk táplálni, előhívjuk a STYLE kijelzőoldalt, és kiválasztjuk a stílust.
Tempó	Megadja a tempó értékét.
Chord	Megadja az akkordot az alaphang a típus és az "On-Bass"-hang alapján.
Sect (Szekció)	Megadja a szekciót - a megnevezést és a variációt.
OnOff (Csatorna be/ki)	Megadja, hogy egy csatorna be vagy ki van-e kapcsolva.
CH.Vol (Csatorna hangereje)	Meghatározza bizonyos csatornák szintjét.
S. Vol (Stílus hangereje)	Meghatározza az egész kíséreti stílus szintjét.

Rendszereemények átdolgozása – SYS/EX. (System Exclusive)

Itt dolgozhatjuk át a rögzített rendszereeményeket. Ezeknek a funkcióknak a kiválasztása úgy történik, mint a felvételi eljárás mód 4. lépése. A [BACK]/ [NEXT] gombbal előhívjuk a megfelelő kijelzőoldalt. Ugyanazokat a funkciókat találjuk itt, mint a hangesemények átdolgozásánál.

Rendszereemények

Paraméter	Leírás
ScBar (a kotta első üteme)	Megadja az első ütem számát. Az ütemszám a MAIN kijelzőn vagy a kottában (csak PSR-2100) látható. A songadatok elején csak egyetlen számot lehet megadni.
Tempó	Megadja a tempó értékét.
Time (Ütemfajta)	Megadja az ütemfajtaét.
Key (Billentyű)	Megadja a hangnemet és a dúr/moll beállítást.
XG Prm (XG paraméter)	Lehetővé teszi különböző részletekbe menő adatváltoztatások végrehajtását. Bővebben l. a külön adatlistában.
SYS/EX (System Exclusive)	Mutatja a song rendszerexkluzív adatait. Itt az adatok tartalmát nem lehet megváltoztatni, de törölhetjük, kivághatjuk, vágólapra másolhatjuk és beilleszthetjük őket.
Meta (Meta-Event)	Mutatja a song SMF-Meta Event adatait. Itt az adatok tartalmát nem lehet megváltoztatni, de törölhetjük, kivághatjuk, vágólapra másolhatjuk és beilleszthetjük őket.

Dalszövegek betáplálása és átdolgozása

Ezzel a praktikus funkcióval betáplálhatjuk egy song címét és szövegét, továbbá már meglévő dalszövegeket változtathatunk meg vagy javíthatunk ki. Ezeknek a funkcióknak a kiválasztása úgy történik, mint a felvételi eljárás mód 4. lépése. A [BACK]/ [NEXT] gombbal előhívjuk a megfelelő kijelzőoldalt. Ugyanazokat a funkciókat találjuk itt, mint a hangesemények átdolgozásánál.

A példában a "Twinkle Twinkle Little Star" című demószám szövegének egy részét változtatjuk meg. A zeneszám előhívásának módját már tárgyaltuk korábban.

1 A SONG CREATOR oldalon az [A] [B] gombbal kiválasztjuk az eseményt, amely a "Star" szót tartalmazza..

2 A [D] [E] gombbal mozgatjuk a kurzort a "star" szóra visszük.

3 A [400] - [500] gombbal előhívjuk a "Lyric" kijelzőoldalt, ahol dalszövegeket lehet bevinni. Itt új szóként bevisszük pl. a saját nevünket.

- Az [I] gombbal elmenthetjük az átdolgozott szöveget.

☞ Ahhoz, hogy egy átalakítást megerősítsünk, a kurzort továbbvisszük egy másik értékre, vagy megnyomjuk a SONG [START/STOP] gombot.

Dalszöveg-események

Paraméter	Leírás
Name (A song címe)	Megadja a song címét. Előhívja a NAME kijelzőoldalt, ahol el lehet nevezni egy zeneszámot.
Lyric (Szöveg)	Itt lehet beadni a dalszöveget.
Code (Egyéb vezérlő elemek)	CR: Sortörést visz be a dalszövegbe. LF: Törli az éppen mutatott dalszöveget, és a következő szövegadatot mutatja.

Az Event-lista testre szabása – Filter (Szűrő)

Ezzel a funkcióval határozzuk meg, mely eseménytípusokat mutassa a kijelző átdolgozás céljára. Ehhez pipát kell tenni az esemény melletti kis kockába. Ha egy eseményt nem akarunk felvenni a kijelzőre, akkor a kockát üresen hagyjuk.

Az ehhez szükséges kijelzőhöz úgy jutunk el, hogy a CHD, 1-16, SysEx vagy LYRICS kijelzőoldalon megnyomjuk a [H] (FILTER) gombot.

- A [C] gombbal behívjuk a "MAIN FILTER" kijelzőoldalt. Az adattípusok listáját l. külön.

- A [D] gombbal behívjuk a "CONTROL CHANGE FILTER" kijelzőoldalt. Bővebben l. a külön adatlistát.

- A [E] gombbal behívjuk az "ACCOMPANIMENT FILTER" kijelzőoldalt. Bővebben l. a külön adatlistát.

- [200] - [300] : Ha MAIN FILTER vagy ACCOMPANIMENT FILTER a beállítás, ezekkel választjuk ki a képen kívül eső szöveget lefelé és felfelé. CONTROL CHANGE FILTER esetén ezzel a gombbal választjuk ki a képen kívül eső szöveget nyolc elemenkénti lépésben

- A [400] - [500] gombbal kiválasztjuk a megjelölt elemeket elemenkénti lépésben

- A [600] - [700] gombbal kiteszi vagy eltávolítja a pipákat a kockákban/ból.

- A [H] gombbal pipát teszünk az összes elem mellé.

- A [I] gombbal csak a hangadatok mellé teszünk pipát, a többi kihagyjuk.

- A [J] gombbal megfordítjuk a kijelölést: ahol eddig pipa volt, onnan eltűnik és fordítva.

END A beállítások érvénybe léptetéséhez megnyomjuk az [EXIT] gombot.

Kíséreti stílusok létrehozása – Style Creator

Ezzel a funkcióval saját kíséreti stílusokat hozhatunk létre. E stílusokat azután, akárcsak a gyárikat, az automatikus kíséret részeként használhatjuk.

A kíséreti stílusok létrehozásáról

Az alábbi táblázatban láthatjuk, milyen szólamokból (vagy csatornákból) állnak egy stílus szekciói. Egy stílus létrehozásához minden szekcióhoz patterneket rögzítünk különböző csatornákon.

Szekció	Csatorna
---------	----------

INTRO A-D	RHYTHM 1, RHYTHM 2, BASS, CHORD 1, CHORD 2, PAD, PHRASE 1, PHRASE 2
MAIN A-D	
FILL IN A-D	
BREAK	
ENDING A-D	

■ Valós idejű felvétel

Felvehetünk stílusokat úgy is, hogy játszunk a billentyűzeten. Nem szükséges azonban minden szólamot felvenni - saját stílust létrehozhatunk úgy is, hogy egy gyárilag programozott stílust, amely a leginkább megfelel igényeinknek, átalakítunk: egy szólamot hozzáteszünk vagy elveszünk belőle.

A valós idejű felvételek változatai:

● Loop-felvétel

Az automatikus kíséret végtelenítve ismétli a több ütemnyi kísérő patternt, és a stílus felvétele is a loop használatával történik. Ha pl. egy kétütemnyi fő szekvencia (MAIN) felvételét indítjuk, ez a két ütem állandóan ismétlődve kerül felvételre. A felvett hangok a következő ismétlődéstől felhangzanak, így egyszerre vehetünk fel és hallgathatjuk a felvett anyagot.

● Overdub-felvétel

Itt egy sávra, amelyen már vannak adatok, új anyagot veszünk fel úgy, hogy a régiek is megmaradnak. A stílus felvételénél az adatok nem törlődnek, hacsak nem használunk olyan funkciókat, mint "Clear" és "Drum Cancel".

■ Lépésenkénti felvétel

Ugyanaz az eljárás, mint a songoknál.

■ Egy kíséreti stílus összeállítása

Összetett stílusokat hozhatunk létre úgy, hogy kombináljuk egymással a gyárilag beprogramozott stílusok patternjeit. Ha pl. egy nyolc ütemből álló stílust akarunk létrehozni, a Rhythmus 1 és 2 szólamot vehetjük a "8Beat1", a basszust a "8Beat2" stílusból, miközben az akkordokat a "Pop Rock" stílusból emeljük át.

☞ A RHY1 csatornához bármilyen hangszínt választhatunk az "Organ Flutes" kivételével.

■ Egy kíséreti stílus átalakítása

A felvétel módjától függetlenül átalakíthatjuk a stílus adatait.

Style File Format

Az SFF egyesíti egyetlen fájlformátumban a Yamaha teljes tudását, ami az automatikus kíséretet illeti. A Parameter Edit funkcióval használhatjuk ki ennek lehetőségeit.

Az eredeti útmutató 109. oldalán látható diagram mutatja a folyamatot, amely a kíséret megszólalásáig tart. (Nem érvényes a ritmussávra!)

A diagram forráspatternje az eredeti stílusadatoknak felel meg. Ennek felvételi módját l. később. Az alábbiakból kiderül, hogy a kíséret kiadását különböző paraméter-beállítások és akkordváltások (akkordok bejátszása a billentyűzet kíséreti szakaszán) határozzák meg.

Forráspattern

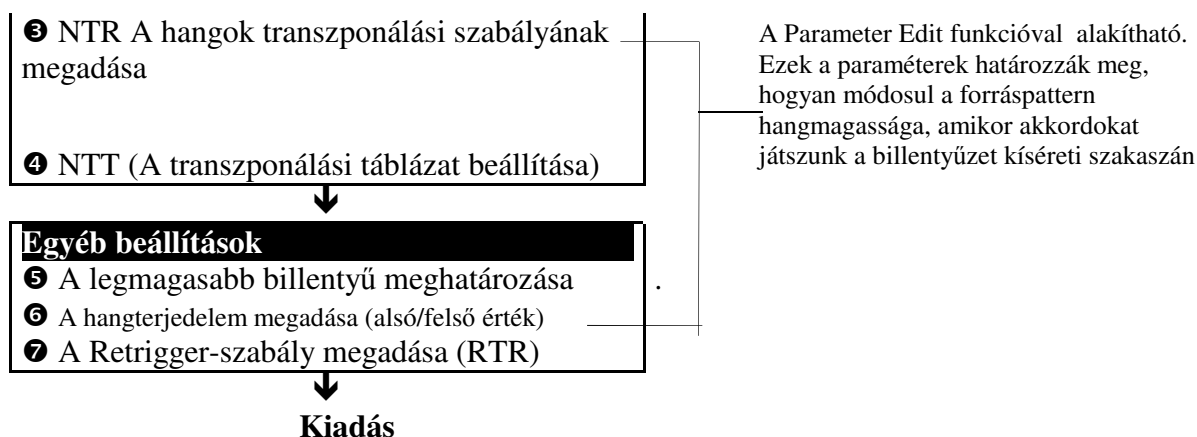
- ① A forrásakkord alaphangjának megadása
- ② A forrásakkord fajtájának megadása

↓ Akkordváltás

— A stílussal kerül felvételre

— A billentyűzet kíséreti szakaszán játszott akkordok eredményezik.

Pitch Conversion (Hangmagasság átalakítása)



Eljárás

1 Kiválasztjuk az átalakítani kívánt kíséreti stílust.

Ha egy teljesen új stílust akarunk létrehozni, a STYLE CREATOR kijelzőoldalon előhívjuk a BASIC oldalt, és kiválasztjuk a "New Style"-t.

2 Megnyomjuk a [DIGITAL RECORDING] gombot.

3 A DIGITAL REC menüből kiválasztjuk a STYLE CREATOR-t.

4 Felvesszük a stílust és átalakítjuk. Ennek módját l. bővebben a következő oldalakon.

5 Az [I] (SAVE) gombbal (az "Assembly" oldalon [J]) előhívjuk a STYLE oldalt, és elmentjük az átdolgozott adatokat a USER memóriába vagy lemezre.

END Az [EXIT] gombbal lépünk ki a STYLE CREATOR kijelzőből.

Valós idejű felvétel – Basic

A "Realtime Recording" (valós idejű felvétel) segítségével létrehozhatunk saját stílusokat vagy alapjaitól kezdve, vagy már meglévő adatokból kiindulva. Az alábbiakban leírtak a felvétel eljárás módjának 4. lépésre vonatkoznak.

1 Kiválasztjuk a csatornát, amelyikre fel akarunk venni, úgy, hogy lenyomva tartjuk az [F] (REC CH) gombot, közben pedig lenyomjuk a kívánt csatorna gombját [100] - [800].

Az illető csatornák adatait törölni kell, mielőtt a nem-ritmus-csatornákra (BASS - PHR2) felvesszünk. A REC CHANNEL kijelzőoldal bezárása után további beállításokat is elvégezhetünk (l. a "BASIC" oldal további paramétereit a továbbiakban).

A kilépéshez az [EXIT], a visszatéréshez az [F] (REC CH) gombot nyomjuk meg.

- A [B] gombbal a tempó és ütem beállítására szolgáló kijelzőoldalt hívjuk elő.

- A [C] gombbal kiválasztunk egy üres stílust, ahol az alapoktól kezdve új stílust építhetünk fel.

- Az [E] gombbal a felvétel alatt törölhetünk bizonyos ütős hangzásokat. Csak akkor él, amikor a csatorna-beállítás RHY1 vagy 2. Ezt a gombot lenyomva tartjuk, miközben leütjük azt a billentyűt, amelyikhez az illető ütős hangszín tartozik.

- A [J] gomb megnyomása után azoknál a csatornáknál, amelyek adatokat tartalmaznak, megjelenik a "DELETE" (törölni) szó. Ha tényleg törölni akarunk, ezt a gombot

lenyomva tartjuk, miközben lenyomjuk a kívánt csatorna gombját [1□□] - [8□□]. Az illető csatornák adatait törölni kell, mielőtt a nem-ritmus-csatornákra (BASS - PHR2) felvesszünk.

- A csatornák alatti állapotjelzések:

REC	Csatorna felvételi készülségben
ON	Csatorna lejátszásra kész
OFF	Csatorna elnémítva

2 Elindítjuk a felvételt a STYLE[START/STOP] gombbal.

A kiválasztott stíluszsekcio lejátszása indul. Mivel a ritmuspatternek végtelenítve ismétlődnek, minden ismétlésnél új hangokat vehetünk fel, miközben hallhatjuk az eredményt. A billentyűkhöz tartozó ütösöket a billentyű fölötti piktogramokról könnyű felismerni.

☞ Ha a SYNC.START funkció él, a felvétel indul, amint leütünk egy billentyűt.

3 Leállítjuk a felvételt a STYLE[START/STOP] gombbal.

END A kilépéshez az [EXIT] gombot nyomjuk meg.

☞ - Az RHY2 csatornához csak a "Drum Kit/SFX Kit" hangszínekből választhatunk.

- A nem-ritmus-csatornához (BASS - PHR2) a dobszettekén kívül bármilyen hangszínt választhatunk.

A BASIC kijelzőoldal további paraméterei

- [I] (SAVE) Előhívja a STYLE kijelzőoldalt a stílusadatok elmentésére
- [3□□] - [4□□] (SECTION) Meghatározza a felvenni kívánt szekciót.
- [5□□] - [6□□] (PATTERN HOSSZA) Meghatározza, hány ütemből álljon (1 - 32) a kiválasztott szekció patternje. A Fill-in szekció mindig egy ütem!
- [D] (VÉGREHAJTÁS) Végrehajtja a pattern hosszának beállítását.

☞ A felvenni kívánt szekciót kiválaszthatjuk a kezelőfelületi gombbal is. Ha valamelyik SECTION-gombot megnyomjuk, előhívjuk a megfelelő kijelzőoldalt. Itt a [6□□] - [7□□] gombbal válthatunk a szekciók között. A váltás tényleges végrehajtásához megnyomjuk a [8□□] gombot. A Fill-in szekciót az [AUTO FILL IN] gombbal választjuk ki.

Felvétel - Óvintézkedések

□ A kíséreti stílushoz használt alapakkordot forrásakkordnak nevezzük. Minden lejátszott akkord és felhangzó hangmagasság a forrásakkordból fakad. A MAIN és FILL IN szekciók (a CM7 forrásakkordot alapul véve) felvételénél ügyeljünk a következőkre:

- * A BASS vagy PHRASE csatornáknál csak a javasolt hangokat használjuk! Ezzel biztosítjuk, hogy a különböző akkordokat le tudjuk játszani a kíséreti stílusban, és az eredmény optimális lesz. (A többi rendelkezésre álló hangot csak mint rövid átmenet érdemes használni.)
- * Az akkord- vagy padcsatornáknál csak a CM7 akkord hangjait használjuk! Ezzel biztosítjuk, hogy a különböző akkordokat le tudjuk játszani a kíséreti stílusban, és az eredmény optimális lesz. (A többi rendelkezésre álló hangot csak mint rövid átmenet érdemes használni.)

A forrásakkord beállítás szerint a CM7, ez azonban megváltoztatható, bővebben l. a Style File Format beállításai - Paraméterek című részben.

□ Az INTRO és ENDING szekció felvételénél a forrásakkordot figyelmen kívül hagyhatjuk és bármilyen hangot vagy akkordszekvenciát használhatunk. Amennyiben a PARAMETER

kijelzőoldalon az NTR paraméter beállítása "ROOT TRANSPOSE", az NTT-é pedig "HARMONIC MINOR", a normál hangmagasság-változás, amely a különböző akkordok játékból adódik, a lejátszásnál nem érvényesül. Más szóval, a kíséret hangmagasság-változásai csak az alaphang megváltozásánál és a dúr/moll-váltásoknál lépnek fel.

Lépésenkénti felvétel

Ezeket az adatokat valós időben játsszuk le. Az alábbiak az Eljárás c. fejezet 4. lépésére vonatkoznak.

Az eljárás, az alábbi pontoktól eltekintve, ugyanaz, mint a songok lépésenkénti felvételénél. A felvett adatokat itt is át lehet alakítani, az eljárás szintén megegyezik a songoknál leírtakkal.

- A songok felvételénél a végjelzést bárhová helyezhettük. A stílusoknál azonban a jelzés helye nem változtatható meg. Ennek oka, hogy a stílus hosszát a kiválasztott szekciók hossza automatikusan meghatározza. Ha pl. egy négyütemű szekción alapuló kíséretet hozunk létre, a végjelzés automatikusan odakerül a negyedik ütem után, és a STEP RECORD kijelzőoldalon nem lehet máshová helyezni.
- Amikor a felvett adatokat az EDIT kijelzőoldalon át akarjuk alakítani, válthatunk az adattípusok (Event-adatok és vezérlő adatok) között. A REC CHANNEL oldalt az [F] (TRACK EVENT) gombbal hívjuk elő, és ugyanezzel a gombbal válthatunk az EVENT (Note, Control Change stb.) és a CONTROL (System Exclusive stb.) oldal között.

Előzőleg ellenőrizzük, hogy a kívánt csatornát bekapcsoltuk-e! (BASIC oldal)

Kíséreti stílus összeállítása – Assembly

Ezzel a funkcióval gyári programozású stílusok elemeiből összeállíthatunk egy saját stílust. Az alábbiak az Eljárásmód című rész 4. lépésére vonatkoznak.

- 1** Az [A]-[D] és [F]-[G] gombbal választjuk ki a stílust, amelynek valamelyik elemét a saját stílusunk valamelyik csatornájához akarjuk használni. Még egyszer megnyomva ugyanazt a gombot előhívjuk a STYLE kijelzőoldalt, ahol kiválasztjuk a kíséreti stílust.
- 2** A [2□□] - [5□□] gombbal kiválasztjuk a stílusszekciót és csatornát, amelyet az imént kijelölt csatornahelyekre akarunk menteni.
A [6□□] - [7□□] gombbal meghatározzuk minden csatorna lejátszásai módját. A kíséret összeállítása közben hallhatjuk az egyes elemeket.

SOLO	A kiválasztott csatornán kívül az összes többi néma.
ON	A kiválasztott csatorna szól. A REC CHANNEL oldalon kiválasztott valamennyi csatorna egyszerre felhangzik.
OFF	Ha a kiválasztott csatorna beállítása a REC CHANNEL oldalon ON, akkor itt az OFF lehetőség nem áll fenn.

☞ Ha az első és második lépésben átváltunk a szekciók és csatornák között, ez a pillanatnyilag szóló csatornákra és szekciókra is érvényes. A váltáskor a felvétel automatikusan leáll.

☞ A PLAY TYPE paraméter csak a lejátszásra vonatkozik. A kíséreti stílus adatait nem változtatják meg.

- 3** Miután az 1. és 2. lépést szükség szerint többször megismételtük, az eredményt elmentjük a [A] (SAVE) megnyomásával. Itt az összes csatorna beállításait egyetlen stílus formájában menthetjük el.

A létrehozott stílus átdolgozása

Változtassuk meg a hangulatot! – Groove és Dynamics

Ezzel a ritmikus hatást változtatjuk meg.

■ Groove

- A STYLE CREATOR oldalon az [A] [B] gombbal kiválasztjuk a funkciót.
- A [D] (EXECUTE) gombbal végrehajtjuk a műveletet. Ezután a gomb szövege "UNDO"-ra vált, amellyel helyreállíthatjuk az eredeti adatokat, ha a kvantálás eredményével nem vagyunk elégedettek. Az "Undo"-nak csak egy szintje van, tehát csak a legutoljára végrehajtott műveletet lehet vele visszavonni.
- Az alsó számgombokkal állítjuk be a Groove egyes paramétereit - l. a táblázatot.
- Az [I] gombbal hívjuk elő a STYLE kijelzőoldalt, ahol elmenthetjük az adatokat.

Groove-paraméterek

Original Beat	Meghatározza az ütést, amelyhez az időzítésnek igazodnia kell. Pl. "8" értéknél a Groove-Timing a nyolcadhangra vonatkozik, a "12" értéknél a kiválasztott szakasz nyolcadtrioláira.
Beat Converter	A fent meghatározott ütések időzítésének megváltoztatása. Ha pl. fent a beállítás "8", itt pedig "12", akkor minden nyolcadhang az adott szakaszon nyolcadtriolás időzítésre vált át. A "16A" és "16B" változatai a "16" beállításnak, amelyet a "12" Original Beat-beállításnál alkalmazunk.
Swing	Swing hangulatot hoz létre a Back Beats-Timing eltolásával. Ha pl. az Original Beat beállítása nyolcadokra szól, a Swing paraméter minden taktusban a második, negyedik, hatodik és nyolcadik ütést késlelteti, és ezzel idéz elő Swing hangulatot. Az A - E beállítások eltérő erősségű hatást képviselnek, ahol "A" a leggyengébb, E a legerősebb.
Fine	Kijelöl egy Groove-mintát, amely a kijelölt szakaszon érvényesül. A PUSH beállítások eredményeként egyes ütések előbbre kerülnek, míg a HEAVY esetén az időzítés egyes ütések késleltet. A számok (2, 3,4,5) megadják, melyik ütés legyen az érintett. Az első ütés kivételével a megadottig valamennyi előbb vagy késleltetve hangzik. "3"-nál pl. a második és a harmadik ütés az érintett. Minden esetben az "A" típus adja a leggyengébb hatást, a "C" a legerősebbet.

■ Dynamics

- A STYLE CREATOR oldalon az [A] [B] gombbal kiválasztjuk a funkciót.
- A [D] (EXECUTE) gombbal végrehajtjuk a műveletet. Ezután a gomb szövege "UNDO"-ra vált, amellyel helyreállíthatjuk az eredeti adatokat, ha a kvantálás eredményével nem vagyunk elégedettek. Az "Undo"-nak csak egy szintje van, tehát csak a legutoljára végrehajtott műveletet lehet vele visszavonni.
- Az [1□□] - [2□□] gombbal választjuk ki a csatornát, amelyre a "Dynamics" beállításokat érvényesíteni akarjuk.
- A [3□□] - [4□□] gombbal és a [6□□] - [8□□] gombbal állítjuk be a Dynamics egyes paramétereit - l. a táblázatot.
- Az [I] gombbal hívjuk elő a STYLE kijelzőoldalt, ahol elmenthetjük az adatokat.

Dynamics-paraméterek

Accent Type	Kijelöl egy hangsúlymintát, amely a kijelölt szekcióra vagy szólamra érvényes.
--------------------	--

Strength	Megadja, milyen erővel hasson a hangsúlytípus. Magasabb értékek erősebb effektet eredményeznek.
Expand/Compress	Bővíti vagy szűkíti a sebességértékek terjedelmét. A középérték "64". A 100% feletti értékek bővítik, a 100% alattiak szűkítik a dinamikaterjedelmet.
Boost/Cut	A kijelölt szakaszon vagy szólamban emeli vagy leszállítja a sebességértékeket. A 100% feletti értékek emelik, a 100% alattiak csökkentik az össz sebességet.

A STYLE CREATOR CHANNEL oldalán lévő átalakítási lehetőségek

Itt ötféle módon alakíthatjuk a hangzást.

Az alábbiak az Eljárásmód című rész 4. lépésére vonatkoznak.

■ Kvantálás

L. a songoknál.

■ Velocity Change (A billentéserősség megváltoztatása)

Egy megadott százalékkal emeli vagy csökkenti a CHANNEL alatti számgombokkal kiválasztott csatorna minden hangjának billentéserősségét.

■ Bar Copy (Egy ütem másolása)

Ezzel a funkcióval ütemeket másolhatunk át egy csatornán belül. A [4□□] (TOP) és az [5□□] (LAST) gombbal kijelöljük a másolni kívánt szakasz első és utolsó ütemét. A [6□□] (DEST) gombbal kiválasztjuk a másolás célterületének első ütemét.

■ Bar Clear (Egy ütem törlése)

Ezzel a funkcióval törölhetjük egy csatorna kijelölt szakaszának minden adatát. A [4□□] (TOP) és az [5□□] (LAST) gombbal kijelöljük a törölni kívánt szakasz első és utolsó ütemét.

■ Remove Event (Hangesemények törlése)

Ezzel a funkcióval bizonyos eventeket törölhetünk a kiválasztott csatornán. A [4□□] - [6□□] (EVENT) gombbal kijelöljük a törölni kívánt eseménytípust.

A Style File Format beállításai – Paraméterek

Ezen a kijelzőoldalon a stílusok vezérlési lehetőségeivel találkozhatunk - pl.

meghatározhatjuk, hogyan változzák a felvett stílus hangmagassága és hangzása, amikor bal kézzel akkordokat játszunk a kíséreti szakaszon. A paraméterek összefüggéséről l. korábban.

Az alábbiak az Eljárásmód című rész 4. lépésére vonatkoznak.

✍ Ha az NTR beállítása "Root Fixed", az NNT pedig "Bypass", akkor a "Source Root" és a "Source Chord" paraméterek "Play Root" és "Play Chord" paraméterekre váltanak. Ilyenkor végrehajthatjuk az akkordváltás, miközben hallhatjuk az eredményt.

■ Source Root/Chord (Forrás-alaphang/alapakkord)

Ezek a beállítások határozzák meg a forráspattern eredeti hangnemét (vagyis a pattern felvételénél használt hangnemet). Az előre beállított adatok alaphangjától és alapakkordjaitól függetlenül az alapbeállítás CM7 (az alaphang C, az akkord M7), ha a gyári beállítású adatokat egy új stílus felvétele előtt töröljük.

Ha a forráspattern akkordjának alapbeállítását megváltoztatjuk, az akkordfajtának megfelelően változnak az akkord- és skálahangok is.

Az eredeti útmutató 116. oldalán a C alaphanggal rendelkező akkordok láthatók.

■ NTR (Transzponálási szabály)

● NTR (Transzponálási szabály)

Két beállítás közül választhatunk:

- **ROOT TRANS** Amikor a forráshangot transzponáljuk, a hangmagasság-arányok változatlanul maradnak. Pl. a C hangnembeli C3, E3 és G3 F3, A3 és C4 lesz, ha F-re transzponálunk. Ezt a beállítást a dallamszólamokhoz használjuk.
- **ROOT FIXED** A hangok lehetőleg az eredeti hangtartományban maradnak. Pl. a C hangnembeli C3, E3 és G3 C3, F3 és A3 lesz, ha F-re transzponálunk. Ezt a beállítást az akkordszólamokhoz használjuk.

● NTT (Transzponálási táblázat)

A forráspatternnek transzponálásának módját állíthatjuk be vele. Hat lehetőségből választhatunk:

BYPASS	Nincs transzponálás.
MELODY	A dallamvonal (PHRASE 1/2) transzponálására alkalmas.
CHORD	Akkordok transzponálásra alkalmas. Használjuk a CHORD 1/2 szólamokhoz, ha ezek zongoraszólamokat és gitárjellegű akkordszólamokat tartalmaznak.
BASS	A basszussor transzponálásra alkalmas. A MELODY-ra hasonlít, csak ez felismeri a FINGERED 2 akkordfelfogási módban megengedett, basszushangon alapuló akkordokat. A basszusfutamokhoz használjuk.
MELODIC MINOR	Ez a táblázat félhanggal csökkenti az akkord második hangközét, amikor dúrakkordot moll akkorddá transzponálunk, illetve félhanggal emeli a második hangközét, amikor moll akkordról dúrra váltunk. Minden más hang változatlan marad.
HARMONIC MINOR	Ez a táblázat félhanggal csökkenti az akkord második és ötödik hangközét, amikor dúrakkordot moll akkorddá transzponálunk, illetve félhanggal emeli a második és ötödik hangközét, amikor moll akkordról dúrra váltunk. Minden más hang változatlan marad.

■ HIGH KEY/NOTE LIMIT

● Legmagasabb hang (HIGH KEY/)

Megadja a transzponálás legmagasabb hangját (oktávhatárát) a forrásakkord beállított alaphangjához. Az e fölötti hangot ténylegesen a megadott legmagasabb hang alatti oktávban szólalnak meg. A beállítás csak akkor él, ha az NTR beállítása ROOT TRANS.

● Hangtartomány

Megadja a hangtartományt (alsó és felső határértéket) a felhasználói stílussávra felvett hangszínekhez. Ennek beállításával kiküszöbölhetjük a valószerűtlen hangzásokat (pl. túl magas hangok a basszusnál vagy túl mélyek egy pikoló furulyánál) úgy, hogy ezeket "betoljuk" a tartományba tartozó oktávon belülre.

■ RTR

Itt határozhatjuk meg, hogyan viselkedjenek a kitarított hangok akkordváltások során. Ötféle beállításból választhatunk:

- **Stop** A hang kitar, a hangképzés a következő hangadattal folytatódik.
- **Pitch Shift** A hang hangmagassága berezgés nélkül az új akkordfajtaéhoz igazodik.
- **Pitch Shift to Root** A hang hangmagassága berezgés nélkül az új alaphanghoz igazodik.

- **Retrigger** A hang berezgéssel újból megszólal az új akkordfajtának megfelelő hangmagassággal.
- **Retrigger to Root** A hang berezgéssel újból megszólal az új alaphangnak megfelelő hangmagassággal.

Multi Padok létrehozása–Multi Pad Creator

Létrehozhatunk olyan Multi Pad-frázisokat, amelyeket játékunk során ugyanúgy használhatunk, mint a gyárilag beprogramozottakat.

Eljárás

1 Kiválasztjuk az átalakítani kívánt Multi Pad bankot.

Ha egy teljesen új Padot akarunk létrehozni, a MULTI PAD CREATOR kijelzőoldalon előhívjuk a RECORD oldalt, és a [C] gombbal kiválasztjuk a "New Bank" opciót.

2 Megnyomjuk a [DIGITAL RECORDING] gombot.

3 A DIGITAL REC menüből kiválasztjuk a MULTI PAD CREATOR-t.

4 Felvesszük a Multi Padot és átalakítjuk. Ennek módját l. bővebben a következő oldalakon.

5 Az [I] (SAVE)gombbal előhívjuk a MULTI PAD oldalt, és elmentjük az átdolgozott adatokat a USER memóriába vagy lemezre.

END Az [EXIT] gombbal lépünk ki a MULTI PAD kijelzőből.

Multi Padok valós idejű felvétele

Az alábbi kezelési lépések az imént leírt Eljárásmód 4. lépésére vonatkoznak.

- Az [A]-[B] és [F]-[G] gombbal kiválasztjuk a multi Padot. ezt megtehetjük a kezelőfelületi gombokkal Multi Pad-gombokkal is.
- A [C] gombbal kiválasztunk egy üres bankot, ahol az alapoktól kezdve új Padot építhetünk fel.
- A [H] gombbal felvételi készülségbe helyezzük a hangszeret (szinkronstart-készülség).
- Az [1□□] - [8□□] gombbal minden Padhoz beállítjuk a "Repeat" és "Chord Match" funkciót.
- Az [I] gombbal elmenthetjük az adatokat.

A felvétel elindítása

A felvétel automatikusan indul, amint leütünk egy billentyűt, de használhatjuk a STYLE [START/STOP] gombot is. Ha él a "Chord Match" funkció, a CM7-skála hangjait kell használnunk.

- ☞ - Ha nem ajánlott hangokat veszünk fel, a felvett frázis lejátszásakor ez disszonanciát okozhat.
- A kiválasztott stílus ritmusszólama metronóm helyett is ritmikai segédletet nyújt, és a felvétel alatt szól, de a felvételre nem kerül rá.

A felvétel leállítása

Megnyomhatjuk a [H] (STOP) gombot, de használhatjuk a STYLE[START/STOP] gombot is.

A Chord Match (akkordkiigazítás) és Repeat (ismétlés) be- és kikapcsolása

■ Repeat

Ha ez egy Padnál nem él, a lejátszás leáll, amint a frázis véget ér. Egy frázist játék közben is leállíthatunk a [START/STOP] gombbal.

■ Chord Match

Amikor egy Multi Pad egy stílus közben felhangzik, és ez a funkció él, a frázis harmóniája automatikusan igazodik a kísérőakkordhoz.

Multi Padok lépésenkénti felvétele és átdolgozása

Ezzel a módszerrel a Multi Pad hangjait és egyéb adatait egyenként adjuk meg anélkül, hogy valós időben játszanánk. Az alábbiak az Eljárásmód fejezet 4. lépésére vonatkoznak.

Az eljárás az alábbi pontoktól eltekintve, ugyanaz, mint a songok lépésenkénti felvételénél. A felvett adatokat itt is át lehet alakítani, az eljárás szintén megegyezik a songoknál leírtakkal.

□ Mint a songok felvételénél, a végjelzést bárhová helyezhetjük. Ezzel a Pad frázisának hosszát pontosan meghatározhatjuk. Ez akkor hasznos, ha a végtelenített Padot (Repeat: ON) szinkronba akarjuk hozni a játékunkkal és a kísérettel.

□ Mivel a Multi Padokhoz csak egy csatorna tartozik, ezen nem lehet változtatni.

A hangerő-egyensúly beállítása és hangszín-váltás – Mixing Console

Egy igazi keverőpult szimulálásával a "Mixing Console" kijelzőoldalon átfogó ellenőrzés alatt tarthatjuk a hangzást.

☞ Az itt található szabályzókkal beállíthatjuk az egyes hangszínek hangerejének egymáshoz való viszonyát és helyüket a sztereó panorámában, továbbá az effektek mélységét az egyes hangszínek esetében.

További keverőfunkciókat hívhatunk elő a [BALANCE] és a [CHANNEL ON/OFF] kezelőfelületi gombbal

Eljárás

1 A MIXING CONSOLE kijelző mellett annyiszor nyomjuk meg a [MIXING CONSOLE] gombot, ameddig elő nem jön a kívánt kijelzőoldal:

PANEL PART	Idetartoznak a billentyűkön játszott szólamok, az automatikus kíséret, a songok és a mikrofonbemenet (csak PSR-2100).
STYLE PART	Stíluszólamok
SONG CH 1-8	A lejátszott song 1 - 8 csatornája
SONG CH 9-16	A lejátszott song 9 - 16 csatornája

☞ Ha egy paramétert az összes szólamnál azonos értékre akarunk beállítani (kivéve a VOICE), lenyomva tartjuk az [A] - [J] gombok közül azt, amelyikhez az illető paraméter tartozik, és megváltoztatjuk az értéket az [1] - [8] gombokkal vagy az adatbeviteli tárcsával.

2 A [BACK] / [NEXT] gombbal előhívjuk a keverőpult további oldalait, és beállítjuk a paramétereiket. Ezekről bővebben 1. továbbiakban.

END Az [EXIT] gombbal lépünk ki a Mixing Console kijelzőből.

■ A beállítható paraméterek

□ VOL/VOICE (Hangerő/Hangszín)

Itt található az összes szólam és csatorna hangerejének és hangszínének beállítása. Használhatjuk az "Auto Revoice" funkciót is, hogy XG-kompatibilis songoknál hangszerünk teljes hangzását kihasználhassuk.

□ FILTER (Szűrő)

Ezzel szabályozhatjuk egy hangszín frekvenciaspektrumát.

□ TUNE (Hangolás)

Különböző hangolási lehetőségeket találunk itt.

□ EFFECT

Az effekteket állíthatjuk itt be.

□ EQ (Equalizer) (csak PSR-2100)

Meghatározza az egész hangszer hangzási tulajdonságait, ezzel a hangszert hozzáigazíthatjuk a fellépés helyét jellemző körülményekhez. Az egyes szólamok hangerejét és hangzásbeli minőségét is itt igazíthatjuk ki.

A hangerő és a hangszín beállítása – Volume/Voice

Az alábbiak az imént leírt Eljárás 2. lépésére vonatkoznak.

1 Ahányszor megnyomjuk a [MIXING CONSOLE] gombot, továbbvált egy következő szólamra/csatornára.

A [C]-[E] [H]- [J] gombbal választhatjuk ki a VOICE, PANPOT vagy VOLUME paramétert.

VOICE	Előhívja a kijelzőt, ahol a különböző hangszíneket választhatjuk ki.
PANPOT	Itt határozzuk meg a kiválasztott hangszín vagy sáv pozícióját a sztereó panorámában. A 0 érték a bal szélső, a 64 a közép, a 127 a jobb szélső pozíciónak felel meg.
VOLUME	Itt határozzuk meg minden egyes csatorna hangerejét, ezzel ellenőrzés alatt tarthatjuk az összes szólam egymás közötti egyensúlyát.

A számgombokkal választjuk ki annak a szólamnak a hangszínét, amelynek a hangerejét és sztereó pozícióját be akarjuk állítani.

Az [F] gombot "ON"-ra kell állítani, hogy az XG-hangszíneket a hangszer automatikusan lecserélje a sajátjaira. Ha a normál XG-hangszíneket akarjuk használni, a beállítás "OFF".

A [G] gombbal választunk ki egyetlen hangszínt, amelyet le akarunk cserélni. →

- ☞ A STYLE PART kijelző RHY 2 kategóriájához a Drum Kit/SFX Kit hangszíneket rendelték hozzá és fordítva: ezeket a hangszíneket csak az RHY 2 csatornához rendelhetjük. Az RHY1 csatornához viszont az Organ Flutes hangszínen kívül bármit hozzárendelhetünk.
- ☞ GM-songadatok lejátszásakor a 10. csatornát (a SONG CH 9 - 16 oldalon) csak egy dobszethangszín foglalhatja el.

2 Most a **PANEL PART** oldalon vagyunk. ←

Az [F] gombbal minden XG-hangszínt lecserélünk a hangszer belső hangszíneire, ahol csak lehet.

Az [I] gombbal csak azokat a hangszíneket cseréljük le, ahol ez a jobb hangzás érdekében ajánlott.

A [J] gomb megnyomása után ismét az eredeti XG-hangszínek fognak megszólalni.

Az [1□□] - [3□□] gombbal kiválasztjuk a helyettesíteni kívánt XG-hangszíneket.

A [4□□] - [6□□] gombokkal azokat a hangszíneket választjuk ki, amelyek az XG-hangszíneket felváltják (ha a SONG AUTO REVOICE funkció él).

A [8□] gomb bezárja az Auto Revoice Setup kijelzőt anélkül, hogy változtattunk volna a beállításokon.

A [8□] gombbal végrehajtjuk a beállításokat, és bezárjuk a kijelzőoldalt.

- ✍ A kíséreti stílusok és songok ütős hangszíneinek a VOICE paraméterrel történő átkapcsolásakor a dobhangszínre vonatkozó beállítások visszaállnak az eredetire. Egyes esetekben az eredeti hangszín betöltése nem lehetséges. Egy song esetében az eredeti hangzást úgy tölthetjük be, hogy visszatérünk a song elejére, és elindítjuk a lejátszást. A kíséreti stílusoknál hasonló a helyzet, itt a stílust újból kiválasztjuk.
- ✍ Bizonyos esetekben a REVOICE funkció használata az aktuális songadatoktól függően természetellenes vagy váratlanul hangzást eredményezhet.

A hangzás átalakítása – Filter

Az alábbiak az imént leírt Eljárás 2. lépésére vonatkoznak.

Ahányszor megnyomjuk a [MIXING CONSOLE] gombot, továbbvált egy következő szólamra/csatornára.

A [D]-[E] [I]-[J] gombbal választhatjuk ki a HARMONIC vagy BRIGHTNESS paramétert. Az értékeket a számgombokkal visszük be.

HARMONIC Itt állítjuk be a rezonanciaeffektet.

BRIGHTNESS Itt állítjuk be a hangszínt a Cutoff-frekvencia (határfrekvencia) beállításával.

- ✍ A Filterről l. korábban.
- ✍ Ezeket a szabályzókat "érzéssel" kell kezelni. A hangszíntől függően szélsőséges beállítások zörejeket vagy torzulást okozhatnak.

A hangmagasság beállítása – Tune

Az alábbiak az imént leírt Eljárasmód 2. lépésére vonatkoznak.

Az [A]-[J] gombbal választhatjuk ki a PORTAMENTO TIME, PITCH BEND RANGE, OCTAVE és TUNING paramétert.

- ✍ A portamentóval lágy hangmagasság-átmenetet képezhetünk az egyes hangok között.

Az [1□□] - [3□□] gombbal emeljük vagy szállítjuk le félhangnyi lépésekben (transzponáljuk) a hangmagasságot.

MASTER Mind a billentyűzet, mind a songlejátszás hangmagasságát transzponálja.
SONG A songlejátszás hangmagasságát transzponálja.
KBD A billentyűzet hangmagasságát transzponálja.

A [6□□] - [8□□] gombok az alábbi beállításokra vonatkoznak:

PORTAMENTO TIME Ha egy szólam beállítása "mono", a portamento (hangmagasság átmenet) idejét is beállítjuk. Minél magasabb az érték, annál tovább tart, ameddig a hangmagasság eléri a következő hangét. A portamentót csak akkor kapcsoljuk be, amikor legato játszunk, azaz a következő hangot már leütjük, mielőtt felengedtük volna a előzőt.

PITCH BEND RANGE Meghatározza a kiválasztott szólamhoz a PITCH BEND-tárcsa hatásterjedelmét. Beállítás: 0 - 12. A beállítás félhangnyi lépésekben történik.


OCTAVE Itt oktávonként adjuk meg a hangmagasság változást. Beállítás: +/- 2 oktáv. Az itteni paraméterérték hozzáadódik az [UPPER OCTAVE] gombbal beállított értékhez.

Az effektek beállítása

Az alábbiak az imént leírt Eljárás 2. lépésére vonatkoznak.

1 Ahányszor megnyomjuk a [MIXING CONSOLE] gombot, továbbvált egy következő szólamra/csatornára.

A [C]-[E] [H]- [J] gombbal válthatunk a REVERB, CHORUS és DSP effektblokk között. A kijelző közepén látható a blokkok megjelölése.

 *Három effektblokk létezik: Reverb, Chorus és DSP (különböző effekttípusok csoportja). Összefüggésük ábráját l. az eredet útmutató 125. oldalán.*

A számgombokkal határozzuk meg minden szólamhoz az effekt hatásának mértékét.

Az [F] gomb megnyomásával dolgozunk át és mentünk el egy effektet.

2 Ha a BLOCK paraméter valamelyik effektjét kiválasztottuk, a [G] gomb megnyomásával hívjuk elő a hozzá tartozó kijelzőt, ahol részletekbe menő beállításokat végezhetünk.

A számgombokkal választjuk ki az effektblokkot és egy effektet hozzárendelünk a szólamhoz.

BLOCK Meghatározza az effektblokkot (azonos jellegű effektek csoportját).

PART Itt választjuk ki a szólamot, amelyre az effektet alkalmazzuk. Csak akkor él, amikor a blokk "DSP1" és a CONNECTION paraméter beállítása "Insert".

CATEGORY A különböző effektprogramokat kategóriákba sorolták. A blokktól függően itt esetleg nincs semmi.

TYPE Itt határozzuk meg az effekttípust, amely a kiválasztott blokkhoz tartozik. A választék a kijelölt blokktól függ.

3 Az [1□□] gombbal választjuk ki az effektblokkot.

A [2□□] gombbal határozzuk meg az effekt kategóriáját.

A [3□□] gombbal határozzuk meg az effekt típusát.

A[4□□]-[5□□] gombbal választjuk ki a beállítani kívánt paramétert.

A[6□□]-[7□□] gombbal állítjuk be a paraméter értékét.

A [8□□] gombbal határozzuk meg az effekt visszavezetési szintjét (Return Level). Nem áll rendelkezésre, ha a DSP 2-4 blokkot választottuk ki, a PARAMETER beállítása "Connection" és a VALUE beállítása "Insert".

A [H] gombbal hívjuk elő a kijelzőoldalt, ahol elmenthetjük az effektet.

4 A[3□□]-[6□□] gombbal választjuk ki a célt, ahová az effektet elmentjük. A rendelkezésre álló memóriahely blokkonként eltérő.

A [H] gombbal hívjuk elő a kijelzőoldalt, ahol elnevezhetjük az effektet.

Az [I] gombbal elmenthetjük az effektbeállításokat User Effect (SYSTEM) formájában, hogy később behívhassuk ezeket. Ha egy ilyen effektet be akarunk hívni, a CATEGORY alatt kiválasztjuk a "USER"-t, majd a TYPE alatt kiválasztjuk a kívánt effektet.

 Bizonyos esetekben zörej léphet fel, amikor effektparamétert váltunk a hangszeren való játék közben.

Effektblokkok

Blokk	Szólam	Jellemzők	USER effektek száma
REVERB	Minden szólam	Koncertterem vagy jazzklub térhatását szimulálja	3

CHORUS	Minden szólam	Meleg, telt hangzás, mintha egyszerre több szólam szólna.	3
DSP1 (PSR-2100) DSP (PSR-1100)	Main, Layer, Left, Song (1 - 16 csatorna), MIC (csak PSR-2100), Style	A Reverb és Chorus mellett egy sor különleges effekt, mint pl. Distortion (torzítás)	3
DSP 2 – 4 (PSR-2100)	Main, Layer, Left, Song (1 - 16 csatorna), MIC (csak PSR-2100) (automatikus kiosztás)	A nem használt DSP-blokkokat a hangszer automatikusan az aktív csoportokhoz rendeli.	10

Effektszerkezet

A hangszer **az eredeti útmutató 129. oldalán** látható effektrendszerekkel és típusokkal rendelkezik. Ezek mélységét és egyéb paramétereit be lehet állítani a kezelőfelületi szabályzókkal.

Effektek összekapcsolása - System és Insertion

Minden effektblokk a két mód egyikén áll összeköttetésben egymással: rendszereffektként vagy beiktatott effektként. Az előbbiek minden szólamra hatnak, az utóbbiak csak egy kijelölt szólamra. A Reverb és a Chorus rendszereffektek, a DSP(2) - DSP (4) (csak PSR-2100) Insertion-effektek, a DSP (1) mindkét módon alkalmazható.

Az eredeti útmutató 129. oldalán látható diagram mutatja a jeleknek az effektblokkok közötti útját.

Equalizer-beállítások – EQ (csak PSR-2100)

Az equalizert rendszerint arra használják, hogy erősítők vagy hangszórók kimeneti jeleit kiigazítsa a tér jellegzetességeinek megfelelően. A hangzás frekvencia-tartományokra oszlik. Minden sáv szintjét felemelhetjük vagy leszállíthatjuk a hangzás javítása céljából. Például levághatjuk az alsó frekvencia-tartományokat, ha színpadon vagy nagy stúdióban játszunk, vagy felerősíthetjük a magasabb frekvenciákat, ha kisebb helyiségben játszunk. A PSR-2100/1100 ötsávós equalizer-funkcióval rendelkezik. Ezzel a funkcióval végezhetjük el a hangzáson az utolsó simításokat.

Az alábbiak az imént leírt Eljárás 2. lépésére vonatkoznak.

1 Az [A]-[B] gombbal választhatjuk ki a Master EQ típusát.

A [D]-[I] gombbal választhatjuk ki az EQ-típust, hogy az [1□□]-[8□□] gombbal kiegyenlítsük az EQ HIGH paramétert.

Az [E]-[J] gombbal választhatjuk ki EQ-típust, hogy az [1□□]-[8□□] gombbal kiegyenlítsük az EQ LOW paramétert.

Az [F] gombbal hívjuk elő a MASTER EQ EDIT kijelzőt.

2 A [A]-[B] gombbal választjuk ki a Master EQ típusát.

A [H]-[I] gomb funkciója: egy átalakított PRESET vagy USER görbét elmenthetünk a USER 1 vagy 2 memóriahelyre.

Az [1□□]-[2□□] gomb funkciója: Amikor egy EQ. sávon dolgozunk, az illető EQ-érték kijelölve látható, és a sáv száma a Q és FREQ szabályzók fölött látható. A szabályzókkal a kiválasztott sáv szélességét (Q) és középfrekvenciáját (FREQ) állíthatjuk be. Minél nagyobb a Q értéke, annál keskenyebb a sáv szélesség. Az egyes sávokhoz más-más frekvenciatartomány áll rendelkezésre.

A [300]-[700] gombbal dolgozhatjuk át a PRESET és USER görbéket - EQ1 - EQ5.

Mind az öt sávot max 12 dB-lel lehet felerősíteni vagy tompítani (+/-)

A [800] gombbal határozzuk meg valamennyi EQ-sáv összeerősítését.

Mikrofon használata – MIC. (PSR-2100)

Ez az egyedülálló funkció a legkorszerűbb hangfeldolgozási technikát alkalmazza abból a célból, hogy a hangszer egy vezérhang alapján Vocal Harmony-t, azaz harmonikus vokált tudjon létrehozni. Számos gyárilag beprogramozott típus közül választhatunk, ezek mindegyike a négy fő módozat egyikében használható, ezek határozzák meg a harmóniahangok alkalmazásának módját. A hangszerrel megváltoztathatjuk a harmónia és a vezérhang hangmagasságát és hangszínét is. Ha pl. férfi énekhangot vettünk fel, a hangszer kétszólamú női vokált generál hozzá. A precíz beállításhoz egész sor paraméter áll rendelkezésre.

☞ A mikrofon csatlakoztatásának módját l. később.

- A SIGNAL és OVER kijelzők segítségével érhetjük el a helyes beállítást.
- A [VH TYPE SELECT] gombbal hívjuk elő a kijelzőt, ahol a harmóniatípust választhatjuk ki.
- A [MIC SETTING] gombbal hívjuk elő a kijelzőt, ahol a mikrofon és a Vocal Harmony-effekt szintjét állítjuk be.
- Amikor mikrofont kötünk a PSR-2100-re, a songhoz vagy az automatikus kísérethez énekelhetünk, ehhez pedig a [VOCAL HARMONY] bekapcsolása után a hangszer automatikusan "vokálozik".
- A [TALK] funkcióval a Vocal Harmony-t vagy más mikrofoneffektet átmenetileg kikapcsolhatjuk. Ez különösen akkor hasznos, amikor előadás közben két song között valamit közölni akarunk a közönséggel.
- Az [EFFECT] gombbal kapcsoljuk be és ki a mikrofonra vonatkozó effektet. Ezt az effektet a Mixing Console kijelzőoldalon állítjuk be.

Egy Vocal Harmony-típus kiválasztása

1 Megnyomjuk a [VH TYPE SELECT] gombot.

2 Az [A]-[J] gombbal választhatjuk ki a Vocal Harmony típusát.

A [80] gombbal állítjuk be a Harmony-effekt mélységét (intenzitását).

3 Az [100]-[200] gombbal választjuk ki a Vocal Harmony típusát.

A [300]-[500] gombbal választjuk ki a Vocal Harmony egyik paraméterét.

A [600]-[700] gombbal állítjuk be a paraméter értékét.

A [800] gombbal térünk vissza a VOCAL HARMONY TYPE kijelzőoldalra.

Az [I] gombbal menthetjük el a megváltoztatott adatokat.

END Az [EXIT] gombbal térünk vissza az előző kijelzőoldalra.

☞ A USER oldalon elnevezhetjük vagy törölhetjük az elmentett beállításokat, l. előbb.

A Vocal Harmony paraméterei

Chordal Type/Vocoder Type	Meghatározza a használt harmóniahangokat.
Harmony Gender Type	Beállítások: Off/Auto. Utóbbi esetben a harmóniahang neve automatikusan változik.

Lead Gender Type	Meghatározza, változzon-e és hogyan a vezérhang (a mikrofonhang) neme. OFF esetén nem változik. "Unison" "Male" és "Female" esetén a megfelelő nemváltás a szólóhangra érvényes. (Ilyenkor a szólóhanghoz csak egy harmóniahang társul.)
Lead Gender Depth	Meghatározza a vezérhang nemváltoztatásának mértékét.
Lead Pitch Correction	"Correct" beállításnál a vezérhang magasságának módosítása pontosan félhangnyi lépésekben történik. A paraméter csak akkor él, ha valamelyik vezérhangtípust kiválasztottuk.
Auto Upper Gender Threshold	A nemváltás akkor érezhető, ha a harmónia hangmagassága bizonyos mértékig meghaladja a vezérhangét.
Auto Lower Gender Threshold	A nemváltás akkor érezhető, ha a harmónia hangmagassága bizonyos mértékig elmarad a vezérhangétól.
Upper Gender Depth	Módosítja a nemváltoztatást, amely a harmóniahangokra egy bizonyos automatikus felső küszöb felett érvényes.
Lower Gender Depth	Módosítja a nemváltoztatást, amely a harmóniahangokra egy bizonyos automatikus alsó küszöb alatt érvényes.
Vibrato Depth	Beállítja a harmóniahanghoz társuló vibratoeffekt mélységét. Ez érinti a vezérhangot is, amennyiben valamelyik Lead Gender Type-ot kijelöltük.
Vibrato Rate	Beállítja a vibratoeffekt sebességét.
Vibrato Delay	Beállítja a késedelmi időt, amellyel a vibratoeffekt a hanghoz társul.
Harmony 1 Volume	Beállítja az első harmóniahang hangerejét.
Harmony 2 Volume	Beállítja a második harmóniahang hangerejét.
Harmony 1 Pan	Beállítja az első harmóniahang sztereopozícióját. "Random" beállításnál a hang sztereopozíciója minden játéknál véletlenszerűen máshová kerül.
Harmony 2 Pan	Beállítja a második harmóniahang sztereopozícióját. "Random" beállításnál a hang sztereopozíciója minden játéknál véletlenszerűen máshová kerül.
Harmony 1 Detune	Megadott százalékértékkel leszállítja az első harmóniahang magasságát.
Harmony 2 Detune	Megadott százalékértékkel leszállítja a második harmóniahang magasságát.
Pitch to Note	"On" állásban a hangszer hanggenerátora szólóhangot játszik. (A hang hangerejének megváltoztatása azonban nem hat a hanggenerátor hangerejére.)
Pitch to Note Part	Meghatározza, mely szólamot irányítsa a vezérhang, ha az előző paraméter beállítása ON.

A Vocal Harmony és a mikrofon beállításai – MICROPHONE SETTING

Eljárás

1 Megnyomjuk a [MIC SETTING] gombot.

2 A [BACK]/[NEXT] gombbal belépünk a MICROPHONE SETTING kijelzőoldalra, és beállítjuk a paramétereiket.

Ezekről bővebben l. alább.

END Az [EXIT] gombbal térünk vissza az előző kijelzőoldalra.

A Vocal Harmony és a mikrofoneffektek beállítása – OVERALL SETTING

Az itt leírtak az előbbi Eljárás 2. lépésére vonatkoznak.

- Az [A]-[B] [F]-[G] gombbal választhatjuk ki a 3Band EQ paramétert.
 - A [C]-[D] [H]-[I] gombbal választhatjuk ki a NOISE GATE/COMPRESSOR paramétert.
 - Az [E]-[J] gombbal választhatjuk ki a VOCAL HARMONY CONTROL/MIC paramétert.
 - A számgombokkal változtatjuk meg az egyes funkciók és beállítások értékeit.
- Részleteket l. alább.

■ 3BAND EQ (3 SÁVOS EQUALIZER)

Az equalizereket rendszerint arra használjuk, hogy kiigazítsák az erősítők vagy hangszórók hangkimenetét a tér tulajdonságaihoz illően. A hang több frekvenciasávra oszlik. A hangzást úgy módosíthatjuk, hogy minden sáv szintjét emeljük vagy csökkentjük.

- **Hz** Az illető sáv középfrekvenciáját módosítja.
- **dB** Emeli vagy csökkenti az illető sáv szintjét max. 12 db-lel.

■ NOISE-GATE

Ez az effekt elnémítja a bemeneti jelet, amint a mikrofontól bemenő jel egy bizonyos érték alá csökken. Ezzel ki lehet szűrni a zajokat, miközben a kívánt hang átmegy.

- **SW** Ez a "Switch" (kapcsoló) rövidítése. Itt kapcsoljuk be/ki a zajkaput.
- **TH** Ez a "Threshold" (küszöb) rövidítése. A küszöb határozza meg a bemeneti szintet, ahol a zajkapu kinyílik.

■ COMPRESSOR

Ez az effekt alacsonyan tartja a kimeneti szintet, ha a mikrofon bemeneti jele egy meghatározott szintet túllép. Ez akkor hasznos, amikor egy széles dinamikájú jelet veszünk fel. A jel így hatásosan kiegyenlítődik. A lágyabb részek hangosabbak, a hangos részek lágyabbak lesznek.

- **SW** Ez a "Switch" (kapcsoló) rövidítése. Itt kapcsoljuk be/ki a kompresszort.
- **TH** Ez a "Threshold" (küszöb) rövidítése. A küszöb határozza meg a bemeneti szintet, ahol a kompresszor, működésbe lép.
- **RATIO** Meghatározza a komprimálás mértékét.
- **OUT** Meghatározza a kimenő jel végleges szintjét.

■ VOCAL HARMONY CONTROL

Az alábbi paraméterekkel adjuk meg a harmónia vezérlési módját:

VOCODER CONTROL A játszott hangokon keresztül szabályozza a Vocal Harmony effektet. Itt határozzuk meg, mely hangok szabályozzák a harmóniát (Pozíció a billentyűzeten, kíséret vagy songadatok).

• SONG TRACK

- **MUTE/PLAY "MUTE"** beállításnál az alul kiválasztott sávot elnémítjuk (kikapcsoljuk):
- **OFF** A song-adatok által történő harmóniavezérlés kikapcsolva.
- **TR1 - TR16** Egy song lejátszásakor a harmóniát a kijelölt songsáv hangadatai vezérlik.

• KEYBOARD (Billentyűzet)

- **OFF** A billentyűzeten keresztüli harmóniavezérlés kikapcsolása
- **UPPER** Az osztásponttól jobbra lévő hangok vezérlik a harmóniát.
- **LOWER** Az osztásponttól balra lévő hangok vezérlik a harmóniát.

BALANCE

Ezzel állítjuk be a vezérhang és a Vocal Harmony egyensúlyát. Az érték növelésével a harmónia hangosabb, a vezérhang halkabb lesz. A maximális érték 127, ekkor csak a Vocal Harmony hallható, 0 értéknél pedig csak a vezérhang.

MODE

Minden Vocal Harmony-típus a harmóniaképzés három módja közül az egyikhez tartozik. A harmónia effekt a kijelölt Vocal Harmony módtól és a sávtól függ. A paraméter meghatározza, hogyan társuljon az effekt a hangszínhez. Az alábbi módok léteznek:

- **VOCODER** A harmóniahangokat a billentyűzeten játszott hangok és/vagy a Vocal Harmony sávokat tartalmazó songadatok határozzák meg.
- **CHORDAL** A kíséret alatt a kíséret oldalán leütött akkordok vezérlik a harmóniát. Song lejátszása közben a songadatok közti akkordok teszik ezt, amennyiben ilyenek rendelkezésre állnak.
- **AUTO** Az aktuálisan beállítástól függően a harmóniahangok vagy a Vocoder-, vagy a Chordal-mód szerint hangoznak fel.

CHORD Itt adjuk meg az akkordok felismeréséhez használt adatokat.
 - **OFF** Az akkordokat a hangszer nem ismeri fel.
 - **XF** Az XF formátumú akkordok felismerése
 - **TR1 - TR16** Az adott songsáv hangadatai alapján történik az akkordok felismerése.

■ MIC (MIKROFON)

Az alábbi paraméterekkel határozzuk meg a mikrofonhang vezérlésének módját:

MUTE Ha beállítása "Off", a mikrofonhangot kikapcsoltuk.
VOLUME Beállítja a mikrofonhang hangerejét.

A mikrofon hangereje és a mikrofoneffektek beállítása – TALK SETTING

Amikor a [TALK] gombbal bekapcsoltuk a funkciót, itt végezzük el a beállításokat. Az alábbiak a fent leírt eljárás mód 2. lépésére vonatkoznak.

VOLUME/PAN/REVERB DEPTH/CHORUS DEPTH/TOTAL VOLUME ATTENUATOR

Az [1□□] gombbal állítjuk be a mikrofon hangerejét.

A [2□□]-[3□□] gombbal választjuk ki a Vocal Harmony egyik paraméterét.

A [4□□]-[5□□] gombbal állítjuk be a mikrofon hangzására alkalmazott Reverb és Chorus effekt intenzitását.

A [6□□]-[7□□] gombbal állítjuk be a mikrofon bemeneti jelén kívüli összhangzás tompítását, hogy amikor énekelünk, kedvezőbb legyen a hangerők aránya.

DSP/TYPE/DEPTH

A [3□□] gombbal kapcsoljuk be és ki a mikrofon hangzására alkalmazott DSP-effektet.

A [4□□]-[5□□] gombbal választjuk ki a mikrofon hangzására alkalmazott DSP-effekt típusát.

A [6□□] gombbal állítjuk be a mikrofon hangzására alkalmazott DSP-effekt intenzitását.

A hangzás egészére vonatkozó és más fontos beállítások – Function

Ebben az üzemmódban olyan funkciókat találunk, amelyek a hangszer egész működését befolyásolják. Segítségükkel a hangszer működését hozzáigazíthatjuk igényeinkhez.

Eljárás

1 Megnyomjuk a [FUNCTION] gombot.

2 Az [A]-[J] gombbal választjuk ki a funkciót.

3 Beállítjuk a kiválasztott funkció paramétereit, ezeket bővebben l. alább.

END Az [EXIT] gombbal térünk vissza az előző kijelzőoldalra.

A hangmagaság (Pitch) és a hangolás (Tuning) kiigazítása – MASTER TUNE/SCALE TUNE

■ MASTER TUNE

Itt végezhetjük el a hangszer összhangmagasságának finom hangolását – ezzel a PSR-2100/1100 hangzását pontosan hozzáigazíthatjuk más hangszerekéhez.

■ SCALE TUNE

Itt hangolhatjuk be a hangszert. Különösen hasznos ez, amikor korábbi korszakok zenéjét szólaltatjuk meg, és a hanglétrát hozzáigazíthatjuk az adott korszakban használatoshoz.

A songparaméterek beállítása – SONG SETTING

Itt állíthatjuk be a songok lejátszására vonatkozó paramétereket, továbbá a gyakorló funkció típusait.

Az automatikus kíséret paramétereit – STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING

■ STYLE SETTING/SPLIT POINT

Itt végezzük el az automatikus kíséret beállításait, továbbá itt határozzuk meg az osztáspontot.

■ CHORD FINGERING

Az automatikus kíséret használatakor itt állítjuk be az akkordjáték ill. akkordfelismerés módját. Ellenőrizhetjük, hogyan játsszuk az akkordokat, mivel az egyes hangok láthatók a kijelzőn.

A pedálokra és a billentyűzetre vonatkozó beállítások – Controllerek

■ Pedálok

Itt határozzuk meg, hogyan működjenek a pedálok, amelyekhez egy sor funkciót lehet hozzárendelni, mint pl. a stílus be- és kikapcsolása vagy Fill-in-ek bejátszása.

■ Billentyűzet

Itt határozhatjuk meg a billentésérzékenységet (azaz hogyan befolyásolja a billentés a hangerőt), a modulációs tárcsa be/ki státusát, továbbá a transzponálás beállításait (a billentyűzetre, a songadatokra vagy a teljes hangszerre nézve).

A Registration Sequence/Freeze/Voice Set beállítása

■ Regist. Sequence

Itt állítjuk be, milyen sorrendben lépjenek érvénybe a Panel Setup-ok (1 - 8), amikor a [BACK]/[NEXT] gombbal vagy pedállal előhívjuk őket.

■ Freeze

Itt határozzuk meg, mely beállítások maradjanak változatlanul akkor is, ha a Panel Setup-ok között váltunk.

■ Voice Set

Itt határozzuk meg, hogy bizonyos hangszín-beállítások (pl. effektek, EG, harmónia stb.) automatikusan behívásra kerüljenek-e a hangszínnel együtt.

A Harmony/Echo-effekt beállítása

Itt választhatjuk ki a billentyűzetten játszott hangszínhez alkalmazott HARMONY vagy ECHO típusát, továbbá beállíthatjuk az effekt intenzitását.

MIDI-beállítások

■ System

Itt végezhetünk el egy sor beállítást, amelyek a rendszerre vonatkoznak (pl. CLOCK, START/STOP, SYS/EX), továbbá be- és kikapcsolhatjuk a helyi vezérlést (LOCAL CONTROL).

■ Transmit

Itt határozzuk meg, hogyan történjen az adatok továbbítása másik MIDI-berendezéshez - azaz mely szót a mely MIDI-adáscsatornához rendeltük. Itt határozzuk meg az adattípust, amelyet a csatornákon küldünk.

■ Receive

Itt határozzuk meg, hogyan reagáljon a hangszer a másik MIDI-berendezéstől vett adatokra - azaz mely szót a mely MIDI-vételi csatornához rendeltük. Itt határozzuk meg az adattípust, amelyet a csatornákon veszünk.

■ Root

Itt határozzuk meg a felismert csatornát az automatikus kísérethez szükséges alaphanghoz.

■ Chord Detect

Itt határozzuk meg a felismert csatornát az automatikus kísérethez szükséges akkordokhoz.

További beállítások – UTILITY

■ Config 1

Ezen az oldalon a FADE IN/OUT, METRONOME, PARAMETER LOCK és a TAP hangzása paramétereit állíthatjuk be.

■ Config 2

Itt a kijelző tulajdonságainak és az erősítőnek a beállításait találjuk, továbbá itt változtathatjuk meg a hangszínszámok kijelzését.

■ Disk

Itt formázhatjuk a lemezeket, és itt másolhatunk lemezről lemezre.

■ Owner

Itt állíthatjuk be a hangszer nyelvét, és beadhatjuk a saját nevünket, amely minden bekapcsolásnál megjelenik.

■ System Reset

Ezzel a funkcióval visszaállíthatjuk a gyári beállításokat. Azt is meghatározhatjuk, milyen típusú beállításokat akarunk visszaállítani. Itt menthetjük el saját beállításainkat, hogy később előhívhassuk őket.

A hangmagasság finom hangolása/Hangolás – Master Tune/Scale Tune

Az alábbi magyarázatok az iménti eljárás 3. lépésre vonatkoznak.

Az alaphangmagasság meghatározása

A [4□□]-[5□□] gombbal állítjuk be a hangszer alaphangmagasságát 414,8 és 466,8 Hz között. Ha egyszerre megnyomjuk a két gombot, visszaáll a 440,0Hz alaphangmagasság.

✍ Hz (Hertz) Ez a mértékegység egy hang frekvenciájára vonatkozik, megadja, hányszor ismétlődik másodpercenként a periodikus rezgések.

✍ A hangolás nem hat a Drum Kit és SFX Kit hangszínekre.

Egy hangolási minta kiválasztása – Scale Tune

Az egyes hangok aktuális hangolása látható a billentyű felett vagy alatt.

A [2□□]-[3□□] gombbal meghatározzuk a skálát.

A [4□□]-[6□□] gombbal meghatározzuk a hangolandó hangot és az elhangolás mértékét.

Beállítás: -64 - 0 +63. Minden lépés 1 cent (= egy félhang századrésze).

A [5□□]-[6□□] gombbal végezzük a kiválasztott hang finom hangolását centnyi lépésekben. A két gombot egyszerre megnyomva visszaállíthatjuk a gyári beállítást.

A [7□□] gombbal meghatározzuk a mindenkori skála alaphangját. Amikor ez változik, a billentyűzet hangmagassága transzponálásra kerül, bár eközben a hangközök megmaradnak.

✍ Cent

A hangmagasság mértékegysége; 100 cent = 1 félhang

✍

Egy Registration Memory-gombot is felruházhatunk saját hangolásainkkal. Ehhez a REGISTRATION MEMORY kijelzőoldalon pipát teszünk a SCALE mellé.

Hangolás

■ Equal Temperament (Egyenletesen temperált)

Az egyes oktávok frekvenciatartományát egyenletesen tizenkét részre felosztják, miközben a félhangok hangmagasság-különbsége mindenütt azonos. A mai zenében ez a leggyakoribb hangolás.

■ Pure Major (Tiszta dúr)/Pure Minor (Tiszta moll)

Ezek a hangolások megőrzik a hanglétrák tisztán matematikai hangközzeit, különösen a hármashangzatoknál (alaphang, terc, kvint). Ezt legjobban a vokáloknál hallani.

■ Püthagoraszi

Ezt a hangolást a nagy görög filozófus dolgozta ki, és egy sor teljes kvintből áll, amelyeket egyetlen oktávra sűrítet össze. A tercek egy kicsit lebegnek, de a kvartok és kvintek nagyon szépen szólnak, alkalmasak bizonyos vezérszólamokhoz.

■ Mean-tone(Középhangos hangolás)

Ez a püthagoraszi javított változata azáltal, hogy a dúrtercet "jobban hangolták". Különösen népszerű volt a 16 - 18. században. Egyebek mellett Händel is ezt használta.

■ Werckmeister/Kirnberger

Ez a kombinált temperálás egyesíti a két rendszert, amelyek maguk is a középhangos és a püthagoraszi továbbfejlesztései voltak. Fő jellemzőjük, hogy minden hang saját, összetéveszthetetlen jelleget kapott. Bach és Beethoven idején volt használatos, ma pedig különösen akkor, amikor korábbi korszakok zenéjét adják elő csembalón.

■ Arab

Arab zene megszólaltatásához használják.

Az **eredeti útmutató 139. oldalán láthatjuk** az egyes hanglétrák hangmagasság-beállításait centnyi egységekben, a C-skála alapján.

A songparaméterek beállítása – SONG SETTINGS

Az alábbiak az iménti eljárás 3. lépésére vonatkoznak.

A [H] gombbal be- és kikapcsoljuk a gyors indítást (QUICK START).

Gyors indítás

Bizonyos, a kereskedelemben kapható songadatoknál egyes adatokat (pl. hangszín, hangerő stb.) az első ütemben, a voltaképpeni songadatok előtt rögzítettek. Ha ezt a funkciót bekapcsoljuk (ON), a hangszer az összes kezdeti, nem a hangokra vonatkozó adatot a lehető leggyorsabban beolvassa. Ezután a normál tempóval indul a lejátszás az első hangtól. Ez lehetővé teszi a lejátszás gyors, minimális szünettel történő indítását.

Az [I] gombbal egy könyvtár valamennyi songja szünet nélkül lejátszásra kerül.

Az [1□□] gombbal határozzuk meg a MIDI-csatornát, amelyhez a [TRACK2] sávot rendeljük hozzá.

A [2□□] gombbal határozzuk meg a MIDI-csatornát, amelyhez a [TRACK1] sávot rendeljük hozzá.

A [3□□] gombbal határozzuk meg a Harmony-csatornát a vocoderhez.

Csatorna

Ezen a MIDI-csatornát értjük. Ezek kiosztása:

Song	1 - 16
Kíséreti stílus	9 - 16

Ha a [4□□] gombbal aktiváljuk az AUTO CHORD SET funkciót (ON) - ez a normál állapot -, a gyakorló funkciókhoz automatikusan a megfelelő csatorna áll be az 1. és 2. sávhoz.

Az [5□□]-[6□□] gombbal határozzuk meg a megjelenített dalszövegek nyelvét. "AUTO" beállításnál a songok szövegének eredeti nyelve az alapbeállítás. Más esetben az alapbeállítás "INTERNATIONAL" (hacsak a belső beállítás nem "Japanese").

A [7□□]-[8□□] gombbal kapcsoljuk be és ki a songhoz a PHRASE MARK REPEAT funkciót. Amikor a funkció él, egy song meghatározott frázisa (kijelölt ütemek) ismételten hangzik fel. A frázisjelzés (PHRASE MARK) beállítása azonos azzal, amit a SONG POSITION kijelzőoldalon találunk.

PHRASE MARK (Frázisjelzés)

Ezek az adatok megjelölnék helyeket a songadatok között.

Az automatikus kíséret paramétereinek beállítása – Style Setting/Split Point/Chord Fingering

Az alábbiak az iménti eljárás 3. lépésére vonatkoznak.

Az automatikus kíséret paramétereinek beállítása – Style Setting/Split Point

Az [F]-[H] gombbal választjuk ki a szólamot, amelyre a Split Point (osztáspont) beállítása érvényesül: kíséreti szólam, balkezes szólam vagy mindkettő. Miközben a gombok egyikét lenyomva tartjuk, leütjük a kívánt billentyűt. Ez a billentyű még a kíséreti szakaszhoz (ACMP) vagy a balkezes szólamhoz (LEFT) tartozik.

A+L (ACMP+LEFT) Itt mindkét szólamhoz beállítjuk az osztáspontot.

L (LEFT) Osztáspont a balkezes szólamhoz.

A (ACMP) Osztáspont a kísérethez.

A [7□□]-[8□□] gombbal meghatározzuk az automatikus kíséret és a balkezes szólam osztáspontját. A két szólamnak lehet azonos vagy különböző osztáspontja. Itt az osztáspont értékét adhatjuk meg.

Tudnivalók az osztáspontról

A "Split Point" a billentyűzetnek az a pontja, amely elválasztja a kíséret (ACMP) és a balkezes szólam (LEFT) szakaszát a jobbkezes (MAIN) szólamétól. A LEFT osztáspontja nem lehet mélyebben, mint az ACMP osztáspontja és fordítva.

Az [1□□] gombbal be- és kikapcsoljuk a STOP ACMP (Kíséret leállítása) funkciót. "ON" állapotban a kíséret akkord- és basszus szólamait megszólaltathatjuk akkordok leütésével akkor is, ha a kíséreti stílus nem szól.

A [2□□] gombbal vezéreljük az OTS LINK funkciót, amelynek során az egyérintéses beállítások automatikusan a szekcióváltásokkal együtt kerülnek behívásra. Itt határozzuk meg az időzítést, amely szerint az OTS beállítások a szekciókkal együtt átváltásuk egymást. (Az [OTS LINK] gombnak ehhez ON állásban kell lennie.)

A [3□□] gombbal automatikusan bekapcsoljuk a SYNC STOP funkciót úgy, hogy egyszerűen leütünk és felengedünk billentyűket a kíséreti szakaszon. Ezzel a paraméterrel beállíthatjuk a billentyű kitarásának idejét.


A [4□□] gombbal Be- és kikapcsolja a billentés-érzékenységet (Touch Response) a kíséretnél. "ON" beállításnál a kíséret hangereje a leütés erősségétől függ.

Az [5□□] gombbal meghatározzuk a standard szekciót, amely automatikusan behívásra kerül, amikor különböző kíséreti stílusokat választunk ki (amikor a kíséret ki van kapcsolva).

A szekciók beállításáról

Amennyiben a MAIN A - D szekciók egyike nem tartozik a kíséret stílusadatai közé, automatikusan a következő számú szekció kerül behívásra. Pl. ha MAIN D nincs a kiválasztott stílusban, a MAIN C kerül behívásra.

Az akkordlefogási módok beállítása – Chord Fingering

 A kijelző akkordmutatója a "Fingered" (normál) lefogási módhoz igazodik függetlenül attól, melyik mód él ténylegesen.

A kijelzőoldal közepén látható billentyűzetrajz mutatja az akkordhoz tartozó hangokat. Ebből egyes hangokat ki lehet hagyni. Az akkord neve a mellette levő CHORD NAME mezőben látható.

- szükséges
- elhagyható

- △ egy hang elhagyható
- elhagyható, ha az ○-val jelzett hang is elhagyható

Az [1□□]-[3□□] gombbal határozzuk meg az akkordok lefogási módját.

A kotta mutatja az akkord hangjait.

A [6□□] gombbal változtatjuk meg az akkord alaphangját.

A [7□□]-[8□□] gombbal változtatjuk meg az akkord típusát.

CHORD TUTOR (Akkordtanár)

Ez voltaképpen elektronikus "akkordtankönyv", amely mutatja, hogyan kell lefogni egy akkordot. Az akkordokat megadjuk a [6□□]-[8□□] gombbal, a lefogás módja pedig a kijelzőn látható.

A pedálok és a billentyűzet beállításai – Controllerek

Az alábbiak az iménti eljárás 3. lépésére vonatkoznak.

A pedálok beállításai

Az [A]-[B] gombbal határozzuk meg a pedált, amelyhez egy funkciót akarunk hozzárendelni.

[H]-[I] gomb: A pedál funkciókiosztása (be- és kikapcsolás) eltérő lehet attól függően, milyen pedált kötünk rá a bemenetekre (FOOT PEDAL 1/2). Az egyik pedált megnyomva kapcsoljuk be például a kiválasztott funkciót, miközben egy másik pedállal kikapcsoljuk ugyanazt a funkciót. A kijelzőn pl. ezt a kiosztást meg lehet fordítani.

Az [1□□] gombbal meghatározzuk a funkciót, amelyet a kijelölt pedálhoz rendelünk hozzá.

Bármely funkció hozzárendelhető bármely pedálhoz. Bővebben l. az alábbi táblázatot.

A [2□□]-[8□□] gombbal A gombokkal be- vagy kikapcsolhatjuk a megfelelő szólamokat vagy beállíthatjuk a controller számokat.

Pedállal vezérelhető funkciók

VOLUME*	Hangfokozó pedál (csak FOOT PEDAL 2) a hangerő szabályozására
SUSTAIN	Normál sustainfunkció. Amikor megnyomjuk a pedált, a hang hosszabban kitart. A pedál felengedésekor a hatás megszűnik.
SOSTENUTO	Amikor egy hangot vagy akkordot játszunk a billentyűzeten, és kitarított hangnál lenyomjuk a pedált, a kitarítás addig érvényesül, amíg csak lenyomva tartjuk a pedált. A következő hangokra a sustain nem érvényesül. Ezzel a megoldással a sustaint alkalmazhatjuk egy akkordra, miközben a többi hangot "staccato" játszunk.
SOFT	A pedál megnyomásakor kicsit csökken a hangerő és a hangzás valamelyest változik. Az effekt csak bizonyos hangszínekénél, pl. zongoránál használható.
GLIDE	A pedál megnyomásakor a hangmagasság egy félhanggal esik, majd finoman visszacsúszik a normál hangfekvésbe, amint felengedjük a pedált.
PORTAMENTO	A pedál megnyomásakor portamento effekt áll elő (lágú átmenet a hangok között). Portamento akkor idézhető elő, ha a hangokat "legato" játszunk (azaz egy hangot leütünk, miközben az előző hang még kitart). A portamentoidó a Mixing Console kijelzőoldalon állítható be.
PITCHBEND*	A pedál megnyomásával a hangot felfelé vagy lefelé hajlíthatjuk (csak FOOT PEDAL2). Ugyanaz a funkció, mint a Pitch Bend-tárcsáé.
MODULATION*	Vibratoeffekttel egészíti ki a hangot, amelyet a billentyűzeten játszunk. Miközben a pedált lenyomjuk, az effekt intenzitása nő (csak FOOT PEDAL 2). Ugyanaz a funkció, mint a modulációs tárcsának.
DSP VARIATION	Ugyanaz a funkció, mint az azonos gombé.
HARMONY/ECHO	Ugyanaz a funkció, mint az azonos gombé.
VOCAL HARMONY (PSR-2100)	Ugyanaz a funkció, mint az azonos gombé.
TALK (PSR-2100)	Ugyanaz a funkció, mint az azonos gombé.

SCORE PAGE+ (PSR-2100)	Amikor a song leáll, a következő oldalra válthatunk (csak egy oldal!).
SCORE PAGE- (PSR-2100)	Amikor a song leáll, az előző oldalra válthatunk (csak egy oldal!).
SONG START/STOP	Ugyanaz a funkció, mint az azonos gombé.
STYLE START/STOP	Ugyanaz a funkció, mint az azonos gombé.
TAP TEMPO	Ugyanaz a funkció, mint az azonos gombé.
SYNCHRO START	Ugyanaz a funkció, mint az azonos gombé.
SYNCHRO STOP	Ugyanaz a funkció, mint az azonos gombé.
INTRO	Ugyanaz a funkció, mint az {INTRO} gombé.
MAIN A	Ugyanaz a funkció, mint a {MAIN A} gombé.
MAIN B	Ugyanaz a funkció, mint a {MAIN B} gombé.
MAIN C	Ugyanaz a funkció, mint a {MAIN C} gombé.
MAIN D	Ugyanaz a funkció, mint a {MAIN D} gombé.
FILL DOWN	Egy Fill-in (betét) hangzik fel, amelyet automatikusan a bal első billentyű MAIN-szekciója követ.
FILL SELF	Egy Fill-in hangzik fel.
BREAK	Egy Break (szünet) kerül beiktatásra.
FILL UP	Egy Fill-in (betét) hangzik fel, amelyet automatikusan a jobb első billentyű MAIN-szekciója követ.
ENDING	Ugyanaz a funkció, mint az {ENDING/rit.} gombé.
FADE IN/OUT	Ugyanaz a funkció, mint az azonos gombé.
FING/ON BASS	A pedállal válthatunk az akkordlefogási módok és az "On Bass" között.
BASS HOLD	Az automatikus kíséret basszushangjai kitartanak, amíg a pedált lenyomva tartjuk. A basszus akkordváltáskor is megmarad. Ez a funkció Full Keyboard akkordlefogási módnál nem alkalmazható.
PERCUSSION	A pedállal szólaltatjuk meg az ütőst, amelyet a [4□□]-[8□□] gombbal kijelzőgombbal választottunk ki (az utóbbi akkor jelenik meg, amikor kijelöljük az ütősök típusát).
MAIN ON/OFF	Ugyanaz, mint a {MAIN}-gomb.
LAYER ON/OFF	Ugyanaz, mint a {LAYER}-gomb.
LEFT ON/OFF	Ugyanaz, mint a {LEFT}-gomb.
OTS +	Előhívjuk vele a következő számú One Touch Settinget (egy gombnyomásos beállítást)
OTS -	Előhívjuk vele az eggyel alacsonyabb számú One Touch Settinget

* Az optimális eredményhez Yamaha FC7 pedált érdemes vásárolni.

Az alábbi paraméterek a [2□□]-[8□□] gombnak felelnek meg. Az, hogy rendelkezésre állnak-e, a kiválasztott controllertípustól (vezérlőelem-típustól) függ. Ha pl. a típus SUSTAIN, a HALF PEDAL POINT, MAIN, LAYER és LEFT automatikusan megjelenik a kijelzőn.

SONG, STYLE, MIC (csak PSR-2100), LEFT, LAYER, MAIN	Meghatározza a szólamokat, amelyekre a pedál működése kihat.
HALF PEDAL POINT*	Itt határozzuk meg, milyen mélyen kell lenyomni a pedált ahhoz, hogy a tompítás kezdődjön. Ez a beállítást csak bizonyos típusú pedáloknál (pl. Yamaha FC7) működik.
UP/DOWN	Ha a kijelölt funkció GLIDE vagy PITCH BEND, itt határozzuk meg, hogy a hangmagasság-változás felfelé vagy lefelé történjen.
RANGE	Ha a kijelölt funkció GLIDE vagy PITCH BEND, itt határozzuk meg a hangmagasság-változás mértékét félhangnyi egységekben.
ON SPEED	Ha a kijelölt funkció GLIDE, itt határozzuk meg a pedál lenyomásakor végbemenő hangmagasság-változás gyorsaságát.
OFF SPEED	Ha a kijelölt funkció GLIDE, itt határozzuk meg a pedál felengedésekor végbemenő hangmagasság-változás gyorsaságát.
KIT	Ha a kijelölt funkció PERCUSSION, itt megjelenik az összes dobszett, amelyek közül kiválaszthatjuk azt, amelyet a pedálhoz rendelünk.
PERCUSSION	Ha a kijelölt funkció PERCUSSION, itt megjelenik a fent kijelölt dobszett összes hangszíne, amelyek közül kiválaszthatjuk azt, amelyet a pedálhoz rendelünk.

* Az optimális eredményhez Yamaha FC7 pedált érdemes vásárolni.

A billentésérzékenység és a transzponálás megváltoztatása – Keyboard/Panel

Keyboard Touch/Modulation Wheel (Billentésérzékenység / Modulációs tárcsa)

A "Touch" (leütés, billentés) funkcióval a hangerőt a leütéssel szabályozhatjuk. A beállítással a billentyű érzékenységét hozzáigazíthatjuk saját játéktílusunkhoz. Azt is beállíthatjuk, hogy a modulációs tárcsa hasson-e a billentyűzeten játszott valamelyik szólamra.

Az [A]-[B] gombbal kiválasztjuk a paramétert: KEYBOARD TOUCH, MODULATION WHEEL vagy TRANSPOSE ASSIGN.

Az [1□□]-[2□□] gombbal meghatározzuk a billentéserősség jellegét.

HARD 2	A billentyűket nagy erővel kell leütni ahhoz, hogy elérjük a maximális hangerőt.
HARD 1	A billentyűket elég erősen kell leütni ahhoz, hogy elérjük a maximális hangerőt.
NORMAL	Ez a normál érzékenység.
SOFT 1	Viszonylag gyenge érintésre is nagyobb hangerőt kapunk.
SOFT 2	Nagyon gyenge leütésre is nagy hangerővel szólal meg a hangszer.

☞ A TOUCH beállítása az összes megszólaló hangszínrre érvényes. Az egyes hangszínekhez azonban különböző érzékenységet állíthatunk be (TOUCH SENSE). Az orgonahangszínek valóságosságához hozzátartozik, hogy a hangszínt nem befolyásolja a billentés.

A [4□□] gombbal meghatározunk egy rögzített hangerőt, amikor a "Touch" funkció nem él.

A [6□□]-[8□□] gombbal meghatározzuk, hogy a "Touch" funkció és a modulációs tárcsa az illető szólamra hasson-e vagy sem.

TRANSPOSE ASSIGN

Itt határozzuk meg, hogy a hangszer melyik jellemzőjére hasson a modulációs tárcsa.

A [4□□]-[5□□] gombbal választunk az alábbi lehetőségek közül:

- KEYBOARD** A transzponálás a billentyűzeten játszott hangszínekre (MAIN, LAYER, LEFT), valamint a kíséreti stílusokra vonatkozik.
- SONG** A transzponálás csak a song hangmagasságára vonatkozik.
- MASTER** A transzponálás a hangszer összhangmagasságára vonatkozik.

☞ A funkció nem hat a dob- és effektszettekrekre.

Transpose

E funkcióval tolhatjuk el félhangnyi lépésekben a billentyűzeten játszott hangszínek, a kíséreti stílusok valamint a songadatok hangmagasságát.

1 Megnyomjuk valamelyik [TRANSPOSE] gombot.

2 A TRANSPOSE bevillanó ablaka jelzi, hogy a TRANSPOSE ASSIGN funkciót jelöltük ki.

3 A [TRANSPOSE] gombbal módosítjuk az értéket.

END Az ablakot az [EXIT] gombbal zárjuk be

- A billentyűzet és a song eltérő transzponálása

Ezzel a beállítással akkor élünk, amikor a songot és a billentyűkön játszottakat hozzá akarjuk igazítani egy adott hangfekvéshez. Tegyük fel, hogy egy felvett song alatt akarunk játszani és énekelni. A songadatok F-ben vannak. Mi azonban D-ben akarunk énekelni, miközben C-ben szoktunk játszani a billentyűzeten. Ahhoz, hogy a hangnemeket összhangba hozzuk, a "Master Transpose" értékét meghagyjuk "0"-nak, a "Keyboard Transpose" beállítása "2", míg a "Song transpose" beállítása "-3". Aszerint, milyen hangfekvésben énekelünk, a billentyűzeten játszottakat lefelé, a songot felfelé transzponáljuk.

A Regist. Sequence/Freeze/Voice Set beállítása

Az alábbiak a korábban leírt eljárás 3. lépésre vonatkoznak.

A Registration Memory-ban tárolt alapbeállítások előhívási sorrendjének meghatározása – Registration Sequence

Beállításinkat rögzíthetjük a Registration Memory segítségével. Az adatokat azután a megfelelő Registration Memory-gomb megnyomásával hívhatjuk be. A "Registration Sequence" segítségével ezeket az előzetes beállításokat általunk meghatározott sorrendben hívhatjuk be. Ehhez a [BACK]/ [NEXT] gombot vagy játék közben a pedált használjuk.

A kijelző felső sorában a kijelölt Registration Memory-bank nevét olvashatjuk.

A [C] gombbal határozzuk meg, melyik pedállal lépünk előre a szekvenciában.

A [D] gombbal határozzuk meg, melyik pedállal lépünk visszafelé a szekvenciában.

- ☞ Amikor a pedált arra használjuk, hogy meghatározott előzetes beállításokat hívjunk be, egyszerűen figyelme kívül hagyhatjuk a beállítási sorozatot, és visszatérhetünk az első regisztrált beállításhoz úgy, hogy néhány másodpercig lenyomva tartjuk a pedált (a fő kijelzőoldalon a jobb felső jelzés kialszik). Lenyomjuk, majd fleóóelengedjük a pedált, ezzel hívjuk be újból az első beállítás-kombinációt.
- ☞ Amikor a REGISTRATION SEQUENCE ENABLE funkció él, az itt beállított pedálokra vonatkozó minden más beállítás hatályon kívül kerül. Ide értendők a korábbi táblázatban szereplő és a Voice Set részben leírt pedálfunkciók.
- ☞ Amikor mindkét pedálbeállítás "OFF", a pedálok nem használhatók, csak a [BACK]/ [NEXT] gombot használhatjuk a MAIN kijelzőoldalon.
- ☞ Ha mindkét funkciót ugyanahhoz a pedálhoz rendeljük, a "Regist (+)Pedal" élvez elsőbbséget.

Az [E] gombbal határozzuk meg, hogyan viselkedjen a szekvencia, amikor a végére értünk.

STOP A szekvencia leáll. Sem a [NEXT] gomb, sem az előre léptető pedál nem hat.

TOP A szekvencia ismét előlről indul.

NEXT BANK A szekvencia automatikusan átvált a következő memóriabank azonos könyvtárának elejére.

A kijelző utolsó előtti sorában láthatjuk a beállítások számát abban a sorrendben, ahogyan az aktuális szekvenciában előfordulnak.

Az [1□□]-[4□□] gombbal mozgatjuk a kurzort a szekvencián belül.

Az [5□□] gombbal kicseréljük a kurzornál lévő számot az éppen kijelölt Registration Memory számára.

A [6□□] gombbal betápláljuk az éppen kijelölt Registration Memory-beállításokat a kurzorpozíciónál.

A [7□□] gombbal töröljük a kurzornál lévő számot.

A [8□□] gombbal töröljük a szekvencia valamennyi memóriaszámát.

Az [F] gombbal be- és kikapcsoljuk a "Registration Sequence" funkciót. Amikor él, a beprogramozott szekvencia a fő menüben jobbra fenn látható. Ezen a kijelzőoldalon a szekvenciát a [BACK]/ [NEXT] gombbal vagy játék közben a pedállal léptethetjük tovább.

END A beállítások életbe lépnek, amint megnyomjuk az [EXIT] gombot.

✍ A "Registration Sequence" adatait a Registration Memory-bankfájl részeként rögzíthetjük. Saját újra programozott szekvenciáink mentéséhez az aktuális bankfájlt használjuk. A szekvencia minden adata elvész, amikor bankot váltunk, hacsak előzőleg nem mentettük el.

A kezelőfelületi beállítások megőrzése – Freeze

Itt megadhatjuk azokat a beállításokat, amelyeket akkor is meg akarunk tartani, amikor átkapcsolunk a Registration Memory-ban őrzött másik beállításra. Bővebben I. korábban.

Az automatikusan érvénybe lépő hangszín-beállítások megváltoztatása – Voice Set

Amikor másik hangszínre váltunk, automatikusan azok a beállítások lépnek életbe, amelyek ehhez a leginkább illenek – ezek a Sound Creatorban elvégzett beállítások. Ezen a kijelzőoldalon minden szólamhoz beállíthatjuk az ON/OFF állapotot. Minden gyári hangszínhez tartozik, pl. a LEFT PEDAL-ra vonatkozó saját beállítás. Ha a LEFT PEDAL beállítását ezen a kijelzőoldalon "OFF"-ra állítjuk, a paraméter beállítása akkor is megmarad, ha másik hangszínre váltunk.

✍ Az opció normál beállítása ON.

Az [A]-[B] gombbal kiválasztjuk a szólamot.

A [4□□]-[7□□] gombbal meghatározzuk, hogy az illető hangszín-beállítások (hangszín, effektek, equalizer és Harmony/Echo kiosztása) automatikusan érvénybe lépjenek-e a hangszínnel együtt vagy sem. A beállítások minden szólamhoz külön elvégezhetők.

✍ A LAYER és LEFT szólamhoz a Harmony/Echo típusa nem határozható meg.

A Harmony és Echo beállítása

Az alábbiak a korábban leírt eljárás 3. lépésre vonatkoznak.

Az [1□□]-[3□□] gombbal határozzuk meg a harmónia típusát.

A [4□□] gombbal határozzuk meg a harmóniaeffekt szintjét.

Az [5□□] gombbal állítjuk be az ECHO, TREMOLO és TRILL effekt sebességét. Ez a paraméter csak akkor él, amikor a megfelelő effekttípust választottuk ki.

A [6□□] gombbal rendelhetjük hozzá a harmóniaeffektet egyes szólamokhoz.

[7□□] gomb: "ON" beállításnál a harmóniaeffekt csak arra a hangra érvényes, amely a kíséreti szakaszon játszott akkordhoz tartozik. A paraméter nem választható, ha a kiválasztott típus MULTI ASSIGN, ECHO, TREMOLO vagy TRILL.

A [8□□] gombbal határozzuk meg a minimális billentéserősséget, amelytől harmóniahangok képződnek. Ezzel az opcióval a harmóniaeffektet szelektív használhatjuk a billentéserősségtől függően. Ezáltal harmóniahangsúlyokat képezhetünk a dallamban. Harmónia csak akkor képződik, ha az itt beállított értéknél erősebben ütjük le a billentyűt.

A harmóniatípusokról

- **Ha valamelyik harmóniatípust ("STANDARD DUET" - "STRUM") választottuk ki:** Az osztásponttól balra játszott akkordok határozzák meg a harmóniát. Ez azt jelenti, hogy az osztásponttól jobbra játszott, egyszerű hangokból álló dallamhoz automatikusan egy vagy több harmóniahang társul.
- **Ha a "MULTI ASSIGN" beállítást választottuk:** A jobb oldalon egyszerre játszott hangokat automatikusan különböző szólamokhoz utalja. Ha pl. két egymást követő hangot játszunk, az első a MAIN, a második a LAYER hangszínben szól.
- **Ha az "ECHO" sort jelöltük ki:** Az aktuálisan beállított tempóban visszhangeffekt társul a játszott hanghoz.
- **Ha a "TREMOLO" sort jelöltük ki:** Az aktuálisan beállított tempóban tremolo társul a játszott hanghoz.
- **Ha a "TRILL" sort jelöltük ki:** Az aktuálisan beállított tempóban két, a billentyűzeten kitartott hang fog váltakozva megszólalni.

A harmónia-kiosztásról

- **AUTO** A harmóniahangok a MAIN és LAYER szólamhoz automatikusan társulnak hozzá ebben a sorrendben, vagy kijelölt elsőbbségnek megfelelően.
- **MULTI** A Multi Assign az első, második és harmadik harmóniahangot automatikusan
- **MAIN** A harmónia csak a MAIN szólamhoz társul. Ha ennek beállítása OFF, nem érvényesül az effekt.
- **LAYER** A harmónia csak a LAYER szólamhoz társul. Ha ennek beállítása OFF, nem érvényesül az effekt.

A MIDI-paraméterek beállítása

Az alábbiakban a MIDI-beállításokról lesz szó. Ezeket együttesen az USER-kijelzőoldalon lehet elmenteni, és újra behívni. A MIDI-ről részleteket l. a továbbiakban. Az alábbiak viszont az iménti eljárás mód 3. lépésére vonatkoznak.

1 Az [A]-[J] gombbal kiválasztjuk a MIDI-beállítások kategóriáját.

2 A [8□] gombbal előhívjuk az EDIT kijelzőoldalt, kiválasztjuk a kívánt funkciókat vagy paramétereket és beállítjuk ezeket. Bővebben l. alább.

3 A [6□] gombbal előhívjuk a SAVE kijelzőoldalt és elmentjük a MIDI-beállításokat.

Max. 10 beállítást lehet beállítani.

✍ A USER oldalon az elmentett adatokat el is nevezhetjük vagy törölhetjük.

END Az [EXIT] gombbal térünk vissza az előző kijelzőoldalra.

A MIDI-előbeállítások listája

All Parts	Minden szólamot továbbít, beleértve a MAIN, LAYER és LEFT szólamokat.
Master KBD	A hangszer Master-Keyboardként működik külső hanggenerátorok vezérlésére.
KBD & STYLE	A billentyűzet felső és alsó szakaszának adatait továbbítja, és nem az egyes szólamokét.
Song	Valamennyi adáscsatornát úgy állítunk be, hogy megfeleljenek az 1-16 songcsatornáknak. Akkor használjuk, amikor a PSR-2100/1100 songadatait külső berendezéssel szólaltatjuk meg vagy a játékunkat szekvencerrel vesszük fel.
Clock Ext.	A MIDI IN port MIDI-órajeleket vesz, így a hangszert szinkronba hozhatjuk más berendezésekkel.
MIDI Accord 1	Ideális beállítás a billentyűzet és a kíséret vezérléséhez egy MIDI-akkordeon segítségével.
MIDI Accord 2	A MIDI-akkordeon akkord- és basszusbillentyűi vezérlik a kíséretet, valamint ezekkel játszunk le az akkord- és basszus szólamokat.
MIDI Pedal 1	A MIDI IN B aljzatra kötött MIDI-pedál vezérli a kíséret basszushangjait.
MIDI Pedal 2	A MIDI IN B aljzatra kötött MIDI-pedál játssza a basszus szólamot.
MIDI OFF	Nem történik MIDI-jelek átvitele.

Általános rendszerbeállítások (Local Control, Clock stb.) – System

A kijelzőoldal elemei:

1. sorban a LOCAL CONTROL (helyi vezérlés),
2. sorban a CLOCK (órajel), TRANSMIT CLOCK, RECEIVE TRANSPOSE és START/STOP,
3. sorban a MESSAGE SW. paramétert állíthatjuk be.

Local Control (Helyi vezérlés)

Ez azt jelenti, hogy a PSR-2100/1100 rendszerint maga vezérli a belső hanggenerátort, és így a billentyűkkel megszólaltathatjuk a hangszíneket. A Local Control ki is kapcsolható, ilyenkor a billentyűzet nem szólaltatja meg a hangszíneket. A megfelelő MIDI-adatok azonban így is kiadhatók a MIDI OUT kimeneteken. Ugyanakkor a hangszer hanggenerátora reagál a MIDI IN bemeneten át XG/GM módban vett jelekre. Ebből következik, hogy egy külső MIDI-szekvencer megszólaltathatja a PSR-2100/1100 hangszíneit, míg a PSR-2100/1100 billentyűivel egy külső hanggenerátort vezérelhetünk.

Clock, Transmit Clock, Receive Transpose és Start/Stop

■ Clock (Ütemadó)

Meghatározza, hogy a hangszer a saját belső ütemadója vagy egy külső MIDI-ütemjelre reagáljon. Ha a hangszert önmagában használjuk, az INTERNAL a normál beállítás. Ha azonban hangszerünket másik berendezéssel szinkronba kell hoznunk, akkor a beállítás EXTERNAL. Ilyenkor a külső berendezést rákötjük a PSR-2100/1100 MIDI IN-bemenetére, és megfelelő MIDI-ütemjelet kell továbbítani.

■ Transmit Clock (Órajel továbbítása)

Be/kikapcsolja a MIDI-ütemjel továbbítását. OFF beállításnál nem történik MIDI-ütemjel, sem START/STOP adatok továbbítása.

■ Receive Transpose (Transzponálás vétele)

Ha ezt a paramétert OFF-ra állítjuk, a hangszer által vett adatok esetében nem történik transzponálás. ON beállításnál az adatok transzponálása megtörténik a hangszeren aktuálisan beállított értékek szerint.

■ Start/Stop

Meghatározza, hogy a bejövő FA- (start) és FC- (stop) üzenetek befolyásolják-e a song vagy a stílus lejátszását.

 FA, FC

Ezek a songok vagy stílusok lejátszásának start- és stopjelei.

Üzenetkapcsoló (Message Switch)

A SYS/EX. Tx (TRANSMIT) paraméter be/kikapcsolja az exkluzív adatok átvitelét a MIDI-rendszerhez.

A SYS/EX. Rx. (RECEIVE) be/kikapcsolja a külső berendezések által generált exkluzív üzenetek vételét.

A CHORD SYS/EX. Tx (TRANSMIT) be/kikapcsolja az exkluzív akkordadatokat (akkordfelismerés - alaphang és típus) átvitelét.

A CHORD SYS/EX. Rx. (RECEIVE) be/kikapcsolja az exkluzív akkordadatokat (akkordfelismerés - alaphang és típus) vételét.

MIDI-adatok továbbítása – Transmit

Meghatározza, mely szólamok MIDI-adatait mely csatornákon továbbítjuk.

Az [A]-[B] gombbal kiválasztjuk a csatornát, amely beállításait meg akarjuk változtatni.

A Tx MONITOR sor pontjai villognak aszerint, melyik csatornán történik adatátvitel.

A [2□□]-[3□□] gombbal meghatározzuk a kiválasztott csatornához a szólamot.

A [4□□]-[7□□] gombbal be- és kikapcsoljuk a kiválasztott adattípusok továbbítását.

Az adattípusok listája a következő:

A MIDI TRANSMIT/RECEIVE kijelzőoldal adattípusai

Note	A billentyűzetten játszott hangok üzenetei. Minden üzenet hangszámot valamint a leütés erején alapuló sebességértéket tartalmaz
CC	"Control Change" - Idetartoznak a pedálok és más vezérlőelemek adatai.
PC	"Program Change" - Idetartoznak a hangszínadatok.
PB	"Pitch Bend" L. előbb
AT*	"After Touch"- Ezzel a funkcióval a hangszer méri, mekkora nyomást gyakorolunk a billentyűre a leütés után, és ez az érték a hangszíntől függően különbözőképpen befolyásolhatja a hangzást. Ennek köszönhetően kifejezőbbé válik a játékunk, amelyet pl. effektekkel is díszíthetünk.

* Csak a RECEIVE oldalon található meg.

MIDI-adatok vétele – RECEIVE

Meghatározza, mely szólamok MIDI-adatait mely csatornákon vesszük.

Az [A]-[B] gombbal kiválasztjuk a csatornát, amely beállításait meg akarjuk változtatni.

Az Rx MONITOR sor pontjai villognak aszerint, melyik csatornán történik adatok vétele.

A [2□□]-[3□□] gombbal meghatározzuk a kiválasztott csatornához a venni kívánt szólamot.

A [4□□]-[8□□] gombbal be- és kikapcsoljuk a kiválasztott adattípusok vételét. Az adattípusok listája a következő:

MIDI vételi módok

OFF	Nincs MIDI-adatvétel.
SONG	Rendszerint a szólam, amely a MIDI-adatokat veszi, megfelel a song lejátszási csatornájának/hangszínének. Az 1-16 csatorna megfelel az 1-16 songcsatornának.
MAIN	A MAIN szólamot a megfelelő csatornán vett adatok vezérlik.
LAYER	A LAYER szólamot a megfelelő csatornán vett adatok vezérlik.
LEFT	A LEFT szólamot a megfelelő csatornán vett adatok vezérlik.
KEYBOARD	A PSR-2100/000 által vett MIDI-adatok ugyanúgy szolgáltatók meg a hangokat, mint ahogyan a billentyűkön játszott hangokat.
ACMP RHYTHM 1 ~ 2	A vett adatok a kíséret ritmusánál kerülnek alkalmazásra.
ACMP BASS	A vett adatok a kíséret basszusánál kerülnek alkalmazásra.
ACMP CHORD 1 ~ 2	A vett adatok a CHORD 1 és 2 kíséret ritmusainál kerülnek alkalmazásra.
ACMP PAD	A vett adatok a Pad-nél kerülnek alkalmazásra.
ACMP PHRASE 1 ~ 2	A vett adatok a PHRASE 1 és 2 ritmusainál kerülnek alkalmazásra.
EXTRA PART 1 ~ 5	Öt szólam kifejezetten a MIDI-adatok vételére és adására szolgál. Ezeket rendszerint nem maga a hangszer használja. Amikor ezt az öt csatornát bekapcsoljuk, a hangszert 32 csatornás, többszólamú hanggenerátorként használjuk.

Az alaphang csatornájának beállítása – Root

A "Note ON/OFF" üzeneteket, amelyeket az élő csatornákon veszünk, a kíséreti szakaszon alaphangként értelmezi a rendszer. Az alaphangok a kíséret ON/OFF és az osztáspont beállításától függetlenül kerülnek felismerésre.

Az [A]-[B] gombbal kiválasztjuk a csatornákat nyolcas csoportokban:

1 - 8, 9 - 16, 17 - 24, 25 - 32.

Az Rx MONITOR sorának ALL OFF gombjával kikapcsoljuk az összes csatornát.

Az [1□□]-[8□□] gombbal be- vagy kikapcsoljuk az illető csatornát.

☞ A MIDI IN/OUT aljzatok és a TO HOST-aljzat A portja (a CBX meghajtó A portja) felel meg a TO HOST-aljzat B portjának 1 - 16 csatornájának. A B port a 17 - 32 csatornának felel meg.

☞ Ha egyszerre több csatornát kapcsolunk be (ON), a több csatornán vett MIDI-adatokból ismeri fel a hangszer az alaphangot.

Az akkordcsatornák beállítása – Chord Detect

A "Note ON/OFF" üzeneteket, amelyeket az élő csatornákon veszünk, a kíséreti szakaszon akkordként értelmezi a rendszer. A felismerendő akkordok függetlenek a lefogási módtól. Az alaphangok a kíséret ON/OFF és az osztáspont beállításától függetlenül kerülnek felismerésre. A kezelés alapvetően azonos a ROOT kijelzőjével.

Egyéb beállítások – Utility

Az alábbiak a fenti eljárás 3. lépésére vonatkoznak.

A FADE IN/OUT, METRONOME, PARAMETER LOCK és TAP paraméter-beállításai – Config 1

Fade In Time, Fade Out Time, Fade Out Hold Time

Itt állíthatjuk be a kíséreti stílusok és songok be- és kiúszásának idejét.

A [3□□] gombbal határozzuk meg a beúszás idejét 0 hangerőtől a maximumig.

Beállítások: 0 - 20,0 s.

A [4□□] gombbal határozzuk meg a kiúszás idejét a maximális hangerőtől a minimumig.

Beállítások: 0 - 20,0 s.

Az [5□□] gombbal határozzuk meg az időt, ameddig a hangerő a kiúszás után 0 marad.

Beállítások: 0 - 5,0 s.

Metronome

Itt állíthatjuk be a metronóm paramétereit.

A [2□□] gombbal határozzuk meg a metronómütések szintjét.

A [3□□]-[5□□] gombbal határozzuk meg a metronóm hangzását.

Bell Off	Hagyományos metronómhang csengő nélkül
Bell On	Hagyományos metronómhang csengővel

Az [6□□]-[7□□] gombbal határozzuk meg a metronóm ütemét. Amikor stílust vagy songot indítunk, a metronóm automatikusan igazodik annak üteméhez.

Parameter Lock (Paraméter lezárása)

Ezzel a funkcióval elérhetjük, hogy bizonyos paraméterek csak a kezelőfelületi gombokkal legyenek beállíthatók, azaz a REGISTRATION MEMORY, ONE TOUCH SETTING, MUSIC FINDER adatain vagy song- és stílusadatokon nem változtathatunk.

Csak a PSR-2100 kijelzőjén kínálja fel a hangszer a MASTER EQ, MIC SETTING és REVERB TYPE paramétert.

Az [1□□]-[7□□] gombbal választjuk ki a lezárni kívánt paramétert.

A [8□□] gombbal határozzuk meg, hogy az illető paramétert lezárjuk-e (pipa) vagy sem (üres négyzet).

Tap Count (Ütem beszámolója)

Itt változtathatjuk meg a TAP START-nál használt Tap-hangot

A [2□□]-[4□□] gombbal választjuk ki a TAP START funkcióban használt hangszínt. A Standard Kit dobszett valamelyik elemét használhatjuk.

Az [5□□]-[6□□] gombbal állítjuk be a Tap-hang szintjét.

A kijelző (DISPLAY) és a VOICE NUMBER beállításai – Config 2

A [3□□] gombbal határozzuk meg a kijelző fényerejét.

A [4□□]-[5□□] gombbal határozzuk meg, hogy a VOICE kijelzőben a PRESET oldalon a hangszín bankja és száma megjelenjen-e. Ez az opció akkor hasznos, ha ellenőrizni akarjuk az MSB/LSB megfelelő bankjának kiválasztását és a programszámot, hogy meg tudjuk adni ezeket akkor, amikor egy külső berendezéssel akarjuk a hangszínt előhívni.

Lemezek másolása és formázása – Disk

Az [F] gombot megnyomva másolhatjuk át egy lemez összes adatát egy másikra, ezáltal helyezhetünk biztonságba adatokat átdolgozás előtt. Bővebben l. alább.

A [H] gombot megnyomva formázhatunk egy lemezt. Bővebben l. alább.

✍ - Másoláshoz csak két azonos kapacitású lemezt használjunk!

- Az eredeti lemezen lévő adatok terjedelmétől függően lehetséges, hogy többször kell lemezt váltanunk, mielőtt mindent átmásoltunk volna.
- Olvassuk el figyelmesen az útmutató elején lévő fejezetet, amely a lemezmeghajtó és a lemezek kezeléséről szól!

Az [1□□]-[2□□] gombbal kapcsoljuk be és ki a SONG AUTO OPEN funkciót. Amikor ez él, a hangszer automatikusan behívja a lemez behelyezésekor a rajta lévő első számot.

Egyik lemez adatainak átmásolása egy másikra

Ennek során a forráslemez adatait bemásoljuk a hangszer memóriájába, majd onnan a céllemezre.

- 1** Az [F] gombot megnyomjuk, mire megjelenik a felszólítás, hogy helyezzük be a forráslemezt a meghajtóba.
- 2** Miután ezt megtettük, megnyomjuk az OK-gombot. Ekkor a kijelzőn megjelenik a "Now Copying" (Most másolok) üzenet. A folyamatot a "Cancel" megnyomásával szakíthatjuk meg.
- 3** Amikor megjelenik az üzenet: "Please insert a destination disk and press the OK button" (Helyezd be a céllemezt és nyomd meg az OK gombot), kivesszük a forráslemezt, beteszünk a helyére egy üres, formázott lemezt, és megnyomjuk az OK gombot. A folyamatot a „Cancel” megnyomásával szakíthatjuk meg.
- 4** Kivesszük a céllemezt, miután a művelet véget ért (vagy ha a kijelző erre felszólít).

✍ A kereskedelemben kapható zenei adatok szerzői jogi védelem alatt állnak, ezek másolása csak magáncélra megengedett. Egyes zenei szoftverek ezért másolásvédettek.

Lemez formázása

Egy először használt lemeznél győződjünk meg, hogy a PSR-2100/1100-hez formázták-e. Ez egyaránt érvényes a vadonatúj és a más célra formázott lemezekre. A formázás által a lemez minden adata elvész.

Lemez-jelzőfény

Amikor a hangszeret bekapcsoljuk, a meghajtó LED-je kigyullad jelezve, hogy a meghajtó működésre kész. Behelyezzük a lemezt a fémrésszel előre, a címkével felfelé. A formázáshoz megnyomjuk a [H] (DISK FORMAT) gombot

✍ A formázás által a lemezt bizonyos adatrendszer fogadására tesszük alkalmassá, csak így tudja a hangszer megfelelően kezelni. Mivel különböző formázási és lemeztípusok léteznek, tudnunk kell, mely típusokat


használhatunk a hangszerben. A 2DD lemezeket a hangszer 720 KB, a 2HD lemezeket 1,44 KB kapacitására formázza.

 **A formázás által a lemez minden adata elvész. Vigyázzunk, nehogy fontos adataink menjenek veszendőbe!**

A név betáplálása és a nyelv meghatározása – Owner

Az [I] gombot megnyomva adhatjuk meg a tulajdonos nevét. Az elnevezési művelet menetét l. korábban. A név automatikusan megjelenik a hangszer bekapcsolásakor.

A [4□□]-[5□□] gombbal választjuk ki a kijelző üzeneteinek nyelvét.

 Ha a beállítás nyelve eltérő a lemezen tárolt adatokétól, vagy ha olyan adatokat akarunk behívni, amelyet más üzemnyelvű számítógépes rendszerrel hoztak létre, üzemzavarok léphetnek fel.

A gyári beállítások helyreállítása – System Reset

Ezzel az eljárással visszaállíthatjuk a hangszer gyári beállításait. Ebbe a csoportba rendszer-, MIDI-beállítások, felhasználói (USER) effektek, a Music Finder adatai valamint könyvtárak és fájlok tartoznak.

Az [A] gombot megnyomva állítjuk vissza a SYSTEM SETUP gyári beállításait. Ha csak ezeket az adatokat akarjuk visszaállítani, megtehetjük úgy is, hogy lenyomjuk a legmagasabb hang billentyűjét (C6), miközben bekapcsoljuk a hangszeret.

A [B] gombot megnyomva állítjuk vissza a MIDI-sablonok (Template) gyári beállításait.


A [C] gombot megnyomva állítjuk vissza a USER effektek eredeti beállításait.


A [D] gombot megnyomva állítjuk vissza a Music Finder eredeti beállításait.

Az [E] gombot megnyomva töröljük a USER oldal valamennyi könyvtárát és fájlját.

Az [F]-[I] gombot megnyomva hívjuk elő az illető OPEN/SAVE kijelzőt, ahol az adatokat fájlok formájában lemeze menthetjük, majd később előhívhatjuk. Amikor az OPEN/SAVE kijelző megjelenik, a PRESET oldalra lépünk át, ahol az adatokat elmenthetjük

Az [1□□]-[2□□] gombbal hajtjuk végre a FACTORY RESET műveletet a fent kijelölt elemeknél.

 Az alábbi funkciókra és beállításokra nem hat a FACTORY RESET:
Language (nyelv) Owner Name (tulajdonos neve), a kijelző fényereje. Ezeket úgy változtathatjuk meg, hogy a gyárilag létrehozott System Setup fájlt előhívjuk az OPEN/SAVE SYSTEM FILES funkció segítségével.

 Valamennyi Music Finder-feljegyzés elmenthető egyetlen fájlban. Amikor egy ilyen fájlt hívunk elő, megjelenik a kérdés, hogy a betöltendő adatok helyettesítsék-e az aktuálisakat (Replace) vagy csatlakozzanak-e hozzájuk (Append).

Replace: A hangszerben lévő valamennyi Music Finder-feljegyzés megsemmisül, a kijelölt fájl feljegyzései veszik át a helyüket.

Append: Az előhívott feljegyzések a szabad helyeket foglalják el.

A PSR-2100/1100 használata más berendezésekkel együtt

☝ Minden bekötéskor először valamennyi berendezést kikapcsoljuk, majd a bekapcsolás előtt a hangerőt minden berendezésnél a minimumra állítjuk. Ellenkező esetben a következmény áramütés és halláskárosodás lehet.

❶ Fejhallgató használata (PHONES aljzat)

Ha zavartalanul akarunk gyakorolni ill. másokat nem akarunk zavarni, ide köthetünk be egy kereskedelemben kapható fejhallgatót. Ilyenkor a belső hangosító rendszer automatikusan kikapcsol.

❷ Egy mikrofon vagy egy gitár bekötése (MIC./LINE IN-aljzat, csak PSR-2100)

Ha egy mikrofont csatolunk a hangszerre, játék közben énekelhetünk is. (Ajánlatos dinamikus mikrofont venni.) A hangszer az ének- vagy a gitárhangit a beépített hangszórón át adja ki.

1 A mikrofont rákötjük a MIC./LINE IN-aljzatra.

☞ Sugárzási jelleggörbével rendelkező mikrofon ajánlott az optimális eredmény elérése érdekében.

2 A [MIC.LINE] kapcsolót (amely az aljzat mellett található) MIC. állásba helyezzük. Gitár esetén a beállítás LINE.

☞ Ha az aljzatra Line Level.kimeneti szinttel rendelkező hangforrást kötünk, a beállítás LINE.

3 Az [INPUT VOLUME] szabályzóval (amely az aljzat mellett található) beállítjuk a mikrofon hangerejét. Végezzünk ezután hangpróbát! A hangerőt úgy kell beállítani, hogy a kezelőfelületi SIGNAL jelzőfény folyamatosan égjen, amikor a mikrofonba énekelünk. A hangerő azonban nem lehet akkora, hogy az OVER lámpája felvillanjon.

❸ Hang kiadása külső audióberendezéssel és felvétel külső felvevő berendezéssel (AUX OUT/OUTPUT aljzat)

Az AUX OUT és OUTPUT aljzatokon át a hangszeret különböző audiórendszerekbe köthetjük be. *A bekötés módját l. az eredeti útmutató 153. oldalának rajzán.* Szabványos audiókábelt használjunk!

☞ Ellenállás nélküli kábelt és adaptert használjunk!

☝ Amikor ezekre az aljzatokra berendezéseket kötünk, mindig először a PSR-2100/1100-t kapcsoljuk be, és csak azután a többi eszközt! Kikapcsolásnál a sorrend fordított.

Az ábra magyarázata:

Ha az AUX IN csatlakozásokat használjuk, az átvitel a [MASTER VOLUME] beállításától függetlenül rögzített hangerővel történik.

A kimenetek használatakor viszont a [MASTER VOLUME] szabályzóval meghatározhatjuk a másik berendezéshez továbbított hangerőszintet.

☞ A mono berendezéseket csakis az OUTPUT L/L+R aljzatra köthetjük.

4 Egy pedál vagy egy fokozatok nélküli szabályzó bekötése (FOOT PEDAL 1/2 aljzat)

Ha ide egy lábkapcsolót kötünk (pl. Yamaha FC4 vagy FC5), egy sor kezelőfelületi gomb funkcióját hozzárendelhetjük, mint pl. a kíséret indítását és leállítását.

Ha a FOOT PEDAL 2 aljzatra fokozatok nélküli szabályzót (pl. FC7) kötünk, lábbal vezérelhetünk egy sor funkciót, mint pl. a hangerővel játszhatunk játék közben.

✍ A pedál polaritása meg is változtatható, l. korábban.

5 MIDI-berendezések csatlakoztatása (MIDI-aljzatok)

A bekötéshez MIDI-kábelt használunk. A HOST SELECT kapcsolónak ilyenkor MIDI állásban kell lennie. Bővebben l. alább.

MIDI IN MIDI-adatokat vesz egy másik berendezésről.

MIDI OUT MIDI-adatokat továbbít egy másik berendezésnek.

✍ Soha ne használjunk 15 méternél hosszabb kábelt!

6 Csatlakozás PC-re (MIDI-aljzat/USB port)

Ha az USB vagy MIDI aljzatokon át a hangszeret PC-vel kötjük össze, óriási mértékben bővülnek a zenei adatok feldolgozásának lehetőségei.

Az USB port használata

Egy számítógép USB portját összekötjük a hangszerével. Ehhez kizárólag az USB-logót viselő USB-kábelt használjunk!

MIDI-meghajtó

Ha a hangszer és egy számítógép között adatokat akarunk átvinni, a számítógépre először fel kell tenni a YAMAHA USB MIDI Driver meghajtót. Ezt ingyenesen letölthetjük a Yamaha Website XG könyvtárából. <http://www.yamaha-xg.com/>

⚠ VIGYÁZAT!

Amikor a számítógépet egy USB-kábel segítségével összekötjük a hangszerrel, először a kábelt kell bedugnunk, csak utána kapcsolhatjuk be a hangszeret
Ezen kívül a hangszeret nem szabad be- és kikapcsolni, amíg a számítógépen fut a MIDI-adatokkal dolgozó felhasználói szoftver.

Ha a hangszeret be- vagy kikapcsoljuk, vagy az USB-kábelt az alább felsorolt körülmények között csatlakoztatjuk vagy kihúzzuk, problémák léphetnek fel a számítógépes rendszerben, aminek az lehet a következménye, hogy a PC lefagy vagy a hangszer nem működik rendesen:

- a meghajtó installálása alatt;
- amikor az operációs rendszer betölti magát vagy annak leállításakor;
- amikor a számítógép energiatakarékos üzemmódban van;
- amikor egy MIDI-alkalmazás megy.

Az alábbiak hatására a PC lefagyhat vagy a hangszerrel léphetnek fel üzemzavarok:

- hirtelen be- vagy kikapcsolás, a kábel kihúzása vagy bekötése;
- energiatakarékos üzemmódra való átállás vagy abból kilépés, miközben MIDI-átvitel folyik;
- a kábel kihúzása vagy bekötése, amikor a hangszeret bekapcsoljuk;
- a hangszer be- vagy kikapcsolása, a számítógép operációs rendszerének betöltése vagy egy meghajtó installálása, miközben nagyobb adatmennyiség átvitele zajlik.

✍

A Clavinova az USB-rendszer kiépítése után kis késéssel kezdi meg az átvitelt.

Az összeköttetés közvetlenül létrehozható, nincs szükség USB-Hub-ra.

Attól függően, milyen üzemállapotban van a PC, a Clavinovánál problémák léphetnek fel. Lehetőleg ne végezzünk a számítógéppel olyan műveleteket, amelyek instabillá teszik a hangszer!

A MIDI-aljzatok alkalmazása

Ha a PC-nek már van MIDI-interfésze, akkor a hangszeret a MIDI-aljzatnál kapcsoljuk hozzá, speciális MIDI-kábellel. Erre három lehetőségünk van:

- A saját MIDI-interfészsel rendelkező PC MIDI OUT aljzatát összekötjük a hangszer MIDI IN-aljzatával. A HOST SELECT-kapcsolót "MIDI"-re állítjuk.
- Macintosh és külső MIDI-interfész használatánál kössük össze először a PC RS-422 aljzatát (modem vagy nyomtató portja) a MIDI-inteface-szel, majd a MIDI-interface MIDI OUT-aljzatát a 9000Pro MIDI IN-aljzatával. A HOST SELECT-kapcsolót "MIDI"-re állítjuk.
- Ha a HOST SELECT-kapcsoló "MIDI"-n áll, a TO HOST-aljzat ki van kapcsolva a jel útjából.
- Macintosh computer használatkor a felhasználói programban a MIDI-taktusbeállítást hozzá kell igazítani a MIDI-interfész MIDI-taktusmeghatározásához. Nézzünk utána a szoftver leírásában!

Mi a MIDI ?

Manapság a hangszereket "akusztikus" és "elektronikus" hangszerekre oszthatjuk fel.

Vegyünk először két tipikusan akusztikus hangszeret: a gitárt és a zongorát! Ha a zongoránál leütünk egy billentyűt, egy kalapács ráüt egy húrra, és ezáltal hang képződik. A gitáron egy húr közvetlenül az ujjunkkal pengetünk, így a hang ugyanúgy "akusztikusan" képződik.

Hogyan működik egy digitális hangszer hangképzése?

Leütéskor a billentyű a hanggenerátornak digitális információt továbbít, miáltal a generátor egy sampling-hangot (beprogramozott mintahangot) hív elő és szólaltat meg hallhatóan.

Miből áll az a digitális információ, amelyen a hangképzés alapul?

Tegyük fel, hogy "GrandPiano" (hangversenyzongora) hangszínnel, egyvonalas "C"-t játszunk negyedhang hosszan. Egy akusztikus zongorával ellentétben, amelynél a leütés átvitele a húrra egy mechanika segítségével történik, az elektronikus hangszer adatokat állít elő, amelyek információkat tartalmaznak a "használt hangszínről", a "leütött billentyűről" (hangról), a "leütés időpontjáról", a "leütés erejéről" és a "billentyű felengedésének időpontjáról". Ezek az információk a billentyűtől adatértékek formájában jut el a hanggenerátorhoz, amely ezek alapján a megfelelő sampling-hangot megszólaltatja.

Példa:

Hangszínszám (használt hangszín)	01 (GrandPiano)
Hangjegyszám (leütött billentyű)	60 (C3)
Hang be (billentyű leütése) és hang ki (billentyű felengedése)	Numerikus időadatok (negyedhang)
Dinamika (billentéserősség)	120 (kemény)

A MIDI a "Musical Instrument Digital Interface" rövidítése, olyan csatlakozópont, amely lehetővé teszi a kommunikációt az elektronikus hangszerek között MIDI-üzenetek - mint pl. hangok, vezérlő üzenetek, programváltás-üzenetek stb. - cseréje útján.

A PSR-2100/1100 vezérelhet másik MIDI-berendezést, amennyiben annak hangokat és hozzátartozó adatokat, valamint controller-adatokat továbbít. A hangszer ugyanakkor vezérelhető kívülről MIDI-üzenetekkel, amelyek meghatározzák a hanggenerátor üzemmódját, a MIDI-csatornákat, hangszíneket és effekteket, megváltoztatják a paraméterértékeket.

☞ A MIDI-adatoknak az audióadatokkal szemben a következő előnyeik vannak:

- Az adatmennyiség csekély, ezért MIDI-songok egy lemezre is ráférnek.

- Az adatokat egyszerűen átszerkeszthetjük oly mértékig, hogy még a hangszínt is átalakíthatjuk.

A MIDI-üzeneteket alapvetően két csoportra oszthatjuk: csatorna- és rendszerüzenetekre.

■ Csatornaüzenetek

A PSR-2100/1100 16 csatornával rendelkezik (a TO HOST-aljzat használatával max. 32), ezeken 16 különböző hangszer szólhat egyszerre, így többszólamúság áll elő. A csatornaüzenetek olyan információkat továbbítanak, mint a "Hang be/ki" és "Programváltás" (más hangszín) és mindezt mind a 16 csatornánál.

Üzenet	PSR-2100/1100 művelet/kezelőfelületi beállítás
Hang be/ki	A billentyű leütésekor keletkezik. Minden üzenet tartalmazza a hangjegy számát, egy dinamika- vagy hangerőértéket, amely a leütés erősségét képviseli.
Programváltás	Hangszínbeállítás (Control Change, Bank Select, MSB/LSB-beállítás).
Control Change	Keverőpult, paraméterváltozások (pl. hangerő, panoráma stb.)

☞ A songok és stílusok játékadatait a hangszer MIDI-adatok formájában kezeli.

MIDI-csatornák

A PSR-2100/1100 elektronikus hangszer, amely egyszerre 16 csatornán képes adatokat venni és küldeni. Ezt úgy képzelhetjük el, mint egy televíziót. Minden tévéadó a programját egy bizonyos csatornán továbbítja. A televízió egyidejűleg különböző programokat vesz, és mi egy csatornát kiválasztunk, hogy megnézzük a műsort.

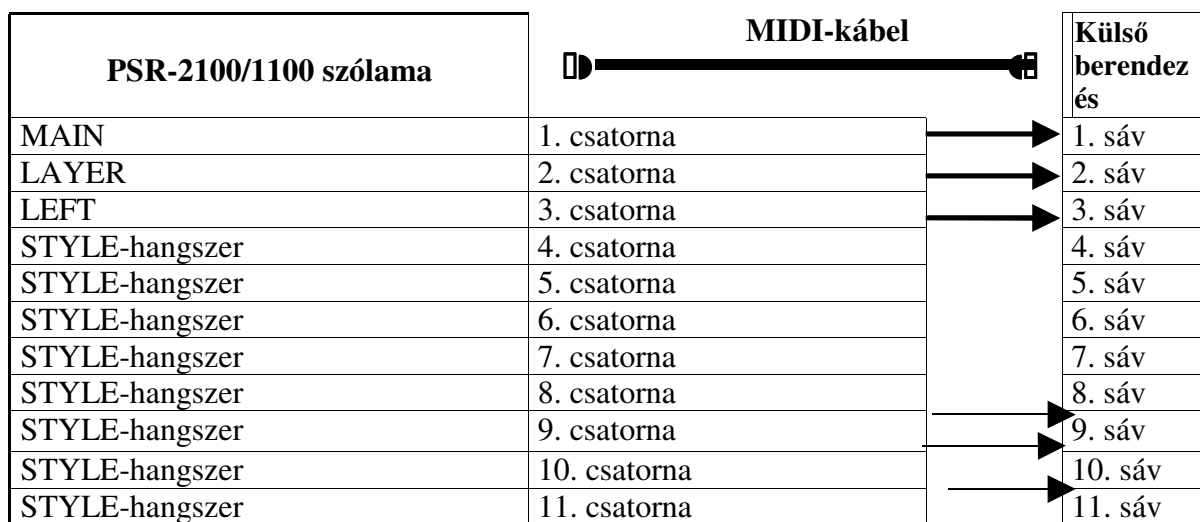
A MIDI-átvitel ezen az elven alapul. A küldő hangszer MIDI-adatokat küld egy bizonyos MIDI csatornán (Transmit Channel) egy egyszerű MIDI-kábelen át a fogadó hangszernek. Ha a MIDI-berendezés vételi csatornája (Receive Channel) az adó csatornával összhangban van, a vevő berendezés lejátssza a zenei adatokat, amelyek a küldő berendezéstől érkeztek.

☞ A PSR-2100/1100 billentyűzete is MIDI útján kapcsolódik a belső hanggenerátorhoz.

Lehetséges több sávot egyszerre továbbítani, beleértve a stílusadatokat is.

Adatátvitelnél alapvető fontosságú meghatározni, mely adatok küldése mely MIDI-csatornán át történik.

Példa: Játékadatok felvétele külső szekvencerrel



■ Rendszerüzenetek

Ezek az egész MIDI-rendszernek szólnak. Ilyenek pl. a rendszerexkluzív adatok a készülékre vagy a gyártóra jellemző adatok továbbításához, vagy valós idejű üzenetek a MIDI-berendezés vezérléséhez.

Üzenet	PSR-2100/1100 művelet/kezelőfelületi beállítás
Exkluzív üzenet	Effekt típus, beállítások (keverőpult) stb.
Valós idejű üzenet	Taktusvezérlés, start/stop műveletek

A MIDI alkalmazási lehetőségei

Az alábbi MIDI-beállítások lehetségesek:

- MIDI-sablonok (különböző alkalmazásokhoz illő alapbeállítások);
 - Transmit (átvitel);
 - Receive (vétél);
 - Local Control (helyi vezérlés);
 - Clock (belső ütemvezérlés).
- Játékadatok felvétele 16 csatornán külső szekvencerral, pl. számítógéppel. A felvétel után a szekvencerral át lehet dolgozni az adatokat, majd ezeket visszatölteni a hangszerbe. Ha a PSR-2100/1100-t XG-kompatibilis többszólamú hanggenerátorként akarjuk használni, a MIDI Receive alatt minden MIDI-csatornát "XG/GM"-re állítjuk be.
- A hangszer vezérelhetjük külső billentyűzettel.

A MIDI-adatok kompatibilitása

Az alábbiakban arról lesz szó, mitől függ, hogy más MIDI-berendezések le tudják-e játszani a PSR-2100/1100-rel felvett adatokat illetve az le tudja-e játszani az üzletben vett lemezek adatait vagy más hangszerrel, esetleg PC-vel rögzített zenei adatokat. Egyes MIDI-berendezéseknél és adatfajtáknál ez minden további nélkül megtehető, másoknál bizonyos lépéseket meg kell tennünk ehhez.

Lemezformátum

Ez az egyik legfontosabb adathordozó. A különböző berendezések különböző módon mentik az adatokat lemezre, ezért a lemezt először mindig a berendezéshez kell formázni.

- Kétféle lemez létezik: MF2DD és MF2HD. Mindkét lemez saját formázási rendszerrel bír.
- A PSR-2100/1100 mindkét lemezt használja.
- Ha a lemezeket a PSR-2100/1100-rel formázzuk, egy 2DD lemezre max. 720 kB, egy 2HD lemezre max. 1,44 MB adatot rögzíthetünk. Ez egyben a formázás jellegét is mutatja.
- A lejátszás csak akkor lehetséges, ha a MIDI-berendezés olvasni tudja a lemez formázását.

Szekvenciaformátum

A rendszert, amely zeneszámok adatait rögzíti, szekvenciaformátumnak nevezzük. A lejátszás csak akkor lehetséges, ha a lemez és a MIDI-berendezés szekvenciaformátuma megegyezik.

■ SMF (Standard MIDI Fájl)

Ez a leggyakoribb formátum. Két típusa van: 0 formátum és 1 formátum. Sok MIDI-berendezés a 0 formátumot "ismeri", és a kereskedelemben kapható szoftverek többsége is ebben készült. A PSR-2100/1100 mindkettővel kompatibilis, de automatikusan 1 formátumban vesz fel. A betöltött songadatokat pedig eredeti formátumától függetlenül 0 formátumban menti el.

■ ESEQ

Ez a formátum számos Yamaha-berendezéssel kompatibilis, mint pl. a Clavinova sorozattal. Számos Yamaha szoftver alkalmazza, a PSR-2100/1100 is.

■ XF

A Yamaha XF-formátuma bővíti az SMF-szabványt. Több funkcióra képes, és bővíthető a jövőben. PSR-2100/1100 mutatja a szöveget, ha egy szöveges XF-fájlt játszunk le.

■ Style File

Ez a Yamaha saját stílusformátuma az automatikus kíséret számára. A PSR-2100/1100 is ezt használja, továbbá olvassa az SFF-stíluslemezeket és SFF-stílusokat hoz létre felvételkor.

Hangszínkiosztási formátum

A MIDI-rendszerben a hangszínek ún. "programszámot" viselnek. A számozás szabványát hangszínkiosztási formátumnak nevezzük. A hangszínek csak akkor szólalnak meg a várakozásnak megfelelően, ha ez a szabvány mind a zeneszám adatainál, mind a lejátszó berendezésnél azonos.

☞ Még ha a használt berendezés és adatok megfelelnek a fenti feltételeknek, akkor is előfordulhat, hogy az adatok nem teljesen illeszkednek. Ez a berendezés műszaki adataitól és bizonyos adatrögzítési eljárásoktól függ.

■ GM System Level 1

Ez a leggyakrabban használt formátum. Számos MIDI-berendezés és szoftver ezzel kompatibilis, akár a PSR-2100/1100 is.

■ XG

Ez a Yamaha által kifejlesztett, új formátum, az előző kibővítése és továbbfejlesztése. A PSR-2100/1100 is támogatja.

■ DOC

Ez a formátum számos Yamaha-hangszerrel kompatibilis, beleértve a Clavinova sorozatot is. Ezt használja több Yamaha szoftver. A PSR-2100/1100 is kompatibilis vele.

Hibaelhárítás

Probléma	Lehetséges okok és megoldások
----------	-------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> • A hangszer nem lehet bekapcsolni. Nincs áramellátás. 	Nézzük meg, hogy a hálózati kábel jól ül-e az aljzatban
<ul style="list-style-type: none"> • A bekapcsoláskor "plottyánó" hangot hallani. 	Normális jelenség.
<ul style="list-style-type: none"> • A hangszóróból zörej hallatszik. 	Ha a közelben mobiltelefont használunk, ez előfordul. Kapcsoljuk ki a telefont vagy menjünk vele távolabb!
<ul style="list-style-type: none"> • A kijelző túl világos vagy sötét. 	A kijelző fényerejét a környezet hőmérséklete is befolyásolja. Állítsuk be a kontrasztot!
<ul style="list-style-type: none"> • A billentyűn játszottak hangereje túl halk a kísérethez vagy a songhoz képest. 	A billentyűzet alaphangerejét vagy a billentyűzet szólamának hangerejét túl alacsonyra állítottuk. A BALANCE kijelzőn állítsuk be a MAIN/LAYER/LEFT hangszínek hangerejét vagy csökkentjük a STYLE/SONG hangerejét.
<ul style="list-style-type: none"> • Az összhangerő túl alacsony vagy nem is hallani semmit. 	<ul style="list-style-type: none"> • Az összhangerő (Master Volume) beállítása túl alacsony. Állítsuk be a megfelelő hangerőt! • Az egyes szólamok hangereje túl alacsony. Állítsuk be a BALANCE kijelzőoldalon a MAIN, LAYER, LEFT, STYLE és SONG hangerejét! • Ellenőrizzük, hogy a kívánt csatorna él (ON)! • A fejhallgató bekötések a hangszórók kikapcsolnak. Húzzuk ki a fejhallgató dugóját! • Ellenőrizzük, hogy a "Local Control" beállítása ON-e!
<ul style="list-style-type: none"> • Nem hallható az összes hang. 	Valószínűleg átléptük a maximális polifóniát. Ilyenkor a legutoljára játszott hang szólal meg.
<ul style="list-style-type: none"> • Nem indul a kíséreti stílus vagy a song. 	<ul style="list-style-type: none"> • A MIDI-ütemjel beállítása "EXTERNAL". Állítsuk át "INTERNAL"-re! • A megfelelő [START/STOP] gombot kell megnyomni. • Egy üres songhelyet választottunk ki ("New Song"). Ügyeljünk rá, hogy a SONG kijelzőn a megfelelő zeneszámot válasszuk ki! • A song a végén vagyunk. Térjünk vissza az elejére a [TOP] gombbal!
<ul style="list-style-type: none"> • Hiába nyomjuk le az egyik Multi Pad-gombot, nem szól. 	A MIDI-ütemadó beállítása "EXTERNAL". Állítsuk át "INTERNAL"-re!
<ul style="list-style-type: none"> • Csak a ritmus hallatszik. 	Ellenőrizzük, hogy él-e az automatikus kíséret (Auto Accompaniment), és megnyomjuk az [ACMP] gombot.
<ul style="list-style-type: none"> • A kíséreti stílus nem indul, noha él a "Synchro Start" funkció és leütöttünk egy billentyűt. 	A kíséretet csak bal kézzel indíthatjuk a megfelelő billentyűzet-szakaszon!
<ul style="list-style-type: none"> • Az automatikus kíséret nem ismeri fel a játszott akkordot. 	<ul style="list-style-type: none"> • Talán nem a megfelelő hangokat ütöttük le, és a hangszer nem ismerte fel az akkordot. Olvassuk el az akkordokról szóló fejezetet! • Talán olyan hangokat ütöttünk le, amelyek nem felelnek meg a kiválasztott akkordfoglalási módnak. Ellenőrizzük a módot, és üssük le a megfelelő hangot!
<ul style="list-style-type: none"> • Valamely kezelési lépésünk váratlan eredményt vagy üzemzavart okoz. 	Ha egy kezelési lépésnél három vagy több gombot ütünk le egyszerre, amelyeknek nincs köztük a kezelési lépéshez, váratlan vagy szokatlan reakció léphet fel.
<ul style="list-style-type: none"> • Az automatikus kíséret akkordjait a hangszer az osztásponttól függetlenül, a billentyűzeten bárhol felismeri. 	Normális, ha az akkordfoglalási mód beállítása "Full Keyboard" vagy "AI Full Keyboard". Ilyenkor az akkordok az egész billentyűzetten felismerésre kerülnek. Válasszunk másik akkordfoglalási módot!
<ul style="list-style-type: none"> • Néhány hang hamisan szól. 	A "Scale" paraméter beállítása nem "Equal". Ezzel a hangszer hangolása megváltozott. Állítsuk helyre a hangolást!
<ul style="list-style-type: none"> • Egyes csatornák nem megfelelően adják vissza a hangadatokat. 	Ellenőrizzük, hogy a csatornát lejátszásra állítottuk-e be!

<ul style="list-style-type: none"> Amikor a "Vocal Harmony" funkciónál zavarok állnak elő, a mikrofon valószínűleg zörejeket vesz, pl. az automatikus kísérettől. Különösen a basszushangok hatnak negatívan a vokálra. 	<p>Ilyenkor arra kell ügyelnünk, hogy a mikrofon minél kevesebb zajt vegyen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Lehetőleg közelről énekeljünk a mikrofonba! Használjunk irányérzékeny mikrofont! Csökkentsük az összhangerőt vagy az egyes szólamok hangerejét! A mikrofont a hangszórótól távol állítsuk fel! A MICROPHONE SETTING oldalon az "EQ LOW" alacsony frekvenciasávot vágjuk le a "3BandEQ" funkcióval. A MICROPHONE SETTING oldalon emeljük meg a mikrofon bemeneti szintjét ("TH") a "Compressor" funkcióval.
<ul style="list-style-type: none"> A "Vocal Harmony" nem képi a megfelelő harmóniahangokat. 	<p>Ellenőrizzük, hogy a harmóniahangoknak az aktuális Vocal Harmony-üzemmódhoz megfelelő meghatározási módját választottuk-e ki!</p>
<ul style="list-style-type: none"> A Harmony-funkció nem működik. 	<p>A "Harmony" funkciót nem lehet bekapcsolni "Full Keyboard" és "AI Full Keyboard" akkordlefogási mód mellett. Válasszunk másikat!</p>
<ul style="list-style-type: none"> A mikrofon bemeneti jelét és a vokált nem lehet felvenni. 	<p>Ez normális.</p>
<ul style="list-style-type: none"> A MIDI-aljzatokon át nem történik adatátvitel, noha a kábelcsatlakozás megfelelő. 	<p>Ellenőrizzük, hogy a HOST SELECT beállítása "MIDI"-e! Más beállításnál a MIDI-aljzatok nem élnek.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Hangszínváltásnál megváltozik az imént beállított effekt. 	<p>Ez normális jelenség, mivel minden hangszín olyan előzetes beállításokkal rendelkezik, amelyek automatikusan életbe lépnek, amikor a megfelelő Voice Set-paramétert bekapcsoltuk.</p>
<ul style="list-style-type: none"> A billentyűkön játszott hangoknál kisebb hangminőség-különbség áll be. Egyes hangszínek végtelenítve szólnak. Egyes hangszíneknél magas hangfekvésben zörejek vagy vibrato érződik. 	<p>Normális jelenség, a samplingrendszerrel függ össze.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Egyes hangszínek játék közben a felső vagy az alsó regiszterben egy oktávval eltolódnak. 	<p>Normális jelenség. Egyes hangszíneknél a hangmagasság korlátozott. Ha ezt a határt túlléptük, a hangmagasság automatikusan lejjebb vált.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Az Open/Save kijelző gyárilag beprogramozott hangszínt mutat, holott olyan Registration Memory-beállítást választottunk, amely felhasználói hangszínt tartalmaz. 	<p>Ez nem hiba. Noha a kijelzőn a gyári hangszín látható, valójában a felhasználói hangszín fog szólni. Egy felhasználói hangszín mentése esetén a következő adatok kerülnek mentésre: 1) az alapul szolgáló forráshangszín és 2) a Sound Creatorral végzett paraméterbeállítások. Ha olyan Registration Memoryt hívunk be, amely felhasználói hangszínt tartalmaz, a hangszer az alapjául szolgáló gyári hangszínt hívja be, és alkalmazza rá a paraméterbeállításokat – így a felhasználói hangszín fog szólni.</p>
<ul style="list-style-type: none"> A lemezre mentés elég sokáig tart. 	<p>Normális jelenség. 1 MB adat mentése kb. 1 percig tart.</p>
<ul style="list-style-type: none"> A hangszín nagyon "recseg". 	<p>Ez akkor fordul elő, ha a "Mixing Console" kijelző FILTER oldalán lévő "Harmonic Content" és "Brightness" beállítása nem megfelelő.</p>
<ul style="list-style-type: none"> A hangzás torz vagy recseg. 	<ul style="list-style-type: none"> Talán a hangerőt állítottuk túl magasra. Ellenőrizzük a többi odatartozó hangerőt! Az ok valamelyik effekt lehet. Kapcsoljuk ki a fölösleges effekteket, különösen a torzítást. A "Custom Voice Creator" kijelző egyes filterrezonancia-beállításai torz hangzáshoz vezethetnek. Végezzük el a megfelelő beállításokat! Talán az alacsony frekvenciasáv (LOW) beállítását a "Master Equalizer" kijelzőn túl magasra állítottuk?
<ul style="list-style-type: none"> Különös, "nyomott" vagy "kettős" hangzás lép fel, azon kívül a hangzás minden leütésre változik. 	<p>A MAIN és a LAYER szólam él, és ugyanazt a hangszínt rendeltük mindkettőhöz. Kapcsoljuk ki a LAYER szólamot vagy rendeljük hozzá másik hangszínt!</p>