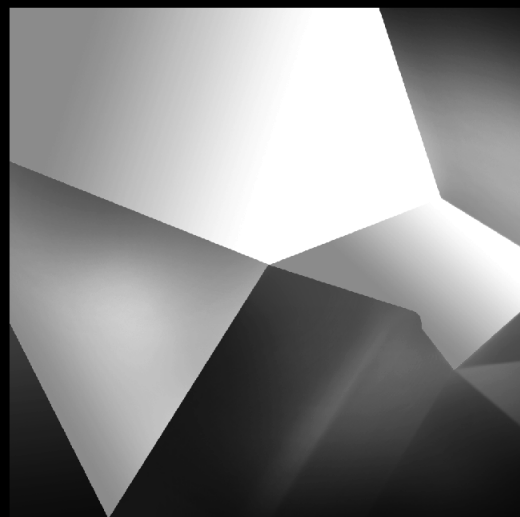


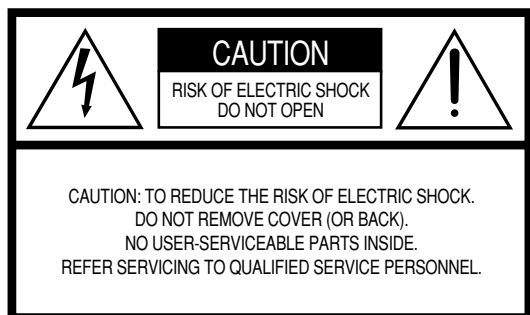
DIGITAL WORKSTATION
Tyros2



Руководство пользователя

SPECIAL MESSAGE SECTION

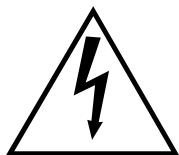
PRODUCT SAFETY MARKINGS: Yamaha electronic products may have either labels similar to the graphics shown below or molded/stamped facsimiles of these graphics on the enclosure. The explanation of these graphics appears on this page. Please observe all cautions indicated on this page and those indicated in the safety instruction section.



See bottom of Keyboard enclosure for graphic symbol markings.



The exclamation point within the equilateral triangle is intended to alert the user to the presence of important operating and maintenance (servicing) instructions in the literature accompanying the product.



The lightning flash with arrowhead symbol, within the equilateral triangle, is intended to alert the user to the presence of uninsulated “dangerous voltage” within the product’s enclosure that may be of sufficient magnitude to constitute a risk of electrical shock.

IMPORTANT NOTICE: All Yamaha electronic products are tested and approved by an independent safety testing laboratory in order that you may be sure that when it is properly installed and used in its normal and customary manner, all foreseeable risks have been eliminated. DO NOT modify this unit or commission others to do so unless specifically authorized by Yamaha. Product performance and/or safety standards may be diminished. Claims filed under the expressed warranty may be denied if the unit is/has been modified. Implied warranties may also be affected.

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

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

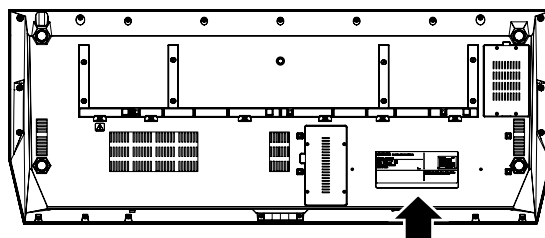
Battery Notice: This product MAY contain a small non-rechargeable battery which (if applicable) is soldered in place. The average life span of this type of battery is approximately five years. When replacement becomes necessary, contact a qualified service representative to perform the replacement.

Warning: Do not attempt to recharge, disassemble, or incinerate this type of battery. Keep all batteries away from children. Dispose of used batteries promptly and as regulated by applicable laws. Note: In some areas, the servicer is required by law to return the defective parts. However, you do have the option of having the servicer dispose of these parts for you.

Disposal Notice: Should this product become damaged beyond repair, or for some reason its useful life is considered to be at an end, please observe all local, state, and federal regulations that relate to the disposal of products that contain lead, batteries, plastics, etc.

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

NAME PLATE LOCATION: The graphic below indicates the location of the name plate. The model number, serial number, power requirements, etc., are located on this plate. You should record the model number, serial number, and the date of purchase in the spaces provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase.



Model _____

Serial No. _____

Purchase Date _____

92-469-① (нижняя часть)

IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS

INFORMATION RELATING TO PERSONAL INJURY, ELECTRICAL SHOCK, AND FIRE HAZARD POSSIBILITIES HAS BEEN INCLUDED IN THIS LIST.

WARNING- When using any electrical or electronic product, basic precautions should always be followed. These precautions include, but are not limited to, the following:

- 1.** Read all Safety Instructions, Installation Instructions, Special Message Section items, and any Assembly Instructions found in this manual BEFORE making any connections, including connection to the main supply.
- 2.** Main Power Supply Verification: Yamaha products are manufactured specifically for the supply voltage in the area where they are to be sold. If you should move, or if any doubt exists about the supply voltage in your area, please contact your dealer for supply voltage verification and (if applicable) instructions. The required supply voltage is printed on the name plate. For name plate location, please refer to the graphic found in the Special Message Section of this manual.
- 3.** This product may be equipped with a polarized plug (one blade wider than the other). If you are unable to insert the plug into the outlet, turn the plug over and try again. If the problem persists, contact an electrician to have the obsolete outlet replaced. Do NOT defeat the safety purpose of the plug.
- 4.** Some electronic products utilize external power supplies or adapters. Do NOT connect this type of product to any power supply or adapter other than one described in the owners manual, on the name plate, or specifically recommended by Yamaha.
- 5.** **WARNING:** Do not place this product or any other objects on the power cord or place it in a position where anyone could walk on, trip over, or roll anything over power or connecting cords of any kind. The use of an extension cord is not recommended! If you must use an extension cord, the minimum wire size for a 25' cord (or less) is 18 AWG. NOTE: The smaller the AWG number, the larger the current handling capacity. For longer extension cords, consult a local electrician.
- 6.** Ventilation: Electronic products, unless specifically designed for enclosed installations, should be placed in locations that do not interfere with proper ventilation. If instructions for enclosed installations are not provided, it must be assumed that unobstructed ventilation is required.
- 7.** Temperature considerations: Electronic products should be installed in locations that do not significantly contribute to their operating temperature. Placement of this product close to heat sources such as; radiators, heat registers and other devices that produce heat should be avoided.
- 8.** This product was NOT designed for use in wet/damp locations and should not be used near water or exposed to rain. Examples of wet/damp locations are; near a swimming pool, spa, tub, sink, or wet basement.
- 9.** This product should be used only with the components supplied or; a cart, rack, or stand that is recommended by the manufacturer. If a cart, rack, or stand is used, please observe all safety markings and instructions that accompany the accessory product.
- 10.** The power supply cord (plug) should be disconnected from the outlet when electronic products are to be left unused for extended periods of time. Cords should also be disconnected when there is a high probability of lightning and/or electrical storm activity.
- 11.** Care should be taken that objects do not fall and liquids are not spilled into the enclosure through any openings that may exist.
- 12.** Electrical/electronic products should be serviced by a qualified service person when:
 - a. The power supply cord has been damaged; or
 - b. Objects have fallen, been inserted, or liquids have been spilled into the enclosure through openings; or
 - c. The product has been exposed to rain; or
 - d. The product does not operate, exhibits a marked change in performance; or
 - e. The product has been dropped, or the enclosure of the product has been damaged.
- 13.** Do not attempt to service this product beyond that described in the user-maintenance instructions. All other servicing should be referred to qualified service personnel.
- 14.** This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speaker/s, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. DO NOT operate for a long period of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist. IMPORTANT: The louder the sound, the shorter the time period before damage occurs.
- 15.** Some Yamaha products may have benches and/or accessory mounting fixtures that are either supplied as a part of the product or as optional accessories. Some of these items are designed to be dealer assembled or installed. Please make sure that benches are stable and any optional fixtures (where applicable) are well secured BEFORE using. Benches supplied by Yamaha are designed for seating only. No other uses are recommended.

PLEASE KEEP THIS MANUAL

ПРАВИЛА ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ

ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧИТАЙТЕ, ПРЕЖДЕ ЧЕМ ПРИСТУПАТЬ К ЭКСПЛУАТАЦИИ

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



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

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

Электропитание/кабель питания

- Используйте только напряжение, заданное для инструмента. Это напряжение указано на инструменте.
- Периодически проверяйте вилку электроинструмента и удаляйте с нее грязь и пыль.
- Используйте только кабель питания и разъем, входящие в комплект поставки.
- Кабель питания не должен находиться рядом с источниками тепла (нагревателями, радиаторами и др.). Не допускайте также чрезмерного сгибания и повреждения кабеля, не ставьте на него тяжелые предметы и держите его в таком месте, где на него нельзя наступить, задеть ногой или что-нибудь по нему перекатить.

Не открывать

- В инструменте нет компонентов, которые должен обслуживать пользователь. Не разбирайте и не изменяйте внутренние компоненты.

Бережь от воды

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

Бережь от огня

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

Внештатные ситуации

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



ВНИМАНИЕ!

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

Электропитание/кабель питания

- При отключении кабеля от инструмента или от электросети беритесь за вилку, а не за кабель. Иначе можно повредить кабель.
- Отключайте инструмент от электросети, если планируете не использовать его в течение длительного времени, а также во время грозы.
- Не подключайте инструмент к одной электрической розетке с другими устройствами (например, через тройник). Это может привести к снижению качества звука или перегреву розетки.

Место установки

- Во избежание деформации панели и повреждения внутренних компонентов берегите инструмент от чрезмерной пыли и сильной вибрации и не используйте его при очень высокой или низкой температуре (например, на солнце, рядом с нагревателем или в машине в дневное время).

- Не используйте инструмент в непосредственной близости от телевизора, радиоприемника, стереооборудования, мобильного телефона и других электроприборов. В противном случае в инструменте, телевизоре или радиоприемнике могут возникнуть помехи.
- Во избежание случайного падения инструмента не оставляйте его в неустойчивом положении.
- Перед перемещением инструмента отсоедините все кабели.
- Перед настройкой инструмента убедитесь, что используемая электророзетка легко доступна. В случае возникновения каких-либо неполадок немедленно выключите инструмент и отключите его от электросети.
- Используйте только подставку, предназначенную специально для этого инструмента. Для крепления стойки или подставки используйте только винты, поставляемые в комплекте. В противном случае возможно повреждение внутренних компонентов и падение инструмента.
- Не размещайте предметы перед вентиляционными отверстиями инструмента - это может помешать вентиляции внутренних компонентов и привести к перегреву.

Подключение

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

Обслуживание

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

Меры безопасности при эксплуатации

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

Меры безопасности при работе с данными

Если на диске USER, USB-УСТРОЙСТВЕ ИЛИ ЖЕСТКОМ ДИСКЕ выполняются операции с данными, например сохранение, удаление или копирование/вставка, НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ не выключайте питание Tyros2 до полного завершения операции. (Обязательно подождите, пока не исчезнет указанное ниже сообщение.) Отключение питания во время этих операций приводит к потере данных, сохраняемых или копируемых на соответствующий носитель.

Во время таких операций особенно важно сохранять подачу питания к диску USER. Отключение питания во время операций сохранения, удаления или вставки на диске USER может привести к потере ВСЕХ данных на этом диске (при следующем включении питания), а не только данных, с которыми выполнялась операция. Другими словами, выполняя операции сохранения, удаления, или вставки только с данными мелодий на диске USER и отключив питание до завершения операции, можно потерять ВСЕ данные на диске USER, в том числе все тембры, стили, банки мультитембров и настройки регистрационной памяти, которые были сохранены на диске USER.

Эти меры безопасности также относятся к созданию новой папки на диске USER или операции по использованию настроек изготовителя (стр. 196).



Now executing.
(Don't turn off the power now,
otherwise the data may be damaged.)

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

Всегда выключайте инструмент, если не используете его.

Уведомление об авторских правах

Ниже указаны названия мелодий, встроенных в этот электронный инструмент, и список обладателей авторских и других прав.

Beauty And The Beast

из к/ф Уолта Диснея «Красавица и чудовище»

Слова Howard Ashman

Музыка Alan Menken

© 1991 Walt Disney Music Company и Wonderland Music Company, Inc.

Все права защищены. Используются с разрешения авторов

Can't Help Falling In Love

из к/ф студии Paramount Picture «Голубые Гавайи»

Слова и музыка George David Weiss, Hugo Peretti и Luigi Creatore

Copyright © 1961 by Gladys Music, Inc.

Авторское право возобновлено и передано корпорации Gladys Music

Все права администрируются корпорацией Cherry Lane Music Publishing Company, Inc. и Chrysalis Music

Международные авторские права защищены. Все права защищены

Некоторая полезная информация о синтезаторе Tyros2 доступна на следующем веб-сайте:
<http://music.yamaha.com/tyros2>

Поздравляем!

Вы стали счастливым обладателем великолепного электронного музыкального инструмента.

Синтезатор Tyros2 корпорации Yamaha сочетает самую совершенную технологию генерации звука с современной цифровой электроникой, что обеспечивает великолепное качество звука самых разных музыкальных инструментов.

Чтобы максимально использовать возможности синтезатора Tyros2 и его огромный исполнительский потенциал, мы призываем вас внимательно прочитать это руководство, пробуя использовать различные описанные в нем функции. Сохраните руководство в надежном месте, чтобы использовать его в дальнейшем.

Упаковочный лист

- Компакт-диск Tyros2
- Кабель питания x 1 шт
- Пюпитр и кронштейны
- CD-ROM
- Руководство пользователя (эта книга), буклет Data List, Руководство по установке
- Винты для установки дополнительного жесткого диска

■ Поставляемый компакт диск

На прилагающемся компакт-диске содержится специальное программное обеспечение для работы с синтезатором Tyros2. В поставку включена программа Voice Editor, которая является универсальным, интуитивно понятным инструментом редактирования для синтезатора Tyros2. Дополнительные сведения см. в отдельном «Руководстве по установке» или в интерактивных справочниках, поставляемых вместе с ПО.

ВНИМАНИЕ!

- Запрещается проигрывать этот компакт-диск на проигрывателе компакт-дисков. Это может привести к нарушениям слуха и вызвать неисправности акустической системы проигрывателя.

- Фотографии клавиатура, бандонеона, различных видов цимбал и музыкальной шкатулки, изображаемые на дисплеях синтезатора Tyros2, любезно предоставлены музеем Gakkigaku Shirayokan (Собрание старинных музыкальных инструментов) музыкального колледжа Kunitachi.
- Следующие инструменты, изображаемые на дисплеях синтезатора Tyros2, доступны для обозрения в музее музыкальных инструментов Namamatsu: балафон, джендер, калимба, канун, сантур, гамелан, арфа, колокольчик, волынка, банджо, карильон, мандолина, уд, флейта Пана, пунджи, рабаб, шанаи, ситар, стальной барабан, тамбра.
- Данный продукт произведен по лицензии, защищенной патентами США No.5231671, No.5301259, No.5428708, а также патентом No.5567901, принадлежащим IVL Technologies Ltd.
- Растровые шрифты, используемые в данном инструменте, предоставлены компанией Ricoh Co., Ltd. и являются ее собственностью.
- Данный продукт использует NF, встроенный интернет-браузер компании ACCESS Co., Ltd. NF, используется совместно с запатентованным алгоритмом сжатия LZW, лицензия на который получена от компании Unisys Co., Ltd. **ACCESS** NF не может использоваться отдельно от данного продукта, не может быть продан, сдан в аренду или передан любым другим способом. Также запрещается декомпилировать, деассемблировать, копировать и вскрывать технологии NF. Данное программное обеспечение включает модуль, разработанный независимой группой JPEG (Independent JPEG Group).
- Windows является зарегистрированным товарным знаком корпорации Microsoft®.
- Apple и Macintosh являются товарными знаками корпорации Apple Computer Inc., зарегистрированными в США и других странах.
- Названия фирм и продуктов в этом «Руководстве пользователя» являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками соответствующих фирм.

Иллюстрации и снимки ЖК-дисплеев приведены в руководстве пользователя только в качестве примеров. В действительности все может выглядеть несколько иначе. Обратите внимание, что все примеры экранов в этом руководстве представлены на английском языке.

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

Это устройство может использовать различные типы/форматы музыкальных данных путем преобразования их в музыкальные данные нужного формата для дальнейшего использования. Таким образом, при воспроизведении данных устройством звучание может несколько отличаться от исходного.

Хотя репродукция и использование музыки и других звуковых продуктов, защищенных авторскими правами, разрешены некоторыми применяемыми правовыми нормами, такая нелегальная репродукция и использование могут представлять собой нарушение закона об авторских правах и других законов. Поскольку нарушение этих законов может привести к серьезным последствиям, возможно, следует проконсультироваться с юристом по поводу использования этого продукта.

Копирование и воспроизведение коммерческой музыки и других звуковых продуктов строго запрещено, за исключением использования в личных целях.

Этот продукт может использоваться для импорта и записи аналогового аудиосигнала через гнездо MIC/LINE INPUT, для записи собственного исполнения, а также для воспроизведения музыкальных MIDI-данных и цифрового аудиосигнала в формате WAV. Если в записях используется любой материал, защищенный законом об авторских правах, даже если вы добавляете собственное исполнение, копирование и публичное воспроизведение такого материала (за исключением использования в личных целях) строго запрещается.

Копирование коммерческих музыкальных данных, включая MIDI-данные и/или аудиоданные, но не ограничиваясь ими, строго запрещается, за исключением использования в личных целях.

Начало работыстр. 18

Прежде чем перейти к другим разделам этого Руководства, обязательно прочитайте этот раздел. В нем рассказывается о том, как начать работу с синтезатором Tyros2.

Обзорстр. 22

Если вы не любите читать длинные руководства и хотите немедленно начать играть на синтезаторе Tyros2, в этом случае прочитайте этот раздел.

Содержаниестр. 8

Список задачстр. 10

Этот индекс организован по функциям и применениям, а не по отдельным словам, что дает возможность быстро и просто найти, как выполнить определенную операцию или описание интересующей вас темы.

Панель управления и разъемыстр. 14

Раздел рассказывает обо всех кнопках и элементах управления синтезатора Tyros2.

Основные операциистр. 68

Раздел посвящен основам работы и организации данных синтезатора Tyros2 в файлах и основным операциям с использованием ЖК-дисплея.

Иерархия функцийстр. 81

В этом списке приведена иерархия функций синтезатора Tyros2, что дает возможность быстро определить отношения различных функций и быстро обнаружить нужную информацию.

Справочникстр. 84

Ознакомившись с предыдущими разделами, просмотрите этот справочник по всем функциям. Не надо читать все сразу, он предназначен для справки по той функции или возможности, которая вас заинтересует.

Устранение неполадокстр. 225

Если синтезатор Tyros2 работает не так, как ожидалось, или у вас возникли проблемы со звуком или выполнением каких-либо операций, обратитесь к этому разделу, прежде чем обращаться к представителю корпорации Yamaha или в сервисный центр. Здесь приведены наиболее распространенные проблемы и очень просто и доступно описаны способы их решения.

Словарьстр. 227

Сюда вошли важные слова и технические термины, которые не полностью объяснены в этом Руководстве.

Буклет Data List (отдельно)

Здесь содержатся различные важные списки, например: таблица прямого доступа, таблица аккордов для воспроизведения стиля, список тембров, список стилей, список типов эффектов, таблица формата MIDI-данных, таблица характеристик MIDI-интерфейса.

Руководство по установке (отдельно)

Вместе с синтезатором Tyros2 поставляются различные программы (на компакт-диске), которые позволяют использовать компьютер вместе с синтезатором для записи, хранения данных и т. д. В этом руководстве содержатся инструкции по установке прилагаемого ПО.

Поздравляем!	6
Упаковочный лист	6
Как пользоваться этим руководством	7
Содержание	8
Список задач	10
Панель управления и разъемы	14
Верхняя панель и разъемы	14
Задняя панель и разъемы	16

Начало работы 18

Источник питания	18
Дополнительные динамики	18
Пюпитр	19
Включение и выключение питания	20
Как поднимать и как закрывать панель дисплея	21

Обзор 22

Включение инструмента и воспроизведение демонстрационных мелодий	22
Включение питания и просмотр главного экрана	22
Изменение языка	23
Воспроизведение демонстрационных мелодий	24
Воспроизведение тембров	25
Выбор тембра (RIGHT 1) и игра на клавиатуре	25
Одновременная игра двумя или тремя тембрами	26
Разные голоса для правой и левой рук	27
Параметр Octave (транспонирование на октаву)	27
Organ Flutes (органные регистры)	28
Создание библиотеки любимых тембров на устройстве USER или внешнем устройстве	29
Выбор и воспроизведение стиля	
— Автоаккомпанемент (АСМР)	31
Игра мелодии правой рукой и аккордов левой	31
Части стиля (разделы)	34
Настройка «в одно касание»	36
Регулировка баланса громкости стиля и клавиатуры	36
Включение и выключение партий стиля и смена тембров	37
Мультипэды	38
Воспроизведение мультипэдов	38
Функция Chord Match (Настройка на аккорд)	38
Использование эффектов при воспроизведении тембра	39
Использование эффекта Harmony для мелодии правой руки	39
Вызов наиболее удачного аккомпанемента	
— Music Finder	40
Выбор музыкального жанра из списка записей	40
Поиск идеальных настроек по ключевым словам	41
Создание набора любимых записей	42
Воспроизведение мелодии	43
Воспроизведение мелодии на USB-устройстве	43
Использование меток позиции в мелодиях	44
Регулировка баланса громкости мелодии клавиатуры	46
Включение/Выключение партий мелодии	46
Пение с микрофоном	47
Подключение микрофона	47
Пение песен с микрофоном	47
Обработка звучания голоса с помощью эффектов Harmony	48

Обучение игре и вокалу с помощью функции Guide	49
Выбор функции Guide	49
Игра на клавиатуре с помощью функции Follow Lights	50
Упражнения в пении с помощью функции Vocal Cue Time	51
Сохранение и вызов пользовательских настроек панели; регистрационная память	52
Сохранение панельных настроек в регистрационной памяти	52
Сохранение содержимого регистрационной памяти в разделе USER	53
Вызов набора параметров из регистрационной памяти	54
Запись исполнения и создание мелодий	
— функция Song Recording	55
Быстрая запись	55
Multi Recording	57
Запись аудио на синтезатор Tyros2	
— Функция Hard Disk Recorder	59
Запись встроенного звука Tyros2	59
Запись собственного пения и одновременного исполнения	62
Подключение USB-устройства хранения данных	64
Использование устройств хранения данных с интерфейсом USB	65
Подключение к компьютеру	66
Начальная установка	67
Доступ к жесткому диску в режиме USB Storage	67

Основные операции — Организация данных 68

Элементы управления на экране	68
Экранные сообщения	69
Функция Direct Access (Прямой доступ) — Мгновенный выбор экрана	70
Основная структура файлов/папок и запоминающих устройств	70
Операции с папками и файлами на экране Open/Save	72
Создание новой папки	73
Выбор (открытие) папки или файла	73
Копирование папок и файлов (копирование и вставка)	74
Перемещение файлов (вырезание и вставка)	74
Удаление папок и файлов	75
Сохранение файлов	75
Присвоение имен файлам и папкам	76
Варианты экрана Open/Save	77
Выделение элементов на экране (Highlight Cursor)	79
Цвета кнопок на панели	79
Сведения о клавиатуре	80
Части клавиатуры и их функции	80
Включение/выключение функции Synchro Start	80
Иерархия функций	81

Справочник 84

Тембры	84
Тембры и партии клавиатуры	84
Типы тембров	85
Тембровые эффекты	87
Изменение высоты звука на синтезаторе Tyros2	88
Органные регистры (Настройки регистров)	89
Параметры	89

Редактирование тембров (функция Voice Set).....	91	Изменение данных для каждого канала	165
Параметры	91	Установка параметров файла SMF	165
Функция Voice Creator — Редактирование		Запись собственного стиля при помощи внешнего	
специальных тембров	94	записывающего секвенсора	167
Создание тембра — Основные действия	94	Мультипэды	169
Редактирование специального тембра в Tyros2		Редактирование мультипэдов с помощью экрана Open/Save....	169
— Функция Voice Set.....	101	Создание/редактирование мультипэда (цифровая запись)	169
Редактирование банка специальных тембров		Функция Music Finder.....	171
— Функция Custom Voice Bank Edit	102	Редактирование записей в функции Music Finder	171
Загрузка одного специального тембра в Tyros2		Сохранение записей функции Music Finder	
— Индивидуальная загрузка	104	в отдельном файле	171
Загрузка библиотеки специальных тембров в Tyros2		Регистрационная память	173
— Загрузка библиотеки	106	Функция Freeze	173
Сохранение специальных тембров в библиотеку		Функция Registration Sequence	173
— Сохранение библиотеки	108	Использование микрофона	175
Редактирование специального тембра на компьютере		Редактирование эффекта Vocal Harmony	175
— программа Voice Editor	111	Настройка функции Talk.....	177
Воспроизведение мелодии	112	Общие настройки микрофона.....	177
Отображение нот	112	Микшерный пульт	179
Отображение текста песен	114	Настройки партии	180
Вывод текста	115	Функция Song Auto Revoice.....	181
Вывод экранов Lyrics/Text на внешний монитор	116	Эффекты	181
Положение мелодии.....	117	Эквалайзер (EQ)	184
Параметры, связанные с воспроизведением мелодии.....	118	Эффект Master Compressor	185
Проигрывание фоновых партий с помощью функции		Настройки Line Out.....	185
Performance Assistant Technology	120	Настройка общих и других важных параметров—Функция.....	187
Song Creator (цифровая запись).....	121	Настройка звука.....	187
Настройки режима записи (для перезаписи).....	122	Функция Voice Set	188
Изменение данных для каждого канала	123	Настройки функции Screen Out	188
Пошаговая запись данных аккорда с помощью функции		Функция Controller	189
Event List	125	Эффекты Harmony/Echo	191
Пошаговая запись нот при помощи функции Event List.....	127	Другие параметры — функция Utility	193
Пошаговая запись сообщений System Exclusive при помощи		Прямое подключение к Интернету синтезатора Tyros2.....	197
функции Event List	133	Подключение инструмента к Интернету	197
Пошаговый режим записи текста песен с использованием		Доступ к специальному веб-сайту Tyros2.....	198
функции Event List	133	Операции на специальном веб-сайте Tyros2	198
Запись аудио с помощью функции Hard Disk Recorder	135	Приобретение и загрузка данных.....	201
Операции с файлами и папками на жестком диске		Сохранение закладок любимых страниц	202
— экран Open/Save	135	Изменение домашней страницы.....	204
Импорт аудиофайла	137	Об экране Internet Settings («Настройки Интернета»).....	205
Экспорт аудиофайла.....	139	Инициализация настроек Интернета	208
Перезапись.....	141	Словарь терминов Интернета	209
Установка точек Start/End		MIDI.....	210
(начальной и конечной точки аудио)	146	MIDI-параметры системы	215
Режим списка воспроизведения	147	Параметры передачи MIDI-сообщений	215
Создание списка Playlist (список воспроизведения)	147	Параметры приема MIDI-сообщений.....	216
Воспроизведение списка	149	Установка основного тона аккорда для воспроизведения	
Элементы управления режима Playlist.....	151	стиля при помощи полученных MIDI-данных.....	217
Воспроизведение стиля (автоаккомпанемент)	152	Установка типа аккорда для воспроизведения стиля при	
Характеристики стиля.....	152	помощи полученных MIDI-данных	217
Аппликатура аккордов	152	Настройки MFC10	217
Функция Fade In/Out	154		
Темп	154	Приложение	219
Функции Synchro Start и Synchro Stop.....	155	Установка дополнительных динамиков	219
Программируемая функция One Touch Setting (OTS)	155	Установка дополнительного жесткого диска	221
Быстрый выбор стиля	156	Установка дополнительных модулей памяти DIMM.....	223
Настройки, связанные с воспроизведением стиля	157	Устранение неполадок	225
Style Setting, экран	157	Словарь.....	227
Точка разделения клавиатуры	158	Технические характеристики.....	229
Функция Style Creator (цифровая запись)	159	Использование дисковода гибких дисков (FDD) и дискет	231
Основные настройки и запись каждой партии (канала)		Предметный указатель.....	232
в реальном времени	161		
Пошаговая запись нот при помощи функции Event List.....	162		
Компоновка стиля из существующих фраз	163		
Функции Groove и Dynamics.....	163		

До включения питания

- Установка пюпитрастр. 19
- Подключение наушниковстр. 14
- Подключение динамиковстр. 219
- Включение и выключение питания.....стр. 20, 22

Прослушивание синтезатора Tyros2

- Воспроизведение демонстрационных мелодийстр. 24
- Воспроизведение мелодий
 - Воспроизведение мелодиистр. 43
 - Включение и выключение партий (каналов) мелодии.....стр. 46
 - Настройка баланса между мелодией и клавиатуройстр. 46
- Воспроизведение стилей
 - Воспроизведение встроенных стилейстр. 31
 - Включение и выключение партий (каналов) стиля.....стр. 37
 - Настройка баланса между стилем и клавиатуройстр. 36
- Воспроизведение мультитэдовстр. 38

Игра на клавиатуре

- Выбор тембра (RIGHT 1) и игра на клавиатурестр. 25
- Одновременная игра двумя или тремя тембрами.....стр. 26
- Игра разными тембрами для левой и правой рукистр. 27
- Четыре части клавиатуры (RIGHT 1, 2, 3 и LEFT).....стр. 80
- Игра в тембре барабанов/ударныхстр. 85
- Игра в тембре Super Articulationстр. 86
- Функции Initial touch и Aftertouchстр. 87, 191
- Настройка чувствительности к силе нажатия.....стр. 191
- Включение и выключение функции Initial Touch для каждой части клавиатуры (RIGHT 1, 2, 3, LEFT)стр. 191
- Включение и выключение функции Aftertouch для каждой части клавиатуры (RIGHT 1, 2, 3, LEFT)стр. 191
- Настройка регулятора модуляции для каждой из частей клавиатуры (RIGHT 1, 2, 3, LEFT).....стр. 191

Упражнение в игре на клавиатуре

- Использование метрономастр. 193
- Вывод на экран нот мелодии одновременно с ее воспроизведением
 - во время воспроизведения..... с партитурой мелодиистр. 112
 - с функцией Guideстр. 49

Выбор программ и настроек для синтезатора Tyros2

- Тембры.....стр. 25
- Специальные тембры.....стр. 94
- Стилистр. 31
- Банки мультитэдовстр. 38
- Мелодии (MIDI).....стр. 43
- Мелодии (аудио).....стр. 59
- Записи экрана Music Finderстр. 40
- Банки регистрационной памятистр. 54
- Номера регистрационной памятистр. 54
- Номера настройки в одно касание.....стр. 36
- Типы эффектов Harmony/Echoстр. 191
- Шаблоны MIDI.....стр. 213
- Типы эффектов.....стр. 183
- Типы эффекта Vocal Harmonyстр. 48
- Типы общего эквалайзерастр. 184
- Типы эффекта Master Compressorстр. 185

Использование ЖК-дисплея

- Использование основного дисплея.....стр. 22
- Просмотр текстов песен на ЖК-дисплеестр. 47, 114
- Просмотр партитуры мелодий на ЖК-дисплее.....стр. 51, 112
- Просмотр текста на ЖК-дисплеестр. 115
- Отображение содержимого дисплея на отдельном мониторестр. 16, 188

Проигрыш аккордов левой рукой и мелодий правой рукой Функция автоаккомпанемента (АСМР)

- Выбор и проигрывание стилястр. 31
- Обучение игре определенными типами аккордов..... функция Chord Tutorстр. 152
- Обучение игре аккордами для воспроизведения стиля функция Chord Fingeringстр. 152
- Применение автоматической гармонии или эха к мелодиям,
проигрываемым правой рукой эффекты Harmony/Echo.....стр. 39, 191
- Автоматическое изменение аккордов мультипэдов при игре левой рукой..... функция Chord Match.....стр. 38

Мгновенный выбор пользовательского набора параметров

- Вызов наиболее подходящих настроек панели программируемая функция Music Finderстр. 40, 171
- Изменение настроек в соответствии со стилем..... программируемая функция One Touch Setting (OTS)стр. 36, 155
- Сохранение и вызов пользовательских настроек панели..... регистрационная памятьстр. 52, 173

Создание звуков, стилей, мелодий и т. д.

- Данные, которые можно создать при помощи функций синтезатора Tyros2стр. 71
- Создание собственных тембров функция Voice Setстр. 91
 - функция Voice Creatorстр. 94
- Создание собственных тембров Organ Flutes функция Voice Setстр. 89
- Создание собственных стилей..... функция Style Creatorстр. 159
 - Компоновка собственного стиля из существующих образовстр. 163
 - Запись образца ритма.....стр. 161
 - Запоминание параметров панели при помощи функции One Touch Setting, содержащейся в стилестр. 155
- Создание собственных мелодий
 - Запись игры на клавиатуре функция Song Creatorстр. 55–58
 - Последовательный ввод нот функция Song Creatorстр. 125–132
 - Ввод и редактирование слов песни..... функция Song Creatorстр. 133
 - Ввод меток в мелодию функция Song Creatorстр. 44, 133
 - Запись собственного исполнения на дополнительный жесткий диск..... функция Hard Disk Recorder.....стр. 59, 135
- Создание собственных мультипэдовстр. 169
- Создание банка регистрационной памятистр. 53–54
- Создание новых записей для функции Music Finderстр. 171
- Создание новых типов эффекта Vocal Harmonyстр. 175
- Создание новых типов эффектовстр. 183
- Создание пользовательских настроек общего эквалайзерастр. 184
- Создание пользовательских настроек эффекта Master Compressorстр. 185
- Присваивание имени созданным даннымстр. 76
- Сохранение созданных данных как файластр. 75

Устройство и структура синтезатора Tyros2

- Сведения о типах данных и файлов, обрабатываемых синтезатором Tyros2.....стр. 71
- Файлы и папкистр. 71
- Цветовая кодировка лампочек на кнопкахстр. 79
- Сведения о структуре памятистр. 71
- Сведения об основных операцияхстр. 68–80
- Части тон-генераторастр. 179
- Структура эффектов.....стр. 181

Настройка высоты звука

- Настройка высоты звука всего синтезатора Tyros2 функция Master Tuneстр. 187
- Настройка отдельных нот клавиатуры..... функция Scale Tuneстр. 187
- Настройка октавы клавиатурыстр. 27, 180
- Транспонирование нот (функции Master Transpose, Keyboard Transpose, Song Transpose)стр. 88, 180
- Настройка кнопки [TRANSPOSE] на независимое управление отдельными частямистр. 191
- Использование дискового регулятора PITCH BENDстр. 88
- Использование дискового регулятора MODULATION.....стр. 88

Использование педалей

- Подключение педалей к синтезатору Tyros2стр. 16
- Закрепление за каждой педалью определенных функций.....стр. 189
- Использование педали для изменения номеров регистрационной памяти..... функция Registration Sequenceстр. 173

Пение с подключенным микрофоном

- Подключение микрофона к синтезатору Tyros2стр. 47
- Автоматическое применение к голосу исполнителя эффекта Vocal Harmony..... эффект Vocal Harmony.....стр. 48
- Применение эффектов к голосу исполнителя.....стр. 175
- Пение по словам песни на дисплеестр. 47, 114
- Пение по словам песни на отдельном мониторе.....стр. 116
- Пение с использованием функции Guide и воспроизведения песнистр. 51
- Использование функции Talk Settingстр. 177
- Настройка функции Song Transpose на высоту, удобную для пениястр. 180
- Настройка функции Keyboard Transpose на высоту, удобную для пениястр. 180

Советы и приемы «живого» исполнения

- Закрепление за педалями определенных операций/функцийстр. 189
- Вызов номеров регистрационной памяти в порядке, установленном пользователем..... функция Registration Sequenceстр. 173
- Использование педали для изменения номеров регистрационной памяти.....стр. 173
- Использование дополнительного контроллера MFC10 с синтезатором Tyros2.....стр. 217
- Использование функции Fade In/Outстр. 154
- Использование меток позиции мелодии для быстрого перемещения по мелодии и закольцованным участкамстр. 44

Советы и приемы исполнения в группе

- Независимое транспонирование высоты звука мелодии и клавиатуры в соответствии и диапазоном голоса исполнителястр. 180
- Настройка общей громкости синтезатора Tyros2 для соответствия другим инструментамстр. 187
- Синхронизация синтезатора Tyros2 с другими MIDI-инструментами.....стр. 215

О MIDI

- MIDI-события при нажатии клавиш (игра на клавиатуре).....стр. 210
- Изменения MIDI-программы (выбор тембров).....стр. 210
- MIDI-события в мелодиях, стилях и мультипедахстр. 210

Подключение и установка внешнего оборудования к синтезатору Tyros2

- Подключение комплекта дополнительных динамиковстр. 219
- Подключение USB-устройств хранения данных.....стр. 64
- Установка дополнительного жесткого диска в синтезатор Tyros2стр. 221
- Форматирование установленных дополнительных устройствстр. 194
- Подключение внешнего аудиооборудования и оборудования для создания эффектовстр. 17
- Подключение MIDI-инструментов и устройствстр. 211
- Подключение дополнительного ножного переключателя MFC10стр. 217
- Подключение компьютера через USB-порт.....стр. 66
- Подключение отдельного мониторастр. 116

Компьютерные приложения

- Что можно делать с MIDI-данными, используя компьютер и синтезатор Tyros2стр. 66
- Подключение компьютера к синтезатору Tyros2 при помощи USB-кабелястр. 66
- Использование программы Voice Editorстр. 67, 111
- Использование установленного жесткого диска в качестве устройства компьютерастр. 67

Другие советы

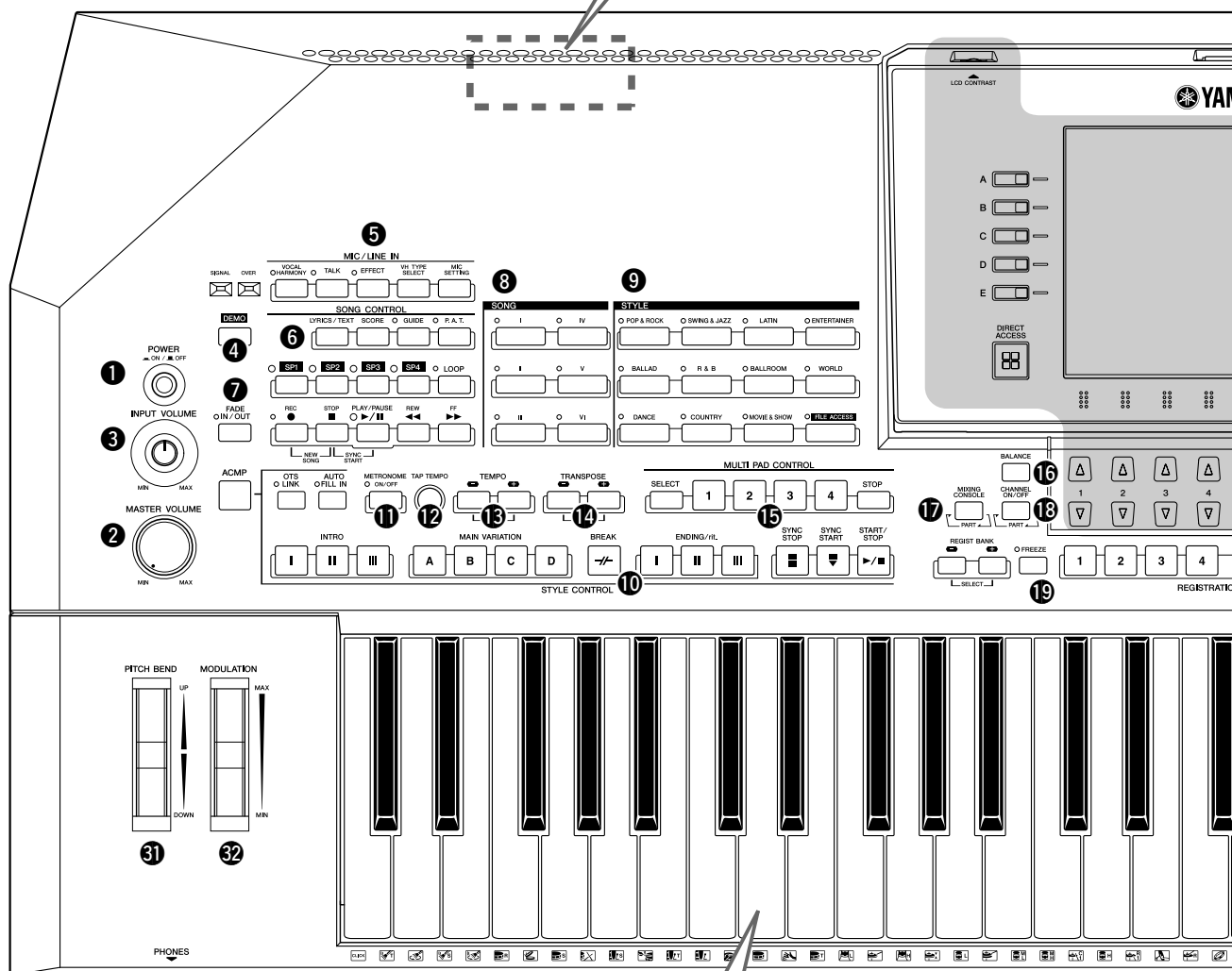
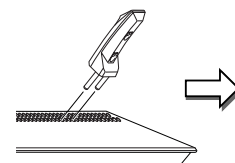
- Регистрация имени владельца синтезатора Tyros2.....стр. 195
- Импорт любимого изображения для использования в качестве фона основного дисплеястр. 195
- Импорт любимого изображения для использования в качестве фона экрана Song Lyrics и текстастр. 114
- Импорт значков для обозначения тембра/стиля/мелодии на экране Open/Saveстр. 76
- Отображение номеров выбора банка и программы в окне выбора тембров
(Экран Open/Save для тембров).....стр. 193
- Указание аккордов воспроизведения стиля с внешнего MIDI-инструментастр. 217

Панель управления и разъемы

■ Верхняя панель и разъемы

Пюпитр

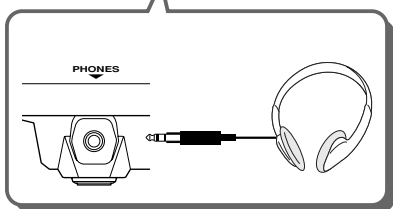
Синтезатор Tyros2 снабжен пюпитром, который можно прикрепить к инструменту, как показано на рисунке. Стр. 19



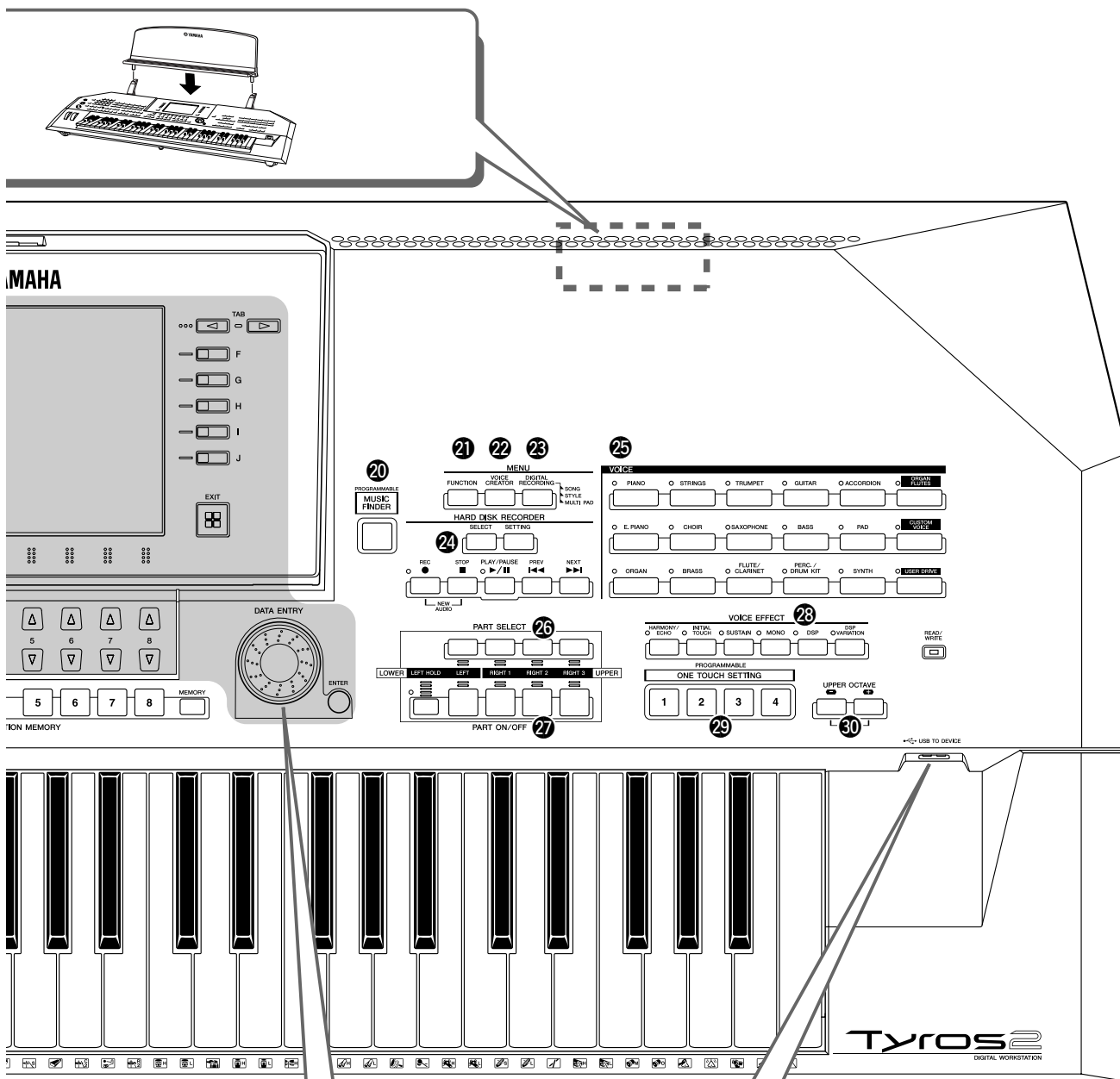
Клавиатура

Клавиатура синтезатора Tyros2 может реагировать на силу нажатия (функции Initial touch и After touch), что позволяет естественно и точно контролировать уровень тембров, нажимая на клавиши с разной силой – совсем как на акустическом инструменте.

Стр. 87



- | | |
|---|--|
| 1 Переключатель POWER ON/OFF стр.20, 22 | 10 Кнопки STYLE CONTROL стр. 34 |
| 2 Регулятор MASTER VOLUME стр. 20 | 11 Кнопка METRONOME стр. 193 |
| 3 Регулятор INPUT VOLUME стр. 47, 175 | 12 Кнопка TAP TEMPO стр. 154 |
| 4 Кнопка DEMO стр. 24 | 13 Кнопки TEMPO стр. 154 |
| 5 Кнопки MIC/LINE IN стр. 175 | 14 Кнопки TRANSPOSE стр. 88 |
| 6 Кнопки SONG CONTROL стр. 43 | 15 Кнопки MULTI PAD CONTROL стр. 38, 169 |
| 7 Кнопка FADE IN/OUT стр. 154 | 16 Кнопка BALANCE стр. 36, 46 |
| 8 Кнопки SONG стр. 43, 78 | 17 Кнопка MIXING CONSOLE стр. 179 |
| 9 Кнопки STYLE стр. 31, 156 | 18 Кнопка CHANNEL ON/OFF стр. 37, 46 |



Жидкокристаллический дисплей (ЖК-дисплей) и относящиеся к нему элементы управления и кнопки

- Кнопка DIRECT ACCESS
- Кнопка EXIT
- Кнопка TAB
- Кнопки (1–8) вверх/вниз ЖК-дисплея
- Кнопка DATA ENTRY
- Кнопка ENTER

Стр. 21, 68

Разъем USB TO DEVICE (для подключения устройств) Стр. 64

Подключив к инструменту USB-устройство хранения данных, можно сохранять на нем созданные данные, а также считывать их. Можно также подключить USB-адаптер локальной сети для прямого выхода в Интернет и на специальные веб-сайты для этого инструмента. (На задней панели инструмента находится дополнительный порт USB TO DEVICE.) Не отключайте устройство, если горит или мигает индикатор READ/WRITE. В противном случае данные могут быть повреждены или утеряны.

- | | |
|--|---|
| 19 Кнопки REGISTRATION MEMORY стр. 52, 173 | 28 Кнопки VOICE EFFECT стр. 39, 87 |
| 20 Кнопка PROGRAMMABLE MUSIC FINDER стр. 40, 171 | 29 Кнопки PROGRAMMABLE ONE TOUCH SETTING стр. 36, 155 |
| 21 Кнопка FUNCTION стр. 187 | 30 Кнопки UPPER OCTAVE стр. 27 |
| 22 Кнопка VOICE CREATOR стр. 94 | 31 Диск PITCH BEND стр. 88 |
| 23 Кнопка DIGITAL RECORDING стр. 121, 161, 169 | 32 Диск MODULATION стр. 88 |
| 24 Кнопки HARD DISK RECORDER стр. 59, 135 | |
| 25 Кнопки VOICE стр. 25, 85 | |
| 26 Кнопки PART SELECT стр. 25, 84 | |
| 27 Кнопки PART ON/OFF стр. 25, 84 | |

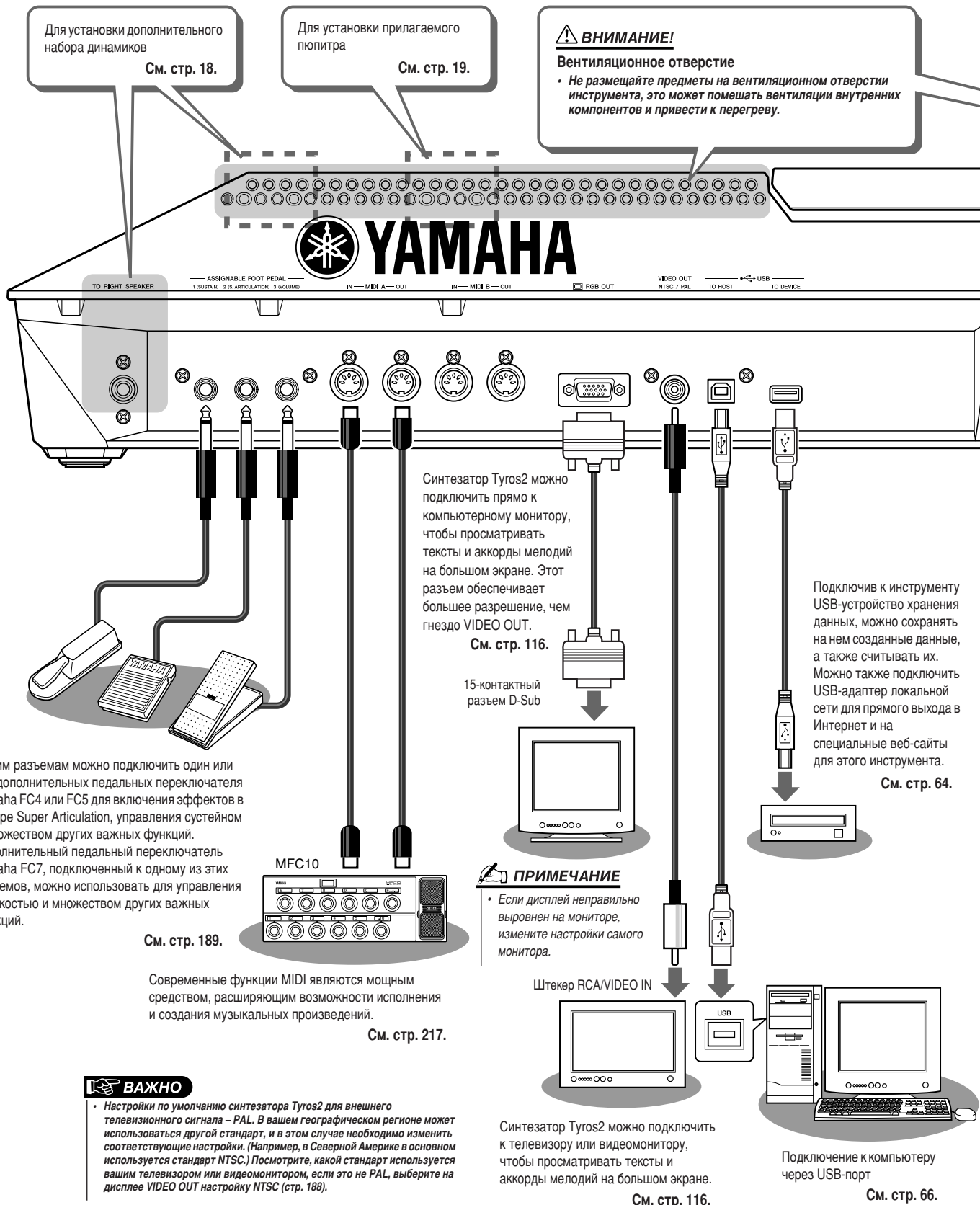
■ Задняя панель и разъемы

ВАЖНО

• Так как в синтезаторе Tyros2 нет встроенных динамиков, контролировать его звук можно только через внешнее аудиооборудование. Также можно использовать наушники.

ВНИМАНИЕ!

• Перед подключением убедитесь, что переключатель POWER находится в положении OFF (кнопка не нажата). Если во время подключения кнопка POWER нажата, можно повредить внешнее оборудование, например усилитель или динамики.



ВАЖНО

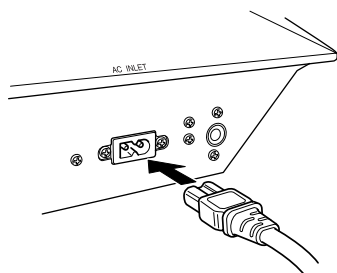
• Настройки по умолчанию синтезатора Tyros2 для внешнего телевизионного сигнала – PAL. В вашем географическом регионе может использоваться другой стандарт, и в этом случае необходимо изменить соответствующие настройки. (Например, в Северной Америке в основном используется стандарт NTSC.) Посмотрите, какой стандарт используется вашим телевизором или видеомонитором, если это не PAL, выберите на дисплее VIDEO OUT настройку NTSC (стр. 188).

Начало работы

Этот раздел содержит информацию о настройке синтезатора Tyros2 и подготовке к игре. Обязательно внимательно прочитайте этот раздел, прежде чем включать питание.

Источник питания

- 1 Убедитесь, что переключатель POWER ON/OFF синтезатора Tyros2 установлен в положение OFF.
- 2 Подключите кабель питания к порту AC INLET на задней панели инструмента.



- 3 Подключите другой конец кабеля питания к розетке переменного тока. Убедитесь, что синтезатор Tyros2 отвечает требованиям к электрическому напряжению для страны или региона, где он будет использоваться.

⚠ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

- Убедитесь, что ваш синтезатор Tyros2 рассчитан на напряжение, применяемое в регионе, где он будет использоваться (как показано на задней панели). Подключение инструмента к неподходящему источнику питания может серьезно повредить его электросхемы и даже привести к поражению током!

⚠ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

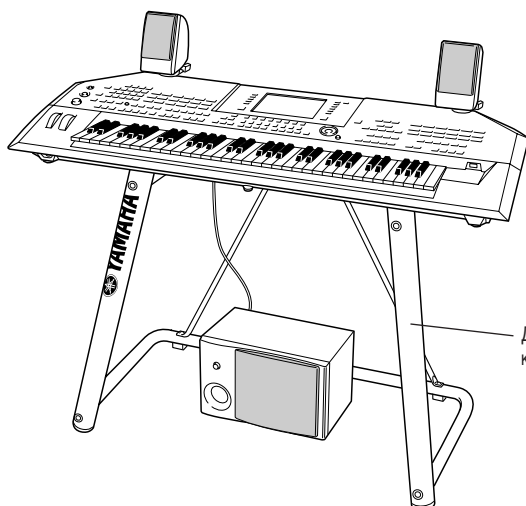
- Используйте только кабель питания, входящий в комплект поставки синтезатора Tyros2. При потере или повреждении кабеля для его замены свяжитесь с местным дилером корпорации Yamaha. Использование неподходящего кабеля может привести к пожару и поражению током!

⚠ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

- Тип кабеля питания, поставляемого с синтезатором Tyros2, может быть разным в зависимости от страны, в которой сделана покупка (на вилке может быть контакт заземления). Неправильное подключение заземленного провода может привести к поражению электрическим током. НЕ модифицируйте вилку кабеля, поставляемого с Tyros2. Если вилка не входит в розетку, вызовите специалиста-электрика для установки розетки нужного типа. Не используйте переходники, мешающие работе заземленного провода.

Дополнительные динамики

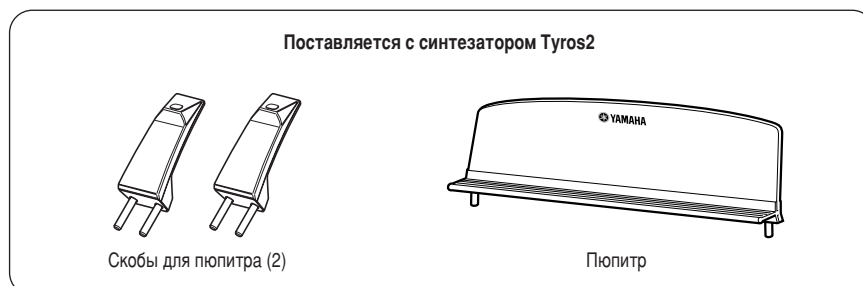
Поскольку в синтезаторе Tyros2 нет встроенных динамиков, потребуется использовать внешние динамики, например дополнительные динамики TRS-MS02, специально разработанные для синтезатора Tyros2. Инструкции по установке динамиков TRS-MS02 на синтезатор Tyros2 см. на стр. 219.



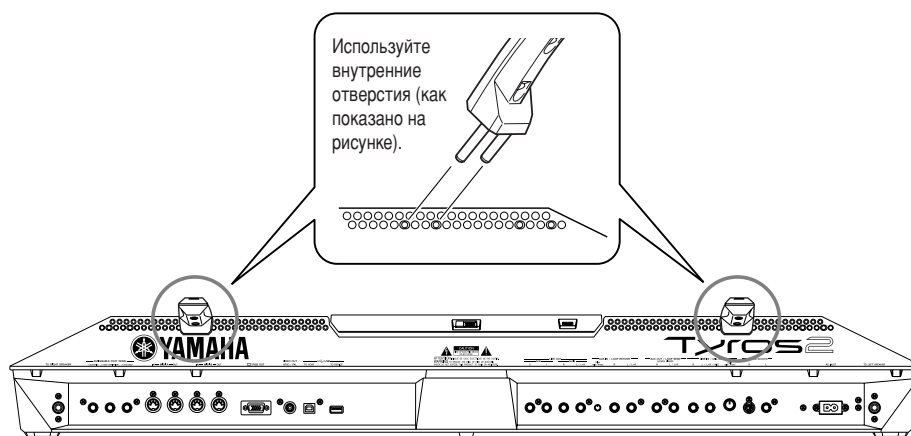
Дополнительная подставка для клавиатуры L-7S

Пюпитр

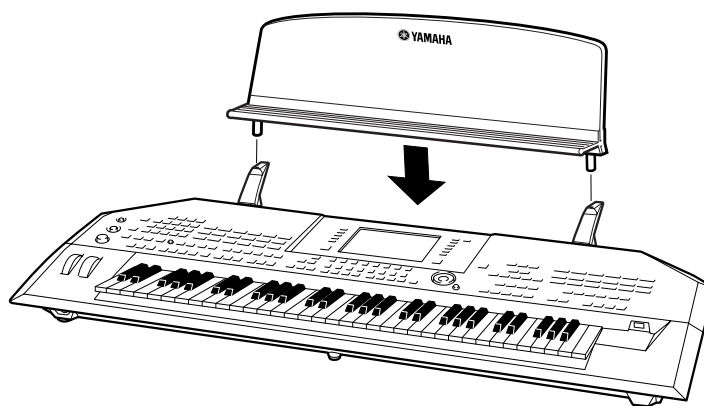
Перед выполнением следующих инструкций убедитесь в наличии всех частей (две скобы и один пюпитр, изображенные ниже).



1 Установите два кронштейна пюпитра на заднюю панель Tyros2.

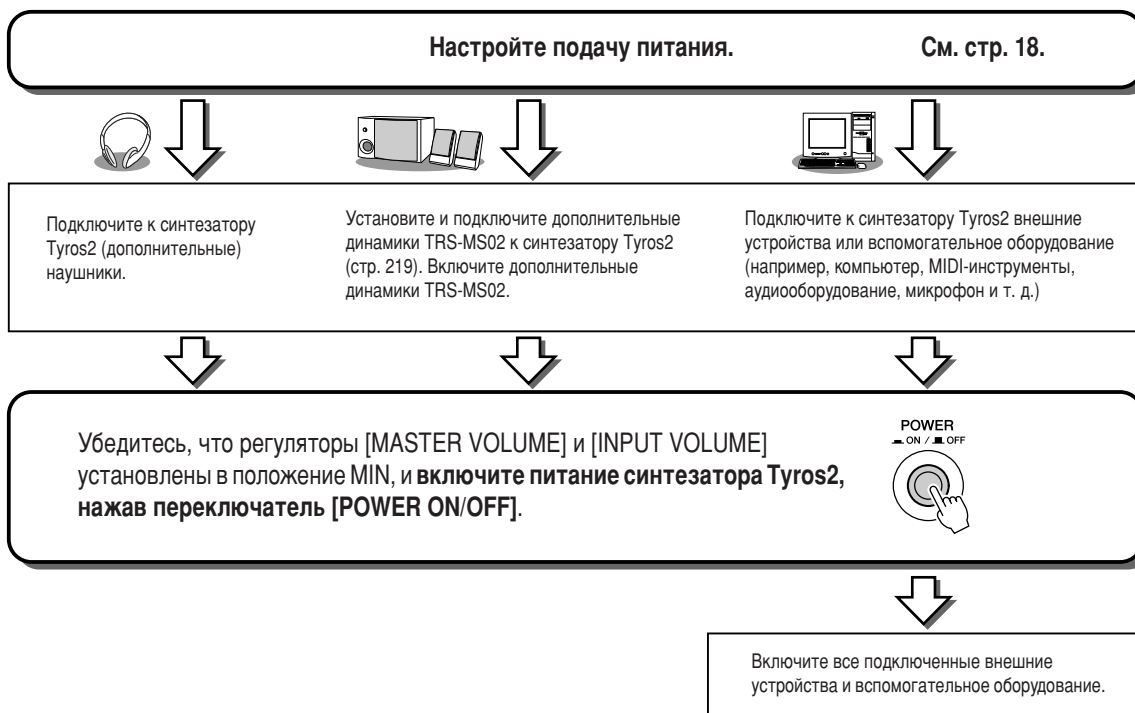


2 Прикрепите пюпитр к кронштейнам.

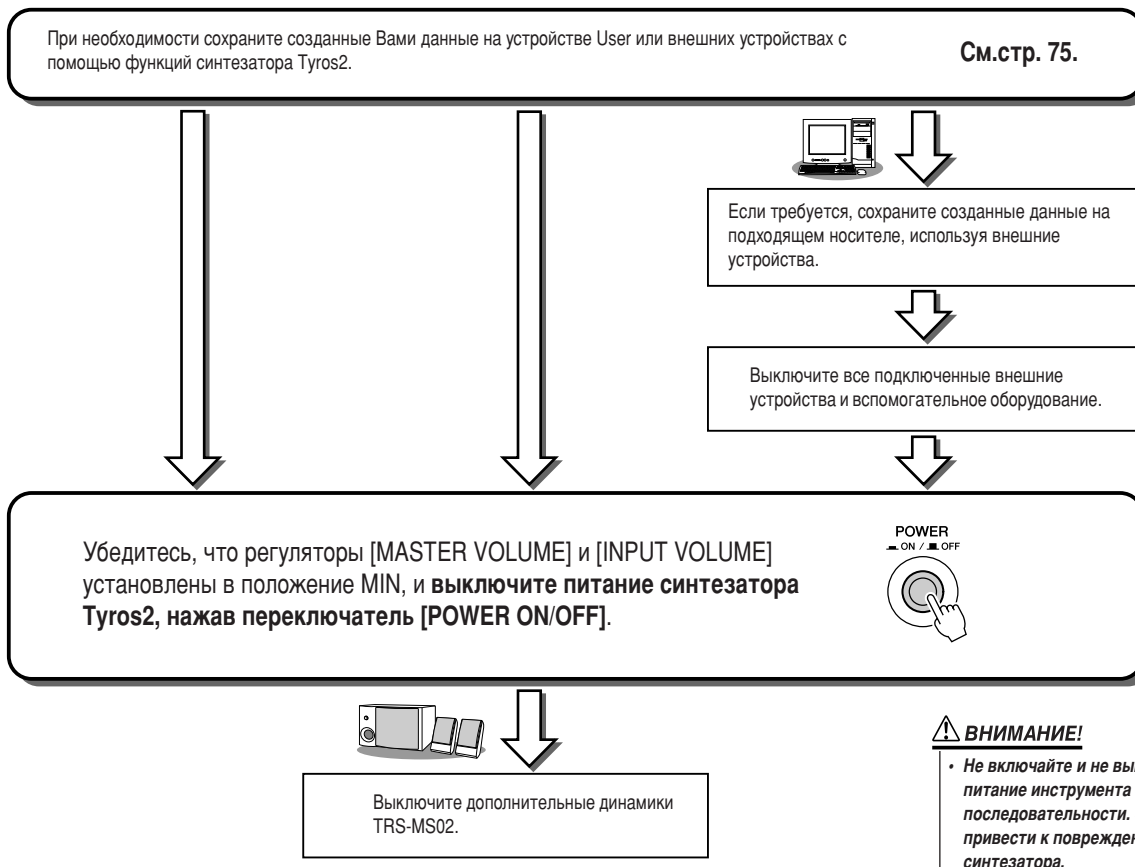


Включение и выключение питания

Включение питания



Выключение питания

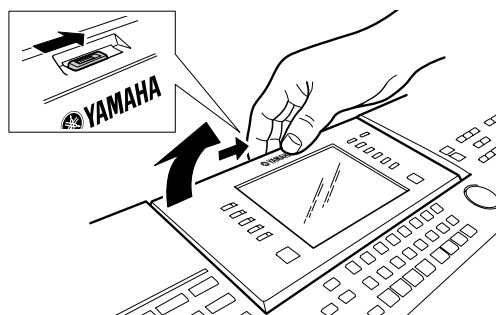


Как поднимать и как закрывать панель дисплея

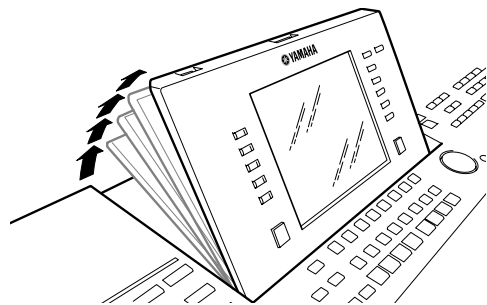
В синтезаторе Tyros2 есть полусъемная панель дисплея, которую можно наклонять и регулировать в четырех точках фиксации, чтобы добиться наиболее удобного угла просмотра.

■ Чтобы поднять панель дисплея.....

Откройте замок, расположенный на торце панели дисплея. Приподнимите панель и наклоните ее на себя.

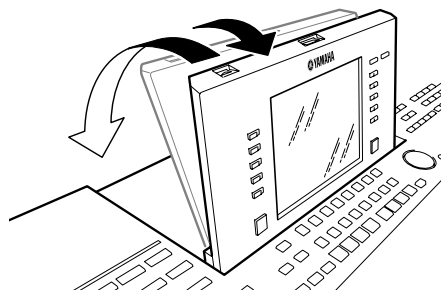


По мере наклона будут раздаваться щелчки, каждый из этих щелчков соответствует одной из четырех позиций фиксации. Когда вы добились нужного положения, отпустите панель. Панель плавно опустится в ближайшую позицию фиксации.

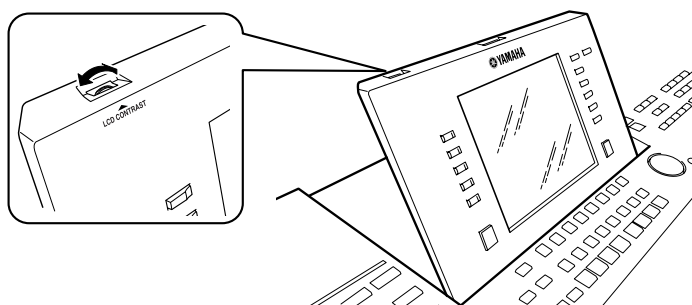


■ Чтобы закрыть панель дисплея.....

Чтобы опустить панель и закрыть ее, осторожно потяните ее на себя, когда панель займет вертикальное положение, наклоняйте ее от себя, пока она не встанет на место и не закроется.

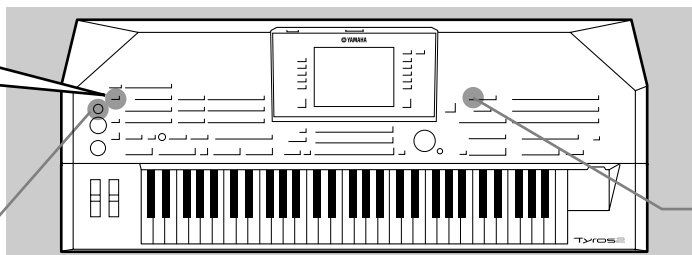


Настройка контрастности ЖК-дисплея



Синтезатор Tyros2 содержит множество встроенных демонстрационных мелодий, позволяющих оценить богатство и естественность звучания его тембров, ритмов и стилей аккомпанемента.

Выключатель [POWER ON/OFF]



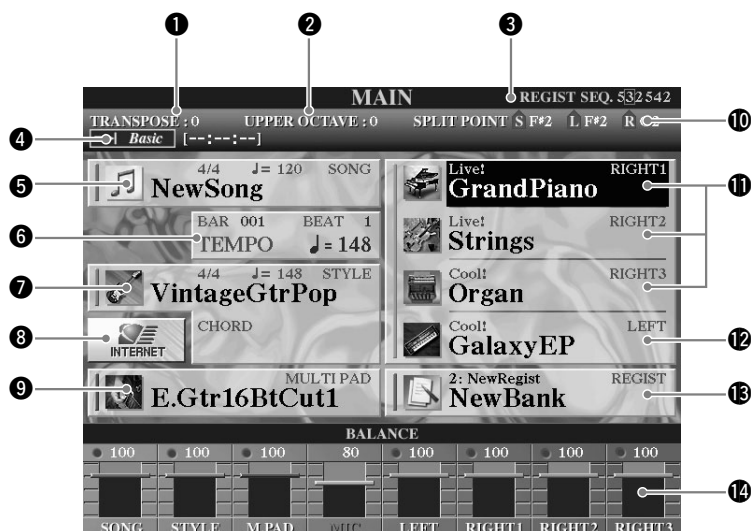
Кнопка [FUNCTION]

Включение питания и просмотр главного экрана

После установки и подключения инструмента включите его кнопкой [POWER ON/OFF] (стр. 20).

После заставки появляется главный экран с основными параметрами и важной информацией об инструменте.

Все области главного экрана изображены на рисунке ниже. Указаны также номера соответствующих страниц.

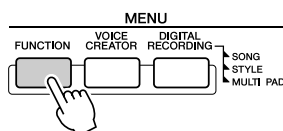


- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> 1 Transpose (Транспонирование)стр. 88 2 Octave (Октава).....стр. 27 3 Registration Sequence (Последовательность вызова регистрационных файлов) (отображается только при включении соответствующей функции).....стр.173 4 Название мелодии, выбранной в функции Hard Disk Recorder (состояние индикатора Basic/Playlist зависит от текущего режима – Basic (основной) или Playlist (список воспроизведения)стр. 147 5 Song (Мелодии)стр. 43 6 Текущая позиция (такт/доля/темп) воспроизведения мелодии или стиля.....стр. 31, 43 | <ul style="list-style-type: none"> 7 Style and chord root/type (Тон/Тип стиля и аккорда)стр. 31 8 Internet Direct Connection (Прямое подключение к Интернету)стр. 197 9 Multi Pad Bank (Банк мультипэдов)стр. 38 10 Split point (Точка разделения клавиатуры).....стр. 27 11 Right voices 1-3 (Тембры Right 1–3).....стр. 25, 26, 80 12 Left voice (Тембр Left)стр. 27 13 Банк регистрационной памяти и выбранная регистрационная памятьстр. 53 14 Простой микшер (BALANCE).....стр. 36 |
|--|---|

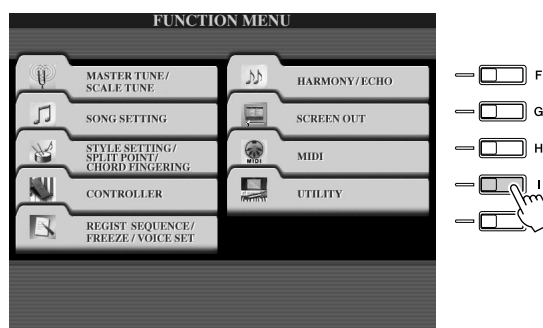
Изменение языка

Синтезатор Tyros2 может выводить текст на любом из пяти языков: английском, немецком, французском, испанском и итальянском. Текст используется в демонстрационных мелодиях (стр. 24) и экранных сообщениях (стр. 69). Выберите нужный язык, следуя приведенным ниже инструкциям.

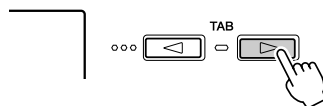
- ▶ **1** Нажмите кнопку [FUNCTION].



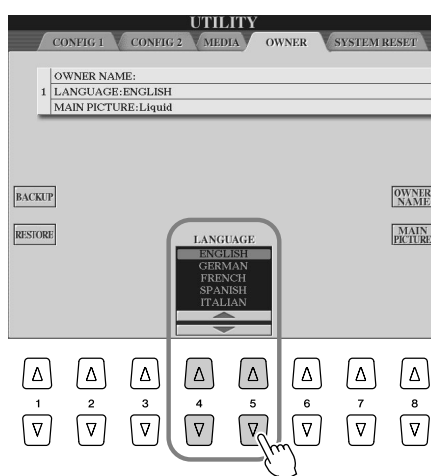
- ▶ **2** Нажмите кнопку [I] и выберите UTILITY.



- ▶ **3** С помощью кнопок [TAB] перейдите на вкладку OWNER.



- ▶ **4** Кнопками [4] [5] выберите нужный язык.

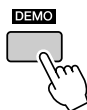


Воспроизведение демонстрационных мелодий

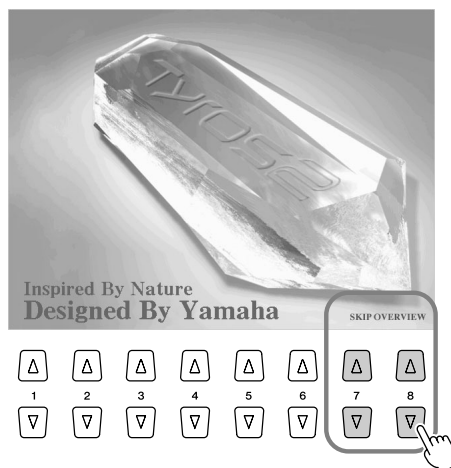
Демонстрационные мелодии – это больше чем просто мелодии. Они являются полезными, легко понятными представлениями возможностей, функций и операций Tyros2. В некотором смысле это интерактивный мини-учебник с образцами звучания музыкальных фраз и объяснениями для пользователя.

- **1** Для вызова экранов Overview и запуска циклического воспроизведения демонстрационных мелодий по меню нажмите кнопку [DEMO].

Демонстрационная мелодия воспроизводится циклично, последовательно вызывая разные экраны.

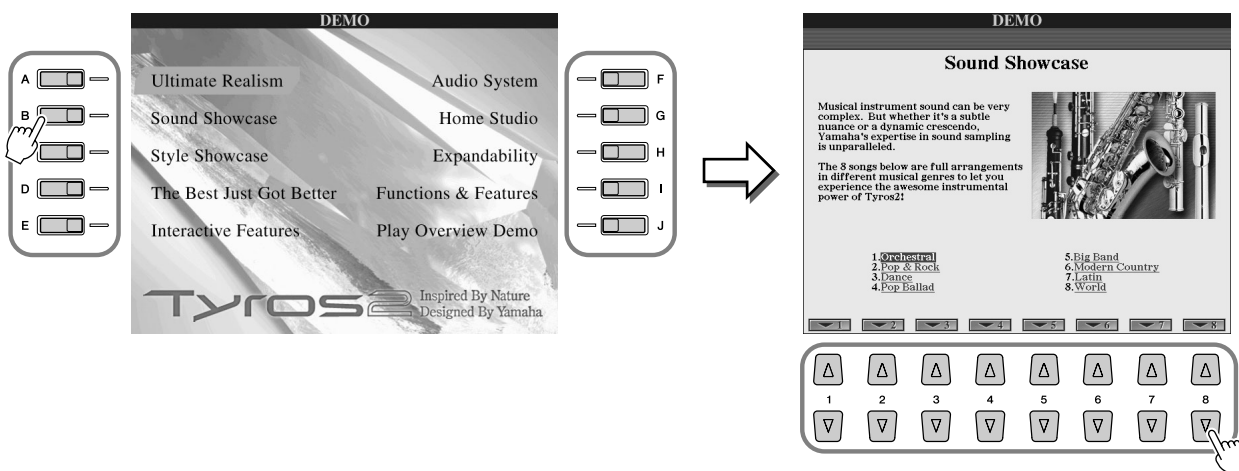


- **2** Кнопками [7] [8] выберите конкретную тему в меню экрана Overview.

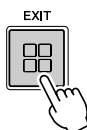


- **3** Для вызова экрана с нужной функцией нажмите соответствующую кнопку на ЖК-дисплее.

Если у демонстрационной мелодии несколько экранов, нажмите одну из кнопок [1] – [8] на ЖК-дисплее, соответствующую номеру экрана.

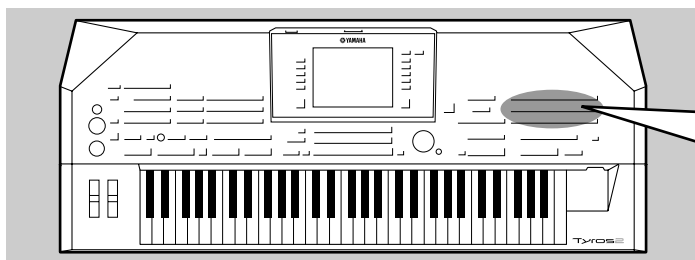


- **4** Для выхода из режима демонстрационных мелодий нажмите кнопку [EXIT].



Воспроизведение тембров

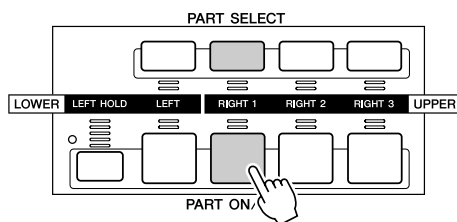
См. стр. 84 →



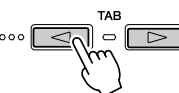
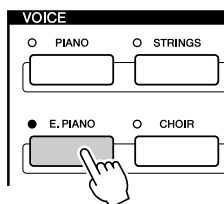
Синтезатор Tyros2 предоставляет огромный выбор тембров музыкальных инструментов. Попробуйте сами воспроизвести различные тембры, руководствуясь надписями над кнопками тембров на панели или списком тембров в отдельном буклете Data List.

Выбор тембра (RIGHT 1) и игра на клавиатуре

- ▶ **1** Включите партию RIGHT 1, нажав кнопку [PART ON/OFF].



- ▶ **2** Вызовите экран выбора тембров с помощью одной из кнопок [VOICE].



Если необходимо, вызовите страницу PRESET с помощью кнопок [TAB].

ПРИМЕЧАНИЕ

- Показанный здесь экран выбора тембра называется экраном "Open/Save" (Открыть/Сохранить) для тембра. У этого экрана есть два варианта: 1) экран прямого выбора (показанный слева) и 2) экран цифрового ввода, который позволяет ввести номер нужного тембра (номер файла в папке). Дополнительные сведения см. на стр. 77.
- С помощью параметров кнопки Voice Category (стр. 193) экран Open/Save можно настроить так, чтобы он автоматически открывался на странице текущего тембра (когда нажимается одна из кнопок [VOICE]).

- ▶ **3** Выберите тембр.



ПРИМЕЧАНИЕ

- Здесь выбран тембр RIGHT 1. Дополнительные сведения о тембре RIGHT 1 см. на стр. 80.

- ▶ **4** Играйте в выбранном тембре.

Попробуйте!



● Чтобы вывести разъяснения о тембрах (экран Voice Information)

Нажмите верхнюю кнопку [6] для вывода разъяснений о выбранном тембре. Чтобы закрыть разъяснение, нажмите кнопку [EXIT].

● Чтобы прослушать демонстрационные мелодии для каждого тембра

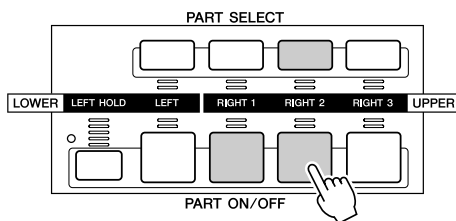
Нажмите нижнюю кнопку [8], чтобы начать воспроизведение демонстрационной мелодии для выделенного тембра. Чтобы остановить демонстрацию, еще раз нажмите кнопку [8].

ПРИМЕЧАНИЕ

- Разъяснения имеются не у всех тембров. Если выбран тембр, содержащий разъяснения, в нижней части ЖК-дисплея отображается сообщение [INFORMATION].

Одновременная игра двумя или тремя тембрами

- ▶ **1** Включите партию RIGHT 2, нажав кнопку [PART ON/OFF].



ПРИМЕЧАНИЕ

- Здесь выбран тембр RIGHT 2. Дополнительные сведения о тембре RIGHT 2 см. на стр. 80.

- ▶ **2** Вызовите экран выбора тембров с помощью одной из кнопок [VOICE].

См. шаг 2 на стр. 25.

- ▶ **3** Выберите тембр.

См. шаг 3 на стр. 25.

- ▶ **4** Играйте в выбранных тембрах.

Попробуйте!

Тембр, выбранный в качестве RIGHT 1 (стр. 25), и тембр, выбранный здесь, будут звучать одновременно методом наложения.

Таким же способом можно установить тембр RIGHT 3 с помощью кнопки [RIGHT 3].



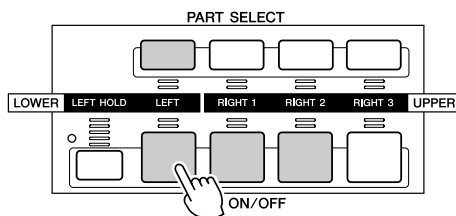
Попробуйте другие тембры...

Для просмотра характеристик каждого тембра вызовите соответствующее информационное окно (см. стр. 25).

Категория	Название тембра
PIANO	Live! GrandPiano
E.PIANO	Cool! SparkleStack
	Cool! SuitcaseEP
ORGAN	S.Articulation! JazzRotary
	Cool! CurvedBars
STRINGS	S.Articulation! ConcertStrings
	Live! Spiccato
	Sweet! Violin
CHOIR	Live! GospelVoices
	DreamHeaven
BRASS	S.Articulation! BigBandBrass
	S.Articulation! BrassFalls f
TRUMPET	S.Articulation! Trumpet
	S.Articulation! GoldenTrumpet
SAXOPHONE	S.Articulation! Saxophone
	Sweet! SopranoSax
FLUTE&CLARINET	Sweet! Flute
	Sweet! Oboe
	Sweet! PanFlute
GUITAR	S.Articulation! ConcertGuitar
	S.Articulation! SteelGuitar
	S.Articulation! WarmSolid
	S.Articulation! HeavyRock
PERC&DRUM	Live!Drums PowerKit1 / PowerKit2
	Live!SFX PopLatinKit
ACCORDION	FrenchMusette
	Sweet! Harmonica
PAD	S.Articulation! MagicBell
SYNTH	Oxygen

Разные голоса для правой и левой рук

- ▶ **1** Включите партию левой руки (LEFT) с помощью соответствующей кнопки [PART ON/OFF].



- ▶ **2** Вызовите экран выбора тембров с помощью одной из кнопок [VOICE].

См. шаг 2 на стр. 25.

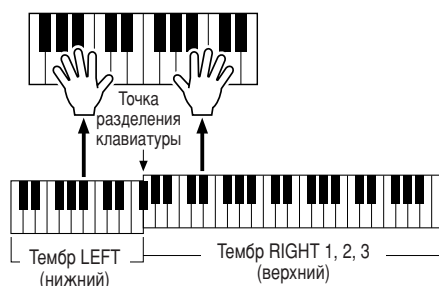
- ▶ **3** Выберите тембр.

См. шаг 3 на стр. 25.

- ▶ **4** Играйте в выбранных тембрах.

Попробуйте!

Левая рука играет одним тембром, а правая — другим(и).



Тембры RIGHT 1–3 предназначены для игры правой рукой. Тембр LEFT предназначен для игры левой рукой.

ПРИМЕЧАНИЕ

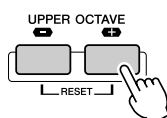
- Точка на клавиатуре, которая разделяет тембры LEFT, RIGHT 3 и RIGHT 1–2, называется точкой разделения. Инструкции по установке такой точки см. на стр. 158.

Параметр Octave (Транспонирование на октаву)

Кнопка [UPPER OCTAVE] позволяет одновременно транспонировать партии RIGHT 1, RIGHT 2 и RIGHT 3 на октаву вверх или вниз.

ПРИМЕЧАНИЕ

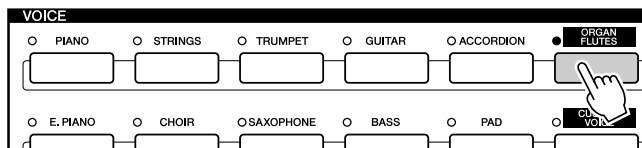
- Для отмены транспонирования нажмите одновременно кнопки [+] и [-].



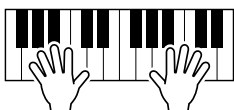
Organ Flutes (Органые регистры)

Современная технология цифрового моделирования, используемая в синтезаторе Tyros2, позволяет воссоздать легендарное звучание традиционных органов. Как и на традиционном органе, можно создавать свой собственный звук, увеличивая и уменьшая длину труб регистров.

- **1** Чтобы вызвать экран для выбора тембра органа («органной флейты»), нажмите кнопку [ORGAN FLUTES].



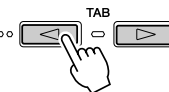
- **2** Выберите нужный органый тембр и начните игру. *Попробуйте!*



- **3** Чтобы вызвать экран для настройки параметров тембра Organ Flutes, нажмите верхнюю кнопку [5]. Для настройки регистров пользуйтесь кнопками [1] – [8] на ЖК-дисплее.



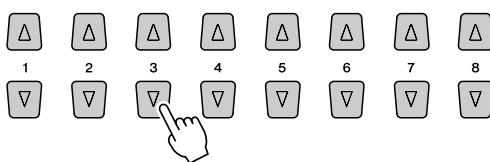
Выберите нужный регистр (16 футов или 5 и 1/3 фута) кнопкой [E] на ЖК-дисплее. Установите регистр 16 футов или 5 и 1/3 фута кнопкой [D] на ЖК-дисплее.



Эти кнопки позволяют выбрать нужную страницу параметров.

⚠ ВНИМАНИЕ!

Если нужно сохранить настройки, сохраните их как пользовательский тембр (User Voice), прежде чем выбрать другой голос или выключить питание (стр. 75).



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

- **4** Попробуйте сыграть тембрами других органых регистров.

Создание библиотеки любимых тембров на устройстве USER или внешнем устройстве

Благодаря большому набору высококачественных тембров, имитирующих звучание самых разных инструментов, на синтезаторе Tyros2 можно воспроизводить практически любое музыкальное произведение. Сначала может показаться, что тембров слишком много. Поэтому синтезатор снабжен новой функцией, позволяющей отобрать понравившиеся тембры и хранить их в одном легкодоступном месте.

Для начала следует ознакомиться с разделами памяти инструмента и содержимым экрана Open/Save (см. ниже). Более подробную информацию см. на стр. 71. Пока следует иметь в виду, что устройство USER, USB-устройство и жесткий диск – это области памяти, которые используются для хранения и вызова данных.

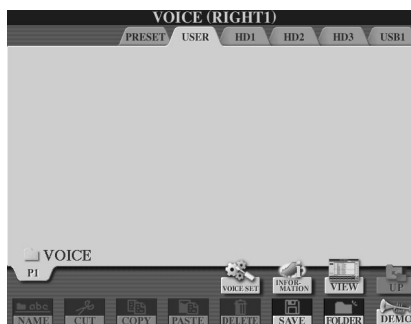
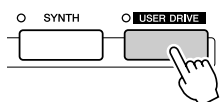
● Типы запоминающих устройств

Диск PRESET	Внутренняя память, в которой установлены предварительно запрограммированные тембры (встроенные тембры).
Устройство USER	Внутренняя память (дисковод), где можно читать и записывать данные.
Жесткий диск (не входит в комплект)	Для передачи данных на установленный в инструменте жесткий диск и с жесткого диска на инструмент.
USB-устройство (не входит в комплект)	Для передачи данных на подключенное USB-устройство хранения и обратно.

- **Экран Open/Save**..... С этого экрана можно выбирать (открывать) различные файлы: файлы тембров (стр. 25–28), стилей (стр. 31), мелодий (стр. 43) и банков регистрационной памяти (стр. 53), а также сохранять различные файлы на устройстве USER и на жестком диске.

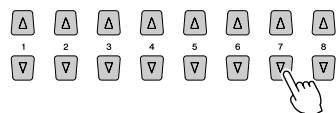
▶ 1 Нажмите кнопку [USER DRIVE], чтобы вызвать экран Open/Save для выбора тембров на устройстве USER.

В этом случае можно выбрать любую партию клавиатуры (RIGHT 1–3).

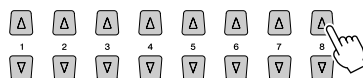


▶ 2 С этого экрана создайте новую папку, где будете хранить свои любимые тембры.

Нажмите кнопку [FOLDER] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [7]).

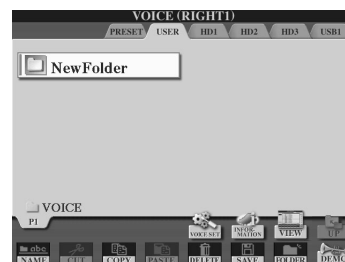


Нажмите кнопку [OK] на ЖК-дисплее (восьмую в верхнем ряду).



Новой папке можно присвоить имя в окне, которое появится в нижней части ЖК-экрана. Дополнительные сведения о присвоении имен см. на стр. 76.

Новая папка создана.



▶ 3 Скопируйте любимые тембры из раздела памяти PRESET в пользовательский раздел памяти USER.

В этом случае можно выбрать любую партию клавиатуры (RIGHT 1–3).

Нажмите кнопку [COPY] на ЖК-дисплее (кнопку [3] в нижнем ряду).

Выберите тембры, которые хотите скопировать.

Нажмите кнопку [TAB].

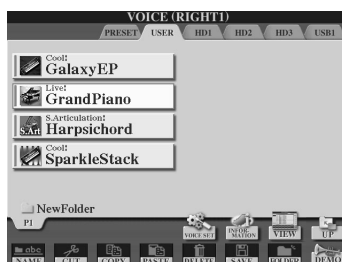
Нажмите кнопку [OK] на ЖК-дисплее (кнопку [7] в нижнем ряду).

Выберите папку, созданную в шаге 2.

Тембр из раздела памяти PRESET копируется в пользовательский раздел USER.

▶ 4 Повторите шаг 3 несколько раз, чтобы скопировать все нужные вам тембры.

Также попытайтесь скопировать встроенные тембры на внешнее устройство, как показано здесь.

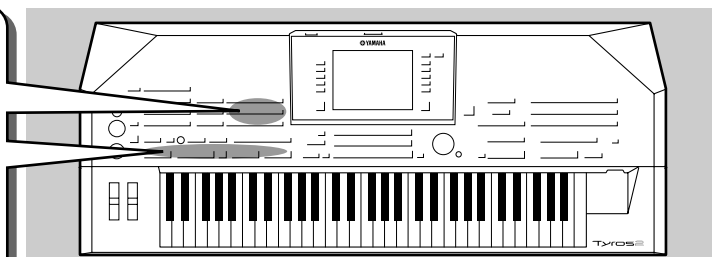


Выбор и воспроизведение стиля — Автоаккомпанемент (АСМР)

См. стр. 152 →

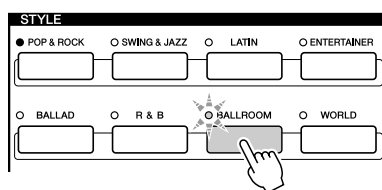
Функция автоаккомпанемента позволяет создать на клавиатуре полноценное оркестровое звучание. Чтобы воспользоваться ею, достаточно просто брать аккорды левой рукой. Выбранный стиль аккомпанемента будет автоматически вам подыгрывать, мгновенно реагируя на смену аккорда. Пользуясь функцией автоаккомпанемента, даже исполнитель сольных партий может получить музыкальное сопровождение полноценного оркестра.

Tyros2 предусматривает целый ряд стилей аккомпанемента с разными ритмическими рисунками и в различных музыкальных жанрах. Попробуйте сами воспроизвести различные стили, руководствуясь надписями над кнопками стилей на панели или списком стилей в отдельном буклете Data List.



Игра мелодии правой рукой и аккордов левой

- ▶ **1** Нажмите одну из кнопок [STYLE] для выбора экрана.



ПРИМЕЧАНИЕ

- Показанный здесь экран выбора стиля называется экраном Open/Save (Открыть/Сохранить) для стиля. У этого экрана есть два варианта: 1) экран прямого выбора (показанный слева) и 2) экран цифрового ввода, который позволяет ввести номер нужного стиля (номер файла в папке). Дополнительные сведения см. на стр. 77.

- ▶ **2** Выберите стиль.



ПРИМЕЧАНИЕ

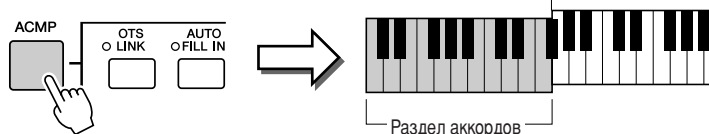
- Для выбора устройства (кроме PRESET) используются кнопки [TAB].

- ▶ **3** Включите автоаккомпанемент.

Нажмите кнопку [ACMP], чтобы загорелся ее индикатор. Заданная левая часть клавиатуры используется теперь для автоаккомпанемента. Взятые там аккорды автоматически распознаются и служат основой для создания полностью автоматического аккомпанемента в выбранном стиле.

Для выключения автоаккомпанемента нажмите кнопку [ACMP] еще раз.

Точка разделения... По умолчанию точка разделения находится на клавиатуре между F#2/G2 (фа-диез и соль малой октавы).



ПРИМЕЧАНИЕ

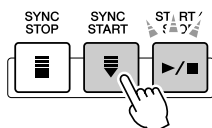
- АСМР – это сокращение от английского слова ACCOMPANIMENT.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Более подробно о точке разделения см. на стр. 80 и 158.

- ▶ **4** Включите синхронный запуск.

Для включения синхронного запуска (в режиме ожидания) нажмите кнопку [SYNC START]. Загорится индикатор. Для выключения синхронного запуска нажмите кнопку [SYNC START] еще раз.

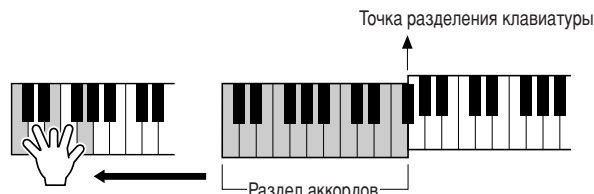


ПРИМЕЧАНИЕ

- При включенной функции синхронного запуска кнопка [START/STOP] мигает синхронно с темпом игры (см. стр. 154).

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

В этом примере сыграйте до-мажорное трезвучие (как показано ниже).



ПРИМЕЧАНИЕ

- Кнопка [START/STOP] мигает синхронно с ритмом игры. Первая доля мигает красным цветом, а остальные - зеленым.

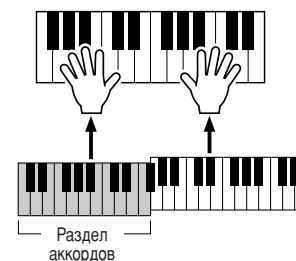
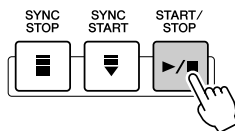
► 6 Попробуйте сыграть еще несколько аккордов левой рукой, а мелодию правой.

Попробуйте!

Информацию о вводе аккордов см. на стр. 152 и в таблице аппликатуры аккордов в отдельном буклете Data List.

В центре главного экрана будут отображаться тип и основной тон аккорда, который вы играете левой рукой.

► 7 Для остановки стиля нажмите кнопку [START/STOP].



Попробуйте игру другими стилями...

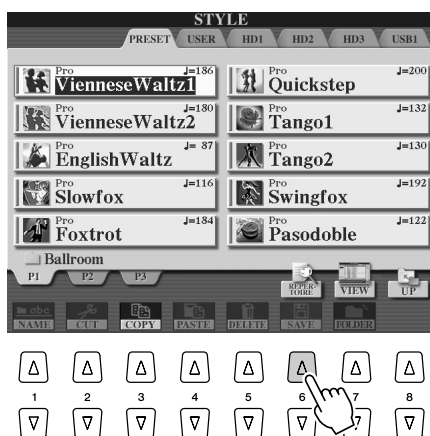
Категория	Название стиля	Комментарий
Pop&Rock	AcousticRock	Этот стиль демонстрирует современное высококачественное звучание. Прослушайте партию Intro II, переходящую в основную часть Main B, и вы услышите реалистичный звук современного оркестра.
Ballad	16BeatBallad1	Предельный реализм – вот на что обращается внимание в синтезаторе Tyros2. Прослушайте новый стиль Mega Tenor Sax в партии Intro III.
Dance	70'sDisco1	Независимо от жанра Tyros2 откроет перед вами сверхъестественный реализм. Послушайте стили Disco Strings, Mega Brass и Mega Solid в партиях Intro II и Intro III. Вы можете сыграть много любимых мелодий 70-х годов в стиле диско.
Swing&Jazz	OrchBigBand1	Настоящий звук биг-бэнда, пережившего недавно второе рождение. Великолепно подходит для оркестровых и джазовых мелодий, которые пели великие исполнители. Прослушайте духовые в партии Intro III.
R&B	BluesRock	Этот жанр также типичен для конца семидесятых. Если поудобнее усесться в кресло и закрыть глаза, трудно будет определить разницу между игрой на клавиатуре и настоящим исполнением. Прослушайте партию Intro III, переходящую в MainD.
	70'sChartSoul	Еще один великий привкус ритм-энд-блюза. Представляет в самом выгодном свете стили New Mega Tenor Sax и Mega Brass. Прослушайте партии Intro II и Intro III.
Country	EasyCountry	Музыка кантри – это множество различных звуков и стилей. С помощью стиля EasyCountry можно услышать типичного исполнителя из глубинки. Прекрасно подходит для многих стандартов.
	CountryShuffle	Типичное ощущение кантри со звучанием очень высокого качества. Прослушайте Intro III, чтобы получить представление о настоящей музыке кантри.
Latin	BossaNova	Этот стиль может использоваться почти для всех стандартов боссановы. Intro II демонстрирует невероятный гитарный стиль Mega Nylon вместе со слайдами и шумами, добавляющими реализм звучанию. Партия Intro III представляет стиль Sax гораздо более мягкими тонами.
Ballroom	EnglishWaltz	Пригласите партнера и танцуйте всю ночь напролет. К категории Ballroom относятся все бальные танцы вплоть до самого высокого уровня. Прослушайте партии Intro II и Intro III. Когда услышите, как вступают трубы Trumpets, почувствуете себя так, словно сидите перед настоящим танцевальным оркестром.
Movie&Show	BaroqueConcerto	Чтобы показать многосторонность жанров стиля, просто проиграйте вступление и основные части. Вы немедленно окажетесь в XVII веке.
Entertainer	EuroPopOrgan	Широкий жанр, который относится к европейским органистам шестидесятых и семидесятых годов. Он очень многогранный и охватывает много мелодий, но этот стиль демонстрирует мощь синтезатора Tyros2 независимо от того, слушаете ли вы оркестровый реализм или лучшую органную музыку. Он просто невероятен.
World	IrishHymn	Великолепный кельтский звук, который стал очень популярным в последние годы. Проиграйте любое вступление, благодаря которому вы окажетесь в Ирландии. Этот стиль также напоминает известные партитуры многих фильмов.

■ Функция Repertoire

Удобная, легкая в использовании функция Repertoire автоматически вызывает соответствующие настройки панели для выбранного стиля.

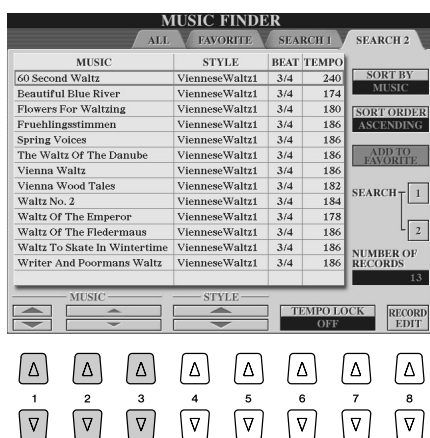
- ▶ **1** Нажмите кнопку [REPERTOIRE] на ЖК-дисплее (верхняя кнопка [6]) в окне Open/Save для стилей.

Будут выведены настройки панели, соответствующие выбранному стилю.



- ▶ **2** С помощью кнопок [1] – [3] выберите настройку.

Показанные здесь настройки относятся к записям Music Finder. Вы можете выбрать дополнительные настройки, используя функцию Music Finder (стр. 41).

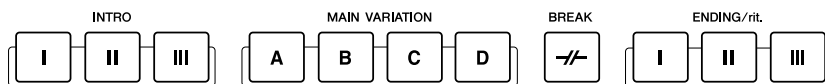


■ Функция Stop Accompaniment

Если автоаккомпанемент включен, а функция Syncro Start выключена, можно проигрывать аккорды в левой части клавиатуры (части аккомпанемента) при остановленном стиле и, тем не менее, слышать аккорд аккомпанемента. В этом состоянии, которое называется «Остановка аккомпанемента», распознаются все правильные аппликатуры (стр. 152), и на ЖК-дисплей выводится основной тон/тип аккорда. Поскольку синтезатор Tyros2 правильно распознает аккорд, можно использовать функцию Chord Match (настройка аккорда) (стр. 38) с мультипэдами или эффектом гармонизации (стр. 39) без необходимости в воспроизведении стиля.

Части стиля (разделы)

В синтезаторе Tyros2 имеется широкое разнообразие «разделов» стилей, позволяющих менять аранжировку аккомпанемента согласно исполняемой мелодии. Эти части называются Intro (вступление), Main (основной раздел), Break (брейк) и Ending (концовка). Чередуя эти части во время исполнения, можно создавать динамические элементы профессиональной аранжировки.



- **INTRO (вступление)**Эта часть используется в начале мелодии. После вступления начинается основная часть стиля. Длина вступления (в тактах) зависит от выбранного стиля. В синтезаторе Tyros2 имеется три разных вступления.
- **MAIN (основная часть)**Используется для проигрывания основной части мелодии. Состоит из ритмико-мелодических фигур длиной в несколько тактов, которые воспроизводятся до тех пор, пока не будет нажата кнопка другой части. Основная часть существует в четырех вариантах (Main A – D), и воспроизведение стиля гармонично меняется в зависимости от аккордов, которые вы играете левой рукой.
- **FILL IN (вставка)**Вставки обогащают ритмический рисунок аккомпанемента и позволяют ввести брейки, что делает ваше исполнение еще более профессиональным. Включите [AUTO FILL IN], а затем просто нажмите одну из кнопок MAIN (A, B, C, D) во время игры, и выбранная вставка будет исполнена автоматически (AUTO FILL), украшая автоаккомпанемент. После вставки происходит плавный переход к основной части (A, B, C, D). Есть четыре варианта вставок, специально предназначенные для переходов к разным основным частям. Даже если функция [AUTO FILL] выключена и вы нажмете кнопку части, проигрываемой в данный момент, будет автоматически исполнена вставка, после чего произойдет возврат к этой же самой основной части.
- **BREAK (брейк)**Эта часть позволяет обогатить ритмический узор аккомпанемента динамическими паузами (брейками), чтобы сделать исполнение еще более профессиональным.
- **ENDING (концовка)**Эта часть используется в конце мелодии. Когда она заканчивается, воспроизведение стиля автоматически прекращается. Длина концовки (в тактах) зависит от выбранного стиля. В синтезаторе Tyros2 имеется 3 концовки.

ПРИМЕЧАНИЕ

- В зависимости от стиля в некоторых разделах данные отсутствуют. Если конкретная часть для данного стиля существует (содержит данные), индикатор горит зеленым светом. В противном случае индикатор выключен (стр. 79).

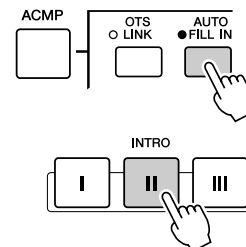
▶ **1-4** Выберите нужный стиль, используя шаги, описанные на стр. 31.

▶ **5** Включите [AUTO FILL IN].

▶ **6** Нажмите одну из кнопок [INTRO].

▶ **7** Воспроизведение вступления (INTRO) начнется сразу, как только вы сыграете аккорд левой рукой.

В этом примере сыграйте до-мажорное трезвучие (как показано ниже).



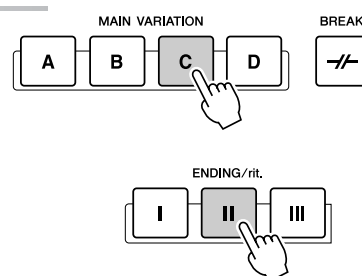
▶ **8** Нажмите одну из кнопок области аккомпанемента. *Попробуйте!*

(См. диаграмму аккомпанемента на следующей стр.)

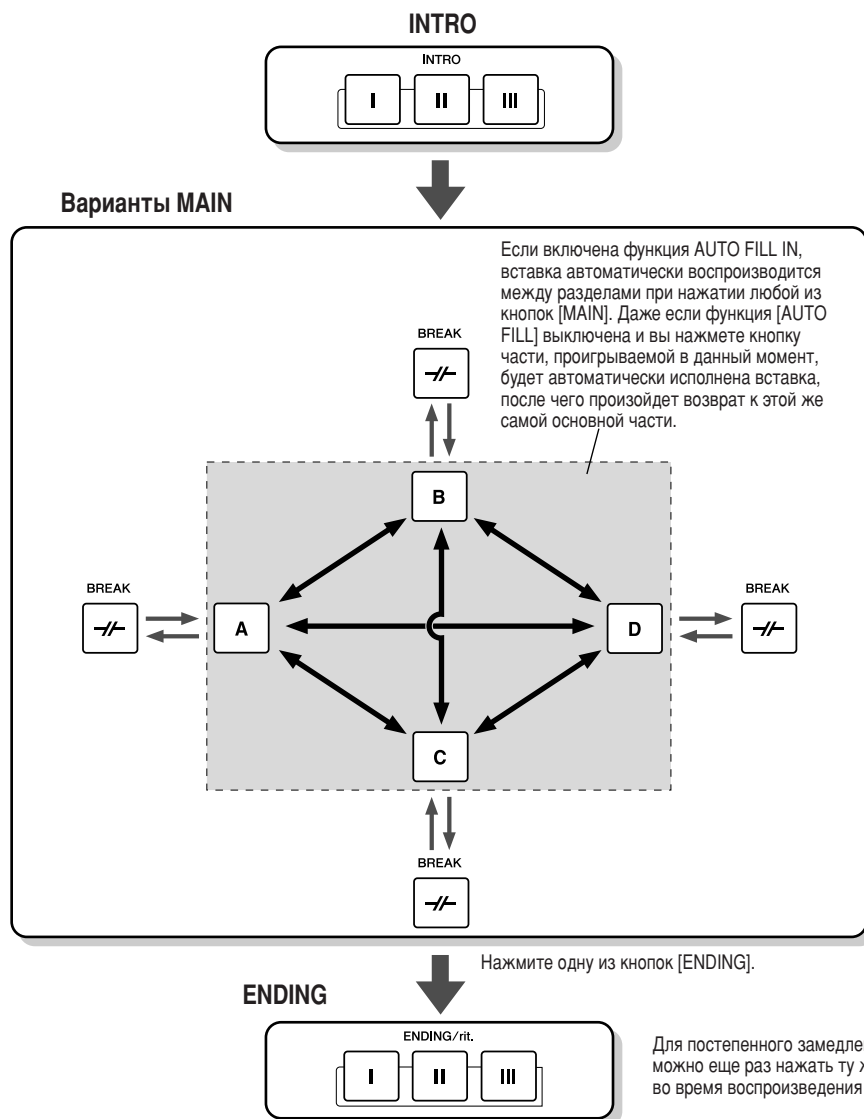
После проигрывания соответствующей вставки автоматически воспроизводится основная часть.

▶ **9** Нажмите одну из кнопок [ENDING].

Начнется воспроизведение концовки. Когда концовка закончится, воспроизведение стиля автоматически прекратится.



■ Диаграмма структуры аккомпанемента.



ПРИМЕЧАНИЕ

- Индикаторные лампочки загораются в соответствии с цветовой кодировкой, описанной ниже.
- **Индикатор выключен**
Эта часть стиля не содержит данных и не может быть воспроизведена.
- **Зеленый**
Часть содержит данные и может быть воспроизведена.
- **Красный**
При воспроизведении стиля обозначает часть, проигрываемую в данный момент. Если прекратить воспроизведение стиля, красный индикатор обозначает часть, на которой произошла остановка.
- **Красный (мигающий)**
Обозначает часть, которая будет проигрываться после той, чья лампочка горит немигающим красным цветом.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Во время проигрывания вставки индикатор основной части (MAIN A/B/C/D), к которой затем произойдет переход, мигает. Во время проигрывания вставки следующую основную часть можно поменять, нажав соответственно кнопку MAIN [A], [B], [C] или [D].
- Часть INTRO не обязательно должна звучать в начале. При желании можно вставить ее в середине исполнения, просто нажав кнопку [INTRO] в нужный момент.
- Используя брейки, необходимо следить за временем. Если нажать кнопку [BREAK] слишком близко к концу такта (например, после последней восьмой), брейк будет воспроизведен со следующего такта. То же относится и к автоматическим вставкам (Auto Fill-In).
- Чтобы продолжить воспроизведение стиля после концовки, просто нажмите кнопку [INTRO] во время воспроизведения концовки.
- Если включена функция [AUTO FILL IN] и во время проигрывания концовки нажать одну из кнопок [MAIN], немедленно начнет воспроизводиться вставка, которая затем перейдет в часть MAIN.
- Если во время воспроизведения стиля нажать кнопку [SYNC START], воспроизведение остановится, и включится функция синхронного запуска.
- Воспроизведение стиля можно начать с раздела ENDING вместо INTRO.
- Нажатие кнопки [ENDING I] во время воспроизведения основной части автоматически начинает воспроизведение концовки.

■ Другие полезные элементы управления

- **Fade in/out** Кнопка [FADE IN/OUT] позволяет получить плавное нарастание и убывание звука в начале и в конце аккомпанемента. Это относится и к воспроизведению мелодий. стр. 154

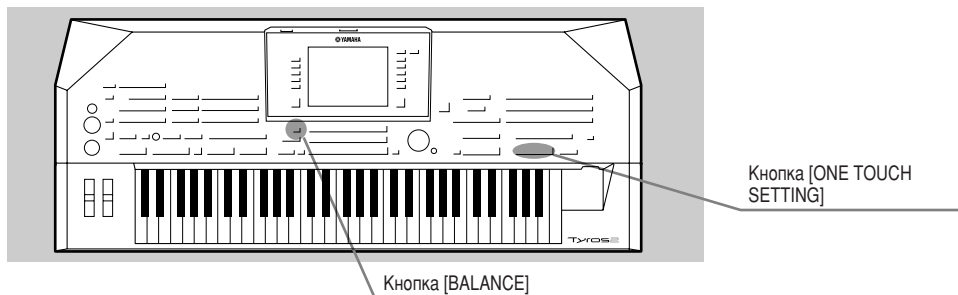
FADE IN/OUT

- **Tap** Можно начать автоаккомпанемент в любом темпе, «отстукивая» темп с помощью кнопки [TAP TEMPO]. стр. 154

TAP TEMPO

- **Syncro Stop** Если включена функция Synchro Stop (синхронная остановка), аккомпанемент останавливается, если в области автоаккомпанемента нет нажатых клавиш. Как только будет сыгран какой-нибудь аккорд или нота, аккомпанемент возобновится. стр. 155

SYNC STOP



Настройка «в одно касание»

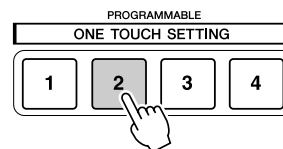
Мощная и удобная функция One Touch Setting позволяет установить на панели набор параметров, наиболее соответствующих стилю (номер тембра и т. д.), нажатием всего одной кнопки.

► **1** Выберите стиль.

► **2** Нажмите одну из кнопок [ONE TOUCH SETTING].

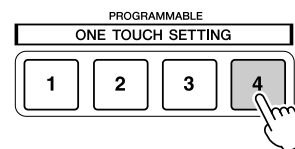
Автоаккомпанемент и синхронный запуск включатся автоматически. Кроме того, нажатием всего одной кнопки можно вызвать из памяти и установить на панели набор параметров, наиболее соответствующих текущему стилю (тембров, эффектов и т. д.).

► **3** Стиль запускается сразу, как только вы берете аккорд в разделе автоаккомпанемента.



► **4** Попробуйте какие-нибудь другие мгновенные настройки. *Попробуйте!*

► **5** Чтобы прекратить воспроизведение стиля, нажмите кнопку STYLE [START/STOP] или одну из кнопок [ENDING].

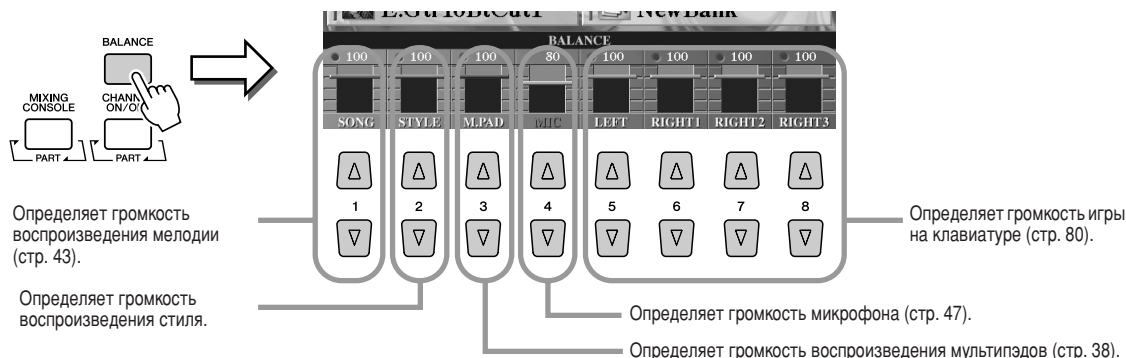


Можно создавать собственные настройки One Touch Setting. См. стр. 155.

Регулировка баланса громкости стиля и клавиатуры

Нажмите кнопку [BALANCE], и в нижней части ЖК-экрана появится окно микшера.

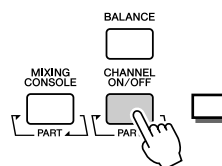
Баланс между громкостью воспроизведения стиля и громкостью игры правой рукой на клавиатуре можно регулировать с помощью кнопок [2], [5], [6], [7] и [8] на ЖК-дисплее.



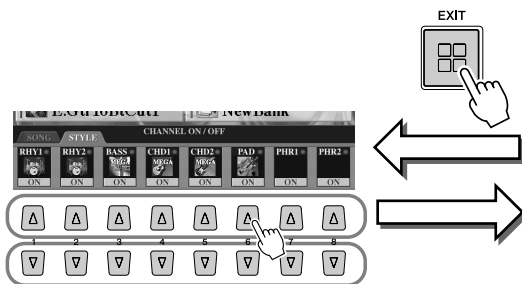
Включение и выключение партий стиля и смена тембров

Нажмите кнопку [CHANNEL ON/OFF], и в нижней части ЖК-экрана появится соответствующее окно. Во время воспроизведения стиля можно включать и выключать каждую партию (канал) с помощью нижних кнопок [1] – [8] на ЖК-дисплее.

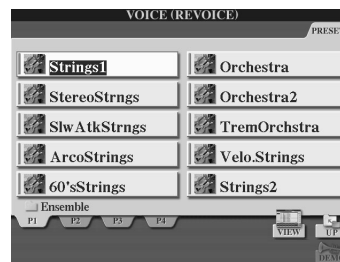
Если нажать одну из верхних кнопок [1] – [8] на ЖК-дисплее, появится экран, на котором можно выбрать и изменить тембр для соответствующей партии (канала). Попробуйте заменить тембр, используемый по умолчанию, каким-нибудь другим.



При повторном нажатии кнопки [CHANNEL ON/OFF] происходит переключение между партиями (каналами) стиля и каналами мелодии.

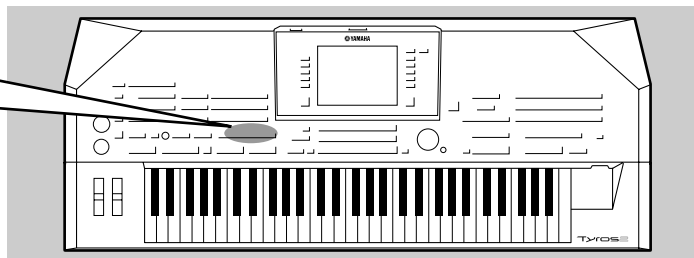
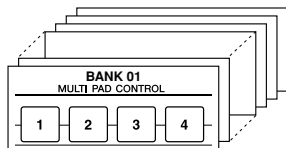


Нажмите соответствующую кнопку на ЖК-дисплее. Чтобы слушать только сам инструмент, нажмите и удерживайте соответствующую кнопку канала, чтобы задать канал SOLO (Соло). Для отмены SOLO нажмите соответствующую кнопку канала еще раз.



С помощью этого экрана можно поменять тембр, который используется в стиле. Выберите нужный тембр. См. стр. 25.

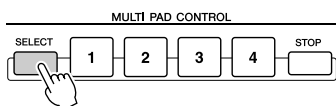
Мультипэды – это короткие ритмические и мелодические фразы, встроенные в синтезатор. Их использование придает разнообразие и усиливает впечатление от исполнения.



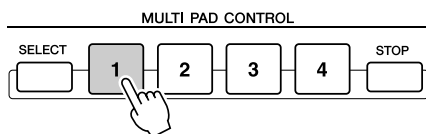
Воспроизведение мультипэдов

1 Выберите банк мультипэдов.

Нажмите кнопку [SELECT] для вызова экрана Open/Save и выбора банка мультипэдов.



2 Нажмите одну из кнопок мультипэдов.



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

● Цвет мультипэдов

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

● Данные мультипэдов

Данные мультипэдов бывают двух типов. Одни воспроизводятся всего один раз и останавливаются, дойдя до конца.

Другие будут воспроизводиться снова и снова, пока не будет нажата кнопка [STOP].

● Остановка воспроизведения мультипэдов

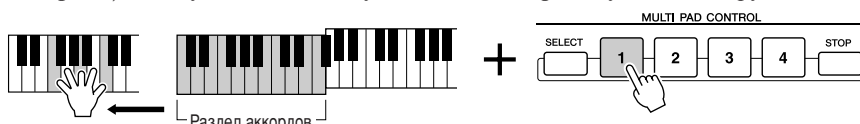
- Чтобы остановить проигрывание всех пэдов, нажмите и отпустите кнопку [STOP].
- Чтобы прервать воспроизведение определенных пэдов, нажмите кнопку [STOP] и, не отпуская ее, нажмите кнопки пэдов, которые хотите остановить.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Для воспроизведения определенной фразы в текущем темпе достаточно нажать соответствующую кнопку мультипэда.
- Одновременно можно воспроизводить до четырех мультипэдов.
- Если нажать кнопку пэда, а затем во время проигрывания соответствующей фразы нажать ту же кнопку еще раз, фраза будет остановлена и начнет проигрываться заново с самого начала.

Функция Chord Match (Настройка на аккорд)

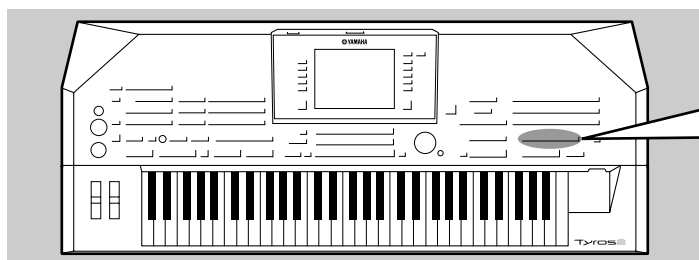
Многие музыкальные фразы, содержащиеся в мультипэдах, являются мелодическими или аккордовыми, и с их помощью можно автоматически менять аккорды во время исполнения, как если бы вы делали это левой рукой. Если воспроизводится стиль и включен автоаккомпанемент [ACMP], просто сыграйте аккорд левой рукой и нажмите кнопку любого из мультипэдов. Функция Chord Match автоматически изменит высоту звука в соответствии с аккордами, которые вы играете. Пользоваться этой функцией можно также при выключенном стиле (когда включена функция Stop Accompaniment, стр. 33). Следует иметь в виду, что на некоторые мультипэды функция Chord Match не влияет.



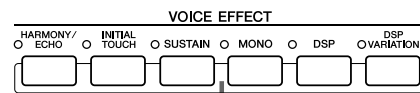
В этом примере фраза, соответствующая кнопке 1, будет перед воспроизведением транспонирована в тональность фа мажор. Попробуйте сыграть другие аккорды, когда воспроизводите фразы из мультипэдов.

Использование эффектов при воспроизведении тембра

См. стр. 87, 191 →



Tyros2 имеет сложную многопроцессорную систему эффектов, придающих исполнению чрезвычайную глубину и выразительность. Эту систему эффектов можно включать и выключать с помощью следующих кнопок.



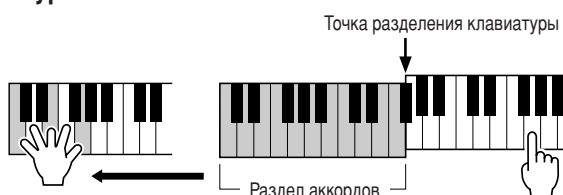
Эти три системы эффектов можно применять на текущей части клавиатуры (RIGHT 1, 2, 3 или LEFT).

- **HARMONY/ECHO**См. ниже.
- **INITIAL TOUCH**Кнопка включает или выключает чувствительность к силе нажатия клавиш. Если чувствительность отключена (OFF), громкость звучания нот не зависит от силы нажатия клавиш.
- **SUSTAIN**Если включен этот эффект, все ноты, проигрываемые в верхней части клавиатуры (партии RIGHT 1, 2, 3), будут звучать дольше.
- **MONO**Этот эффект определяет, каким будет звучание тембра для партии: монофоническим (только одна нота в определенный момент времени) или полифоническим.
- **DSP**Эта кнопка включает и выключает эффекты независимо от частей клавиатуры - RIGHT 1, RIGHT 2, RIGHT 3 или LEFT.
- **DSP VARIATION**С помощью этой кнопки можно получить разные вариации эффекта DSP. Например, можно изменить скорость вращения (медленно/быстро) для эффекта вращающегося динамика.

Использование эффекта Harmony для мелодии правой руки

Среди эффектов, влияющих на тембр, эффект Harmony является наиболее выразительным. Он автоматически добавляет гармоничные созвучия к нотам, которые вы играете правой рукой, создавая более полный и профессиональный звук.

- ▶ **1** Включите кнопку [Harmony/Echo].
- ▶ **2** Убедитесь, что задействована часть RIGHT 1 (стр. 25), и включите кнопки [ACMP] и [SYNC START] (стр. 31).
- ▶ **3** Сыграйте аккорд левой рукой для включения стиля (стр. 32) и несколько нот в правой части клавиатуры.



В этом примере к нотам, которые играют в правой части клавиатуры, автоматически добавляется трезвучие до мажор (аккорд, который играет левой рукой).

Пользоваться эффектом Harmony можно и при выключенном стиле - когда включена функция остановки Stop Accompaniment (см. стр. 33). Достаточно взять аккорд левой рукой и, не отпуская его, сыграть мелодию правой.

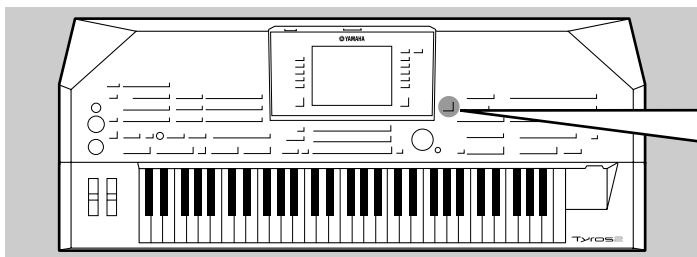
Попробуйте применить эффект Harmony/Echo к некоторым из тембров, указанных ниже...

Многие тембры автоматически настроены на использование типа эффекта Harmony/Echo, лучше всего сочетающегося с данным тембром. Попробуйте сыграть этими тембрами, играя аккорды левой рукой, а мелодию правой, и послушайте, как действуют эффекты Harmony и Echo.

Категория	Тембр	Тип эффекта Harmony/Echo	Категория	Тембр	Тип эффекта Harmony/Echo
Piano	Live! Grand	Standard Trio	Guitar	CrunchGuitar	RockDuet
Accordion	TuttiAccordion	Country Trio		PedalSteel	Country Duet
Strings	Live! Strings	Block	Saxophone	Moonlight	Full Chord
	ChamberStrings	4-way Open	Percussion	Vibraphone	Trill
	Harp	Strum		Timpani	Tremolo

Вызов наиболее удачного аккомпанемента (Music Finder)

См. стр. 171 →



Если вы хотите играть в каком-нибудь музыкальном жанре, но не знаете, какой стиль и тембр выбрать, функция Music Finder поможет вам их найти. Выберите музыкальный жанр среди «записей», входящих в Music Finder, и Tyros2 автоматически настроит панель для игры в этом музыкальном стиле.

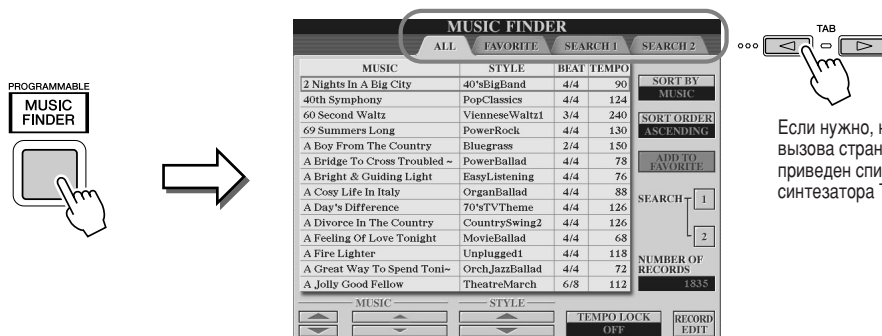
Выбор музыкального жанра из списка записей

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

Экран Music Finder показывает различные записи, каждая из которых содержит готовые установки для той или иной мелодии или музыкального жанра.

Каждая запись состоит из 4 элементов:

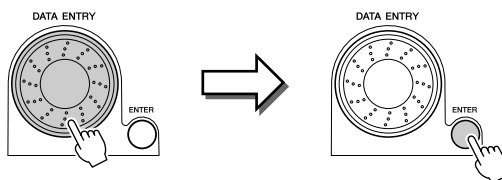
- **MUSIC** Название мелодии или музыкального жанра, для которых предназначена запись. Это позволяет быстро найти нужный музыкальный стиль.
- **STYLE** Готовые параметры стиля.
- **BEAT** Тактовый размер.
- **TEMPO** Темп, приписанный данной записи.



Если нужно, нажмите кнопку [TAB] для вызова страницы ALL. На этой странице приведен список всех встроенных записей синтезатора Tyros2.

2 Выбор записи в списке.

Поверните диск управления [DATA ENTRY], чтобы курсор оказался на списке записей (Record list). Как только высветится название нужной мелодии или музыкального жанра, нажмите кнопку [ENTER] для вызова соответствующей настройки Music Finder. Вызванная панельная настройка запрограммирована как настройка «в одно касание» (One Touch Setting).



3 Воспроизведение стилей.

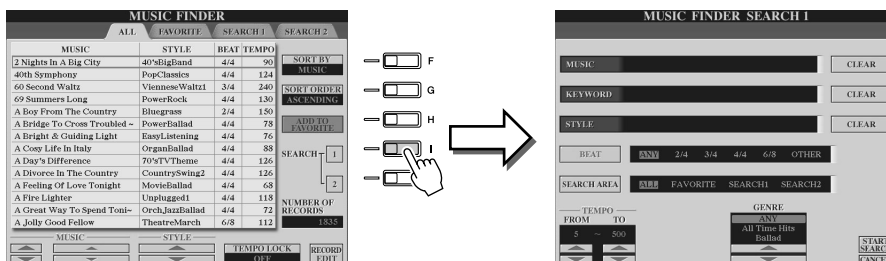
Попробуйте!



Поиск идеальных настроек по ключевым словам

Функция Music Finder синтезатора Tyros2 имеет более 1800 различных записей, т. е. возможности функции огромны, но иногда трудно найти нужный набор параметров. В этом случае поможет функция Search (Поиск). Она позволяет быстро и легко найти нужные записи.

- ▶ **1** Для вызова экрана Search нажмите кнопку [SEARCH 1] на ЖК-дисплее (кнопку [I]) на экране Music Finder.



- ▶ **2** Введите критерии поиска и начните поиск.

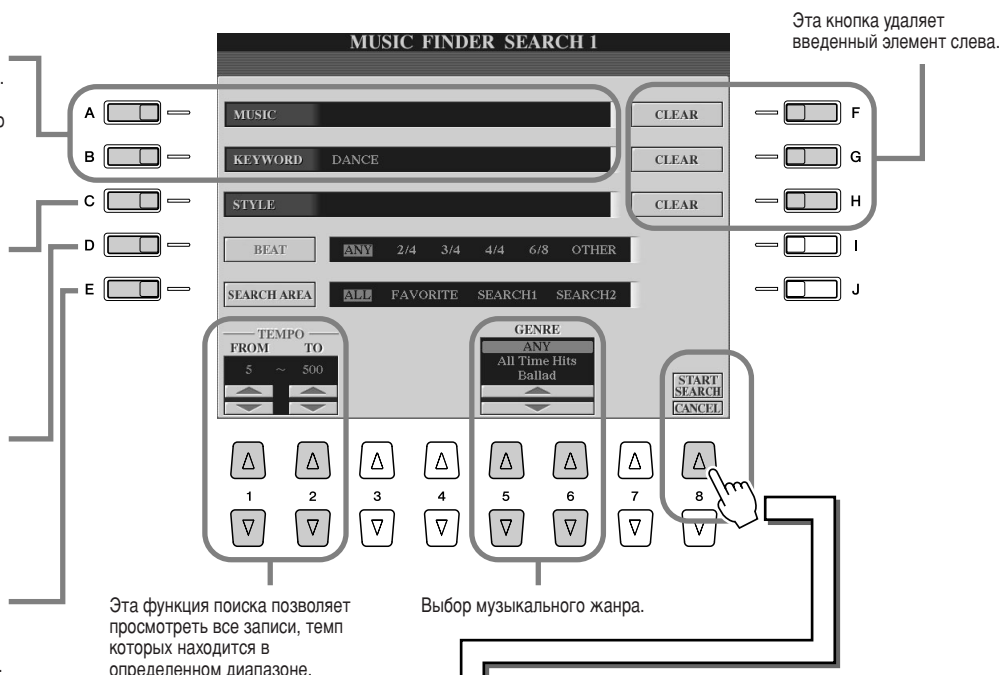
Нажмите одну из этих кнопок для вызова окна поиска по музыкальному жанру или ключевому слову. Текст вводится точно так же, как имена файлов (см. стр. 76). После выбора музыкального жанра или ключевого слова нажмите кнопку [OK] на ЖК-дисплее, чтобы вернуться к текущему экрану.

Эта кнопка служит для вызова экрана Style. После выбора стиля нажмите кнопку [EXIT], чтобы вернуться к текущему экрану.

Эта функция позволяет найти все мелодии, в которых используется определенный стиль аккомпанемента.

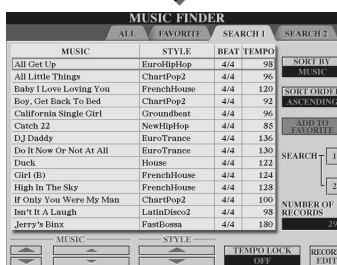
Нажмите эту кнопку, чтобы задать тактовый размер. Нажатие кнопки переводит на следующий пункт. Если выбрать размер Any (любой), поиск будет осуществляться по всем записям независимо от тактового размера.

С помощью этой кнопки можно выбрать область поиска. Поиск можно еще более сузить, если выбрать параметр SEARCH 1 или 2.



ПРИМЕЧАНИЕ

- Чтобы еще более сузить область поиска или найти другой музыкальный жанр, воспользуйтесь экраном SEARCH 2.
- Что касается найденных записей для выбранного стиля: те же результаты можно получить, используя функцию Repertoire (стр. 33).



Для начала поиска нажмите кнопку [START/SEARCH] на ЖК-дисплее. Появится экран Search 1 с результатами поиска.

- ▶ **3** Выберите нужную запись из списка на экране SEARCH 1 и сыграйте мелодию в этом музыкальном стиле.

Попробуйте!

Создание набора любимых записей

Какой бы удобной ни была функция Search, возможно, вам захочется создать «папку» с любимыми записями, чтобы быстро вызывать наиболее часто используемые стили и настройки.

Чтобы добавить нужную запись на свою страницу Favorite (Избранное), нажмите кнопку [H]. (Чтобы действительно добавить запись, подтвердите операцию, нажав [YES].)

Нажмите кнопку [TAB], чтобы вызвать страницу FAVORITE и убедиться в том, что указанная запись добавлена.

■ Другие удобные функции

Ниже описаны другие полезные функции Music Finder. Ими можно пользоваться на всех страницах функции Music Finder.

- F** — Сортировка записей по параметрам.
- G** — Изменение порядка следования записей (по возрастанию или убыванию). Порядок следования определяется вышеуказанным параметром сортировки.
- H** — Удаляет выделенные записи со страницы Favorite (если она выбрана). Записи удаляются только со страницы Favorite, но не из функции Music Finder.
- I** — Число записей на текущей странице.
- J** — Нажмите эту кнопку для создания новой записи в результате редактирования текущей. Стр. 171

Помогает избежать изменения темпа во время воспроизведения стили, когда выбирается другая запись, независимо от настроек Tempo Hold/Reset на экране Function (стр. 158).

Эти наборы кнопок используются, когда список записей отсортирован по стилям (STYLE). При сортировке по имени стили используйте кнопки «вверх» и «вниз», чтобы перейти к другой категории стилей. Чтобы перейти к первой записи в списке, нажмите кнопки «вверх» и «вниз» одновременно.

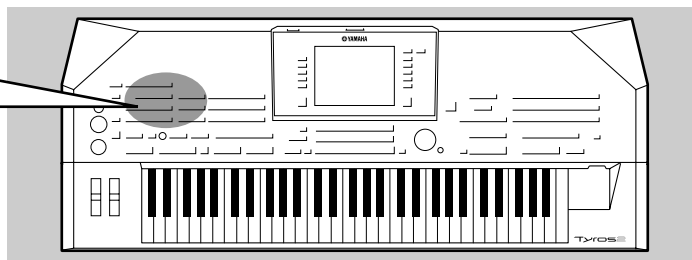
Эти кнопки не зависят от параметра сортировки. Для перемещения курсора вверх или вниз и выбора новой записи используйте соответственно кнопками «вверх» или «вниз».

При сортировке по параметру MUSIC используйте кнопки «вверх» и «вниз», чтобы перейти к следующему названию в алфавитном порядке. Чтобы перейти к первой записи в списке, нажмите кнопки «вверх» и «вниз» одновременно.

Воспроизведение мелодии

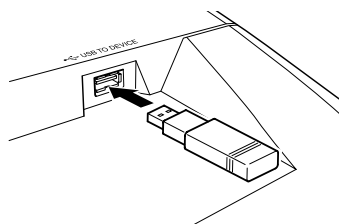
См. стр. 112 →

На синтезаторе Tyros2 можно воспроизводить мелодии, записанные в MIDI-формате. Это не только встроенные демонстрационные мелодии, но и коммерческие записи, а также мелодии, созданные с помощью функции Song Recording (стр. 55) или Song Creator (стр. 121). (Сведения о совместимости записей см. на стр. 212.)



Воспроизведение мелодии на USB-устройстве

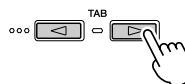
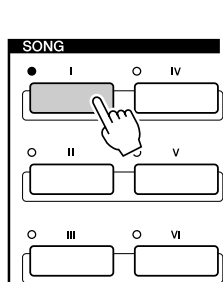
- **1** Подключите USB-устройство хранения, содержащее MIDI-мелодии к порту USB TO DEVICE.



ВАЖНО

- Если к порту USB TO DEVICE подключен дисковод для гибких дисков, обязательно прочитайте раздел «Использование дисковода для гибких дисков (FDD) и дискет» на стр. 231.

- **2** Для вызова экрана выбора мелодий нажмите одну из кнопок [SONG].



Если необходимо, вызовите страницу USB с помощью кнопки [TAB].

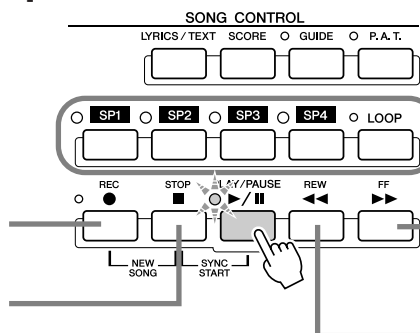
ПРИМЕЧАНИЕ

- Показанный здесь экран выбора мелодий называется экраном Open/Save (Открыть/Сохранить) для мелодии. У этого экрана есть два варианта: 1) экран прямого выбора (показанный слева) и 2) экран цифрового ввода, который позволяет выбрать тембр путем ввода номера мелодии. Дополнительные сведения см. на стр. 77.

- **3** Выберите мелодию на USB-устройстве.

Мелодия выбирается так же, как тембр или стиль.

- **4** Чтобы начать воспроизведение выделенной мелодии, нажмите кнопку SONG CONTROL [PLAY/PAUSE].



С помощью этой кнопки можно записать мелодию, исполняемую на клавиатуре, в MIDI-формате.
Стр. 55

Если нажать эту кнопку во время воспроизведения мелодии, мелодия начнется сначала. Если нажать эту кнопку, когда мелодия остановлена, произойдет возврат к началу мелодии.

С помощью этих кнопок можно ставить метки в файле мелодий — для быстрого поиска или циклического воспроизведения записей.
Стр. 45

Если нажать и быстро отпустить эту кнопку, произойдет переход на один такт вперед. Если держать кнопку, будет происходить быстрая прокрутка вперед. Нажмите эту кнопку для вызова окна SONG POSITION (Позиция в мелодии) на ЖК-экране.

Если нажать и быстро отпустить эту кнопку, произойдет возврат на один такт назад. Если держать кнопку, будет происходить быстрая перемотка назад. Нажмите эту кнопку для вызова окна SONG POSITION (Позиция в мелодии) на ЖК-экране.

- **5** Чтобы остановить мелодию, нажмите кнопку SONG CONTROL [PLAY/PAUSE] еще раз.

Ограничения для защищенных мелодий

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

Prot. 1	Указывает на защищенную мелодию, записанную на устройстве User. Эти мелодии нельзя копировать, перемещать и сохранять на внешних устройствах.
Prot. 2 Orig	Мелодии, защищенные от копирования корпорацией Yamaha. Эти файлы запрещено копировать. Их можно перемещать или сохранять только на устройство USER и USB-устройства с идентификатором.
Prot. 2 Edit	Отредактированные мелодии Prot. 2 Orig. Сохраняйте эти файлы в ту же папку, где находится соответствующая мелодия Prot. 2 Orig. Эти файлы запрещено копировать. Их можно перемещать или сохранять только на устройство USER и USB-устройства с идентификатором.

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

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

■ Просмотр слов и партитуры мелодии

- Если данные мелодии содержат слова, их можно просмотреть с помощью кнопки [LYRICS/TEXT]. Стр. 47
- Если имеется текст, содержащий слова, их можно просмотреть с помощью кнопки [LYRICS/TEXT]. Стр. 115
- Можно также просмотреть партитуру мелодии с помощью кнопки [SCORE]. Стр. 50

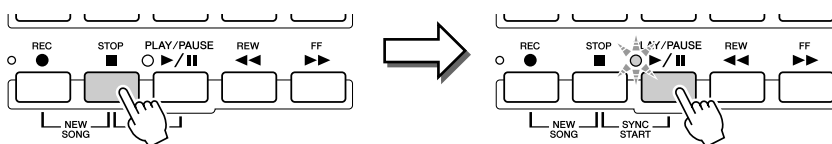
Использование меток позиции в мелодиях

Внутри мелодий можно поместить метки (SP 1 – SP 4). Это позволяет не только переходить из одной точки в другую внутри мелодий, но и создавать удобные циклы для воспроизведения, т. е. динамически компоновать мелодии «на лету» во время собственного исполнения.

■ Переход по меткам.....

▶ 1 Выберите мелодию и начните воспроизводить ее с самого начала.

Нажмите кнопку [STOP] (если нужно) и кнопку [PLAY/PAUSE].



▶ 2 Во время проигрывания мелодии дважды щелкните одну из кнопок [SP] в том месте, где хотите поставить метку.

Во время проигрывания мелодии метки ставятся с помощью одной из четырех кнопок [SP1] – [SP4] (кнопку нужно нажать дважды и быстро). Кнопка загорится зеленым цветом, а метка будет установлена на 1-й доле соответствующего такта.



Таким же образом можно поставить и другие метки. На рисунке приведен пример размещения меток в мелодии.



📖 ПРИМЕЧАНИЕ

- Еще один способ поставить метку – это остановить мелодию в нужном месте и дважды щелкнуть одну из кнопок [SP1] – [SP4]. Независимо от того, как создана метка (во время проигрывания мелодии или остановки), она всегда находится в начале текущего такта.

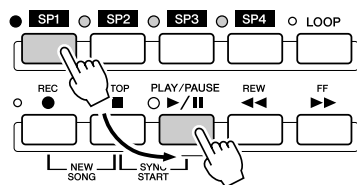
⚠ ВНИМАНИЕ!

- Созданные метки можно сохранить на устройстве USER, USB-устройстве или на жестком диске, если он установлен. Если не сохранить метки, они будут утеряны, как только вы выберете другую мелодию или выключите устройство. Более подробные сведения о сохранении мелодий см. в шаге 8 на стр. 56.

▶ **3** Остановите воспроизведение.

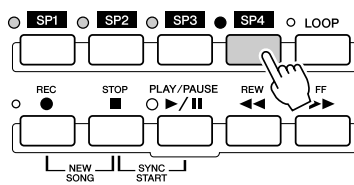
▶ **4** Теперь, когда метки установлены в шаге 2, *Попробуйте!* попробуйте использовать их для переходов внутри мелодии.

● Переход по метке и запуск воспроизведения



В этом примере проигрывание мелодии начнется с начала такта, где находится метка [SP1] (установленная в шаге 2).

● Переход к метке во время воспроизведения



В этом примере мелодия проигрывается до конца текущего такта, а затем происходит переход к указанной метке — в начало такта, заданного кнопкой [SP4] в шаге 2. Пока переход не произошел, можно его отменить, нажав эту же кнопку ([SP4]) еще раз. (Но будьте внимательны и не щелкните кнопку дважды.)

ПРИМЕЧАНИЕ

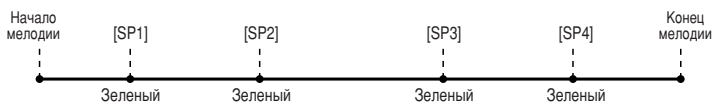
• При переходах по меткам будьте внимательны и нажимайте кнопки [SP1]–[SP4] только один раз. Двойное нажатие изменит положение метки.

▶ **5** Остановите воспроизведение.

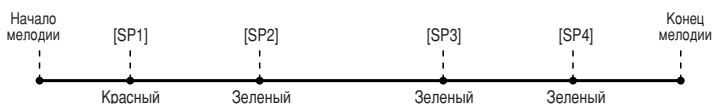
■ **Использование меток для циклического воспроизведения**

Попробуйте использовать метки, установленные на шаге 2, для циклического повтора отдельных «частей» мелодии.

▶ **1** Вернитесь к началу мелодии, в которой установили метки, и включите воспроизведение.

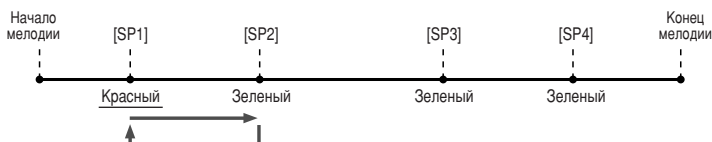


Когда будет пройдена точка [SP1], кнопка [SP1] поменяет цвет с зеленого на красный.



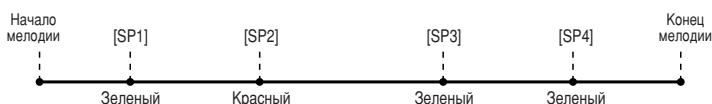
▶ **2** После перехода через точку [SP1] нажмите кнопку [LOOP].

Воспроизведение дойдет до точки [SP2], а затем вернется в [SP1] и, как показано на рисунке, будет повторяться по кругу.



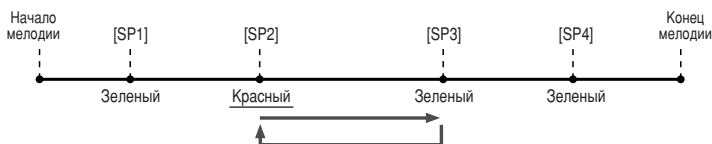
▶ **3** Для отмены циклического воспроизведения нажмите кнопку [LOOP] еще раз.

Цикл, включенный в шаге 2, будет выполняться до тех пор, пока вы не выключите его, нажав еще раз кнопку [LOOP]. После выключения цикла метка [SP2] будет пройдена, и воспроизведение мелодии продолжится в направлении метки [SP3]. (После прохождения метки [SP2] кнопка [SP2] поменяет цвет с зеленого на красный.)



▶ 4 Еще раз нажмите кнопку [LOOP], не доходя до метки [SP3].

Нажав в этом месте кнопку [LOOP], вы создадите еще один цикл — на этот раз между метками [SP2] и [SP3] (см. рисунок).



▶ 5 Продолжайте точно так же создавать циклы в оставшихся разделах мелодии ([SP2] – [SP3] и [SP3] – конец), повторяя шаги 3 и 4 (см. выше).

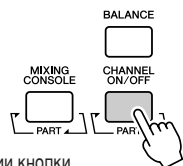
▶ 6 Остановите воспроизведение.

Регулировка баланса громкости мелодии клавиатуры

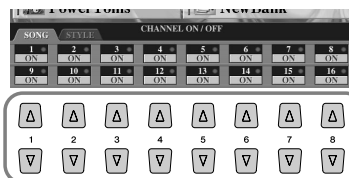
Нажмите кнопку [BALANCE], и в нижней части ЖК-экрана появится всплывающее окно микшера (стр. 36). Громкость воспроизведения мелодии игры правой рукой на клавиатуре можно регулировать с помощью кнопок [1], [5], [6], [7] и [8] на ЖК-дисплее.

Включение/Выключение партий мелодии

Нажмите кнопку [CHANNEL ON/OFF], и в нижней части ЖК-экрана появится соответствующее окно. Во время воспроизведения мелодии можно включать и выключать каждую партию (канал) с помощью нижних кнопок [1] – [8] на ЖК-дисплее.



При повторном нажатии кнопки [CHANNEL ON/OFF] происходит переключение между партиями (каналами) стиля и каналами мелодии.

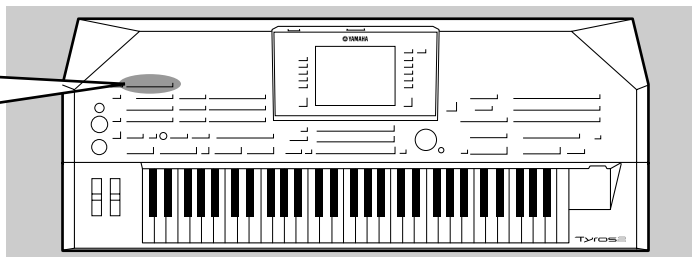


Нажмите кнопку на ЖК-дисплее того канала, который вы хотите включить или выключить.

Пение с микрофоном

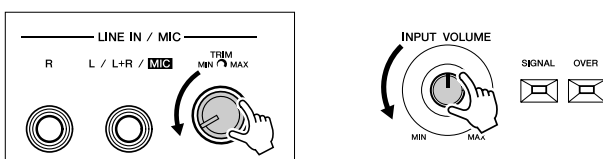
См. стр. 175 →

Синтезатор Tyros2 снабжен входным разъемом, позволяющим подключать к синтезатору другие источники звука (например, микрофон, электрогитару или проигрыватель компакт-дисков) и объединять их звучание с игрой на синтезаторе. И это еще не все. С помощью функции Vocal Harmony (см. стр. 48) можно применять разные эффекты гармонизации или эхо, чтобы разнообразить звучание голоса или гитары. Синтезатор Tyros2 можно также использовать для пения караоке, применяя различные эффекты DSP во время пения с автоаккомпанементом или воспроизведения мелодии.



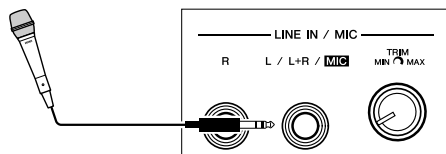
Подключение микрофона

- ▶ **1** Переведите указатели [TRIM] на задней панели и [INPUT VOLUME] на передней панели в положение MIN.



- ▶ **2** Подключите микрофон к гнезду L/L+R/MIC.

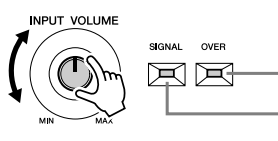
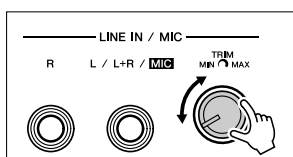
В разъем The L/L+R/MIC можно вставить четвертьдюймовый штекер.



- ▶ **3** Включите питание.

- ▶ **4** Во время пения через микрофон отрегулируйте указатели [TRIM] на задней панели и [INPUT VOLUME] на передней панели.

- Поскольку уровень входного сигнала от микрофона может быть низким, поставьте [TRIM] в положение MAX.
- Отрегулируйте уровень сигнала, проверяя индикаторы OVER и SIGNAL.



Индикаторы OVER включаются, если уровень входного сигнала слишком высокий. Поставьте регулятор INPUT VOLUME в такое положение, чтобы этот индикатор не горел.
Индикатор SIGNAL загорается при поступлении аудиосигнала.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Во избежание эффекта фона и других помех держите микрофон как можно дальше от динамиков.

ВАЖНО

- Поскольку гнездо L/L+R/MIC очень чувствительно, оно может улавливать помехи, создавая шум, когда к нему ничего не подключено. Чтобы избежать этого, устанавливайте параметр INPUT VOLUME минимальным, если к гнезду L/L+R/MIC ничего не подключено.

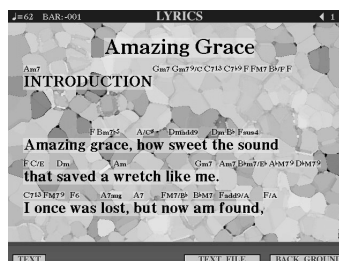
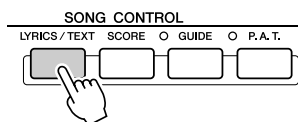
ПРИМЕЧАНИЕ

- Поставьте указатель [INPUT VOLUME] в положение MIN перед выполнением следующих операций:
- Подключение микрофона к синтезатору Tyros2
- Отключение микрофона от синтезатора Tyros2
- Выключение питания синтезатора Tyros2
- Микрофон может искажать звук, даже если индикатор OVER не горит. В этом случае установите указатель [TRIM] на задней панели близко к положению MIN и отрегулируйте положение [INPUT VOLUME] на передней панели до получения нужного уровня сигнала.
- Так как уровень входного сигнала от микшера или аудиоаппаратуры может быть достаточно высоким, установите указатель [TRIM] на задней панели близко к положению MIN.
- Имейте в виду, что установка указателя [TRIM] в положение MIN не снижает громкость до нуля (нет звука). Чтобы убрать громкость до нуля, поверните регулятор [INPUT VOLUME] до положения MIN.

Пение песен с микрофоном

Если у мелодии, встроенной в синтезатор, есть слова, можно проигрывать эту мелодию и одновременно петь слова в микрофон.

- ▶ **1** Выберите мелодию со словами (см. стр. 44).
- ▶ **2** Нажмите кнопку [LYRICS/TEXT], чтобы вызвать экран Lyrics.

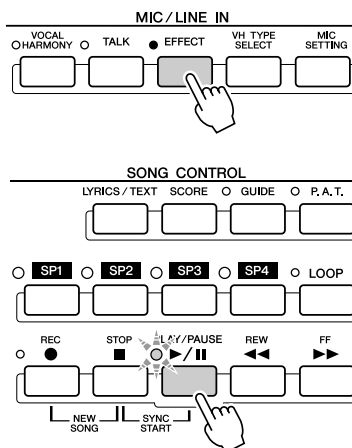


▶ **3** Если нужно, включите кнопку Effect для обработки звука, проходящего через микрофон.

▶ **4** Начните воспроизведение мелодии.

▶ **5** Спойте песню, глядя на экран со словами.

▶ **6** Остановите мелодию.



ПРИМЕЧАНИЕ

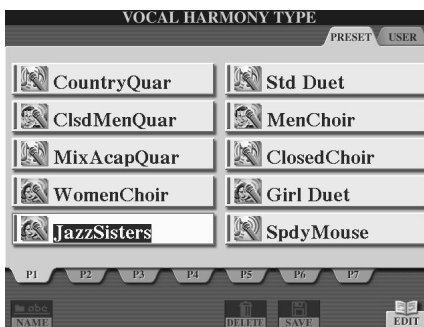
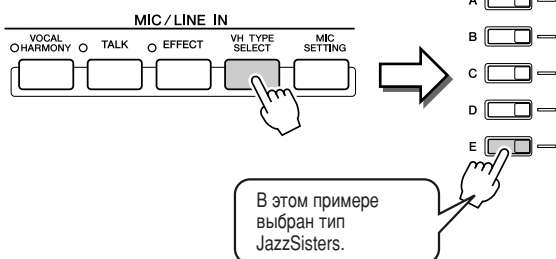
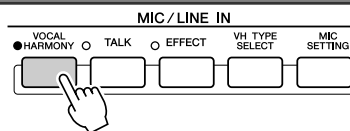
- Слова, которые будут отображаться на ЖК-экране, можно вывести через порт [RGB OUT] или [VIDEO OUT]. Через эти порты можно выводить только слова песни, в то время как на дисплей вызван другой экран. Это позволяет видеть текст на мониторе и одновременно выбирать другие экраны на инструменте. Дополнительные сведения см. на стр. 188.

Обработка звучания голоса с помощью эффектов Harmony

Во время пения в микрофон можно применить сложную функцию Vocal Harmony.

▶ **1** Включите кнопку Vocal Harmony.

▶ **2** Нажмите кнопку [VH TYPE SELECT] для вызова экрана с различными типами эффекта Vocal Harmony и выберите один из этих типов.



ПРИМЕЧАНИЕ

- Если в функции Vocal Harmony звук искажается или воспроизводится не с той высотой, это может означать, что во время пения в микрофон попадают посторонние звуки, например звук, возникающий при воспроизведении стиля в синтезаторе Tyros2. В частности, искажения при гармонизации вокала могут быть вызваны использованием низких звуков. В этом случае необходимо сделать так, чтобы в микрофон попадало как можно меньше посторонних звуков.
- Во время пения держите микрофон как можно ближе к губам.
- Используйте узконаправленный микрофон.
- Уменьшите уровни громкости MASTER VOLUME, STYLE или SONG.

▶ **3** Нажмите кнопку [ACMP].

▶ **4** Играйте аккорды в левой части клавиатуры и пойте одновременно с аккомпанементом.

Попробуйте!



В зависимости от аккорда, который вы играете, на ваш голос накладывается соответствующий гармонизирующий эффект. Попробуйте сыграть другие аккорды.

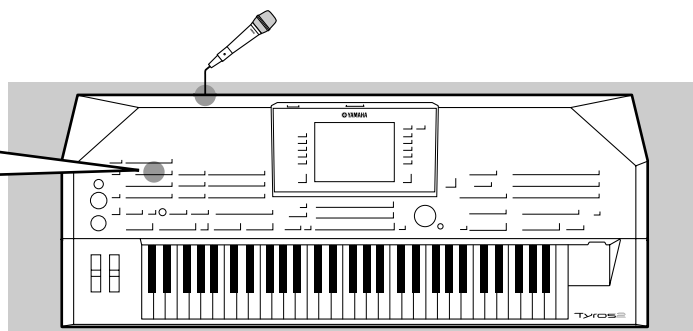
■ Аккорды, используемые для гармонизации вокала

Функция Vocal Harmony начинает действовать в тот момент, когда вы начинаете брать аккорды. В вышеуказанном примере для запуска функции Vocal Harmony использовались стилевые аккорды. В зависимости от заданного параметра Harmony Mode и конкретного применения для включения функции Vocal Harmony можно использовать различные аккорды (см. таблицу). Дополнительные сведения см. на стр. 178.

Аккорды, включающие функцию Vocal Harmony	Нужные установки (режим Harmony)
Аккорды из области стилевых аккордов клавиатуры	CHORDAL
Аккорды из верхней области клавиатуры (RIGHT 1-3)	VOCODER (вокодер)
Аккорды из нижней области клавиатуры (LEFT)	VOCODER (вокодер)
Данные аккордов в XF-формате	CHORDAL
Обнаруженные аккорды, выстроенные на основе нот, содержащихся в мелодии	CHORDAL, VOCODER

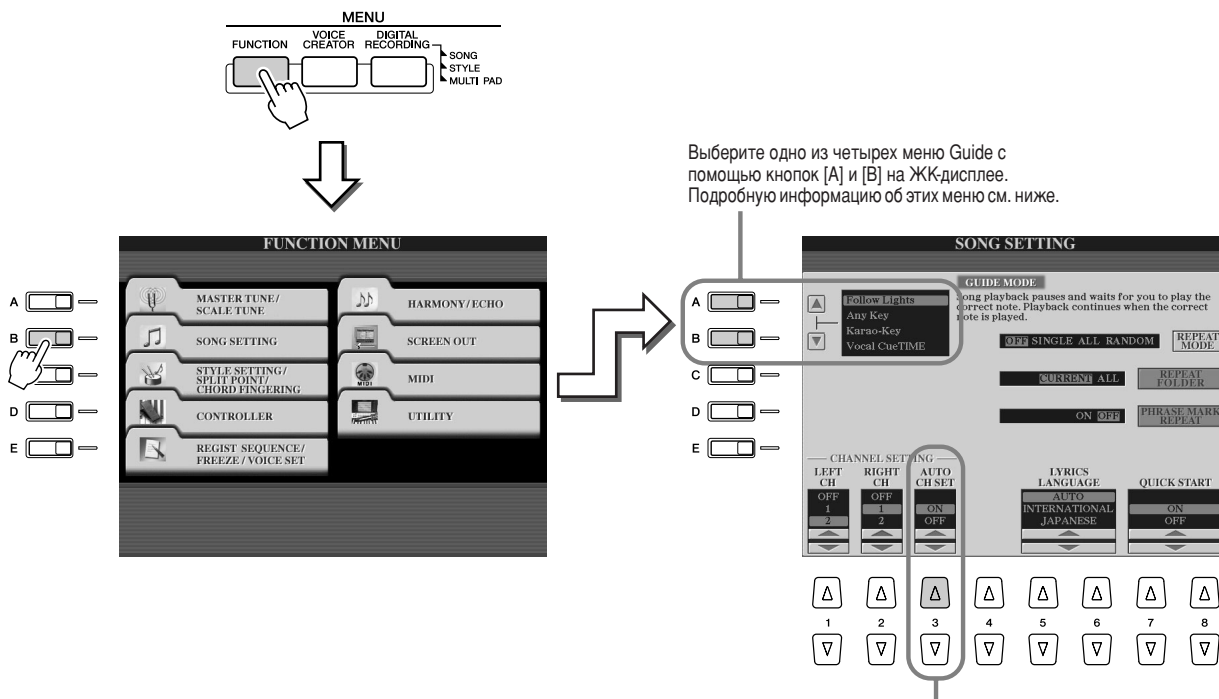
Обучение игре и вокалу с помощью функции Guide

Функции обучения Guide делают разучивание новых музыкальных произведений простым и занимательным. Они указывают, какие ноты играть, когда и какова их длительность. Более того, пение с подключенным микрофоном становится более увлекательным и интересным. Вы также научитесь эффективно разучивать музыкальные произведения с помощью функции Song Score, читая партитуру на ЖК-экране (эта функция является частью функции Guide).



Выбор функции Guide

Вызовите экран SONG SETTING способом, указанным ниже, и выберите учебное меню Guide.



Переведите этот переключатель в положение ON (включено), так как коммерческие записи мелодий могут быть уже запрограммированы с определенными каналами для функции Guide.

■ Меню для обучения игре на клавиатуре

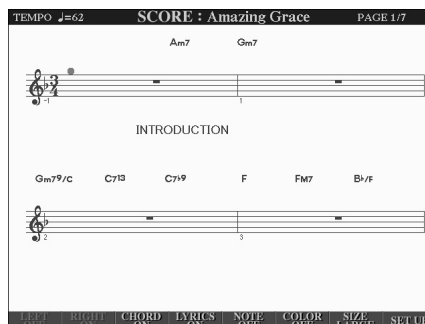
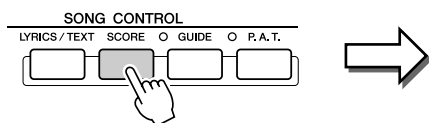
- **Follow Lights** Если выбрано это меню, воспроизведение мелодии приостанавливается, чтобы вы могли сыграть правильные ноты. Как только правильные ноты будут сыграны, воспроизведение мелодии возобновится. Функция Follow Lights разработана для серии Yamaha Clavinova. Эта функция используется там для обучения, и во время исполнения индикаторы на клавиатуре показывают ноты, которые нужно сыграть. Хотя Tyros2 не имеет таких индикаторов, этим средством можно пользоваться, но партитура отображается на экране с помощью функции Song Score.
- **Any Key** Эта функция приостанавливает воспроизведение мелодии, чтобы дать вам возможность сыграть какую-нибудь ноту. Воспроизведение мелодии возобновляется, как только вы сыграете любую ноту, но в нужном ритме. (Когда используется эта функция, клавиши не издадут звуков.)

■ Учебное меню для пения

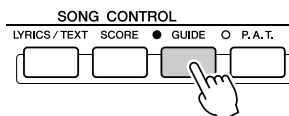
- **Karao-Key** С помощью этой функции можно петь и одновременно управлять воспроизведением мелодии и аккомпанемента одним пальцем. Достаточно нажать любую клавишу в нужном ритме, и ваша игра будет сопровождаться аккомпанементом. (Когда используется эта функция, клавиши не издадут звуков.)
- **Vocal Cue Time** Если выбрано это меню, воспроизведение мелодии приостанавливается, чтобы дать вам возможность правильно спеть ноты. Как только правильные ноты спеты, воспроизведение мелодии возобновляется.

Игра на клавиатуре с помощью функции Follow Lights

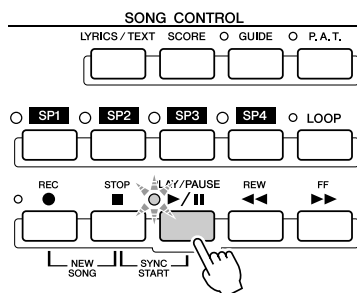
- ▶ **1** Выберите мелодию, которую будете разучивать на клавиатуре (см. стр. 43).
- ▶ **2** Вызовите экран SONG SETTING с помощью процедуры, описанной на предыдущей странице, и выберите меню Follow Lights. Если нужно, задайте настройки каналов.
- ▶ **3** Для вызова экрана Song Score с партитурой нажмите кнопку [SCORE].



- ▶ **4** Включите кнопку [GUIDE].



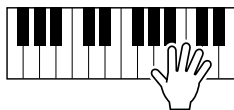
- ▶ **5** Начните воспроизведение мелодии.



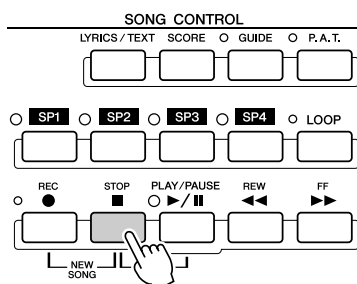
- ▶ **6** Мелодия автоматически прервется в том месте, где вы должны сыграть определенную ноту.

Попробуйте!

Посмотрите на экране, какую ноту сыграть.

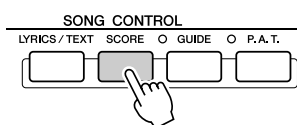


- ▶ **7** Если вы хотите прервать упражнения в середине мелодии, остановите воспроизведение.



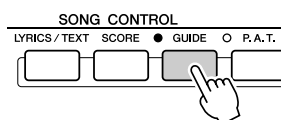
Упражнения в пении с помощью функции Vocal Cue Time

- ▶ **1** Подключите микрофон к синтезатору Tyros2 (стр. 47).
- ▶ **2** Выберите песню для вокальных упражнений.
- ▶ **3** Вызовите экран SONG SETTING с помощью процедуры, описанной на странице 49, и выберите Vocal Cue TIME. Если нужно, задайте настройки каналов.
- ▶ **4** Для вызова экрана Song Score с партитурой нажмите кнопку [SCORE].

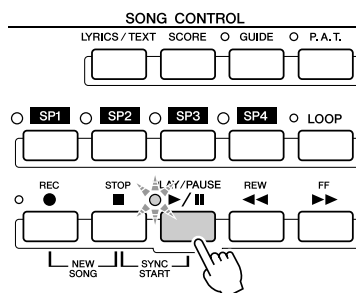


Нажмите на ЖК-дисплее нижнюю кнопку [4], и на экране с партитурой появятся слова.

- ▶ **5** Включите кнопку [GUIDE].



- ▶ **6** Начните воспроизведение мелодии.



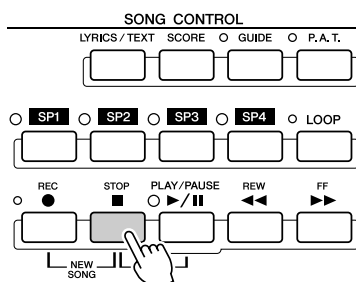
- ▶ **7** Мелодия автоматически прервется в том месте, где вы должны спеть определенную ноту.

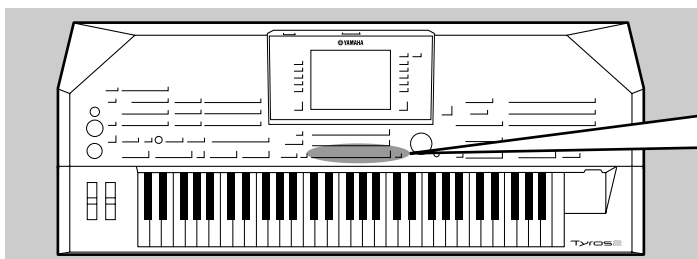
Посмотрите на экране, какую ноту спеть.

Попробуйте!



- ▶ **8** Если вы хотите прервать упражнения в середине мелодии, остановите воспроизведение.





Поскольку Tyros2 – сложный инструмент с большим набором управляющих элементов и функций (тембров, стилей, эффектов и т. д.), понять их сразу может оказаться нелегко. Преодолеть трудности помогает регистрационная память (Registration Memory). С ее помощью можно сохранить практически все панельные установки, чтобы позже обращаться к ним с помощью одной кнопки.

ПРИМЕЧАНИЕ

• Список параметров, которые можно хранить в регистрационной памяти, см. в отдельном буклете Data List.

Сохранение панельных настроек в регистрационной памяти

- ▶ **1** Установите нужные параметры на панели управления (тембр, стиль, эффекты и т. д.).
- ▶ **2** Нажмите кнопку [MEMORY] в области REGISTRATION MEMORY.

ПРИМЕЧАНИЕ

• Если ставится флажок SONG, можно запомнить в регистрационной памяти «путь» к файлу, т. е. выбранную на данный момент папку с файлом мелодии.

Для каждой группы параметров можно указать, сохранять ее (ON) или нет (OFF). Отметьте флажком только те группы параметров, которые нужно запомнить.

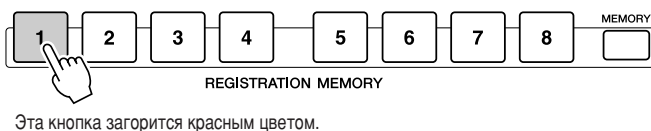
Отменяет сохранение данных и возвращает к предыдущему экрану.

Устанавливает флажок для выбранной группы параметров.

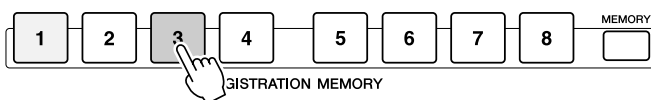
Снимает флажок для выбранной группы параметров.

Эти кнопки перемещают курсор к соответствующей группе параметров. Курсор можно также перемещать с помощью диска [DATA ENTRY].

- ▶ **3** Нажмите нумерованную кнопку [REGISTRATION MEMORY], которой хотите приписать сохраненный набор панельных настроек.



- ▶ **4** Зарегистрируйте другие наборы настроек панели с помощью других кнопок, повторив шаги 1–3.



Красная кнопка означает, что сохранение только что произошло. Зеленый цвет означает, что данные в эти разделы памяти были записаны раньше. В любом случае горящие кнопки означают, что соответствующий раздел содержит параметры.

ВНИМАНИЕ!

• Любые данные, сохраненные с помощью кнопок REGISTRATION MEMORY (с красными или зелеными индикаторами), будут стерты и замещены новыми установками.

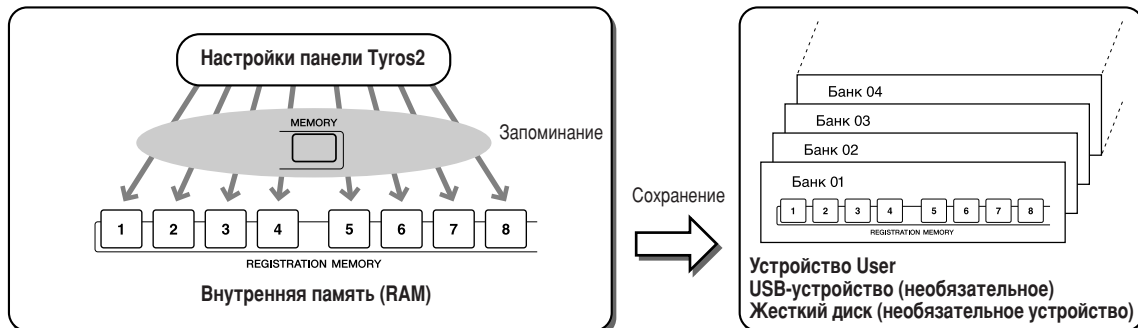
- ▶ **5** Следуя инструкциям на стр. 53, сохраните данные из этих восьми кнопок в виде одного банка регистрационной памяти в разделе USER. См. стр. 29.

ПРИМЕЧАНИЕ

• Чтобы удалить все восемь текущих настроек панели, включите синтезатор кнопкой [POWER], удерживая клавишу B6 (самая правая нота си на клавиатуре).

Сохранение содержимого регистрационной памяти в разделе USER

Синтезатор Tyros2 позволяет сохранить данные всех восьми кнопок в виде одного банка регистрационной памяти. Можно сохранить столько банков регистрационной памяти, сколько нужно, но их общий объем не должен превышать объема внутренней памяти синтезатора.



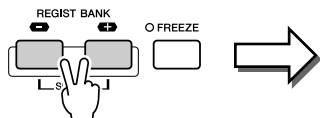
Чтобы в будущем обращаться к настройкам, сохраненным в регистрационной памяти, необходимо сохранить их на запоминающем устройстве.

В рассматриваемом примере настройки сохраняются в разделе памяти USER.

▶ 1 Запомните разные настройки панели управления с помощью восьми кнопок Registration Memory, как указано на стр. 52.

Использовать все восемь кнопок не обязательно. Если какой-то раздел регистрационной памяти не содержит данных, его индикатор не горит.

▶ 2 Нажмите одновременно обе кнопки REGIST BANK [-] [+], чтобы вызвать экран выбора банка регистрационной памяти (Open/Save).



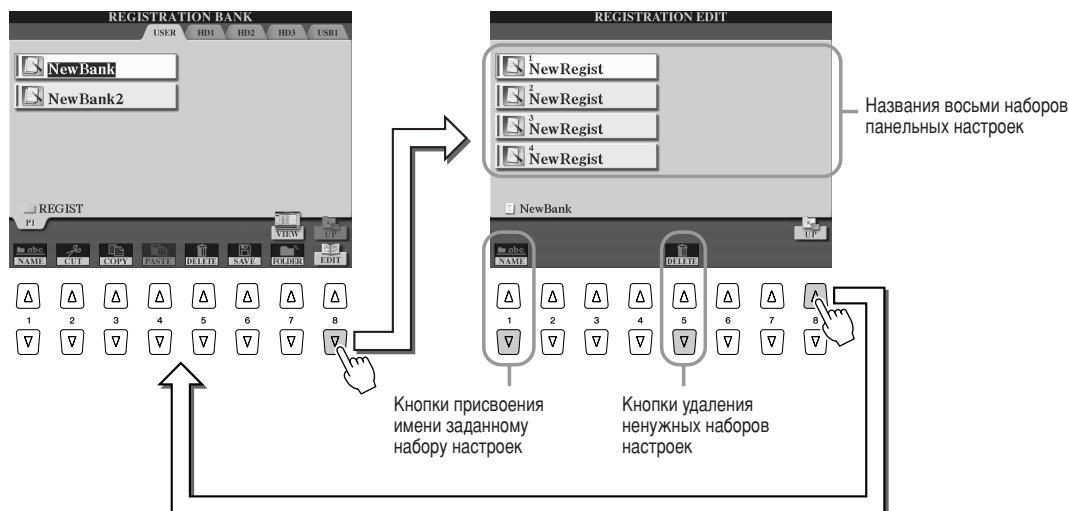
ПРИМЕЧАНИЕ

- Экран выбора банка регистрационной памяти можно также вызвать с главного экрана.

ПРИМЕЧАНИЕ

- При последовательном выборе нескольких банков регистрационной памяти может появиться сообщение об ошибке. Если это случилось, выключите и снова включите инструмент.

▶ 3 Если нужно, вызовите экран Registration Edit и отредактируйте настройки для регистрационной памяти (например, названия наборов параметров).

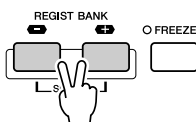


- ▶ **4** Вернитесь на экран выбора банка регистрационной памяти (Open/Save) и выполните операцию сохранения.



Вызов набора параметров из регистрационной памяти

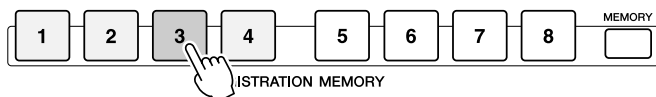
- ▶ **1** Нажмите одновременно обе кнопки REGIST BANK [-] [+], чтобы вызвать экран выбора банка регистрационной памяти.



- ▶ **2** Выберите банк регистрационной памяти.

Банк регистрационной памяти выбирается так же, как тембр (стр. 25) или стиль (стр. 31). После выбора банка можно выбирать предыдущий или последующий банк, находящийся на том же уровне иерархии папок, используя кнопки [-]/[+], даже если отображается другой экран.

- ▶ **3** Нажмите одну из «зеленых» кнопок Registration Memory.



Проверьте, что набор настроек выбран правильно.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если зарегистрирована мелодия, записанная с помощью функции Hard Disk Recorder, для ее загрузки может понадобиться некоторое время.

■ Запрет изменения параметров в регистрационной памяти

(функция Freeze) стр. 173

Регистрационная память позволяет с помощью одной кнопки вызвать настройки панели Tyros2, которые вы задали раньше. Но иногда желательно, чтобы некоторые параметры и настройки не менялись даже при смене наборов параметров из регистрационной памяти. Например, вы захотите поменять тембры или эффекты, но оставить прежний аккомпанемент. Сделать это можно с помощью функции Freeze (Заморозить). Она позволяет сохранить («заморозить») некоторые прежние параметры в новом наборе, даже если вы используете другие кнопки Registration Memory.

- 1** Выберите группу параметров, которую хотите оставить без изменения (см. стр. 173).
- 2** Нажмите кнопку [FREEZE].
- 3** Смените номер Registration Memory.

■ Вызов настроек из регистрационной памяти в определенном порядке

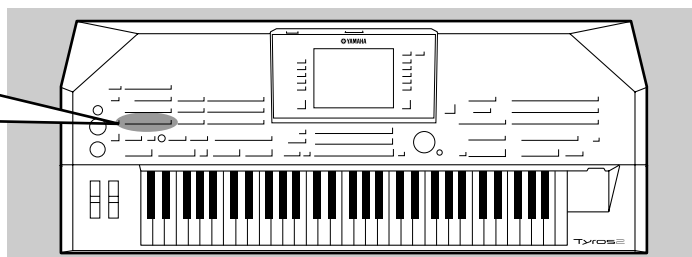
(функция Registration Sequence) стр. 173

Как бы ни были удобны кнопки регистрационной памяти, во время исполнения могут быть моменты, когда надо быстро переключить настройки, при этом не отрывая рук от клавиатуры. В этом случае для выбора наборов параметров из регистрационной памяти в заданном порядке можно использовать ножную педаль.

Запись исполнения и создание мелодий — функция Song Recording

См. стр. 121 →

Мощная и удобная функция Song Creator позволяет записывать игру на клавиатуре на устройство USER, на необязательные внешние устройства или на жесткий диск, если он установлен. Пользуясь несколькими каналами для записи, различными средствами редактирования, набором стилей и мультипедалями, можно записывать сложные оркестровые музыкальные произведения в любых стилях и с любыми аранжировками — от пианино и церковного органа до групп рока, биг-бэнда, латиноамериканского ансамбля и даже полного симфонического оркестра. Все это можно делать быстро, просто и без посторонней помощи.



● Запись методом Quick Recording

С помощью этого метода можно быстро и легко записать мелодию без каких-либо детальных настроек.

● Запись методом Multi Recording

С помощью этого метода можно записывать данные отдельно в каждый канал до тех пор, пока не будет готова многоканальная запись. Этот метод позволяет записывать данные одновременно в нескольких каналах. Для этого перед записью нужно выяснить, какая партия (Right 1–3, LEFT, мультипэд, канал выбранного стиля т. д.) соответствует каждому MIDI-каналу.

■ Операции с памятью при записи мелодий



Область памяти для записи мелодии (RAM)

Сохранение

Загрузите мелодию, которую нужно записать или отредактировать, в эту область.

- При создании новой мелодии: Отведите в этой области памяти место для новой мелодии, одновременно нажав кнопки [REC] и [STOP].
- При редактировании или перезаписи уже записанной мелодии: Выберите нужную мелодию на устройстве USER/USB/HD (необязательное) и загрузите ее данные в эту область памяти.

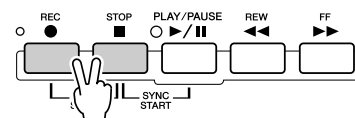
Разделы памяти (дисководы) для записи мелодий

- Раздел USER
- USB-устройство (необязательное)
- Жесткий диск (необязательное устройство)



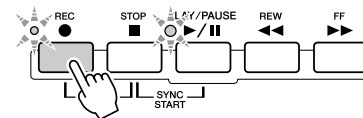
Быстрая запись

- ▶ **1** Чтобы выделить место в памяти для новой мелодии (New Song), нажмите одновременно кнопки SONG CONTROL [REC] и [STOP] (см. выше).



- ▶ **2** Нажмите кнопку [REC] для перехода в режим Song Record (Запись мелодии).

Кнопка [REC] и кнопка [PLAY/PAUSE] мигают.



- ▶ **3** Настройте панель для игры на клавиатуре. До начала записи сделайте следующее:

- Проверьте состояние (включено/выключено) каждой части клавиатуры (RIGHT 1, RIGHT 2, RIGHT 3, LEFT). стр. 25, 26, 27
- Проверьте тембр каждой части клавиатуры (RIGHT 1, RIGHT 2, RIGHT 3, LEFT). стр. 25, 26, 27
- Задайте темп. стр. 154
- Задайте тактовый размер, выбрав стиль (даже если вы не будете пользоваться стилем). стр. 31
- Если вы хотите использовать стиль, нажмите кнопки [ACMP] и [SYNC START]. стр. 31
- Если вы хотите использовать стиль, задайте настройки панели с помощью функции One Touch Setting стр. 36
- Проверьте, подходит ли выбранный стиль. Если нет, выберите другой. стр. 31
- Проверьте, подходит ли выбранный банк мультипэдов. Если нет, выберите другой. стр. 38
- Если нужно, включите эффект [HARMONY/ECHO]. стр. 39
- Если нужно, нажмите одну из кнопок REGISTRATION MEMORY. стр. 54

*Попробуйте!***4 Начало записи.**

Индикатор SONG CONTROL [REC], который до записи мигал, после начала записи горит постоянно. Ниже указано, как начать запись.

● **Запись начинается, как только вы нажмете какую-нибудь клавишу на клавиатуре.**

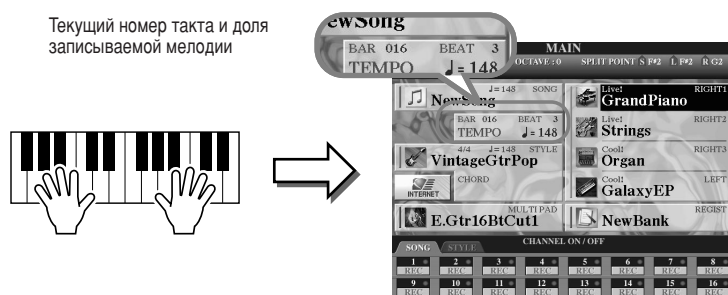
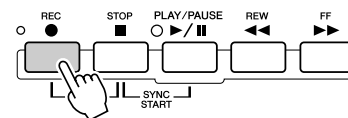
- Если включены функции [ACMP] и [SYNC START], воспроизведение стиля и запись начнутся одновременно, как только вы нажмете аккорд в области аккомпанемента (слева от точки разделения).
- Если функция [ACMP] включена, а функция [SYNC START] выключена, то как только вы нажмете аккорд в области аккомпанемента (слева от точки разделения), начнется запись в режиме Stop Accompaniment (стр. 33).

● **Запись можно также начать, нажав кнопку SONG CONTROL [PLAY/PAUSE].**

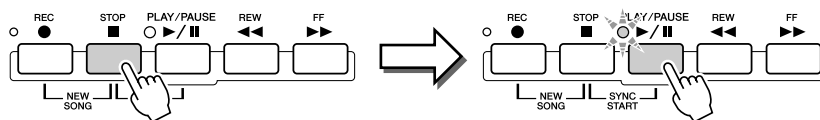
Если вы записываете мелодию этим способом, в начале записи записывается пауза до тех пор, пока вы не сыграете ноту на клавиатуре. Это полезно для создания одного-двух пустых тактов в начале мелодии. Такую запись можно также использовать, чтобы начать мелодию после короткого отсчета (одна-две доли).

- Если нажать кнопку STYLE CONTROL [START/STOP], запись и воспроизведение ритмических частей (каналов) стиля начнутся одновременно.

● **Если нажать любой мультипэд, его воспроизведение начнется одновременно с записью.**

**5 Нажмите кнопку [REC], чтобы остановить запись.****6 Прослушайте новую запись.**

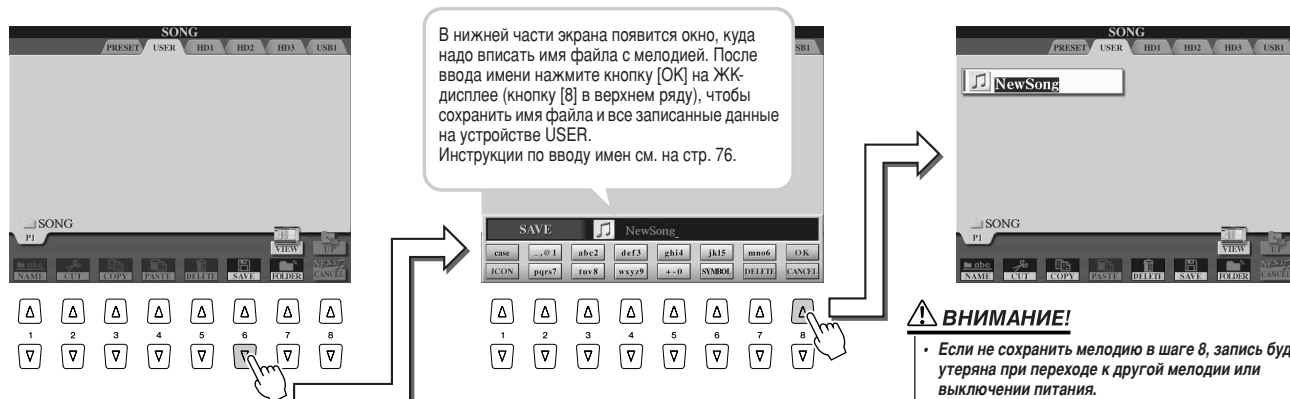
Нажмите кнопку [STOP] для возврата в начало мелодии, а затем кнопку SONG CONTROL [PLAY/PAUSE].

**7 Если нужно, перепишите фрагмент мелодии или добавьте дополнительный фрагмент в конце.***Попробуйте!*

Повторите шаги 2–6. Можно перезаписать избранные фрагменты мелодии (начав запись с середины и остановив в нужном месте) или всю мелодию.

8 Закончив запись, не забудьте сохранить данные мелодии на устройстве USER или USB-устройстве хранения данных.

На экране Song (Open/Save) вызовите страницу USER или USB с помощью одной из кнопок SONG и выполните операцию сохранения.

**ВНИМАНИЕ!**

- Если не сохранить мелодию в шаге 8, запись будет утеряна при переходе к другой мелодии или выключении питания.

■ Одна мелодия – шестнадцать MIDI-каналов

На синтезаторе Tyros2 одна мелодия может содержать отдельные данные для 16 MIDI-каналов. Каждую часть своего исполнения можно записать на отдельном MIDI-канале. При записи методом Quick Recording (см. предыдущую стр.) не нужно думать о том, что в какой канал пишется — Tyros2 делает это за Вас. Но можно получить большую гибкость и контроль, если ознакомиться со следующими разделами. Они посвящены правилам и характеристикам записи и показывают, как пользоваться методом Multi Recording и перезаписывать мелодии, созданные методом Quick Recording.

● Стандартное распределение партий по MIDI-каналам

MIDI-канал, записанный в мелодию	Партия по умолчанию при записи новой мелодии	
1	RIGHT 1, партия	Партии клавиатуры
2	Партия LEFT	
3	Партия RIGHT 2	
4	Партия RIGHT 3	
5	MULTI PAD 1	Мультипэды
6	MULTI PAD 2	
7	MULTI PAD 3	
8	MULTI PAD 4	
9	RHYTHM 1	Партии стиля
10	RHYTHM 2	
11	BASS	
12	CHORD 1	
13	CHORD 2	
14	PAD	
15	PHRASE 1	
16	PHRASE 2	

● Способ записи и стандартные настройки партий

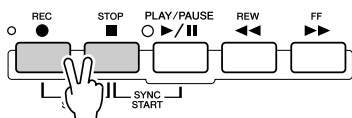
	Быстрая запись	Multi Recording
При записи новой мелодии	Все каналы автоматически настроены на запись, и каждому каналу приспана конкретная партия (см. табл. слева).	Каналы включаются для записи вручную. Однако партии автоматически закрепляются за MIDI-каналами в соответствии с таблицей.
При перезаписи	Распределение партий по каналам остается таким же, как при начальной записи.	Каналы включаются для записи вручную. Распределение партий по каналам остается таким же, как при начальной записи.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Перед записью стандартное распределение партий по каналам можно изменить. Т. е. даже после перехода в режим Record (см. шаг 2 ниже) через функцию Quick Recording можно вручную включить нужные каналы для записи и распределить партии между каналами с помощью функции Multi Recording.

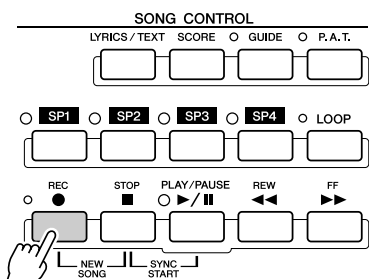
Multi Recording

- ▶ **1** Чтобы выделить место в памяти для новой мелодии (New Song), нажмите одновременно кнопки SONG CONTROL [REC] и [STOP] (см. выше).



- ▶ **2** Держа кнопку [REC], выберите канал и назначьте партию для записи на этом канале в окне, которое появится в нижней части ЖК-экрана.

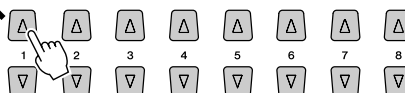
Включите канал 1 для записи.



Выберите партию для записи на канале, приведенном в состоянии REC.



Держа кнопку [REC]...
Включите нужный канал для записи.



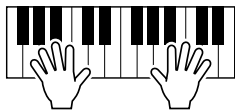
* Выберите канал для записи и партию для этого канала.

- ▶ **3** Настройте панель для игры на клавиатуре. (Список возможных настроек см. выше в разделе «Запись методом Quick Recording» шаг 3.)

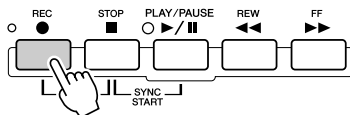
▶ **4** Начало записи.

Попробуйте!

Запись начнется так же, как и в режиме быстрой записи.

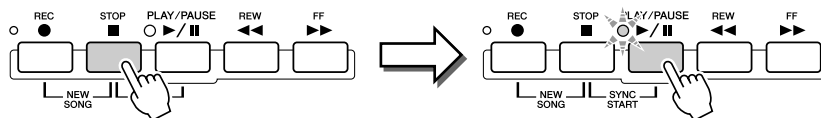


- ▶ **5** Нажмите кнопку [REC], чтобы остановить запись.



- ▶ **6** Прослушайте новую запись.

Нажмите кнопку [STOP] для возврата в начало мелодии, затем кнопку SONG CONTROL [PLAY/PAUSE].



ПРИМЕЧАНИЕ

- Если запись производится без воспроизведения стиля, для повышения эффективности работы можно использовать функцию Metronome (см. стр. 193).

- ▶ **7** Если нужно, запишите еще один канал.

Попробуйте!

Повторите шаги 2–6.

- ▶ **8** Закончив запись, не забудьте сохранить данные мелодии на устройстве USER или USB-устройстве хранения данных.

Вызовите страницу USER или USB на экране Song (Open/Save) для мелодии и выполните операцию сохранения. См. шаг 8 на стр. 56.

ВНИМАНИЕ!

- Если не выполнить операцию сохранения в шаге 8, запись мелодии будет потеряна, как только вы перейдете к другой мелодии или выключите питание.

■ **Перезапись или редактирование уже записанной мелодии**

В этом «Кратком руководстве» вы научились создавать и записывать новые мелодии. Следующие характеристики функции Song Creator позволяют редактировать и перезаписывать уже записанные мелодии.

- Перезапись фрагмента мелодии (Punch In/Out) стр. 121
- Редактирование данных, записанных на каждом канале
 - Корректировка ритма стр. 123
 - Удаление данных из заданного канала стр. 123
 - Микширование (слияние) данных двух заданных каналов стр. 124
 - Транспонирование нотных данных, записанных на каждом канале стр. 124
 - Начальные настройки (тембр, громкость, темп и т. д.) стр. 124
- Редактирование аккордов с помощью функции Event List стр. 125
- Редактирование данных канала с помощью функции Event List стр. 127
- Редактирование системных сообщений (System Exclusive) с помощью функции Event List стр. 133
- Редактирование слов мелодии с помощью функции Event List стр. 133

Запись аудио на синтезатор Tyros2 (функция Hard Disk Recorder)

См. стр. 135 ➔

Этот метод записи коренным образом отличается от записи исполнения, которая рассматривалась на стр. 55. В том разделе вы узнали, как записывать MIDI-данные. Здесь вы узнаете, как записывать аудио прямо на установленный жесткий диск в нетронутом, защищенном от шумов виде. Более того, вы сможете записывать свой голос, гитару и другие акустические инструменты. Запись представляет собой простой стереофайл, но на него по желанию можно свободно накладывать другие партии. Если у вас есть компьютер и программа редактирования аудио, можно также отредактировать звуковой файл и импортировать его на синтезатор Tyros2.

Tyros2 позволяет записывать аудиофайлы из следующих источников:

- встроенный звук Tyros2;
- вход от микрофона, гитары или другого инструмента (через гнездо LINE IN/MIC);
- вход с другого аудиоустройства, например проигрывателя компакт-дисков, MP3-проигрывателя и т. п. (через гнездо LINE IN/MIC).

Можно синхронно записывать звук из обоих источников, например встроенный звук Tyros2, смешанный с микрофонным входом. Это позволяет записывать как исполнение на клавиатуре, так и одновременное пение.

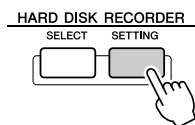
Записанные данные сохраняются в следующем виде.

- Волновые стереоданные (здесь «волновые данные» означают формат WAV)
- с частотой 44,1 КГц
- и разрядностью 16 бит.

Запись встроенного звука Tyros2

В этом разделе вы будете играть на клавиатуре и записывать звук Tyros2 с помощью функции Hard Disk Recorder. Максимальное время звучания одной мелодии равно 80 минутам.

- 1 Выберите тембр для партии RIGHT 1.**
Инструкции по выбору тембра см. на стр. 25.
- 2 Для вызова экрана Audio Setting нажмите кнопку HARD DISK RECORDER [SETTING].**



Если не выбрана страница Volume, вызовите ее кнопками [TAB].

- 3 Играйте на клавиатуре и проверяйте уровень сигнала с помощью функции REC MONITOR.**

Строго говоря, этот шаг необязателен, поскольку уровень записи встроенного звука Tyros2 является фиксированным. Тем не менее при записи из других источников Вам понадобится измерение уровня сигнала для оптимального уровня записи. Это также обеспечит достаточный уровень аудиосигнала для записи.

ВАЖНО

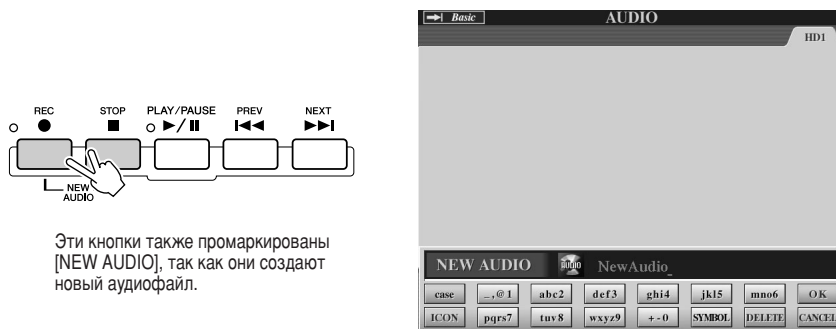
- Прежде чем начать, убедитесь, что жесткий диск правильно установлен. (Инструкции по установке жесткого диска см. стр. 221.) Кроме того, убедитесь, что на устройстве достаточно места. Этот инструмент распознает жесткие диски объемом не менее 100 МБ. Для записи на жесткий диск необходимо пространство не менее 50 МБ.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Практика показывает, что 1 минута стереозаписи с помощью функции Hard Disk Recorder (с частотой 44,1 КГц и разрядностью 16 бит) потребует примерно 10 Мб дискового пространства.

▶ **4** Одновременно нажмите кнопки HARD DISK RECORDER [REC] и [STOP].

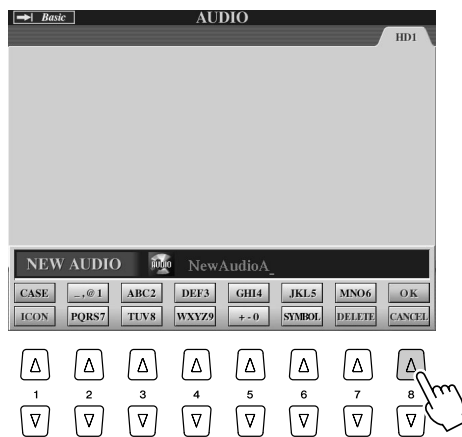
Этим создается аудиофайл для записи.



▶ **5** Введите имя нового файла.

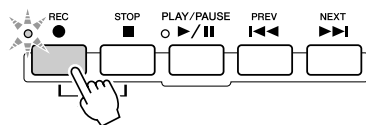
Инструкции по вводу имени см. на стр. 76.

▶ **6** Нажмите кнопку [OK] на ЖК-дисплее (кнопку [8] в верхнем ряду).



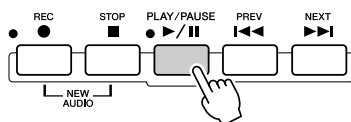
▶ **7** Нажмите кнопку [REC], чтобы включить запись.

Чтобы остановить запись, еще раз нажмите кнопку [REC].

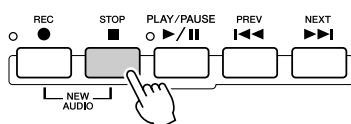


▶ **8** Теперь все готово к записи. Чтобы начать запись, нажмите кнопку [PLAY/PAUSE].

Играйте на клавиатуре и записывайте свое исполнение.



▶ **9** По завершении записи нажмите кнопку [STOP].



▶ 10 Чтобы прослушать новую запись, нажмите кнопку [PLAY/PAUSE].

Если вы сделали ошибку или не вполне довольны своим исполнением, с помощью функции Undo можно стереть последнюю пробу и попытаться еще раз (начиная с шага 7, описанного выше). Дополнительные сведения см. на стр. 143.

▶ 11 Сохраните новую запись.

Поскольку записанные данные будут удалены при выборе другого файла или отключении питания, их необходимо сохранить на жесткий диск.

Для этого нажмите кнопку [SAVE] на ЖК-дисплее (кнопка [I]), затем при появлении приглашения – кнопку [OK] на ЖК-дисплее (кнопка [G]).



ПРИМЕЧАНИЕ

- Перезаписывать можно разными способами, например: смешать только что записанные данные с оригиналом или заменить определенный диапазон данных (стр. 141).
- Не подключайте и не отключайте USB-устройство во время воспроизведения или записи мелодии. Это может привести к ее неправильному воспроизведению.

ВНИМАНИЕ!

- **Имейте в виду, что, даже если на этом шаге пренебречь сохранением записанных данных, на жестком диске останется файл с именем, заданным на шаге 5. Другими словами, на диске файл пустой, потому что он не был сохранен должным образом. Если по какой-то причине вы создали и записали файл, но не сохранили его, этот файл во избежание недоразумений следует удалить.**

Для выбора предыдущей/последующей мелодии

Нажмите кнопку HARD DISK RECORDER [PREV]/[NEXT]. Таким образом выбирается предыдущая/последующая мелодия на том же уровне иерархии папок.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Кнопки HARD DISK RECORDER [PREV] [NEXT] не могут использоваться, если вызван экран VOLUME, REC MODE или START END POINT.

Запись собственного пения и одновременного исполнения

Теперь, когда вы узнали, как пользоваться функцией Hard Disk Recorder в простых ситуациях, мы попробуем записать что-нибудь более сложное. В этом разделе вы сыграете на клавиатуре с автоаккомпанементом и запишете свое пение.

- ▶ **1** Подключите к синтезатору Tyros2 микрофон и выполните необходимые настройки.

Инструкции по подключению и настройке микрофона см. на стр. 47.

- ▶ **2** Выберите стиль и включите автоаккомпанемент.

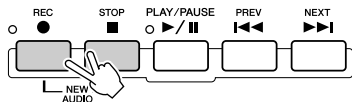
Инструкции по выбору стиля и использованию автоаккомпанемента см. на стр. 31.

- ▶ **3** Выберите тембр для партии RIGHT 1.

Инструкции по выбору тембра см. на стр. 25.

- ▶ **4** Одновременно нажмите кнопки HARD DISK RECORDER [REC] и [STOP].

Этим создается аудиофайл для записи.



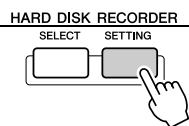
Эти кнопки также промаркированы [NEW AUDIO], так как они создают новый аудиофайл.



- ▶ **5** Введите имя нового файла.

Инструкции по вводу имени см. на стр. 76.

- ▶ **6** Для вызова экрана Audio Setting нажмите кнопку HARD DISK RECORDER [SELECT].



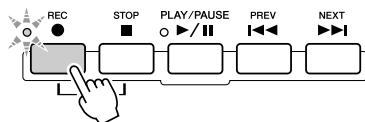
Если не выбрана страница Volume, вызовите ее кнопками [TAB].

▶ **7** Прорепетируйте партию, которую хотите записать, и проверьте уровень сигнала с помощью функции REC MONITOR.

Запустите воспроизведение стиля (см. стр. 31), играйте на клавиатуре и одновременно пойте. Убедитесь, что уровень сигнала не приводит к тому, что индикатор постоянно горит красным цветом. Если это так, следует немного снизить уровень входящего сигнала микрофона.

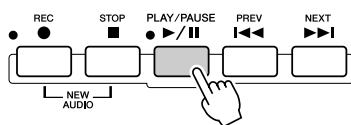
После того как вы отрегулировали настройки сигнала, остановите воспроизведение стиля.

▶ **8** Нажмите кнопку [REC], чтобы включить запись.

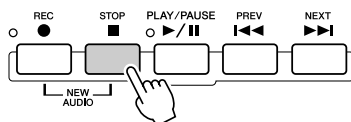


▶ **9** Чтобы начать запись, нажмите кнопку [PLAY/PAUSE].

Чтобы запустить аккомпанемент, нажмите кнопку [START/STOP] на панели STYLE CONTROL или воспользуйтесь функцией Sync Start (см. стр. 31). Играйте на клавиатуре и пойте одновременно с воспроизведением.



▶ **10** По завершении записи нажмите кнопку [STOP].



▶ **11** Чтобы прослушать новую запись, нажмите кнопку [PLAY/PAUSE].

▶ **12** Сохраните новую запись.

Поскольку записанные данные будут удалены при выборе другого файла или отключении питания, их необходимо сохранить на жесткий диск.

Для этого нажмите кнопку [SAVE] на ЖК-дисплее (кнопка [I]), затем при появлении приглашения – кнопку [OK] на ЖК-дисплее (кнопка [G]).

Для выбора предыдущей/последующей мелодии

Нажмите кнопку HARD DISK RECORDER [PREV]/[NEXT]. Таким образом выбирается предыдущая/последующая мелодия на том же уровне иерархии папок.

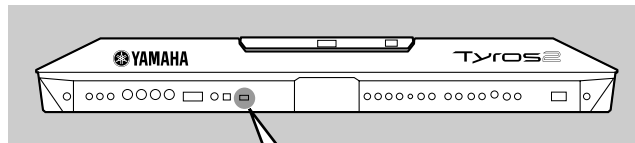
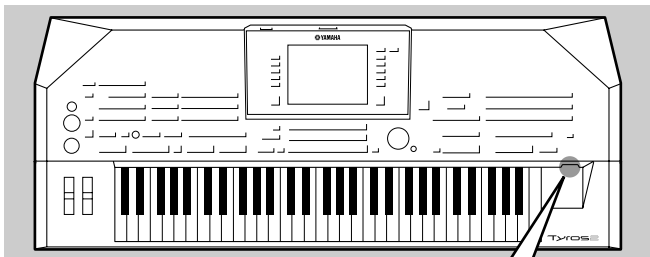
ВНИМАНИЕ!

- Имейте в виду, что, даже если на этом шаге пренебречь сохранением записанных данных, на жестком диске останется файл с именем, заданным на шаге 5. Другими словами, на диске файл пустой, потому что он не был сохранен должным образом. Если по какой-то причине вы создали и записали файл, но не сохранили его, этот файл во избежание недоразумений следует удалить.

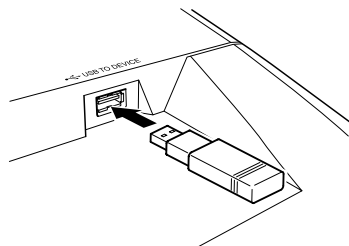
ПРИМЕЧАНИЕ

- Кнопки HARD DISK RECORDER [PREV] [NEXT] не могут использоваться, если вызван экран VOLUME, REC MODE или START END POINT.

Подключение USB-устройства хранения данных



Подключив к инструменту USB-устройство хранения данных, можно сохранять на нем созданные данные, а также считывать их.



⚠ ВНИМАНИЕ!

- Не следует слишком часто включать и выключать питание USB-устройства хранения данных или подключать и отключать кабель. Это может привести к зависанию инструмента. Во время выполнения операций с данными (сохранение, копирование или удаление) НЕ отсоединяйте кабель USB, НЕ извлекайте носитель из устройства и НЕ выключайте питание ни одного из устройств. Это может привести к повреждению данных на одном или обоих устройствах.

🔧 ПРИМЕЧАНИЕ

- Для подключения USB-адаптера локальной сети и получения доступа к специальным интернет-сайтам можно также использовать порт [USB TO DEVICE] (стр. 197).

🔧 ПРИМЕЧАНИЕ

- Даже если компьютер подключен к порту [USB TO HOST], а USB-устройство хранения данных – к порту [USB TO DEVICE], компьютер не может получить доступ к устройству хранения через инструмент.

🔧 ПРИМЕЧАНИЕ

- Хотя инструмент поддерживает стандарт USB 1.1, к нему можно подключить также USB-устройство хранения данных 2.0. Однако скорость передачи данных будет соответствовать стандарту USB 1.1.

🔧 ПРИМЕЧАНИЕ

- Не подключайте и не отключайте USB-устройство во время работы Hard Disk Recorder. Это может привести к неправильному воспроизведению мелодии в функции Hard Disk Recorder.

■ Совместимые USB-устройства хранения данных

К порту [USB TO DEVICE] можно подключить до двух устройств хранения данных, таких как дисковод гибких дисков, жесткий диск, дисковод компакт-дисков, устройство чтения/записи флэш-памяти и др. (При необходимости используйте концентратор USB.)

Другие устройства с интерфейсом USB (такие как компьютерные клавиатуры или мыши) использовать нельзя. Инструмент необязательно поддерживает все существующие на рынке USB-устройства хранения данных. Корпорация Yamaha не гарантирует работу приобретенного вами USB-устройства хранения данных. Прежде чем приобрести USB-устройство хранения данных, проконсультируйтесь с региональным дилером Yamaha или авторизованным дистрибьютором (список см. в конце руководства пользователя) или посетите веб-страницу

<http://music.yamaha.com/tyros2>

🔧 ПРИМЕЧАНИЕ

- Для подключения одновременно двух или трех устройств к порту USB TO DEVICE (например, двух устройств хранения данных и сетевого адаптера) используйте концентратор USB. Концентратор USB должен иметь автономное питание (отдельный источник питания), и питание должно быть включено. Можно использовать только один концентратор USB. Если во время использования концентратора USB появилось сообщение об ошибке, отключите концентратор от инструмента, затем включите питание инструмента и снова подключите концентратор.

🔧 ПРИМЕЧАНИЕ

- Хотя с пишущих дисководов компакт-дисков можно считывать данные в инструмент, на них нельзя сохранять данные.

Использование устройств хранения данных с интерфейсом USB

- **1** Подключите USB-устройство к порту [USB TO DEVICE].
- **2** После этого выйдите из экрана выбора и вернитесь к этому экрану (или одновременно нажмите кнопки [TAB] на экране выбора).

Эта операция обновляет экран и открывает доступ к USB-устройству. Автоматически вызываются вкладки USB (USB 1, USB 2 и т. д.), и вы можете сохранять файлы и воспроизводить музыку с запоминающих устройств.

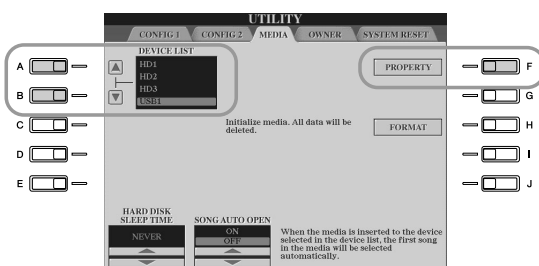
ПРИМЕЧАНИЕ

- Может отображаться до 17 вкладок (для каждого устройства или раздела), обозначающих подключенные устройства USB: USB 1, USB 2 и т. д. Номера не фиксированы и могут меняться в зависимости от того, в каком порядке устройства подключаются и отключаются.

Проверка свободной памяти на USB-устройстве хранения данных

Проверить объем свободной памяти можно с экрана, вызываемого следующей последовательностью действий:

[FUNCTION] → [I] UTILITY → [TAB] MEDIA



Выберите устройство с помощью кнопок [A]/[B] на экране и нажмите кнопку [PROPERTY] на ЖК-дисплее (кнопка [F]).

■ Защита данных (защита от записи)

Чтобы предотвратить случайное стирание данных, применяйте защиту от записи, которой оснащено каждое устройство хранения или носитель. Если вы сохраняете данные на USB-устройство, убедитесь, что защита от записи отключена.

■ Форматирование USB-носителя

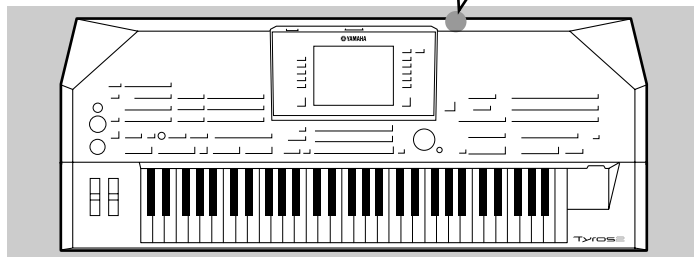
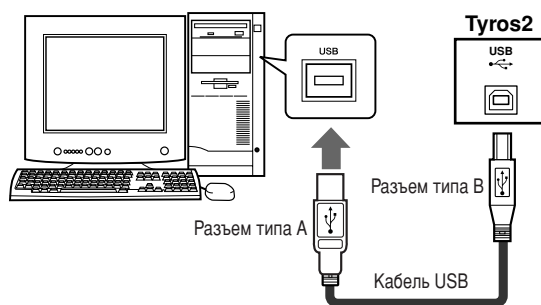
Если появляется сообщение с предложением отформатировать устройство или носитель, выполните операцию Format (стр. 194).

ВНИМАНИЕ!

- При форматировании все ранее записанные данные удаляются. Действуйте осторожно.

Подключение к компьютеру

Подключив компьютер к синтезатору Tyros2, можно передавать данные между ними с помощью MIDI-устройств. С компьютера можно осуществлять управление, редактирование и другие операции с данными на синтезаторе. Например, можно использовать программу Voice Editor для редактирования специальных тембров Tyros2. На нашем веб-сайте имеется также программа, позволяющая работать на компьютере с файлами на устройствах USER/USB/HD.



ПРИМЕЧАНИЕ

- Подключить Tyros2 к компьютеру можно двумя способами: с помощью кабеля MIDI или кабеля USB. В следующих инструкциях предполагается подключение через кабель USB.

■ Что можно делать с помощью компьютера

- Управлять файлами на синтезаторе Tyros2 с помощью программного обеспечения, которое можно бесплатно загрузить с веб-сайта Tyros2.
- Создавать специальные тембры с помощью программы Voice Editor, поставляемой на компакт-диске.
- Записывать исполнение на синтезаторе на 16 каналов, воспроизводя стили Tyros2 на компьютере с помощью секвенсора для ПК (например, программы XGworks). Созданную запись можно отредактировать на компьютере, а затем воспроизвести через тон-генератор Tyros2.

⚠ ВНИМАНИЕ!

Техника безопасности при подключении к порту [USB TO HOST]

Подключая компьютер к порту [USB TO HOST], следуйте перечисленным ниже правилам. Их несоблюдение может привести к зависанию компьютера и повреждению или потере данных. Если компьютер или инструмент завис, выключите питание инструмента и перезагрузите компьютер.

- Прежде чем подключать компьютер к порту [USB TO HOST], выйдите из энергосберегающего режима компьютера (режима ожидания или сна), закройте все открытые приложения и выключите питание инструмента.
- Выполните следующие действия, прежде чем отключить питание инструмента, подключить USB-кабель к компьютеру или инструменту или отключить его.
 - Закройте все открытые приложения на компьютере.
 - Убедитесь, что не идет передача данных с инструмента. (Данные передаются только при нажатии клавиш на клавиатуре или при воспроизведении мелодии.)
- Во время подключения USB-устройства к инструменту делайте паузы не менее 6 секунд между следующими операциями: между выключением и включением питания инструмента, а также между подключением и отключением USB-кабеля.

Начальная установка

Ниже даны краткие инструкции. Более подробную информацию см. в отдельном руководстве по установке (Installation Guide).

- ▶ **1 Убедитесь, что система способна поддерживать ПО, которое вы хотите установить.**
 - Инструкции по установке программ с прилагаемого компакт-диска см. в отдельных руководствах по установке.
 - По поводу другого ПО обращайтесь к соответствующим руководствам или документации.
- ▶ **2 Подключите компьютер к синтезатору с помощью кабеля USB.**
- ▶ **3 Включите компьютер и установите нужный USB-драйвер для MIDI.**
 - См. отдельное руководство по установке.
- ▶ **4 Установите на компьютер нужное ПО.**
 - Инструкции по установке программы Voice Editor с прилагаемого компакт-диска см. в отдельном руководстве по установке. Дополнительные сведения о программе Voice Editor см. на стр 111.
 - По поводу другого ПО обращайтесь к соответствующим руководствам или документации.

Доступ к жесткому диску в режиме USB Storage

Если выбран режим USB Storage, файлы Wave files и файлы мелодий можно переносить со встроенного жесткого диска Tyros2 на компьютер и обратно. В обычном режиме подключение через порт USB можно использовать для управления MIDI. Интерфейс USB прямо не поддерживает аудиосигналы.

- ▶ **1 Убедитесь, что на синтезаторе Tyros2 установлен жесткий диск и включите питание компьютера.**
- ▶ **2 Включите питание синтезатора Tyros2, удерживая нажатой кнопку [MUSIC FINDER].**
- ▶ **3 Выполняйте с компьютера операции по управлению файлами и папками на жестком диске Tyros2.**
- ▶ **4 Нажмите кнопку [EXIT], чтобы выйти из режима USB Storage и вызвать главное окно.**

ПРИМЕЧАНИЕ

- Версии Windows до Windows98 SE несовместимы с режимом USB Storage.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Перед включением или выключением режима USB Storage проделайте следующее.
- Закройте все открытые приложения.
 - Если режим USB Storage отключен, убедитесь, что данные не передаются с синтезатора Tyros2.
 - Если режим USB Storage включен, убедитесь, что не выполняются операции чтения/записи.
 - Если режим USB Storage включен, после закрытия всех окон Tyros2 удалите значок Tyros2 из панели задач Windows или перетащите его с рабочего стола Macintosh в корзину.

ПРИМЕЧАНИЕ

- В режиме USB Storage нельзя управлять синтезатором Tyros2 с панели. Кроме того, в этом режиме Tyros2 не может принимать MIDI-сигналы и выполнять некоторые функции с помощью педалей.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Не форматируйте жесткий диск Tyros2 с компьютера в режиме доступа USB Storage. В противном случае функция Hard Disk Recorder может не получить доступ к жесткому диску.

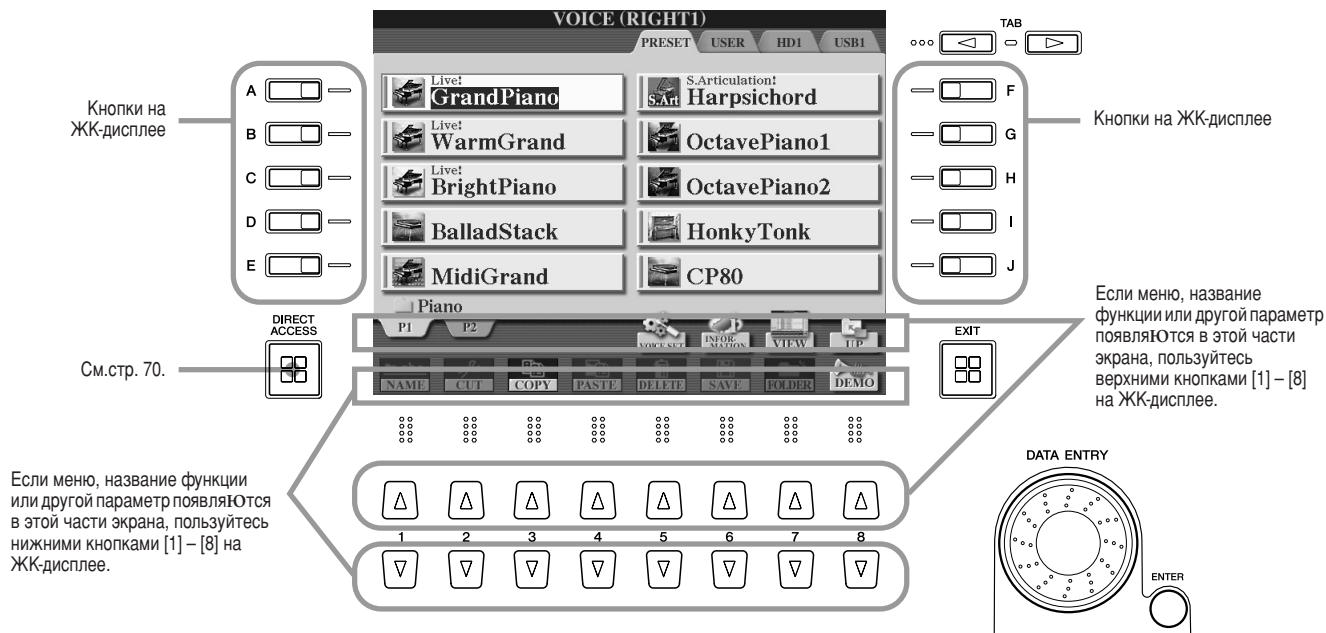
ВНИМАНИЕ!

- Не входите в папку HDR ROOT, содержащую аудиофайлы, созданные с помощью функции Hard Disk Recorder. Если вы войдете в эту папку или внесете в нее изменения (переместите папку, скопируете файлы и т. п.), можно повредить или уничтожить важные данные.

Основные операции — организация данных

Элементы управления на экране

Как было показано в «Обзоре», у синтезатора Tyros2 очень большой и понятный экран. Он предоставляет всестороннюю информацию обо всех текущих настройках и обеспечивает удобное, интуитивно понятное управление функциями синтезатора.



■ Кнопки на жидкокристаллическом дисплее (ЖК-дисплее).....

Для выбора меню служат кнопки [A] – [J] на ЖК-дисплее. Например, представленный выше экран Open/Save (стр. 72) позволяет с помощью кнопок [A] – [J] выбрать на ЖК-дисплее соответствующий тембр.

Кнопки [1] – [8] на ЖК-дисплее делятся на 8 пар (верхняя и нижняя) и служат для выбора и настройки функций, которые отображаются прямо над ними. Например, на показанном выше экране Open/Save (см. стр. 72) верхние кнопки [1] – [8] на ЖК-дисплее могут использоваться для выбора меню в верхнем ряду ([P1] – [UP]), а нижние кнопки [1] – [8] на ЖК-дисплее — для выбора меню в нижнем ряду ([NAME] – [DEMO]).

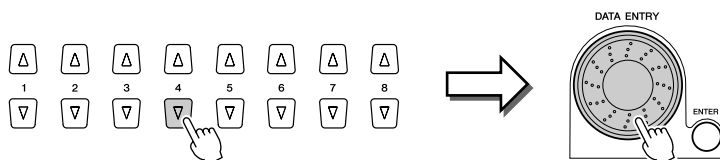
■ Диск [DATA ENTRY] и кнопка [ENTER].....

В зависимости от экрана диском [DATA ENTRY] можно пользоваться двумя способами.

● Ввод значений

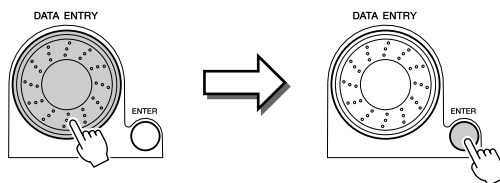
Для параметров, указанных в нижней части главного экрана (например, «ползунки» в окне микшера, см. стр. 36), можно использовать диск [DATA ENTRY] вместе с кнопками [1] – [8] на ЖК-дисплее. В этом случае нужно выбрать параметр с помощью соответствующей кнопки на ЖК-дисплее (при этом цвет названия изменится), а затем настроить его с помощью диска [DATA ENTRY].

Этот способ удобен также для установки таких параметров, как темп (Tempo) или транспонирование (Transpose). Просто нажмите соответствующую кнопку (например, [TEMPO +]), а затем поверните диск [DATA ENTRY] и нажмите кнопку [ENTER]. Окно закроется.



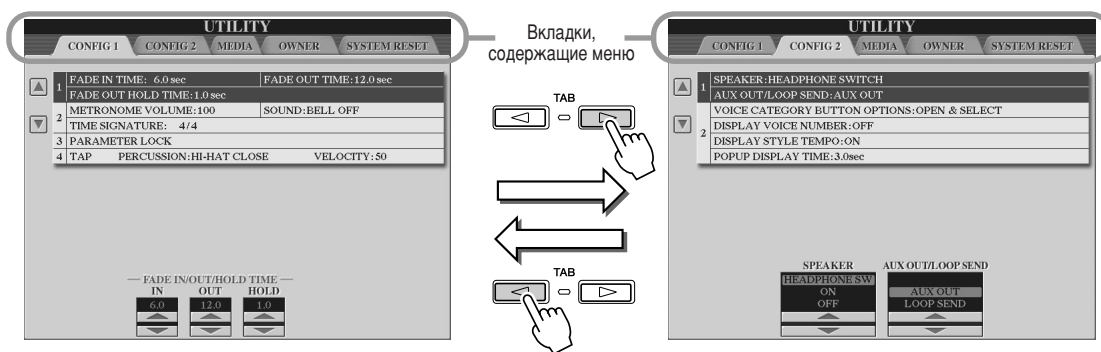
● **Выбор файла (тембра, стиля, мелодии и т. п.)**

Если вы находитесь на одном из экранов Open/Save (см. стр. 72), можно использовать диск [DATA ENTRY] и кнопку [ENTER] для выбора файла (тембра, стиля, мелодии и т. п.). Поверните диск [DATA ENTRY] так, чтобы выделить нужный файл, а затем нажмите кнопку [ENTER] для вызова этого файла. На приведенном экране Open/Save для тембров поверните диск [DATA ENTRY], чтобы перевести курсор на нужный тембр, а затем нажмите кнопку [ENTER] для вызова этого тембра.



■ **Кнопка [TAB].....**

Эти кнопки используются, как правило, для перехода к другим страницам экранов, в верхней части которых есть вкладки. Например, экрана Open/Save (см. стр. 72).



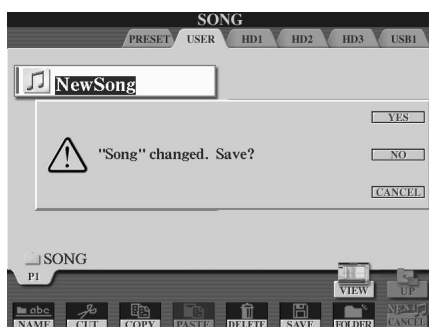
■ **Кнопка [EXIT].....**

Независимо от того, где вы находитесь в иерархии экранов Tyros2, с помощью кнопки [EXIT] можно вернуться на более высокий уровень или на предыдущий экран. Синтезатор Tyros2 имеет столько разных типов экранов, что иногда в них можно запутаться и не понять, в каком экране вы находитесь. В этом случае всегда можно вернуться на главный экран, несколько раз нажав кнопку [EXIT]. Tyros2 вернется к стандартному главному экрану (см. стр. 22) — экрану, который появляется при включении питания.



Экранные сообщения

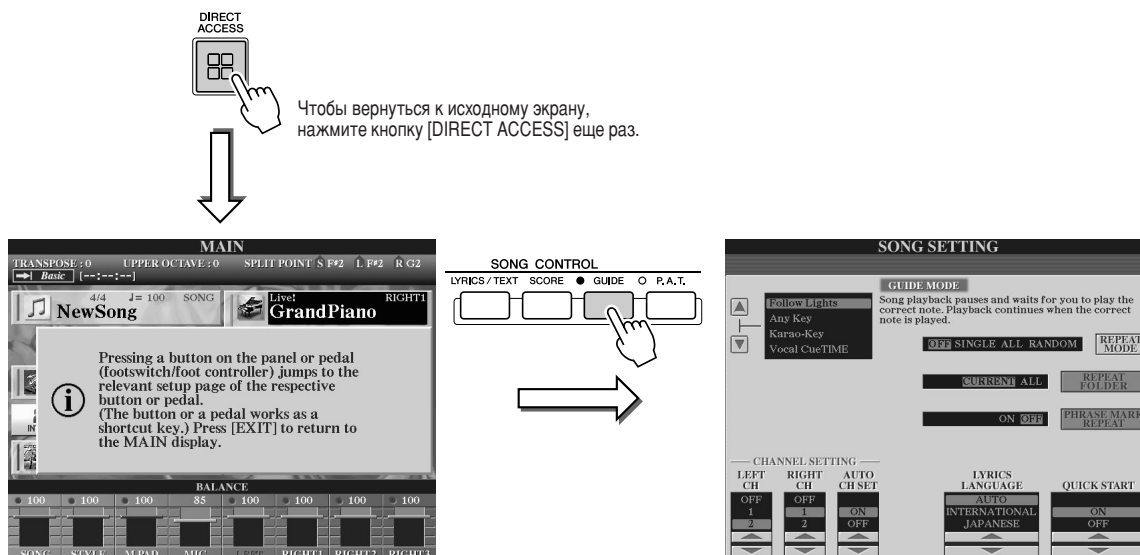
Благодаря большой ЖК-панели Tyros2 может выводить подробные сообщения и приглашения, помогающие вам при различных операциях. При появлении такого сообщения достаточно просто выполнить инструкции на экране, нажав соответствующую кнопку на ЖК-дисплее.



Функция Direct Access (Прямой доступ) — мгновенный выбор экрана

Удобная функция Direct Access позволяет мгновенно вызвать нужный экран всего одним дополнительным нажатием кнопки. Нажмите кнопку [DIRECT ACCESS]. На экране появится предложение нажать нужную кнопку. Просто нажмите кнопку, соответствующую нужному экрану настроек, и сразу появится этот экран. В следующем примере рассматривается применение функции DIRECT ACCESS для вызова экрана настроек обучающей функции Guide (см. стр. 49).

Список экранов, которые можно вызвать с помощью функции прямого доступа, содержится в отдельном сборнике таблиц.



ПРИМЕЧАНИЕ

- Вот удобный способ вернуться к основному экрану (см. стр. 22) с любого другого: нажмите кнопку [DIRECT ACCESS], а затем кнопку [EXIT].

Основная структура файлов/папок и запоминающих устройств

В синтезаторе Tyros2 используются данные разных типов: настройки тембров, стилей, мелодий и регистрационной памяти. Многие из этих данных уже внесены в память Tyros2. Кроме того, данные некоторых типов можно создавать и редактировать самостоятельно. Все они хранятся в виде отдельных файлов – точно так же, как на компьютере. В этом разделе показано, как размещать данные Tyros2 в файлах и папках нескольких запоминающих устройств.

■ Файлы данных.....

Следующие типы данных обрабатываются синтезатором Tyros2, как файлы. В основном их можно просматривать или выбирать с помощью соответствующего экрана Open/Save.

- Тембры (музыкальных инструментов)..... стр. 25, 84
- Специальные тембры..... стр. 100
- Файлы библиотек..... стр. 108
- Стили стр. 31, 152
- Мелодии стр. 43, 112
- Аудиоданные стр. 59, 135
- Банки мультипэдов стр. 38, 169
- Банки регистрационной памяти стр. 52, 173
- Пользовательские эффекты
 - Типы эффекта Vocal Harmony* стр. 48, 175
 - Пользовательские эффекты (User effects)* стр. 183
 - Эквалайзеры User Master EQ* стр. 184
 - Эффект сжатия (User Master Compressor)* стр. 185
- Настройка MIDI
 - MIDI-шаблон стр. 213
- Настройка системы..... стр. 196
- Функция Music Finder** стр. 40, 171, 196
- Main Picture (фон главного экрана) стр. 195
- Текст..... стр. 115
- Фоновая картинка экрана со словами песни..... стр. 114

ПРИМЕЧАНИЕ

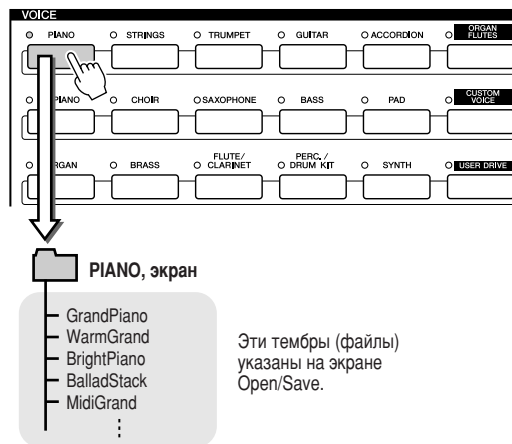
- На синтезаторе Tyros2 нельзя создать фоновую картинку основного экрана и экрана со словами песен.

*Эти данные нельзя сохранить на внешние устройства по отдельности.

**Функция Music Finder воспринимает все записи (заданные изначально и созданные дополнительно) как единый файл.

■ Группы файлов и папки.....

Типы файлов, описанные выше, классифицированы по папкам и хранятся в них. В случае с тембрами файлы со звуками инструментов одного типа хранятся в своих папках (например, Piano, Strings, Trumpet). Кнопки на панели, организованные таким же образом, также можно рассматривать как папки, содержащие различные тембры и стили.



■ Запоминающие устройства, на которых хранятся папки и файлы.....

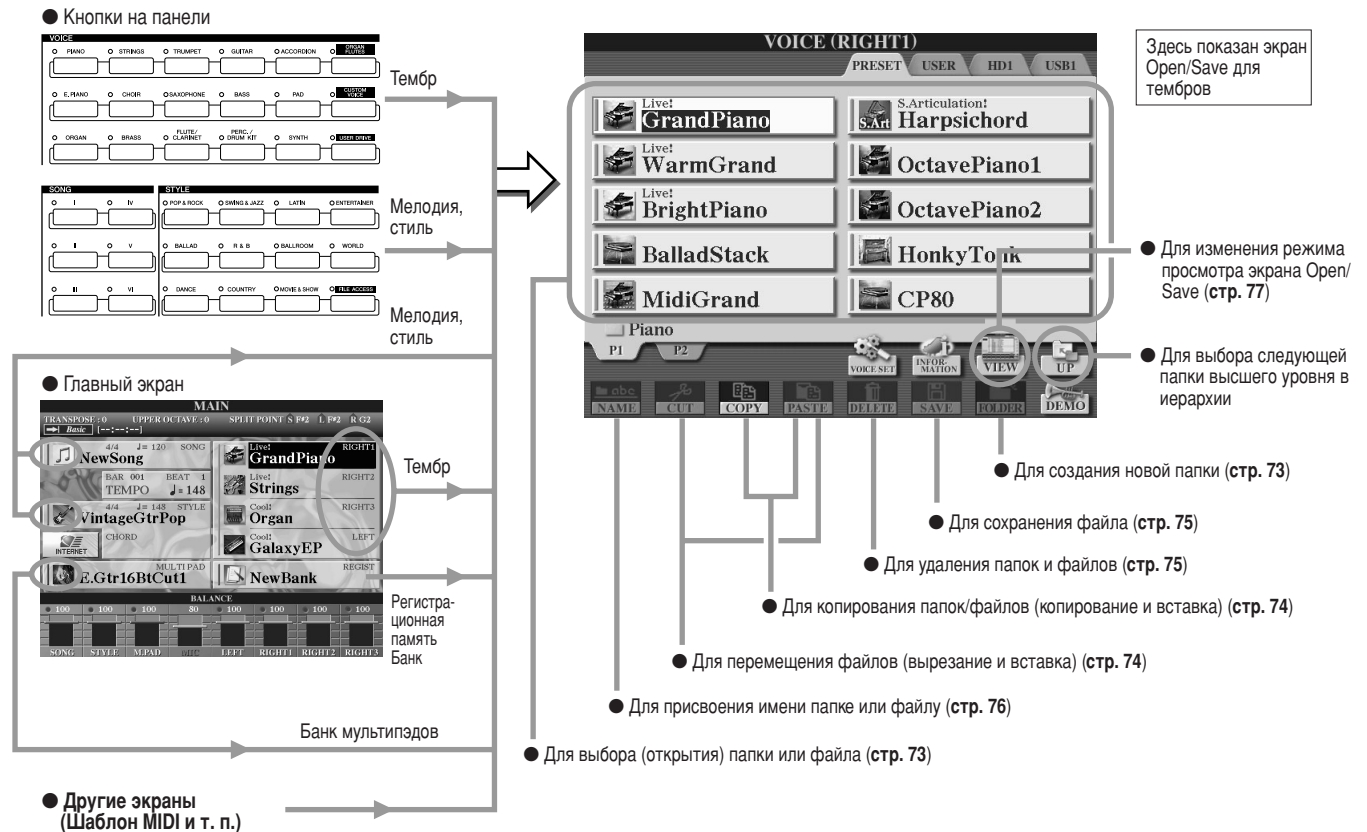
Вышеуказанные папки и файлы запоминаются в следующих разделах памяти.

- Устройство PRESET Здесь хранятся предварительно запрограммированные файлы, заложенные в память Tyros2. Эти файлы можно загрузить (вызвать), но нельзя перезаписать, так как этот раздел памяти настроен только на чтение (ROM).
- Устройство USER Здесь хранятся файлы, содержащие ваши собственные данные, созданные или отредактированные с помощью различных функций Tyros2. Поскольку этот встроенный раздел (дисковод) использует постоянную флэш-память, его содержимое сохраняется даже при выключении питания.
- Жесткий диск По желанию на синтезатор Tyros2 можно установить дополнительный жесткий диск. На нем (дополнительный) можно сохранять создаваемые данные для последующего использования.
- USB-устройство К синтезатору Tyros2 можно подключать USB-устройства хранения данных. На них можно хранения данных сохранять создаваемые данные для последующего использования. (дополнительное)

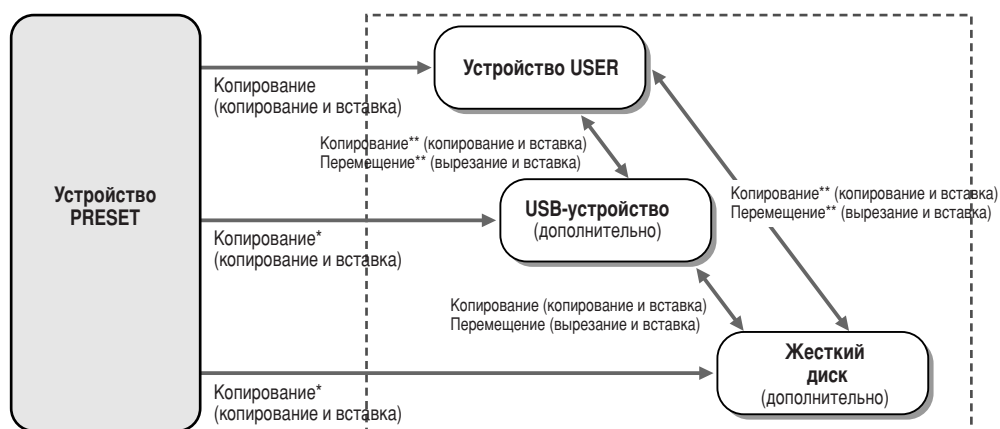
Операции с папками и файлами на экране Open/Save

Экран Open/Save – это «главная страница» для операций с папками и файлами. Именно на этом экране можно работать с файлами данных и сохранять их (см. стр. 71). Так как синтезатор Tyros2 обрабатывает 11 типов данных, на нем имеется 11 разных экранов Open/Save. К экранам Open/Save относятся экраны выбора тембра, выбора стиля и выбора мелодии, описанные в «Обзоре». В этом разделе рассматривается экран Open/Save и основные операции, которые можно выполнять с его помощью на синтезаторе Tyros2.

На рисунке показаны схема вызова экрана Open/Save для каждого типа данных (см. стр. 71) и отображаемые меню функций.



Как было сказано на стр. 71, вы можете читать данные из раздела памяти Preset, но записывать или сохранять туда данные нельзя. Вследствие этого в разделе Preset нельзя пользоваться некоторыми из перечисленных выше функций при работе с папками и файлами. Дополнительную информацию см. ниже.



* Из-за ограничений, связанных с авторским правом, копирование некоторых файлов из раздела Preset невозможно.

** Файлы, скопированные с устройства Preset, нельзя копировать и перемещать на USB-устройство или жесткий диск вследствие ограничений, связанных с авторским правом.

На эти устройства можно записывать данные и выполнять все вышеуказанные операции с файлами и папками, в том числе изменять имена файлов, удалять файлы и создавать новые папки.

Создание новой папки

По мере роста количества данных в вашей библиотеке на синтезаторе Tuos2 вам понадобится размещать их в различных папках. Эта операция позволяет создавать новые папки на устройстве User, а также на USB-устройстве хранения данных и на жестком диске (не входят в комплект поставки). Основная процедура описана ниже, конкретный пример с тембрами см. на стр. 29 в разделе «Обзор».

- ▶ **1** Вызовите страницу (путь) экрана Open/Save, где хотите создать новую папку.
- ▶ **2** Нажмите кнопку [FOLDER] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [7]), чтобы вызвать временное рабочее окно для ввода имени папки.



ПРИМЕЧАНИЕ

- На устройстве User папки могут иметь до четырех уровней. Максимальное общее число сохраняемых файлов и папок составляет 2960, но может меняться в зависимости от длины имен файлов.
- На устройствах User/USB/HDD максимальное количество файлов и папок, которые могут храниться в одной папке, равно 500.

- ▶ **3** Введите имя новой папки. Инструкции по вводу имен см. на стр. 76.
- ▶ **4** Нажмите кнопку [OK] на ЖК-дисплее (верхняя кнопка [7]), и новая папка будет создана.

Выбор (открытие) папки или файла

Папку или файл можно выбрать двумя способами — с помощью кнопок с буквами на ЖК-дисплее или с помощью диска управления [DATA ENTRY].

Выбор файла с помощью кнопок на ЖК-дисплее

- ▶ **1** Выберите запоминающее устройство.

- ▶ **2** Если на устройстве больше папок/файлов, чем может быть отображено на одной странице (максимально 10), пользуйтесь этими кнопками для перехода к другим страницам.
- ▶ **3** Нажмите кнопку с буквой, соответствующую нужной папке/файлу.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если дважды нажать кнопку [A]-[J], появится соответствующий файл, а экран Open/Save закроется.

Выбор файла с помощью диска

- ▶ **1** Выберите запоминающее устройство.

- ▶ **2** Поверните диск и выберите файл или папку. (Выделенный файл подсвечивается.)
- ▶ **3** Нажмите кнопку [ENTER], чтобы вызвать выделенный файл.

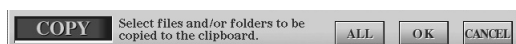
ПРИМЕЧАНИЕ

- Если дважды щелкнуть кнопку [ENTER], появится соответствующий файл, а экран Open/Save закроется.

Копирование папок и файлов (копирование и вставка)

Папки и файлы можно свободно копировать из одного встроенного устройства на другое, за исключением устройства Preset. Данные можно копировать **из** этого устройства, но не **на** него. Основная процедура описана ниже, конкретный пример с тембрами см. на стр. 29 в разделе «Обзор».

- ▶ **1** Вызовите страницу экрана Open/Save, где находятся соответствующие папки или файлы.
- ▶ **2** Нажмите кнопку [COPY] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [3] под ЖК-экраном). В нижней части ЖК-экрана появится окно для операции копирования. Чтобы вернуться к предыдущему экрану, нажмите кнопку [CANCEL] на ЖК-дисплее.



- ▶ **3** Выберите папки или файлы, которые нужно скопировать. Нажмите кнопку на ЖК-дисплее с буквой, соответствующей нужной папке или файлу. Можно выбрать сразу несколько файлов или папок. Они могут даже находиться на разных страницах. Чтобы выбрать все папки или файлы на текущем экране, в том числе и на других страницах, нажмите кнопку [ALL] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [6]). После нажатия этой кнопки надпись [ALL] меняется на [ALL OFF], что дает возможность отменить выбор.
- ▶ **4** Нажмите кнопку [OK] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [7]), чтобы вернуться к экрану Open/Save.
- ▶ **5** Вызовите экран, на который хотите поместить данные. Раздел Preset нельзя выбирать в качестве места для перемещения. Создайте новую папку на странице, куда хотите переместить данные (см. стр. 73).
- ▶ **6** Нажмите кнопку [PASTE] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [4]). На экране появятся папки/файлы, скопированные с исходной страницы (пути).

Перемещение файлов (вырезание и вставка)

Папки и файлы можно свободно копировать из одного встроенного устройства в другое, за исключением устройства Preset. Данные можно копировать **из** этого устройства, но не **на** него.

- ▶ **1** Вызовите страницу экрана Open/Save, на которой находятся соответствующие файлы.
- ▶ **2** Нажмите кнопку [CUT] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [2] под ЖК-экраном). В нижней части экрана появится окно, предлагающее выполнить операцию Cut (Вырезание). Чтобы вернуться к предыдущему экрану, нажмите кнопку [CANCEL] на ЖК-дисплее.



- ▶ **3** Выберите файлы, которые нужно переместить. Эта такая же операция, как в шаге 3 раздела «Копирование папок и файлов (копирование и вставка)». См. выше.
- ▶ **4** Нажмите кнопку [OK] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [7]), чтобы вернуться к экрану Open/Save.
- ▶ **5** Вызовите экран, на который хотите поместить данные. Раздел Preset нельзя выбирать в качестве места для перемещения. Создайте новую папку на странице, куда хотите переместить данные (см. стр. 73).
- ▶ **6** Нажмите кнопку [PASTE] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [4]). На экране появятся файлы, перемещенные с исходной страницы.

Удаление папок и файлов

Папки и файлы можно удалять из всех устройств, кроме Preset.

- ▶ **1** Вызовите страницу экрана Open/Save, где находятся соответствующие папки или файлы.
- ▶ **2** Нажмите кнопку [DELETE] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [5] под ЖК-экраном).
В нижней части экрана появится окно для операции Delete (удаление). Чтобы вернуться к предыдущему экрану, нажмите кнопку [CANCEL] на ЖК-дисплее.

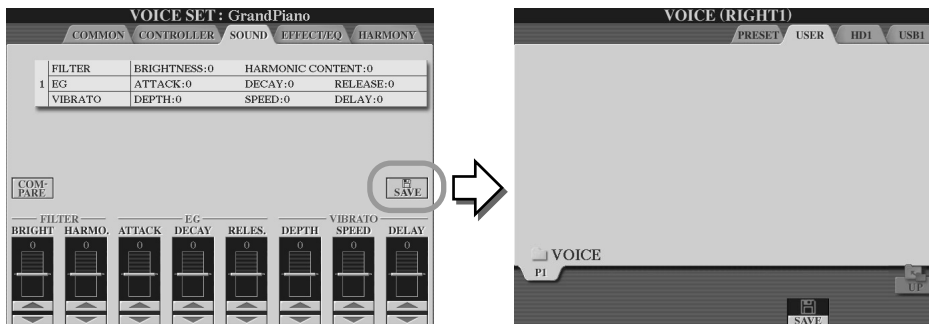


- ▶ **3** Выберите папки или файлы, которые нужно удалить.
Эта такая же операция, как в шаге 3 раздела «Копирование папок и файлов (копирование и вставка)». См. стр. 74.
- ▶ **4** Нажмите кнопку [OK] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [7]).
Появится просьба подтвердить команду.
- ▶ **5** Следуйте инструкциям на экране.

Сохранение файлов

Эта операция позволяет сохранять собственные данные (созданные вами мелодии, тембры и т. д.) на устройстве User, а также на USB-устройстве хранения или на жестком диске (если они установлены).
Обратите внимание, что, если сохраняется открытый в данный момент файл, шаг 1 необязателен.

- ▶ **1** После создания мелодии или тембра нажмите кнопку [SAVE] на ЖК-дисплее.
Появится соответствующий экран Open/Save.



ПРИМЕЧАНИЕ

- При некоторых операциях редактирования, таких как User Effect, User Master EQ и User Master Compressor, вместо экрана Open/Save появится всплывающее окно (подобное окну в шаге 3). В этом случае шаги 2 и 3 необязательны.

- ▶ **2** Вызовите экран, на который хотите поместить данные.
- ▶ **3** Нажмите кнопку [SAVE] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [6]).
В нижней части экрана появится окно для операции Save (Сохранение). Чтобы вернуться к предыдущему экрану, нажмите кнопку [CANCEL] на ЖК-дисплее.



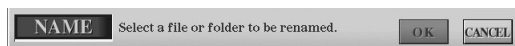
- ▶ **4** Введите имя файла (см. стр. 76).
- ▶ **5** Нажмите кнопку [OK] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [7]).
- ▶ **6** Нажмите кнопку [OK] еще раз, чтобы сохранить файл.

Присвоение имен файлам и папкам

Папки и файлы на установленных дисководах можно переименовывать. Можно также присваивать имена созданным вами файлам.

Следующие инструкции относятся к операции присвоения имени (Name), выполняемой с экрана Open/Save. В остальных случаях следует перейти сразу к шагу 5.

- ▶ **1** Вызовите страницу экрана Open/Save, где находятся соответствующие папки или файлы.
- ▶ **2** Нажмите кнопку [NAME] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [1] под ЖК-экраном).
В нижней части экрана появится окно операции Name. Чтобы вернуться к предыдущему экрану, нажмите кнопку [CANCEL] на ЖК-дисплее.



- ▶ **3** Выберите папку или файл, которым нужно присвоить имя.
- ▶ **4** Нажмите кнопку [OK] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [7]).
В нижней части экрана появится окно ввода имени. Чтобы вернуться к предыдущему экрану, нажмите кнопку [CANCEL] на ЖК-дисплее.
- ▶ **5** Введите имя выбранной папки или файла.

С помощью диска [DATA ENTRY] переведите курсор в нужное положение.

Для ввода нового имени и возвращения к исходному экрану нажмите кнопку [OK] на ЖК-дисплее (верхняя кнопка [8]).

Для работы с меню верхнего ряда используются верхние кнопки [1] – [8] на ЖК-дисплее.

Для работы с меню нижнего ряда используются нижние кнопки [1] – [8] на ЖК-дисплее.

Нажмите кнопку, соответствующую символу, который нужно ввести. Каждой кнопке присвоено несколько символов, которые сменяют друг друга при каждом следующем нажатии. Чтобы ввести выбранный символ, передвиньте курсор или нажмите другую кнопку с буквами. Либо можно немного подождать, и символы будут введены автоматически.

Кнопка удаления символа в позиции курсора

Вызовите список маркеров (символов) нижней кнопкой [6].

Чтобы сразу удалить все символы в строке и вернуться к первоначальному экрану, нажмите кнопку [CANCEL] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [8]).

Вызовите экран ICON SELECT с помощью нижней кнопки [1]. Это позволит поменять значок слева от имени файла.

Тип символа меняется с помощью верхней кнопки [1].

- CASE заглавные буквы, цифры, маркеры
- case..... строчные буквы, цифры, маркеры

ПРИМЕЧАНИЕ

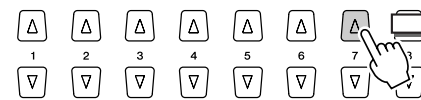
- Максимальное количество символов в имени равно 41.
- Чтобы ввести цифры, не нажимая кнопку многократно, нажмите и удерживайте ее.

- ▶ **6** Для ввода нового имени и возвращения к исходному экрану нажмите кнопку [OK] на ЖК-дисплее (верхняя кнопка [8]).

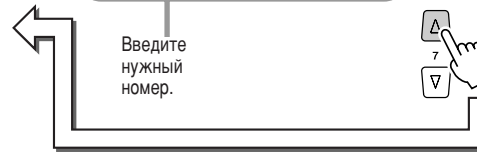
Варианты экрана Open/Save

Экран Open/Save существует в двух вариантах. До сих пор рассматривался только экран для прямого выбора значения. Другой вариант – это экран цифрового ввода, позволяющий открывать файлы по номерам. Переключение между этими двумя вариантами осуществляется с помощью верхней кнопки [7] на ЖК-дисплее.

Экран Open/Save — Прямой выбор



Экран Open/Save — Цифровой ввод цифр

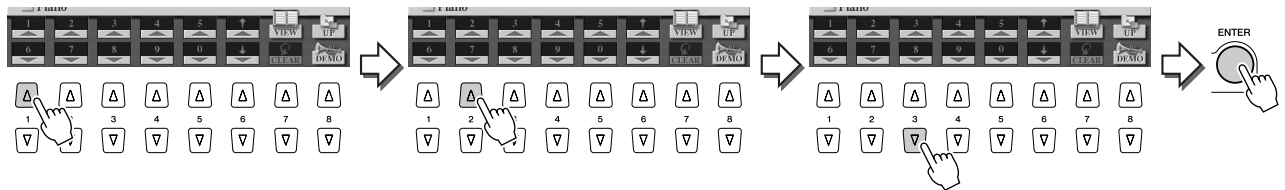


- Показывает свойства запоминающего устройства/папки/файла.
- Переводит курсор в начало страницы (пути).
- Листает список файлов вверх и вниз на этой странице (пути).
- Переводит курсор в конец страницы (пути).
- Вызывает страницу справочника более высокого уровня.

На экране прямого выбора нужный файл выбирается с помощью соответствующей кнопки с буквами на ЖК-дисплее. Режим цифрового ввода позволяет вызвать нужный файл по его номеру (см. ниже). Поскольку на синтезаторе Tyros2 хранится много файлов на разных страницах, цифровой ввод может оказаться быстрее и удобнее при условии, что вы знаете номер файла.

■ Тип цифрового ввода — ввод цифр.....

Чтобы ввести, например, номер тембра 128, нажмите одну за другой кнопки [1], [2] и [8] на ЖК-дисплее, как показано ниже, и кнопку [ENTER]. Однозначные и двузначные числа вводятся точно так же.



При выборе предыдущего или следующего файла нажмите кнопки [1] – [6].

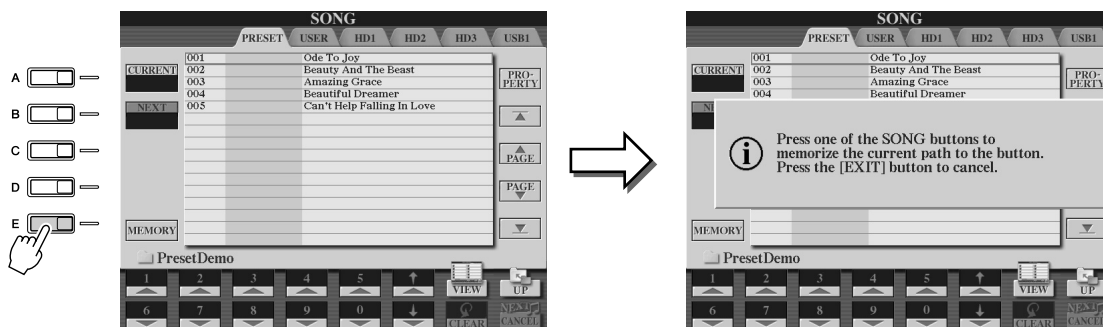


■ **Тип цифрового ввода — запоминание пути.....**

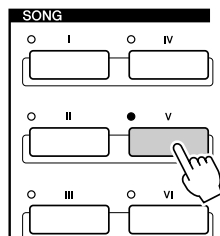
Местоположение папок и файлов, отображаемое на ЖК-дисплее, — это так называемый путь. Экран Open/Save для мелодий и стилей позволяет запомнить текущий путь и связать его с одной из кнопок на панели. Даже если данные разбросаны по всему диску, по сложной иерархии папок и путей, для вызова определенного файла, как бы глубоко он ни был спрятан, достаточно один раз нажать кнопку.

В следующем примере используется экран Open/Save для мелодий.

- **1** Сначала выберите тип цифрового ввода, вызовите путь доступа, который нужно запомнить и связать с кнопкой, и нажмите кнопку [MEMORY] на ЖК-дисплее (кнопку [E]).



- **2** Нажмите нужную кнопку в разделе SONG (для мелодий), которой назначается путь (выбранный на шаге 1).



- **3** Вызовите другой путь (например, экран Open/Save для тембров) и нажмите ту же самую кнопку, что в шаге 2. Появится тот же самый экран, что и на шаге 1.

Точно так же можно запоминать пути к файлам стилей. Подробную информацию см. на стр. 156.

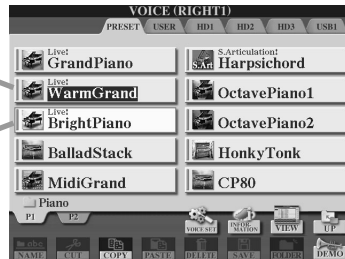
Выделение элементов на экране (Highlight Cursor)

Как уже было показано, ЖК-экран позволяет выбирать различные типы файлов (тембры, стили, мелодии и т. д.) и настраивать параметры различных функций. Так называемый «выделенный курсор» (highlight cursor) — это еще одна удобная возможность работы с ЖК-экраном. Этот курсор четко выделяет файл, который нужно выбрать, или параметр, который нужно настроить (с помощью цветного фона и красной рамки).

■ Выделение файлов (тембров, стилей, мелодий и т. п.) с помощью курсора

Этот выделенный тембр будет звучать во время игры на клавиатуре.

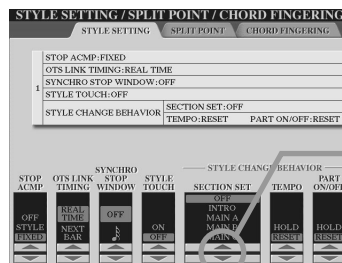
Курсор по экрану Open/Save можно перемещать с помощью диска [DATA ENTRY]. Выделенный элемент будет действительно выбран только после нажатия кнопки [ENTER].



■ Выделение параметров с помощью курсора



На этом экране (Mixing Console) выделен параметр, выбранный для редактирования. Для регулировки параметра воспользуйтесь диском [DATA ENTRY].



На этом экране (Style Setting) выделены красным цветом. Для регулировки выбранного параметра воспользуйтесь диском [DATA ENTRY].

Цвета кнопок на панели

Кнопки на панели, список которых дан ниже, могут светиться зеленым или красным цветом. Эта простая цветовая кодировка обозначает статус кнопки/функции:

- **Индикатор выключен**Этой кнопке не присвоено никаких данных.
- **Зеленый**В разделе памяти, присвоенном кнопке, содержатся данные.
- **Красный**Кнопке присвоены данные, и в настоящий момент она активна (идет воспроизведение этих данных).

Подробную информацию о каждой кнопке см. ниже.

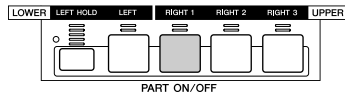
	Off (Выкл.)	Зеленый	Красный
Кнопки [REGISTRATION MEMORY]	С кнопкой не связаны никакие панельные настройки.	С кнопкой связаны панельные настройки.	С кнопкой связаны панельные настройки, и кнопка активна.
Кнопки [PROGRAMMABLE ONE TOUCH SETTING]	С кнопкой не связаны никакие панельные настройки.	С кнопкой связаны панельные настройки.	С кнопкой связаны панельные настройки, и кнопка активна.
Кнопки INTRO [I] – [III] Кнопки MAIN VARIATION [A] – [D] Кнопка [BREAK] Кнопки ENDING/rit.[I] – [III]	Соответствующий раздел выбранного стиля не содержит данных.	Соответствующая часть выбранного стиля содержит данные.	Соответствующая часть выбранного стиля содержит данные и активна.
Кнопки [SP1] – [SP4]	С кнопкой не связана никакая метка позиции в мелодии.	С кнопкой связана метка позиции в мелодии.	С кнопкой связана метка позиции, которая при воспроизведении мелодии должна быть пройдена последней.
Кнопки MULTI PAD [1] – [4]	Мультипэды не содержат данных.	Мультипэды содержат данные.	Активны (идет воспроизведение).

Сведения о клавиатуре

Клавиатура синтезатора Tyros2 обладает различными функциями и предоставляет широкие возможности исполнения, недоступные на акустических инструментах. Например, можно одновременно играть несколькими тембрами, или играть одним тембром левой рукой, а другим тембром (или даже тремя тембрами одновременно) правой. См. раздел «Обзор». Далее кратко описаны основные функции клавиатуры и режимы ее работы.

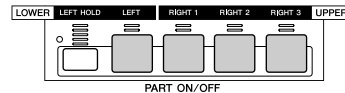
Части клавиатуры и их функции

● Игра одним тембром



ТЕМБР RIGHT 1

● Игра разными тембрами правой и левой руками

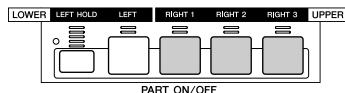


ТЕМБР LEFT

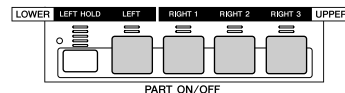
ТЕМБР RIGHT 1-3

Точка разделения ... Точка на клавиатуре, разделяющая области левой и правой руки

● Трехголосный слой



ТЕМБР RIGHT 1-3

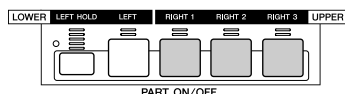


Область аккордов + ТЕМБР LEFT

ТЕМБР RIGHT 1-3

Точка разделения клавиатуры

● Если функция [ACMP] (воспроизведение стиля) включена



Область аккордов для воспроизведения стиля

ТЕМБР RIGHT 1-3

Точка разделения ... Точка на клавиатуре, разделяющая область аккордов и область правой руки.



Если точки разделения для области аккордов и для тембра установлены в разных местах (на разных нотах)



Область аккордов для воспроизведения стиля

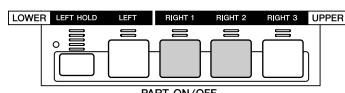
ТЕМБР LEFT

ТЕМБР RIGHT 1-3

Точка разделения для области аккордов

Точка разделения для тембра

● Двухголосный слой



ТЕМБР 1 + RIGHT 2

Точка разделения клавиатуры RIGHT 3

Для тембра R3 можно выбрать отдельную точку разделения. Это означает, что вы можете, например, присвоить набору ударных или звуковому эффекту только одну верхнюю октаву клавиатуры.

Включение/Выключение функции Synchro Start

Удобная функция Synchro Start позволяет включить воспроизведение стиля или мелодии, просто нажав клавишу на клавиатуре. Чтобы использовать эту функцию, она должна быть переведена в режим готовности.

● Synchro Start — воспроизведение стиля (стр. 31)

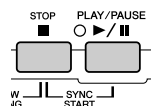
Чтобы включить или выключить эту функцию, нажмите кнопку [SYNC START] в разделе STYLE CONTROL. Если функция Synchro Start включена, воспроизведение стиля происходит двумя разными способами в зависимости от состояния кнопки [ACMP]:

- Если [ACMP] выключена
Когда вы начинаете играть на клавиатуре, включается только ритмическая партия (канал) выбранного стиля.
- Если [ACMP] включена
Как только вы сыграете ноту/аккорд в области аккордов на клавиатуре, включаются все партии выбранного стиля. (Игра в любой другой области не вызывает включение стиля.)



● Synchro Start — воспроизведение мелодии

Чтобы включить или выключить функцию Synchro Start, нажмите кнопку [PLAY/PAUSE] в разделе SONG CONTROL при нажатой кнопке [STOP]. Если функция Synchro Start включена, мелодия начнет воспроизводиться с текущей позиции, как только берется нота на клавиатуре.



Иерархия функций

- **Кнопка/Элемент управления**..... Кнопка или элемент управления, вызывающие соответствующую функцию. Номера слева соответствуют номерам в разделе «Верхняя панель и подключения» на стр. 14.
- **Заголовок на ЖК-экране**..... Выводится в верхней части ЖК-экрана, вызванного с помощью кнопки или другого элемента управления. «---» означает, что ни один экран не вызван с помощью кнопки или другого элемента управления.
- **Функция**..... Функция, которую можно выполнить на ЖК-экране, вызванном с помощью кнопки или другого элемента управления. Если вместо заголовка на ЖК-экране указано «---», это функция самой кнопки или элемента управления.

Номера в таблице слева соответствуют номерам в разделе «Панель управления и разъемы» на стр. 14.

Кнопка/элемент управления	Заголовок на ЖК-экране	Функция	Стр.
1 Выключатель POWER ON/OFF	---	Включение и выключение питания	20, 22
2 Регулятор MASTER VOLUME	---	Настройка общей громкости	20
3 Регулятор INPUT VOLUME	---	Регулировка громкости микрофонного сигнала	47, 175
4 Кнопка DEMO (Демонстрация)	DEMO	Выбор/воспроизведение демонстрационной мелодии	24
5 Кнопки MIC/LINE IN			
Кнопка [VOCAL HARMONY] (Гармонизация вокала)	---	Включение и выключение гармонизации вокала	48, 175
Кнопка [TALK] (Разговор)	---	Вызов настроек разговора, связанных с микрофонным сигналом	177
Кнопка [EFFECT] (Эффект)	---	Включение и выключение эффекта, воздействующего на микрофонный сигнал	175
Кнопка [VH TYPE SELECT] (Выбор типа гармонизации вокала)	VOCAL HARMONY TYPE	Выбор/создание эффекта гармонизации вокала	48, 175
	MICROPHONE SETTING		
Кнопка [MIC SETTING] (Настройка микрофона)	OVERALL SETTING	Настройка параметров, связанных с микрофоном, таких как EQ (эквайзер), Noise Gate (гейт) и Compressor (компрессор)	177
	TALK SETTING	Настройка параметров, связанных с разговором	177
6 Кнопки SONG CONTROL			
Кнопка [LYRICS/TEXT]	LYRICS/TEXT (Слова/Текст)	Отображение слов песни или текста	114–115
Кнопка [SCORE]	SCORE (Партитура)	Отображает партитуру мелодии	112
Кнопка [GUIDE]	---	Включение и выключение функции Guide	50
Кнопка [P.A.T.]	---	Включает или выключает функцию Performance Assistant Technology	120
Кнопки [SP1] – [SP4]	---	Ввод меток позиции в выбранную мелодию и переходы по меткам	44, 117
Кнопка [LOOP] (Петля)	---	Включение и выключение «петли» — циклического воспроизведения фрагментов между метками	45, 117
Кнопка [REC] (Запись)	(Временное рабочее окно)	Запись мелодии	55
Кнопка [STOP] (Стоп)	---	Остановка воспроизведения или записи выбранной мелодии	43
Кнопка [PLAY/PAUSE]	---	Запуск или временная остановка воспроизведения или записи выбранной мелодии	43
Кнопка [REW] (Перемотка назад)	(Временное рабочее окно)	Быстрое перемещение в сторону начала мелодии	43, 117
Кнопка [FF] (Перемотка вперед)	(Временное рабочее окно)	Быстрое перемещение в направлении конца мелодии	43, 117
7 Кнопка FADE IN/OUT	---	Обеспечивает плавное усиление и затухание звука в начале и в конце стиля/мелодии	154
8 Кнопки SONG	SONG (Мелодия)	Экран Open/Save для мелодий	43, 72
9 Кнопки STYLE		Экран Open/Save для стилей	31, 72
Кнопка [POP & ROCK] – [WORLD]	STYLE	Экран Open/Save категории (пути), которые соответствуют выбранной кнопке	156
Кнопка [FILE ACCESS]	STYLE	Включение и выключение функции File Access	156
10 Кнопки STYLE CONTROL			
Кнопка [ACMP]	---	Включение и выключение автоаккомпанемента (ACMP)	31
Кнопка [OTS LINK] (Быстрая загрузка настроек)	---	Включение и выключение функции OTS Link	155
Кнопка [AUTO FILL IN] (Автозаполнение)	---	Включение и выключение автозаполнения	35
Кнопка [INTRO] (Вступление)	---	Проигрывание разделов Intro выбранного стиля	34
Кнопки [MAIN VARIATION] (Основная вариация)	---	Проигрывание основных частей выбранного стиля	34
Кнопка [BREAK]	---	Проигрывание частей Break выбранного стиля	34
Кнопка [ENDING/rit.] (Концовка/Замедление)	---	Проигрывание частей Ending выбранного стиля	34
Кнопка [SYNC STOP] (Синхронная остановка)	---	Включение и выключение синхронной остановки	155
Кнопка [SYNC START] (Синхронный запуск)	---	Включение и выключение синхронного запуска	31, 155
Кнопка [START/STOP]	---	Запуск и остановка воспроизведения стиля	32
11 Кнопка METRONOME (Метроном)	---	Запуск и остановка метронома	193
12 Кнопка TAP TEMPO (Собственный темп)	---	Задание темпа воспроизведения стиля	154
13 Кнопки TEMPO	(Временное рабочее окно)	Изменение темпа воспроизведения стиля/мультипэда/мелодии	154
14 Кнопки TRANSPOSE	(Временное рабочее окно)	Транспонирование звука вверх или вниз	88

Кнопка/элемент управления	Заголовок на ЖК-экране	Функция	Стр.	
15 Кнопки MULTI PAD CONTROL (Управление мультипэдами)	Кнопка [SELECT]	MULTI PAD	Экран Open/Save для мультипэдов	38, 169
	Кнопки [1] – [4]	---	Воспроизведение мультипэдов	38, 169
	Кнопка [STOP] (Стоп)	---	Прекращение воспроизведения мультипэда	38, 169
16 Кнопка BALANCE (Баланс)	(Временное рабочее окно)	Настройка громкости партий	36, 46	
17 Кнопка MIXING CONSOLE (Микшерный пульт)	MIXING CONSOLE			
	VOL/VOICE (Громкость/Тембр)	Регулировка громкости и панорамы для каждой партии и настройка функции Song Auto Revoice	180	
	FILTER (Фильтр)	Регулировка гармоник и яркости для каждой партии	180	
	TUNE (Настройка высоты)	Настройка параметров, связанных с высотой звука, для каждой партии, включая настройку транспонирования	180	
	EFFECT	Регулировка глубины эффекта для каждой партии и настройка типа/параметра эффекта для каждого блока	181	
	EQ (Эквалайзер)	Выбор/создание типа общей настройки эквалайзера и регулировка усиления эквалайзера для каждой партии	184	
	CMP (Компрессор)	Выбор/создание типа общего компрессора	185	
LINE OUT	Настройки выхода для каждой партии и для каждого инструмента (клавиши) набора ударных	185		
18 Кнопка CHANNEL ON/OFF (Включение/Выключение канала)	(Временное рабочее окно)	Включение и выключение воспроизведения каждого канала (партии) выбранной мелодии или стиля	37, 46	
19 Кнопки REGISTRATION MEMORY (Регистрационная память)	Кнопки [REGIST BANK] [-] [+]	REGISTRATION BANK	Одновременное нажатие обеих кнопок [-] [+]: экран Open/Save для банков регистрационной памяти Нажатие одной кнопки [-]/[+]: временное рабочее окно для выбора предыдущего/последующего банка регистрационной памяти	53
	Кнопка [FREEZE]	---	Включение и выключение функции Freeze	173
	Кнопки [1] – [8]	---	Загрузка различных настроек панели	52
	Кнопка [MEMORY] (Память)	REGISTRATION MEMORY CONTENTS	Запись различных настроек панели в регистрационной памяти/настройки «в одно касание»	52
20 Кнопка PROGRAMMABLE MUSIC FINDER	MUSIC FINDER	Выбор/изменение/поиск записи программы Music Finder	40, 171	
21 Кнопка FUNCTION	MASTER TUNE/SCALE TUNE			
	MASTER TUNE	Настройка высоты всех тембров Tyros2	187	
	SCALE TUNE	Настройка каждой ноты октавы	187	
	SONG SETTING	Настройка параметров, относящихся к воспроизведению мелодии, например настройка учебной функции Guide	118	
	STYLE SETTING/SPLIT POINT/ CHORD FINGERING			
	STYLE SETTING	Установка параметров, относящихся к воспроизведению стиля	157	
	SPLIT POINT	Установка точки разделения клавиатуры	158	
	CHORD FINGERING	Выбор способа проигрывания аккордов левой рукой	152	
	CONTROLLER			
	FOOT PEDAL	Присвоение функции педали	189	
	KEYBOARD/PANEL	Настройка параметров клавиатуры (например, параметров Initial Touch и Aftertouch, связанных с реакцией на силу нажатия клавиш)	191	
	REGIST SEQUENCE/ FREEZE/VOICE SET			
	REGISTRATION SEQUENCE	Настройка последовательности вызова файлов из регистрационной памяти	173	
	FREEZE	Указание настроек, на которые влияет функция Freeze	173	
	VOICE SET	Включение и выключение вызова заранее установленных настроек при выборе нового тембра	188	
	HARMONY/ECHO	Выбор типа гармонизации/эха и настройка соответствующих параметров	39, 191	
	SCREEN OUT	Настройка характеристик дисплея для вывода на монитор, подключенный к разъему [RGB OUT] или [VIDEO OUT]	188	
	MIDI	Выбор MIDI-шаблона	213	
	SYSTEM	Настройка параметров MIDI-системы	215	
	TRANSMIT	Настройки канала для передачи MIDI-сообщений	215	
	RECEIVE	Настройки канала для приема MIDI-сообщений	216	
	BASS	Настройки основного тона MIDI-аккорда, от которых зависит, должен ли Tyros2 интерпретировать принятое нотное событие как основной тон аккорда для воспроизведения стиля	217	
	CHORD DETECT	Настройки основного тона MIDI-аккорда, от которых зависит, должен ли Tyros2 считать принятое нотное событие типом аккорда для воспроизведения стиля	217	
	MFC10	Настройка параметров подключенного дополнительного MFC10	217	
	UTILITY			
	CONFIG 1	Настройка различных параметров, например усиления/затухания звука и метронома	193	
	CONFIG 2	Настройка параметра, включающего и выключающего дополнительный динамик, а также параметра, от которого зависит, указывается ли номер изменения программы тембра на экране Open/Save для тембров	193	
MEDIA	Выполнение операций, относящихся к носителям, например форматирования	194		
OWNER	Выполнение таких операций, как регистрация имени владельца в Tyros2	195		

Кнопка/элемент управления	Заголовок на ЖК-экране	Функция	Стр.
22 Кнопка VOICE CREATOR	SYSTEM RESET	Восстановление параметров внутренней флэш-памяти, заданных изготовителем	195
	WAVE IMPORT	Импорт аудиофайлов в формате WAVE	94
	CUSTOM VOICE BANK EDIT	Организация банков специальных тембров	102
	INDIVIDUAL LOAD	Загрузка (выбор и назначение) специальных тембров	104
	LIBRARY LOAD	Загрузка файлов библиотеки	106
	LIBRARY SAVE	Сохранение банков специальных тембров в виде файлов библиотек	108
	CUSTOM VOICE EDIT via PC	Редактирование специальных тембров на компьютере с помощью программы Voice Editor	111
23 Кнопка DIGITAL RECORDING (Цифровая запись)	SONG CREATOR	Создание пользовательской мелодии	121
	REC MODE	Установка параметров, которые определяют, как начинается и заканчивается запись, например настройка автоматического включения и выключения записи	122
	CHANNEL (Канал)	Редактирование записанных данных мелодии по каждой партии (каналу)	123
	CHORD (Аккорд)	Запись данных аккорда для воспроизведения стиля с помощью списка событий	125
	1-16	Запись MIDI-событий для каждого канала с помощью списка событий	127
	SYS/EX.	Запись сообщений о системных событиях с помощью списка событий	133
	LYRICS	Запись данных о текстах песен с помощью списка событий	133
	STYLE CREATOR	Создание пользовательского стиля	159
	BASIC	Установка основных параметров, таких как музыкальный размер, длина фразы, часть/партия (канал) для записи	161
	ASSEMBLY	Сборка собственного стиля путем сочетания существующих ритмических фраз из других стилей	163
	GROOVE	Изменение времени звучания для каждой части, скорости нажатия нот каждого канала	163
	CHANNEL (Канал)	Редактирование записанных данных стиля для каждой партии (канала)	165
	PARAMETER	Изменение различных параметров формата стиливого файла	165
	EDIT	Запись MIDI-событий для каждого канала с помощью списка событий	162
	MULTI PAD CREATOR	Создание пользовательского мультипада	169
	RECORD	Включение и выключение функций настройки аккорда и повтора, запись мультипада	169
	EDIT	Запись MIDI-событий для каждого мультипада с помощью списка событий	170
	24 Кнопки HARD DISK RECORDER		
Кнопка [SELECT]	AUDIO	Экран Open/Save для мелодий	59, 135
Кнопка [SETTING]	AUDIO SETTING		
	VOLUME (Громкость)	Настройка громкости мелодии	142
	REC MODE	Установка параметров, относящихся к записи мелодий, например записи в режиме Punch In/Out	141, 143
Кнопка [REC] (Запись)	---	Запись мелодии	59, 135
Кнопка [STOP] (Стоп)	---	Остановка воспроизведения или записи выбранной мелодии	59, 135
Кнопка [PLAY/PAUSE]	---	Запуск или временная остановка воспроизведения или записи выбранной мелодии	59, 135
Кнопка [PREV]	---	Выбор мелодий или быстрая перемотка мелодии назад	61, 149
Кнопка [NEXT]	---	Выбор мелодий или быстрая перемотка мелодии вперед	61, 149
25 Кнопки VOICE (Тембр)	VOICE	Экран Open/Save для тембров	25, 72
26 Кнопки PART SELECT (Выбор партии)	---	Выбор одной из четырех частей клавиатуры (RIGHT 1, 2, 3, LEFT)	84
27 Кнопки PART ON/OFF (Включение/Выключение партии)	---	Включение и выключение каждой части клавиатуры (RIGHT 1, 2, 3, LEFT)	80, 84
28 Кнопки VOICE EFFECT (Эффект тембра)			
Кнопка [HARMONY/ECHO] (Гармонизация/Эхо)	---	Включение и выключение гармонизации/эха	39, 191
Кнопка [INITIAL TOUCH] (Сила начального нажатия)	---	Включение и выключение функции Initial Touch	39, 87
Кнопка [SUSTAIN] (Сустейн)	---	Включение и выключение функции Sustain	39, 87
Кнопка [MONO]	---	Переключение выбранной части клавиатуры в режим Poly или Mono	39, 87
Кнопка [DSP]	---	Включение и выключение эффекта DSP для выбранной части клавиатуры	39, 87
Кнопка [DSP VARIATION] (Вариация DSP)	---	Включение и выключение вариаций эффекта DSP выбранной части клавиатуры	39, 87
29 Кнопки PROGRAMMABLE ONE TOUCH SETTING			
[1]–[4]	---	Вызов различных настроек панели, соответствующих выбранному стилю	36, 155
30 Кнопки UPPER OCTAVE (Транспонирование верхних партий на октаву)	---	Транспонирование верхних партий (RIGHT 1–3) на одну октаву вверх или вниз	27
31 Диск PITCH BEND	---	Увеличение или уменьшение высоты нот, проигрываемых на клавиатуре	88
32 Диск MODULATION (Модуляция)	---	Использование эффекта вибрато для нот, проигрываемых на клавиатуре	88

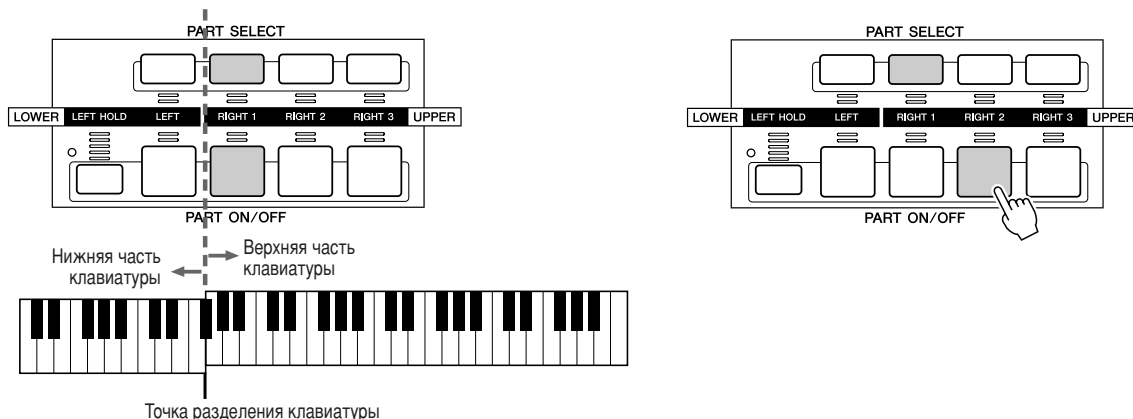
Тембры и партии клавиатуры

Как вы уже знаете, синтезатор Tyros2 располагает широким набором звуков музыкальных инструментов, которые называются тембрами. И как показано на стр. 80, синтезатор Tyros2 позволяет отдельно выбирать и одновременно проигрывать разными способами до четырех тембров. Любой тембр можно присвоить любой части, или партии клавиатуры. Поскольку существует четыре части, или партии, внимательно следите за тем, какие из них выбраны, и не путайте партии клавиатуры при выборе тембров для них.

Инструкции по определению и выбору партий клавиатуры см. ниже.

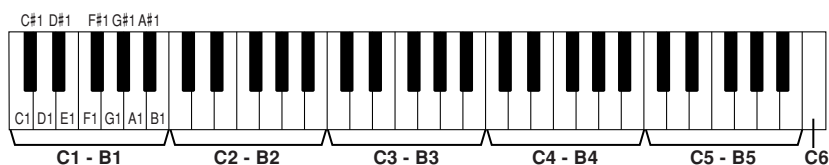
Чтобы узнать, какая партия выбрана в данный момент, посмотрите, какой индикатор кнопок [PART SELECT] горит. Чтобы выбрать нужную партию клавиатуры, нажмите соответствующую кнопку PART SELECT.

Если нужно включить только одну конкретную партию, нажмите одну из кнопок [PART ON/OFF].

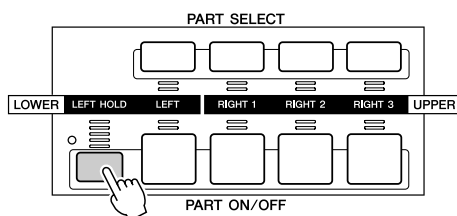


■ Названия нот клавиатуры

У каждой клавиши есть название ноты, например: самая низкая клавиша клавиатуры (крайняя слева) соответствует ноте C1, а самая высокая (крайняя справа) – ноте C6.

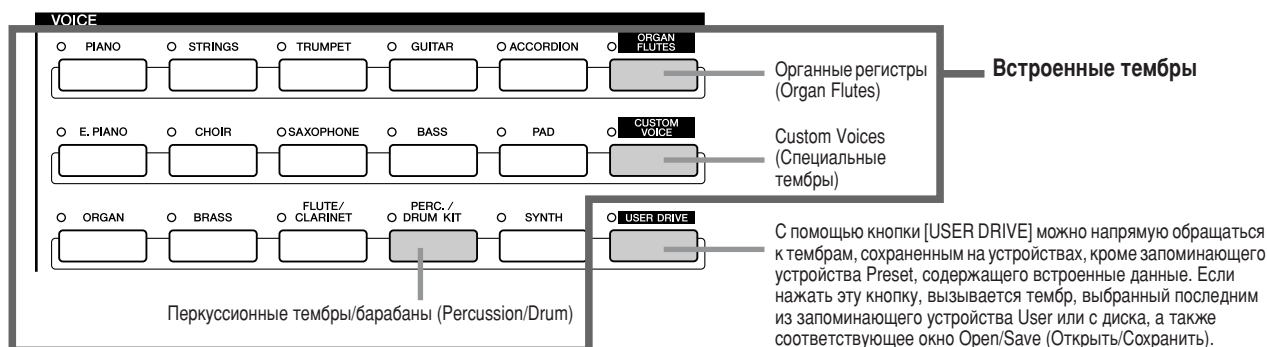


■ Функция Left Hold



Если используется эта функция, тембр партии LEFT звучит даже после того, как клавиша отпущена. Незатухающие тембры, например скрипки, звучат непрерывно, а затухающие тембры, например пианино, затухают медленнее, чем без этой функции (как при нажатой педали сустейна). Эта функция особенно полезна при воспроизведении стилей. Например, если взять и отпустить аккорд в левой части клавиатуры (когда включена партия LEFT и для нее задан тембр Strings, т. е. скрипки), аккорд будет продолжать звучать, придавая насыщенность общему звучанию аккомпанемента.

Типы тембров



Кнопки секции VOICE (кроме кнопки USER DRIVE) используются для вызова соответствующего экрана выбора тембра (Open/Save) на диске Preset. Если нажать одну из кнопок, появится экран выбора тембра, соответствующий выбранной категории, и автоматически включится тембр, который был выбран в этой категории последним. Пять категорий тембров (перечисленных ниже) несколько отличаются от других и требуют отдельного пояснения.

■ Органные регистры (Organ Flutes).....

Чтобы вызвать экран Open/Save и выбрать один из специальных органнх регистров, нажмите кнопку [ORGAN FLUTES] (Органные регистры). Можно также создать собственные органнх звуки с помощью функции Voice Set (которая выводится как FOOTAGE).

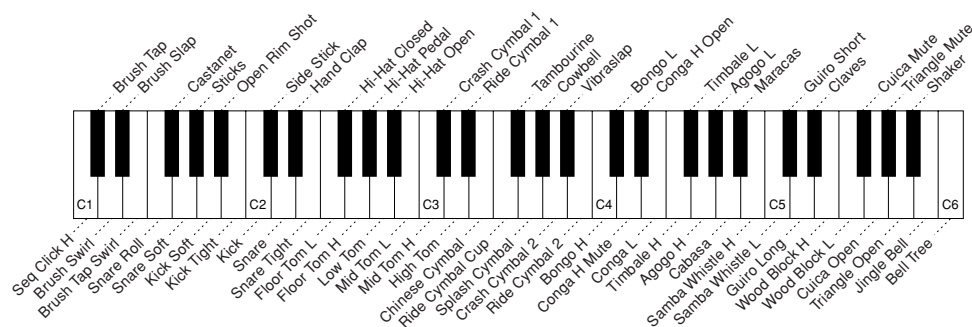
Как и в традиционном органе, можно создавать собственные звуки, изменяя длину труб.

■ Перкуссионные тембры/Наборы ударных (Percussion/Drum Kit).....

Если выбран один из тембров набора Drum Kit или SFX Kit в группе [PERC./DRUM KIT], можно воспроизводить на клавиатуре звуки различных ударных и перкуссионных инструментов или SFX (звуковые эффекты). Ударные и перкуссионные инструменты, звуки которых можно проигрывать с помощью различных клавиш, отмечены символами под клавишами. Некоторые инструменты в разных тембрах набора ударных звучат по-разному, даже если имеют одни и те же названия, а другие инструменты звучат практически одинаково.

Полный список соответствий для наборов Drum Kit и SFX Kit см. в отдельном буклете Data List.

Если выбран набор Standard Kit 1



ПРИМЕЧАНИЕ

- Функция Transpose (стр. 88) не влияет на тембры из наборов Drum Kit и SFX Kit.

■ Тембры GM&XG и GM2.....

Тембры GM/XG/GM2 (стр. 212) можно выбирать прямо с панели. Нажмите одну из кнопок [VOICE], чтобы вызвать экран Open/Save для тембров, нажмите на ЖК-дисплее кнопку [UP] (кнопка [8] в нижнем ряду) и вызовите страницу P2 с папками «GM&XG» и «GM2».

■ Специальные тембры (Custom Voices).....

Ваши пользовательские тембры, созданные с помощью функции Voice Creator (стр. 94) или программы Voice Editor (стр. 66, 111) можно сохранить в область памяти Preset в виде данных пользовательского тембра. Пользовательские тембры, записанные на диск Preset, можно вызывать кнопкой [CUSTOM VOICE].

■ Voice Characteristics (Характеристики тембра).....

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

Live!	Эти тембры акустических инструментов были засэмплированы в виде стереофайла. В результате они звучат действительно натурально. Сэмплы обладают богатым звучанием, хорошо передают пространство и атмосферу.
Cool!	Эти тембры передают динамическую текстуру и тончайшие нюансы звучания электрических инструментов благодаря современному программному обеспечению и огромной памяти.
Sweet!	Эти звуки акустических инструментов также выигрывают от использования современной технологии Yamaha. Они звучат столь естественно, что можно различить мельчайшие детали звуковой картины. Даже не верится, что звучит ненастоящий инструмент.
Drums	Каждой клавише присвоен звук какого-либо одного ударного инструмента. Клавиатура превращается в подобие ударной установки.
SFX	Различные звуковые спецэффекты присвоены клавишам, что позволяет воспроизводить их на клавиатуре.
Organ Flutes!	Тембр настоящего органа позволяет настраивать параметры звучания различных труб и создавать собственные органские звуки с помощью функции Voice Set. Подробную информацию см. на стр. 97.
MegaVoice	Мегатембры не предназначены для игры на клавиатуре, они используются с записанными MIDI-данными, в том числе с мелодиями и стилями. Мегатембры, по-особому используя скорость переключения, имеют совершенно другой звук в том или ином диапазоне скорости. Например, мегатембр гитары обладает огромным диапазоном техник исполнения в разных областях скорости, делая этот тембр трудным для «игры» в реальном времени (из-за необходимости точно задавать скорость), но очень полезным при создании реалистично звучащих дорожек с MIDI-данными, особенно если нужно избежать использования нескольких разных тембров для создания одной инструментальной партии. Схемы звуков для мегатембров Tyros2 приводятся в отдельном буклете Data List.
S. Articulation!	Тембры Super Articulation звучат удивительно реалистично и естественно, имея уникальные исполнительские характеристики каждого инструмента, такие как звук скольжения пальцев по струнам гитары или фразировка легато духовых инструментов. Они обеспечивают многие преимущества мегатембров, но с большей выразительностью и легкостью игры в реальном времени. Чтобы эффективно воспроизводить эти естественные звуки, играя в определенных тембрах, может понадобиться использовать диск-регулятор высоты звука или педаль. Подробные сведения о лучших способах воспроизведения каждого тембра можно получить в окне информации (нажмите верхнюю кнопку [6] на экране тембров экрана Open/Save).
Live!Drums	Высококачественные звуки ударных, полностью использующие преимущества стерео- и динамического сэмплирования.
Live!SFX	Высококачественные звуки перкуSSIONНЫХ инструментов Латинской Америки, использующие все возможности стерео- и динамического сэмплирования. Предоставляют более широкий и разнообразный выбор латиноамериканских перкуSSION, чем обычные наборы ударных.
Custom!	Пользовательские тембры, которые вы создаете с помощью функции Custom voice.
CustomWA!	Пользовательские тембры, содержащие данные Wave.

ПРИМЕЧАНИЕ

Замечания по мегатембрам

В результате следующих настроек или условий могут появиться неожиданные или нежелательные звуки.

- Настройка Initial Touch на экране [FUNCTION] → CONTROLLER → KEYBOARD/PANEL (стр. 191)
- Настройка Harmony/Echo на экране [FUNCTION] → HARMONY/ECHO (стр. 191)
- Настройки функции Voice Set, связанные с чувствительностью к силе нажатия клавиш (стр.91)
- Нажатие на клавиши в части аккордов левой руки, когда функция Stop Accompaniment (стр. 157) установлена на STYLE.

В результате следующих настроек могут появиться неожиданные или нежелательные звуки при изменении или создании данных для мелодий, стилей или мультитэдов.

- При выборе мегатембра на экране Revoice стиля (стр. 37).
- При одновременном изменении скоростей нескольких нот на экранах списка событий (Event List) мелодии, стиля или мультитэда (стр. 127).
- При одновременном изменении скорости нескольких нот с помощью функций Velocity Change (стр. 165) и Dynamics (стр. 163) в функции Style Creator.
- При одновременном изменении номеров нот нескольких заданных каналов с помощью функции Channel Transpose (стр. 124) в функции Song Creator.

Замечания по тембрам Super Articulation

В результате следующих настроек или условий могут появиться неожиданные или нежелательные звуки.

- Технология Performance assistant (стр. 120)
- Mono (стр. 87)
- Настройка Harmony/Echo на экране [FUNCTION] → HARMONY-ECHO (стр. 191)
- Настройка sostenuto на экране [FUNCTION] → CONTROLLER → FOOTPEDAL → Sostenuto (стр. 190)
- Параметр Pitch to Note на экране [VH TYPE SELECT] → Параметры экрана Редактирование (стр. 48)
- Перезаписанные или отредактированные мелодии

При одновременном изменении номеров нот нескольких заданных каналов с помощью функции Channel Transpose (стр. 124) в функции Song Creator могут появиться неожиданные или нежелательные звуки.

В некоторых тембрах проигрывание трелей приводит к монофоническому звучанию этих тембров, даже если в нормальных условиях они полифонические.

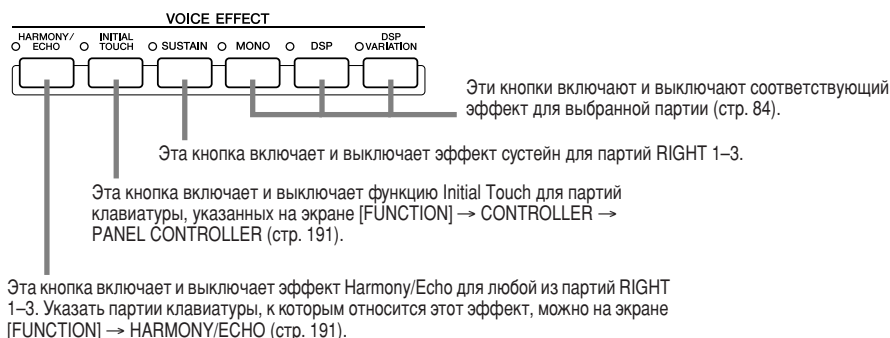
Мегатембры и тембры Super Articulation совместимы только с моделями устройств, на которых установлены эти два типа тембров. Данные любой мелодии, стиля или мультитэда, созданные на синтезаторе Tyros2 с использованием мегатембров или тембров Super Articulation, не будут правильно звучать на инструментах, не имеющих эти два типа тембров.

Максимальная полифония

Tyros2 допускает полифонию не более 128 нот. Поскольку ряд нот из этого числа уходит на воспроизведение стиля, на клавиатуре в это время доступны не все 128 нот. То же относится и к функциям Voice RIGHT 1, RIGHT 2, RIGHT 3, LEFT, Multi Pad и Song. Если максимум превышен, приоритет при воспроизведении имеют ноты, которые были нажаты последними.

Тембровые эффекты

«Обзор», стр. 39 ➔



■ Гармонизация/Эхо

См. стр. 39 в разделе «Обзор» и на стр. 191 «Справочника».

■ Initial Touch

Клавиатура синтезатора Tyros2 снабжена функцией реакции на силу нажатия клавиш, которая позволяет динамично и выразительно управлять уровнем тембров, меняя силу нажатия, как на акустических инструментах. В клавиатуре Tyros2 предусмотрено два типа реакции на силу нажатия: Initial Touch и Aftersound (см. ниже). Функцию Initial Touch можно включать и выключать с панели.

Два типа реакции на силу нажатия клавиш, предусмотренные в клавиатуре Tyros2

● Initial Touch

Эта функция позволяет синтезатору Tyros2 «чувствовать» силу нажатия клавиш и использовать ее для различной обработки звука в зависимости от выбранного тембра. Это заметно повышает выразительность и позволяет добавлять различные эффекты к технике исполнения.

Задать партию клавиатуры, к которой применяется функция Initial Touch, можно на экране [FUNCTION] → CONTROLLER → PANEL CONTROLLER (стр. 191).

● Aftersound

Эта функция позволяет синтезатору Tyros2 реагировать на величину усилия, приложенного к клавишам. Реакция выражается в обработке звука различными способами, зависящими от выбранного голоса. Это также позволяет более выразительно управлять звуком и эффектами.

Задать партию клавиатуры, к которой применяется функция Aftersound, можно на экране [FUNCTION] → CONTROLLER → KEYBOARD/PANEL (стр. 191).

Настройки функции Aftersound, установленные по умолчанию, и их влияние на тембр можно изменить с помощью функции Voice Set (стр. 91) и сохранить вместе с пользовательским тембром.

■ Sustain

Когда эта функция включена, все ноты, проигрываемые в верхней части клавиатуры (RIGHT 1–3), звучат дольше. Уровень сустейна для каждого тембра можно регулировать при помощи функции Voice Set (стр. 91) и сохранять в качестве пользовательского тембра.

■ Poly/Mono

В зависимости от этого параметра звучание тембра партии будет монофоническим (в каждый момент времени звучит только одна нота) или полифоническим. Если горит индикатор кнопки [MONO], эффектом портаменто можно управлять, играя легато (в зависимости от выбранного тембра).

Значение параметра Poly/Mono и степень эффекта портаменто (Portamento Time) для каждого тембра запрограммированы заранее. Эти настройки можно изменить с помощью функции Voice Set (стр. 91) и сохранить в качестве пользовательского тембра.

Параметр Portamento Time можно также регулировать с микшерного пульта (стр. 179).

■ DSP и DSP Variation

С помощью встроенных цифровых эффектов синтезатора Tyros2 можно добавить реалистичную акустическую среду и глубину различными способами. Например, при добавлении эффекта реверберации музыка звучит, как в концертном зале.

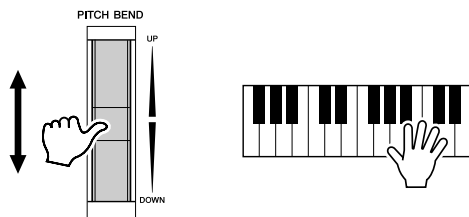
- Кнопка [DSP] включает и выключает эффект DSP (Цифровая обработка сигнала) для выбранной партии клавиатуры.
- Кнопка [DSP VARIATION] позволяет переключаться между двумя вариациями эффекта DSP. Например, он может использоваться для изменения скорости вращения (быстро/медленно) в эффекте вращающегося динамика.

Изменение высоты звука на синтезаторе Tyros2

В синтезаторе Tyros2 предусмотрен целый ряд элементов управления и функций, связанных с высотой звука (см. ниже).

■ Диск PITCH BEND

Диск PITCH BEND на синтезаторе Tyros2 позволяет исполнителю «подтягивать» звук вверх (вращением от себя) или вниз (вращением к себе), не прекращая играть на клавиатуре. Функция Pitch Bend применима ко всем партиям клавиатуры (RIGHT 1–3 и LEFT). Диск PITCH BEND центрируется автоматически. Это значит, что, если его отпустить, высота звучания вернется к обычной.

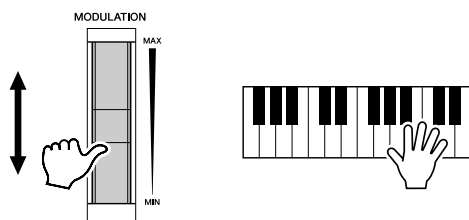


ПРИМЕЧАНИЕ

- Максимальный диапазон изменения высоты звука можно менять на экране микшерного пульта (стр. 180).
- Если через MIDI диапазон изменения высоты звука установлен более чем на 1200 «центов» (1 октаву), высота некоторых тембров может не подняться или не опуститься на заданную величину.

■ Диск MODULATION

Функция модуляции придает нотам, проигрываемым на клавиатуре, эффект вибрато. Эта функция применима ко всем партиям клавиатуры (RIGHT 1–3 и LEFT). При повороте диска модуляции вниз (в сторону MIN) глубина эффекта уменьшается, а при повороте вверх (в сторону MAX) увеличивается.

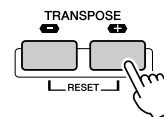


ПРИМЕЧАНИЕ

- Во избежание случайного применения модуляции ставьте диск модуляции на MIN перед началом игры.
- Диск модуляции можно настроить для управления различными параметрами, кроме вибрато (стр. 92).

■ Transpose

Эта функция позволяет транспонировать высоту звука синтезатора Tyros2 в пределах двух октав в любую сторону с шагом в полутон. Предусмотрены три способа транспонирования: Keyboard (клавиатура), Song (мелодия) и Master (общая высота). Выберите нужный способ на экране [FUNCTION] → CONTROLLER → KEYBOARD/PANEL (стр. 191) и измените значение с помощью кнопки [TRANSPOSE].



● Keyboard Transpose (Транспозиция клавиатуры)

Кнопка [TRANSPOSE] влияет на высоту звука клавиатуры, воспроизводимого стиля и мультипэдов, для которых включена функция Chord Match. Транспозиция начинает действовать со следующей ноты (или аккорда стиля) после нажатия одной из кнопок [TRANSPOSE].

● Song Transpose (Транспозиция мелодии)

Кнопки [TRANSPOSE] влияют только на воспроизведение мелодии.

Транспозиция начинает действовать с той ноты воспроизводимой мелодии, которая проигрывается после нажатия одной из кнопок [TRANSPOSE].

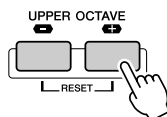
● Master Transpose (Общая транспозиция)

Кнопки [TRANSPOSE] влияют на общую высоту звука Tyros2.

Обычную высоту звука (значением транспонирования «0») можно вызвать в любой момент, нажав одновременно кнопки [+] и [-].

Транспозицию можно задавать с микшерного пульта (стр. 180).

■ Upper octave



См. стр. 27 в разделе «Обзор».

Органые регистры (Настройки регистров)

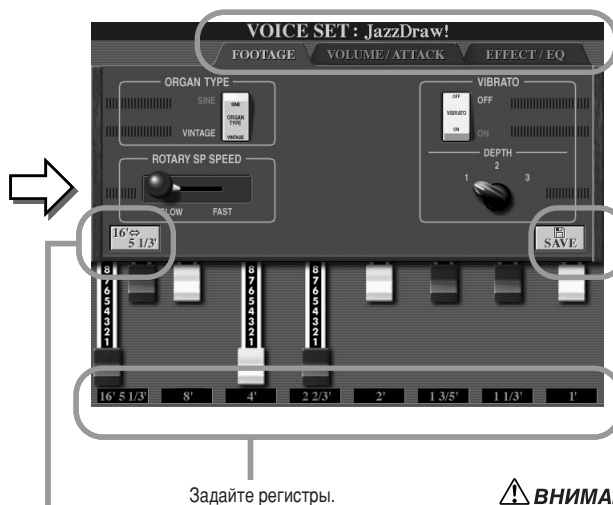
«Обзор», стр. 28 ➔

Синтезатор Tyros2 имеет целый ряд насыщенных динамических органных тембров, которые можно вызвать кнопкой [ORGAN FLUTES]. Он также предоставляет возможность создавать собственные оригинальные органные звуки, изменяя настройки регистров. Как и в традиционном органе, можно создавать собственные звуки, изменяя длину труб. На этом экране можно также изменить настройки громкости и эффектов.

Основные действия

1 Нажмите кнопку [ORGAN FLUTES], чтобы вызвать экран Open/Save для органных тембров.

2 Для вызова экрана изменения регистров нажмите кнопку [FOOTAGE] на ЖК-дисплее (верхняя кнопка [5]).



3 Выберите нужное меню при помощи кнопок [TAB] и установите соответствующие параметры.

4 Нажмите кнопку [SAVE] (Сохранить) на ЖК-дисплее, чтобы вызвать экран Open/Save для раздела памяти User, и сохраните там тембр в качестве пользовательского. Дополнительные сведения см. на стр. 75.

Кнопки [1] ЖК-дисплея используются для изменения длины (16 футов или 5 и 1/3 фута). Выберите нужную длину и отрегулируйте ее при помощи кнопок [1].

ВНИМАНИЕ!

Если выбрать другой тембр, не сохранив настройки, они будут утеряны. Если нужно сохранить настройки, сохраните их как пользовательский тембр (User Voice), прежде чем выбирать другой голос или выключать питание.

Параметры

Параметры Organ Flutes разделены на три страницы и могут настраиваться, как в шаге 3 основной процедуры (см. выше). Их также можно запрограммировать в составе параметров Voice Set (стр. 188) для автоматического вызова при выборе соответствующего тембра.

Параметры FOOTAGE

ORGAN TYPE (Тип органа)	Кнопка ЖК-дисплея указывает тип генерации органного звука: Sine или Vintage.
ROTARY SP SPEED (Скорость вращающегося динамика)	Кнопка ЖК-дисплея позволяет выбрать высокую или низкую скорость вращения динамика. Чтобы использовать эффект «вращающегося динамика», необходимо выбрать его для тембра Organ Flutes (см. ниже строку «DSP Type»). Необходимо также включить кнопку VOICE EFFECT [DSP]. Эта кнопка делает то же самое, что и кнопка VOICE EFFECT [VARIATION].
VIBRATO ON/OFF (Вибрато вкл./выкл.)	С помощью этой кнопки ЖК-дисплея можно включать и отключать эффект вибрато для органных регистров.
VIBRATO DEPTH (Глубина вибрато)	Эта кнопка ЖК-дисплея устанавливает глубину эффекта вибрато на один из трех уровней: 1 (низкий), 2 (средний) или 3 (высокий).
16' футов – 1' фут (Footage)	Эти кнопки ЖК-дисплея определяют основное звучание органных регистров. Английский термин «footage» (длина органной трубы в футах) — это дань традиции. Он возник в эпоху старинных органов, где источником звука был набор труб разной длины. Чем длиннее труба, тем ниже звук. Следовательно, значение 16' (труба длиной в 16 футов) определяет самый низкий компонент тембра, а значение 1' — самый высокий. Чем больше значение параметра, тем громче звучит соответствующая ему «труба». Сочетая трубы с разной громкостью звучания, можно получить уникальные органные тембры.

■ VOL/ATTACK (Громкость/Атака)

VOL (громкость)	Настройка общей громкости тембра Organ Flutes. Чем длиннее полоска-индикатор, тем выше громкость.
RESP (Отклик)	Этот параметр влияет на фазы атаки и отпущения звука (стр. 93). С его помощью можно увеличить или уменьшить время «реакции» тембра на нажатие клавиши с учетом значений, заданных для параметров группы FOOTAGE. Чем выше значение, тем медленнее нарастает громкость звука и тем дольше длится конечное затухание.
VIBRATO SPEED (Скорость вибрато)	Задаёт скорость изменения высоты звука при включенном эффекте Vibrato. Управлять эффектом можно с помощью параметров Vibrato On/Off и Vibrato Depth, описанных выше.
MODE (Режим)	Можно выбрать один из двух режимов: FIRST и EACH. В режиме FIRST фаза атаки есть лишь у тех нот, которые вы нажали и держите первыми. Пока вы их не отпустите, ни к каким последующим нотам атака применяться не будет. В режиме EACH фаза атаки есть у всех нот.
4', 2 2/3', 2'	Эти значения определяют громкость звука атаки для тембра ORGAN FLUTE. Иными словами, можно увеличивать или уменьшать громкость звука атаки в тембрах «труб» 4 фута, 2 и 2/3 фута и 2 фута. Чем длиннее полоса индикатора, тем громче атака.
LENG (Длина)	Этот параметр регулирует длительность фазы первичного затухания, следующей сразу за атакой. Длина фазы обозначается индикатором в виде полосы. Чем длиннее полоса, тем дольше затухание.

■ EFFECT/EQ (Эффекты/Эквалайзер)

REVERB DEPTH (Глубина реверберации)	См. раздел «Эффекты» на стр. 181.
CHORUS DEPTH (Глубина хоруса)	См. раздел «Эффекты» на стр. 181.
DSP DEPTH (Глубина цифровой обработки сигнала)	См. раздел «Эффекты» на стр. 181.
DSP ON/OFF (включение/выключение цифровой обработки сигнала)	См. раздел «Эффекты» на стр. 181.
DSP TYPE (Тип DSP)	Определяет тип эффекта DSP, который требуется применить к тембру органной флейты, путем выбора категории и типа. Если выбран любой тип эффекта, кроме «вращающегося динамика», кнопка [ROTARY SP SPEED] на ЖК-дисплее на странице FOOTAGE не управляет скоростью вращения динамика. Вместо этого она будет играть ту же роль, что и кнопка VOICE EFFECT [DSP VARIATION].
VARIATION	ON/OFF (Вкл./Выкл.) Включает и выключает вариацию DSP для выбранного тембра органа. PARAMETER Указывает параметр, к которому относится вариация, в зависимости от выбранного типа DSP. VALUE Регулирует степень параметра вариации DSP.
EQ LOW/ HIGH (Эквалайзер низких/высоких частот)	Эти параметры определяют частоты и уровень усиления, задаваемые для полос низких и высоких частот.

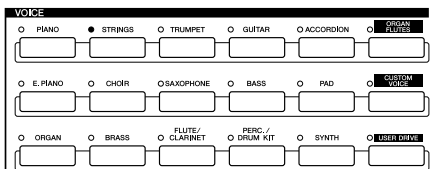
Редактирование тембров (функция Voice Set)

Tyros2 располагает функцией Voice Set, которая позволяет создавать собственные голоса путем редактирования некоторых параметров имеющихся голосов. После создания тембра его можно сохранить как пользовательский на диске USER или на внешних устройствах для использования в будущем.

Основные действия

1

Выберите нужный тембр (кроме органных тембров).

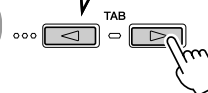


ПРИМЕЧАНИЕ

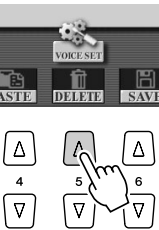
Пользовательские тембры можно также создавать путем изменения специальных тембров (Custom voices), созданных на компьютере. Кроме того, можно изменить любой созданный ранее пользовательский тембр, чтобы создать новый.

3

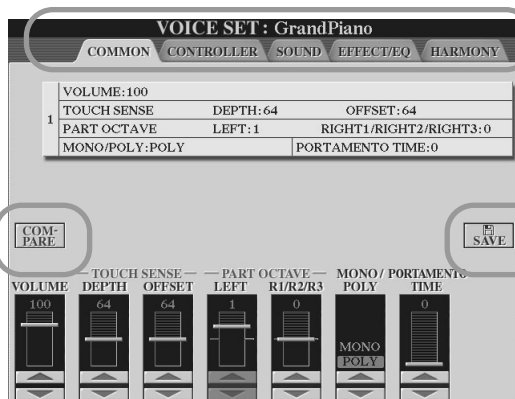
Выберите нужное меню при помощи кнопок [TAB] и установите соответствующие параметры.



2



Для вызова экрана Voice Set нажмите кнопку [VOICE SET] на ЖК-дисплее (верхняя кнопка [5]).



Можно сравнить звучание первоначального и измененного тембра.

4

Нажмите кнопку [SAVE] (Сохранить) на ЖК-дисплее, чтобы вызвать экран Open/Save для раздела памяти User, и сохраните там тембр в качестве пользовательского. Дополнительные сведения см. на стр. 75.

ВНИМАНИЕ!

Если выбрать другой тембр, не сохранив настройки, они будут утеряны. Если нужно сохранить настройки, сохраните их как пользовательский тембр (User Voice), прежде чем выбрать другой голос или выключать питание.

Параметры

Параметры функции Voice Set разделены на пять страниц и могут настраиваться, как показано в шаге 3 основной процедуры (см. выше). Их также можно запрограммировать в составе параметров Voice Set (стр. 188) для автоматического вызова при выборе соответствующего тембра.

Помните, что эти параметры не относятся к органным тембрам Organ Flutes, для которых предусмотрен собственный набор параметров (стр. 89).

■ ОБЩИЕ ПАРАМЕТРЫ

VOLUME (Громкость)	Задаёт громкость редактируемого тембра.	
TOUCH SENSE (Чувствительность к силе нажатия)	Глубина определяет степень влияния скорости нажатия на тембр. Чем выше значение, тем чувствительнее тембр к изменению скорости. Сдвиг определяет диапазон громкости, в котором действует скорость нажатия. При низких значениях громкость меняется в диапазоне от минимальной до средней. При более высоких значениях диапазон колеблется от средне-тихой до максимальной громкости.	<p>Кривая скорости при некоторой глубине (Сдвиг = 64)</p>
ОCTAVE (Сдвиг на октаву)	Кнопка сдвига измененного тембра на октаву вверх или вниз. Если измененный тембр используется в качестве любой из партий RIGHT 1–3, доступен параметр R1/R2/R3; если измененный тембр используется в партии LEFT, доступен параметр LEFT.	<p>ПРИМЕЧАНИЕ</p> <ul style="list-style-type: none"> Определяет диапазон громкости, в котором действует скорость нажатия. При низких значениях громкость меняется в диапазоне от минимальной до средней. При более высоких значениях диапазон колеблется от средне-тихой до максимальной громкости.
MONO/POLY	Определяет звучание измененного тембра — монофоническое или полифоническое (стр. 87).	
PORTAMENTO TIME (Время портаменто)	Задаёт время портаменто, если измененному тембру был присвоен параметр MONO.	

■ CONTROLLER (Контроллер)

● MODULATION (Модуляция)

Регулятор Modulation Wheel можно использовать для регулирования описанных ниже параметров, а также высоты звука (вibrато). Здесь можно задать степень изменения каждого из перечисленных ниже параметров с помощью диска Modulation.

FILTER	Определяет, в какой степени диск Modulation изменяет граничную частоту фильтра. Подробную информацию о фильтре см. на следующей странице.
AMPLITUDE	Определяет степень изменения амплитуды (громкости) диском Modulation.
LFO PMOD	Определяет степень изменения высоты звука или эффекта вibrато диском Modulation.
LFO FMOD	Определяет степень изменения частотных характеристик фильтра или эффекта «вау» диском Modulation.
LFO AMOD	Определяет степень изменения амплитуды или эффекта тремоло диском Modulation.

● AFTERTOUCH

Функцию Aftersustain можно использовать для изменения параметров, указанных ниже. Здесь можно задать степени изменения каждого из нижеуказанных параметров функцией Aftersustain.

FILTER	Определяет, в какой степени функция Aftersustain изменяет граничную частоту фильтра. Подробную информацию о фильтре см. на следующей странице.
AMPLITUDE	Определяет, в какой степени функция Aftersustain изменяет амплитуду (громкость).
LFO PMOD	Определяет, в какой степени функция Aftersustain изменяет высоту звука или эффект вibrато.
LFO FMOD	Определяет, в какой степени функция Aftersustain изменяет частотные характеристики фильтра или эффект «вау».
LFO AMOD	Определяет, в какой степени функция Aftersustain изменяет амплитуду или эффект тремоло.

■ ЗВУК

● ФИЛЬТР

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

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

● EG (Генератор огибающих)

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

ATTACK (Атака)	Определяет атаку – скорость достижения звуком максимальной громкости после нажатия клавиши. Чем выше значение, тем медленнее атака.
DECAY (Первичное затухание)	Определяет, насколько быстро звук достигает уровня сустейна (громкость немного ниже максимальной). Чем выше значение, тем медленнее затухает звук.
RELEASE (Конечное затухание)	Определяет время полного затухания звука после отпущения клавиши. Чем выше значение, тем дольше это происходит.

● VIBRATO (Вибрато)

DEPTH (Глубина)	Задаёт степень интенсивности эффекта вибрато (см. диаграмму). Чем выше это значение, тем более выражен эффект.
SPEED (Скорость)	Задаёт скорость эффекта вибрато (см. диаграмму).
DELAY (Задержка)	Определяет период времени между нажатием клавиши и запуском эффекта вибрато (см. диаграмму). Более высокое значение увеличивает задержку появления эффекта Vibrato.

■ EFFECT/EQ (Эффекты/Эквалайзер)

Аналогично органным регистрам (Organ Flutes) на стр. 90 за исключением параметра PANEL SUSTAIN, который определяет уровень сустейна, применяемый к изменённому тембру при включении кнопки [SUSTAIN] в секции VOICE EFFECT.

■ HARMONY (Гармония)

Аналогично экрану [FUNCTION] → HARMONY/ECHO (см. стр. 191).

Функция Voice Creator — редактирование специальных тембров

Мощная функция Voice Creator дает возможность создавать собственные оригинальные тембры с нуля. Функция Voice Creator позволяет импортировать собственные аудиосэмплы и волновые данные и присваивать их клавишам, создавая совершенно новые тембры с абсолютно новым звучанием. В синтезаторе Tyros2 также имеется функция Voice Set, которая позволяет редактировать основные параметры тембров, включая настройки фильтра, огибающих и вибрато, а кроме того, назначение модуляции для контроллеров и обработки эффектов и эквалайзера.

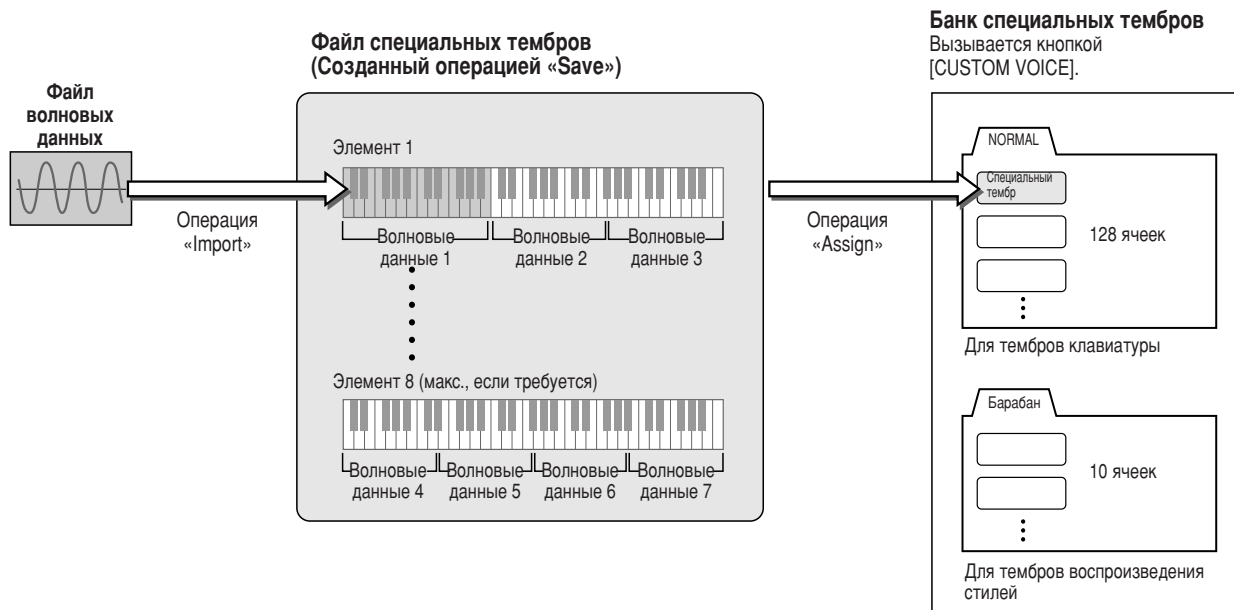
Полученный в результате тембр называется «специальным тембром» и может воспроизводиться точно так же, как остальные тембры Tyros2. Можно также сохранить собственные оригинальные тембры на USB-устройство хранения данных, установленный жесткий диск или область памяти/диск User. Кроме того, можно редактировать встроенные или специальные тембры на компьютере, используя программу Voice Editor (содержится на входящем в поставку компакт-диске).

Создание тембра — основные действия

Для этой операции вам понадобятся аудиоданные. Это может быть короткий волновой файл, запись голоса (пение или речь) или ритмический цикл. В Tyros2 можно импортировать любые данные формата WAV и AIFF. (В функции Voice Creator термин «волновые данные» относится как к данным формата WAV, так и AIFF.) В синтезаторе Tyros2 для хранения и импорта аудиоданных можно использовать USB-устройство (например, флэш-память USB) либо их можно записывать или переносить на установленный жесткий диск.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Этот инструмент не распознает расширение .aiff. Если используется файл AIFF, измените его расширение на .aif.



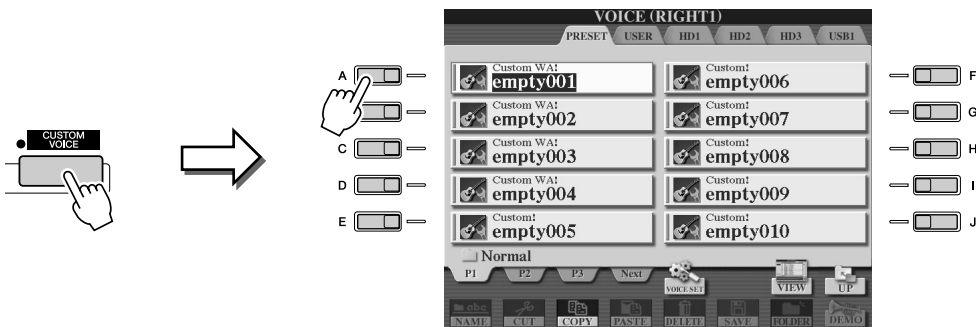
► 1 Подготовьте аудиоданные, которые будут использоваться в новом тембре.

Самый простой и удобный способ — сделать это на компьютере с помощью программы редактирования звука. На компьютере можно записать и отредактировать собственные звуки или взять существующие (из коммерческих библиотек сэмплов и т. п.).

Если аудиоданные хранятся на USB-устройстве, подключите его к порту USB TO DEVICE.

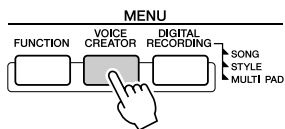
► **2 Выберите специальный тембр.**

При создании специального тембра с нуля этот шаг необязателен. Если новый тембр создается из существующего, нажмите кнопку [CUSTOM VOICE] и выберите нужный тембр.

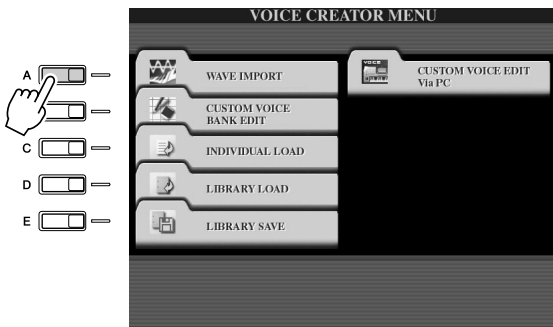


В синтезаторе Tyros2 имеется банк специальных тембров, содержащий пустые тембры, которые можно использовать для этой цели. Откройте вкладку PRESET и выберите нужный номер тембра.

► **3 Чтобы вызвать экран Voice Creator, нажмите кнопку [VOICE CREATOR].**



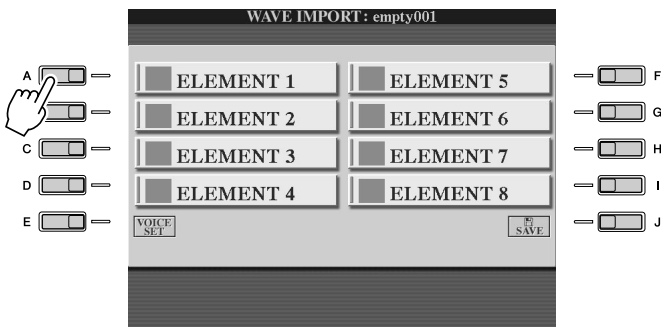
► **4 Вызовите меню WAVE IMPORT, нажав кнопку [A].**



ПРИМЕЧАНИЕ

• Если вы не выбрали тембр на шаге 2, появляется сообщение о создании пустого тембра. Нажмите кнопку «ОК», чтобы создать новый тембр. Во время создания нового тембра при игре на клавиатуре звук отсутствует.

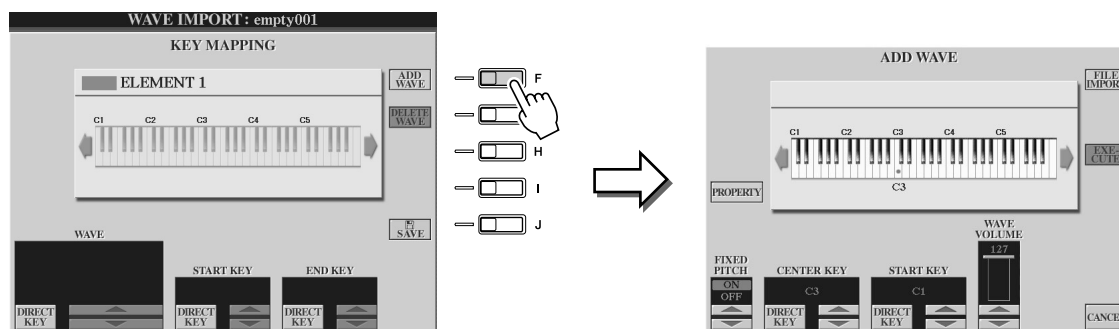
► **5 Выберите нужный элемент.**



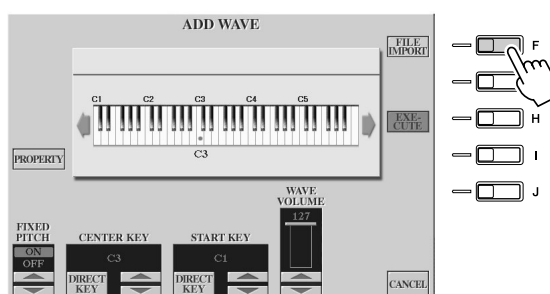
ПРИМЕЧАНИЕ

• Созданный элемент можно редактировать с помощью функции Voice Editor.

▶ **6** Нажмите кнопку [ADD WAVE] на ЖК-дисплее (кнопка [F]).



▶ **7** Убедитесь, что имеется встроенное или подключенное устройство хранения, и нажмите кнопку [FILE IMPORT] на ЖК-дисплее (кнопка [F]).

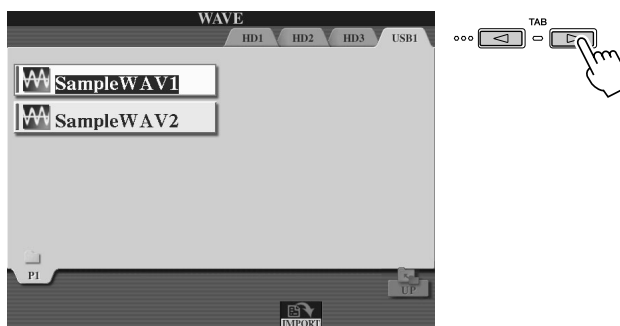


ПРИМЕЧАНИЕ

- Подробные сведения об экране Property см. на стр. 103.

▶ **8** Выберите на устройстве хранения нужный аудиофайл.

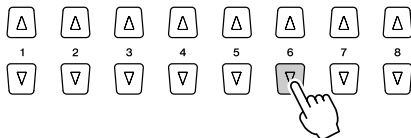
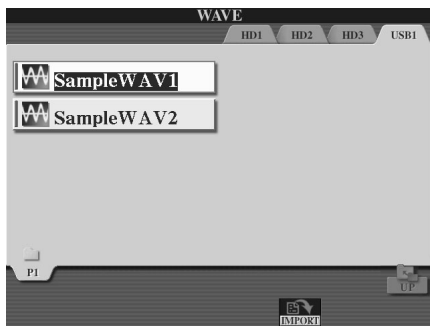
Будут отображены все доступные файлы .wav и .aif. При необходимости с помощью кнопок [TAB] выберите на ЖК-дисплее соответствующее устройство, папку и страницу. Имя выбранного файла подсвечивается.



ПРИМЕЧАНИЕ

- Аудиоданные для функции Voice Creator могут быть любой частоты сэмплирования и разрядности. Однако аудиоданные, не являющиеся 16-разрядными, после загрузки автоматически преобразуются в 16-разрядные.
- Функция Voice Creator поддерживает и распознает циклы в аудиоданных, позволяя использовать не больше одного цикла в каждом аудиофайле. (В некоторых библиотеках сэмплов хранятся файлы с запрограммированными в данных циклами. Для программирования собственных циклов можно использовать программы редактирования аудио. Однако учтите, что поддерживается только один цикл.)
- Аудиофайлы, записанные с помощью функции Hard Disk Recorder, нельзя использовать в первоначальном виде в функции Voice Creator. Если нужно использовать файл Hard Disk Recorder, экспортируйте его (с помощью функции экспорта Hard Disk Recorder) в формат .wav.

- **9** Нажмите кнопку [IMPORT] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [6]).

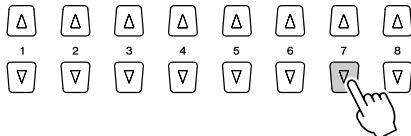
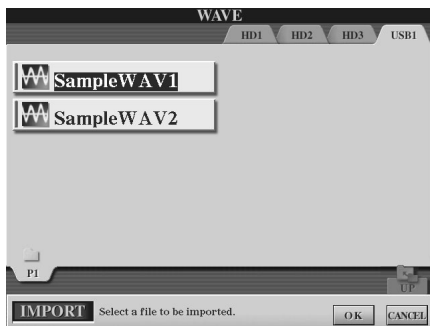


ПРИМЕЧАНИЕ

- Двойное нажатие соответствующей кнопки на ЖК-дисплее позволяет выбрать импортируемый файл и пропустить шаги 9 и 10, приведенные ниже.
- Максимальное количество файлов Wave для импорта – 4096 файлов моно или 2048 стерео. Общее количество файлов можно проверить на экране Property (стр. 103).
- Импортируйте только данные Wave со следующими частотами: 96000 Гц, 88000 Гц, 48000 Гц, 44100 Гц, 32000 Гц, 22050 Гц и 11025 Гц. В противном случае эти данные могут воспроизводиться с неправильной высотой звучания.

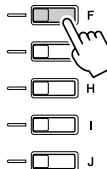
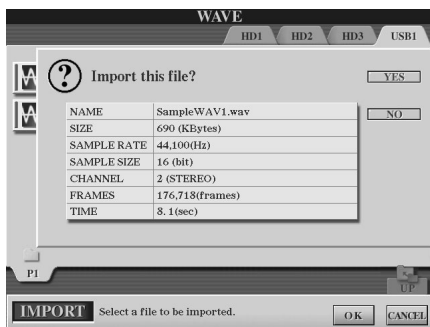
- **10** Нажмите кнопку [OK] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [7]).

В целях подтверждения выводятся свойства аудиофайла.

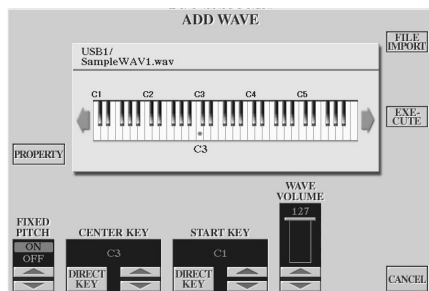


- **11** При выводе приглашения нажмите кнопку [YES] на ЖК-дисплее (кнопка [F]).

Для отмены нажмите кнопку [NO] на ЖК-дисплее (кнопка [G]).



► 12 Установите параметры.



На этом экране можно установить параметры, относящиеся к тому, как звуки будут звучать на клавиатуре.

ПРИМЕЧАНИЕ

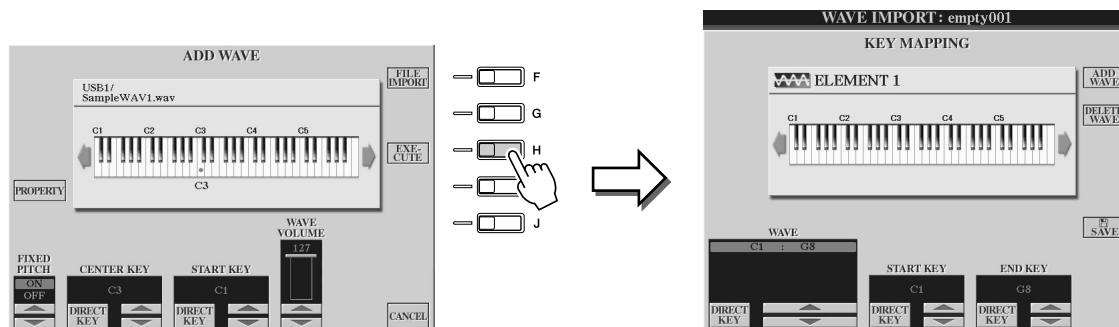
- После выполнения следующего шага нельзя будет изменять значения *Fixed Pitch*, *Center Key* и *Wave Volume* cannot. Если хотите изменить эти параметры после следующего шага, необходимо заново импортировать данные.

FIXED PITCH	Если присвоено значение ON, все клавиши будут воспроизводить звук одинаковой высоты. Если присвоено значение OFF, высота волнового звука изменяется соответственно нажатой клавише на основе исходной высоты (установленной в <i>Center Key</i>).
CENTER KEY (Центральная клавиша)	Определяет клавишу, которой назначена исходная высота звука. Если параметру <i>Fixed Pitch</i> (см. выше) присвоено значение OFF, клавиши ниже <i>Center Key</i> воспроизводят постепенно понижающийся звук, а клавиши выше – постепенно повышающийся. Как правило, для получения лучших результатов необходимо убедиться, что это исходная высота звука – например, если исходная высота звука аудиоданных C3, установите <i>Center Key</i> на C3. Если <i>Fixed Pitch</i> (см. выше) присвоено значение ON, высота звука не изменяется.
START KEY (Начальная клавиша)	Определяет нижнюю клавишу, с которой начинают звучать волновые данные. Используется с клавишей <i>End Key</i> (см. шаг 12 ниже), чтобы установить диапазон клавиатуры для волновых данных.
WAVE VOLUME (Громкость волнового звука)	Определяет громкость воспроизведения для конкретных волновых данных. Обычно устанавливается на максимум (127), однако этот параметр можно использовать для регулировки баланса нескольких звуков элемента.

Настройки клавиш (*Center Key* и *Start Key*) можно изменить тремя способами:

- используя соответствующие верхние или нижние кнопки ЖК-дисплея (пары кнопок [3] и [5]);
- используя диск DATA ENTRY (после нажатия одной из соответствующих кнопок ЖК-дисплея [2] – [5]);
- удерживая нажатой кнопку [DIRECT KEY] ЖК-дисплея (кнопки [2] или [4]) и одновременно нажав нужную клавишу на клавиатуре.

► 13 Нажмите на ЖК-дисплее кнопку [EXECUTE] (кнопка [H]).



На экране KEY MAPPING можно установить следующие параметры.

WAVE	Этот параметр доступен, только если импортируется более одного набора волновых данных. Если импортируется несколько наборов волновых данных, можно выбрать один для редактирования.
START KEY (Начальная клавиша)	Определяет нижнюю клавишу, с которой начинают звучать волновые данные. Используется с клавишей <i>End Key</i> (см. ниже), чтобы установить диапазон клавиатуры для волновых данных.
END KEY (Конечная клавиша)	Определяет высшую клавишу, с которой начинают звучать волновые данные. Используется с клавишей <i>Start Key</i> (см. выше), чтобы установить диапазон клавиатуры для волновых данных.

Настройки можно изменить тремя способами:

- используя соответствующие верхние и нижние кнопки ЖК-дисплея;
- используя диск [DATA ENTRY] (после нажатия одной из соответствующих кнопок ЖК-дисплея [1] – [7]);
- удерживая нажатой кнопку [DIRECT KEY] ЖК-дисплея и одновременно нажав нужную клавишу на клавиатуре.

Если нужно удалить набор волновых данных, выберите его из параметра WAVE на экране KEY MAPPING и нажмите кнопку [DELETE WAVE] на экране ЖК-дисплея.

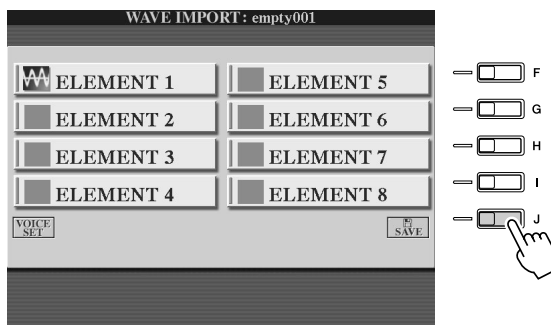
► 14 Отредактируйте тембр с помощью параметров функции Voice Set.

Перед сохранением отредактируйте новый тембр.

- 1) Нажмите кнопку [EXIT], чтобы вывести экран WAVE IMPORT.
- 2) Нажмите кнопку [VOICE SET] на ЖК-дисплее (кнопка [E]).
 Подробные сведения о параметрах Voice Set см. в разделе «Редактирование тембра» на стр. 91.
- 3) Нажмите кнопку [EXIT], чтобы снова вывести экран WAVE IMPORT.

► 15 Сохраните и назначьте только что созданный тембр.

Нажмите кнопку [SAVE] на ЖК-дисплее (кнопка [J]). Операция сохранения представляет собой двухшаговую процедуру.

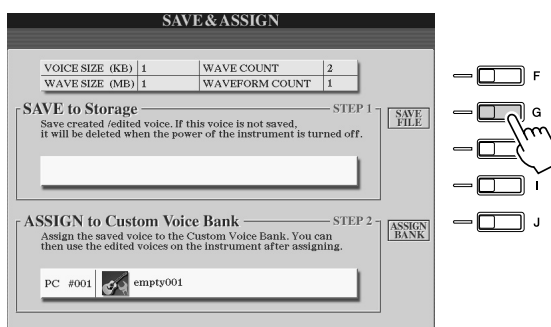


⚠ ВНИМАНИЕ!

- Новый тембр будет потерян, если перейти к другому тембру или отключить питание, не выполнив операции сохранения. Не забудьте выполнить сохранение.

Шаг 1: сохранение тембра на устройстве хранения данных.

Этот шаг обеспечивает доступность данных даже в случае отключения электричества или непреднамеренного выключения инструмента.



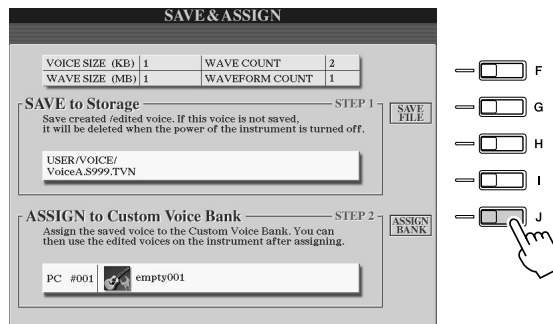
- 1) Нажмите кнопку [SAVE FILE] на ЖК-дисплее (кнопка [G]).
- 2) Выберите местоположение и папку с помощью кнопок [TAB] и кнопок ЖК-дисплея. При необходимости создайте папку, нажав кнопку ЖК-дисплея [FOLDER] LCD (нижняя кнопка [7]).
- 3) Нажмите кнопку [SAVE] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [6]).
- 4) Введите имя файла тембра (см. стр. 76).
- 5) Нажмите кнопку [OK] на ЖК-дисплее ([8] в верхнем ряду).

📌 ПРИМЕЧАНИЕ

- Каждый раз при добавлении волновых данных к элементу (или добавлении элемента к тембру) необходимо сохранить этот тембр. Просто перезаписывайте данные тембра, не изменяя его имени. (При запросе подтверждения выберите [YES] кнопкой [F].)
- Сохранение тембра на диске USER не рекомендуется, поскольку этот диск имеет ограниченный объем – всего около 3 МБ.
- Не используйте в имени тембра специальные символы (умляют, ударение и т. д.).

Шаг 2: назначение тембра банку специальных тембров.

На этом шаге сохраненный тембр присваивается банку специальных тембров, позволяя тем самым выбирать и воспроизводить его, как любой другой тембр. На этом этапе в банке специальных тембров создается ссылка на место фактического хранения созданного тембра.



- 1) Нажмите кнопку [ASSIGN BANK] на ЖК-дисплее (кнопка [J]).
- 2) Выберите нужное местоположение банка, используя кнопки на ЖК-дисплее. (Верхние кнопки ЖК-дисплея [1] – [7] для выбора различных страниц в банке.)
- 3) Нажмите кнопку [ASSIGN] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [6]).
- 4) Автоматически выбирается то же имя тембра, которое было введено при операции сохранения. Обычно сохраняется это имя. Если его нужно изменить, см. стр. 76, на которой приводятся инструкции по именованию.
- 5) Нажмите кнопку [OK] на ЖК-дисплее ([8] в верхнем ряду).

Сохраненные и назначенные тембры автоматически загружаются во внутреннюю память при включении инструмента. Если тембр хранился на USB-устройстве, автоматическая загрузка может оказаться невозможной из-за времени, необходимого для распознавания этого устройства. Если такое случается, скопируйте тембр на другое устройство и попробуйте снова загрузить тембр.

► **16** При необходимости добавьте к выбранному элементу волновые данные.

Нажмите кнопку [EXIT], чтобы вернуться на экран WAVE IMPORT, и повторите шаги с 6 по 15. Не забывайте сохранять данные тембра каждый раз, когда их изменяете.

 **ПРИМЕЧАНИЕ**

- Если доступный объем памяти будет занят большим количеством аудиоданных, возможно, у вас возникнет желание удалить самые большие тембры, но вы не знаете, какие из них занимают много пространства. Обычно чем больше время воспроизведения специального тембра или чем больше волновых данных он имеет, тем больше памяти занимает этот тембр. По возможности, удаляйте такие тембры.

Создание другого специального тембра

Когда после создания одного специального тембра нужно с нуля создать другой, нажмите одну из кнопок категории тембров (кроме кнопки Custom voice) и нажмите кнопку [VOICE CREATOR], чтобы выбрать меню WAVE IMPORT. Если перейти в меню WAVE IMPORT после создания специального тембра, не выбрав другой тембр, вы не сможете создать еще один специальный тембр, а всего лишь добавите другой элемент в текущий специальный тембр.

Редактирование специального тембра в Tyros2 (функция Voice Set)

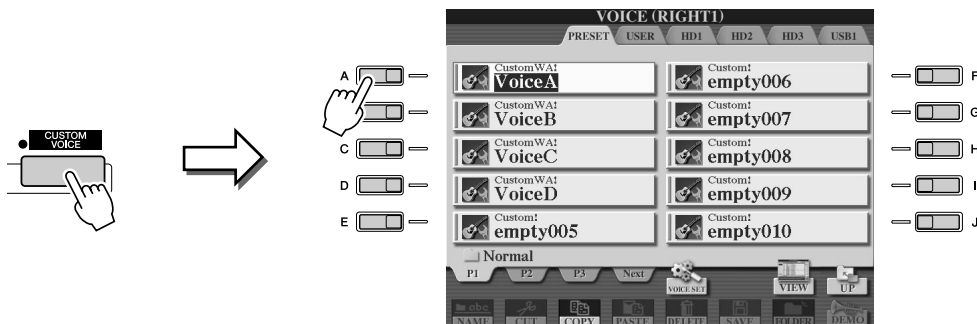
После импорта аудиоданных и создания специального тембра с помощью функции Voice Creator можно использовать функцию Voice Set для завершения редактирования нового тембра. В то время как Voice Creator позволяет импортировать аудиоданные и создавать элементы тембра, функция Voice Set дает возможность редактировать все другие параметры, нужные для настройки тембра и его подготовки к воспроизведению.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если у вас есть компьютер, для редактирования специальных тембров можно также использовать программу Voice Editor (см. стр. 111).

▶ 1 Выберите специальный тембр.

Нажмите кнопку [CUSTOM VOICE] и выберите нужный тембр.



▶ 2 Нажмите кнопку [VOICE SET] ЖК-дисплея (верхняя кнопка [5]) и, используя элементы управления функции Voice Set, отредактируйте тембр.

Подробные сведения об использовании функции Voice Set см. на стр. 91.

ПРИМЕЧАНИЕ

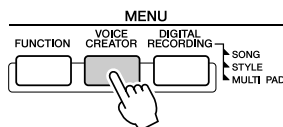
- Если сохранить данные после настройки параметров Voice Set, файл будет содержать только эти параметры и путь к исходному тембру, но не будет содержать сами данные тембра. Это означает, что, если изменить местоположение исходного тембра, сохраненный файл будет звучать другим тембром.



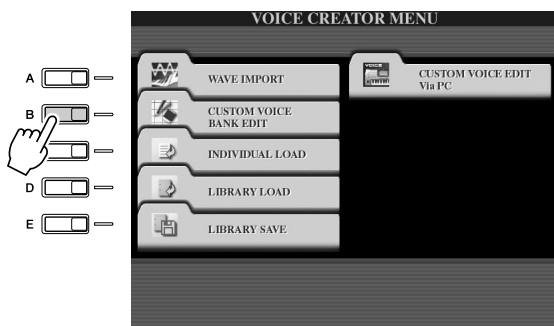
Редактирование банка специальных тембров (функция Custom Voice Bank Edit)

Эта функция позволяет упорядочить тембры в банке специальных тембров, переименовать их, изменить местоположение в банке и даже при необходимости удалить их.

- **1** Чтобы вызвать экран Voice Creator, нажмите кнопку [VOICE CREATOR].



- **2** Вызовите меню функции CUSTOM VOICE BANK EDIT нажатием кнопки [B].



- **3** Перейдите на вкладку NORMAL или DRUM и выберите нужную страницу в банке специальных тембров.

Будут отображены все доступные специальные тембры. С помощью кнопок [TAB] выберите тип тембра (Normal или Drum) и, если требуется, кнопками на ЖК-дисплее выберите нужную страницу. Папка Normal содержит тембры, которые используются при игре на клавиатуре. Папка Drum содержит тембры, которые используются при воспроизведении стилей. Нельзя создавать тембры DRUM путем редактирования волновых данных, их можно создать, только редактируя тембры ударных в области памяти/диске PRESET. Вы можете использовать тембры DRUM, заменяя их в стилях на экране CHANNEL ON/OFF (стр. 37).

- **4** С помощью элементов управления на экране можно по желанию переименовывать и реорганизовывать тембры в банке.

При реорганизации тембров на этом экране вы просто изменяете пути тембров, а не копируете и не перемещаете их.

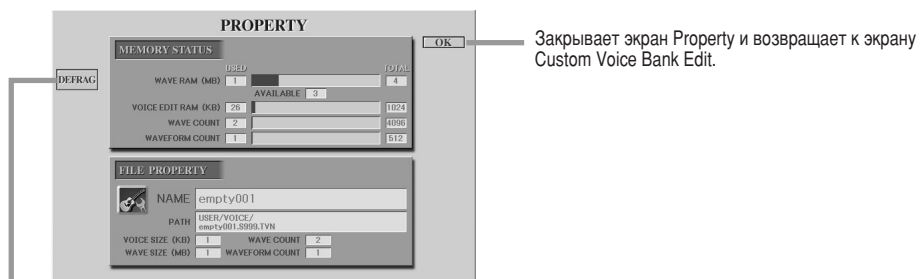


Для перезагрузки банка специальных тембров. Используется, если нарушены ссылки на тембры. Например, если открыть этот экран, не подключив USB-устройство хранения данных, содержащее специальный тембр, рядом с именем тембра появится сообщение Not Found! (Не найдено). Если это произошло, подключите соответствующее USB-устройство и перезагрузите банк специальных тембров.

Вызовите всплывающий экран Property для выбранного тембра. (Стр. 103)

См. стр. 74–76.

■ Экран Property.....



Закрывает экран Property и возвращает к экрану Custom Voice Bank Edit.

Оптимизирует оперативную память, дефрагментируя волновую информацию, содержащуюся в памяти. После дефрагментации объем WAVE RAM (Оперативная память, отведенная под волновые данные) уменьшится.

Если появляется сообщение «Недостаточно свободной памяти», на экране Property определите, какие тембры занимают большой объем памяти. Эти тембры нужно удалить или переместить.

● Состояние памяти

WAVE RAM	Размер памяти на установленных дополнительных модулях DIMM. После установки модулей DIMM встроенная память (4 МБ) становится недоступной.
VOICE EDIT RAM	Размер внутренней памяти для функции Voice Creator. Поскольку она используется для структурирования специальных тембров, те из них, которые содержат много элементов или волновых данных, значительно сокращают ее объем. Эту память расширить нельзя. Доступный максимум – 1024 КБ.
WAVE COUNT	Общее количество волновых файлов. Максимум 4096 файлов моно или 2048 файлов стерео.
WAVEFORM COUNT	Общее количество Waveform. Термин Waveform относится к наборам присвоенных волновых данных. Максимум – 512 наборов.

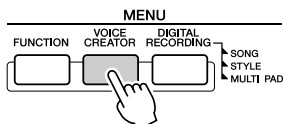
● File Property (Свойство файла)

NAME	Имя файла
PATH	Местоположение файла
VOICE SIZE	Размер специального тембра
WAVE SIZE	Общий размер волновых данных в тембре
WAVE COUNT	См. выше «Состояние памяти»
WAVEFORM COUNT	

Загрузка одного специального тембра в Tyros2 — индивидуальная загрузка

Эта операция позволяет в банк специальных тембров загружать отдельный специальный тембр для воспроизведения или редактирования.

- **1** Чтобы вызвать экран Voice Creator, нажмите кнопку [VOICE CREATOR].

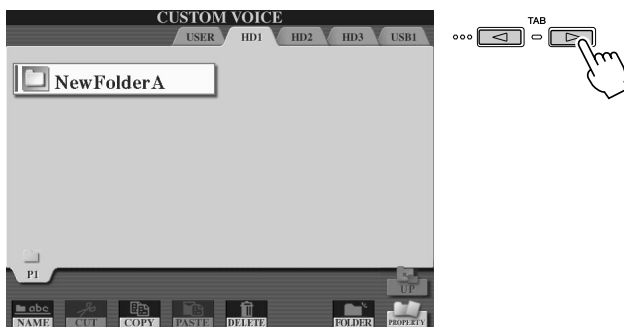


- **2** Вызовите меню INDIVIDUAL LOAD, нажав кнопку [C].



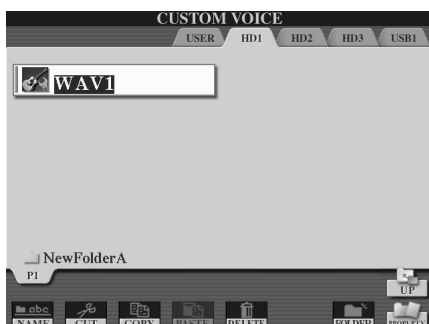
- **3** Выберите местоположение или устройство, на котором хранится нужный специальный тембр, используя кнопки [TAB].

Например, если имеется установленный жесткий диск и подключенное к Tyros2 USB-устройство хранения данных, у вас будет три варианта: USER, HD1 и USB1.



- **4** Выберите нужный специальный тембр с помощью соответствующей кнопки на ЖК-дисплее.

Будут отображены все доступные специальные тембры. С помощью кнопок ЖК-дисплея выберите при необходимости нужную страницу. Имя выбранного тембра подсвечивается.



► **5 Выберите место назначения для тембра.**

Появится банк специальных тембров, позволяя вам выбрать конкретное местоположение для отдельного тембра. С помощью верхних кнопок ЖК-дисплея выберите при необходимости нужную страницу.

► **6 Нажмите кнопку [ASSIGN] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [6]).**

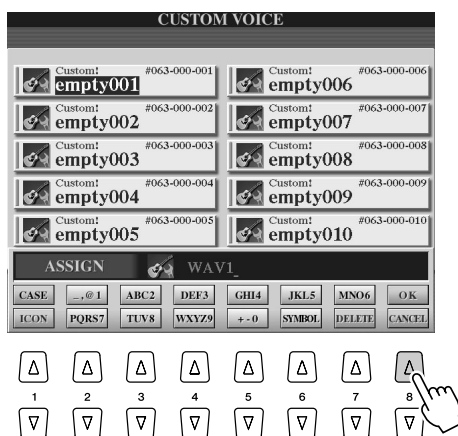


► **7 Если нужно, введите имя тембра.**

Если специальный тембр с таким именем уже существует, нужно ввести новое имя. Конкретные инструкции по вводу имен см. на стр. 76.

► **8 Нажмите кнопку [OK] на ЖК-дисплее (кнопка [8] в верхнем ряду).**

Для отмены нажмите кнопку [CANCEL] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [8]).



► **9 При нажатии кнопки [CUSTOM VOICE] будет доступен вновь загруженный специальный тембр.**

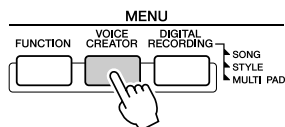
ПРИМЕЧАНИЕ

- Загрузка файла длится от нескольких секунд до нескольких минут в зависимости от количества данных в тембре.

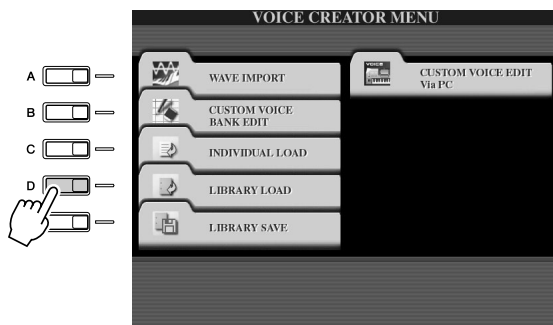
Загрузка библиотеки специальных тембров в Tyros2 — загрузка библиотеки

Эта операция позволяет вызвать специальные тембры, сохраненные в файле библиотеки (раздел «Сохранение библиотеки» на стр. 108) и загрузить их в синтезатор Tyros2.

- **1** Чтобы вызвать экран Voice Creator, нажмите кнопку [VOICE CREATOR].



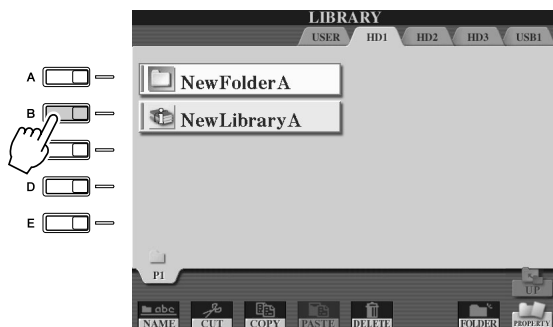
- **2** Вызовите меню LIBRARY LOAD, нажав кнопку [D].



- **3** Выберите местоположение или устройство, на котором хранится нужная библиотека специальных тембров, используя кнопки [TAB].

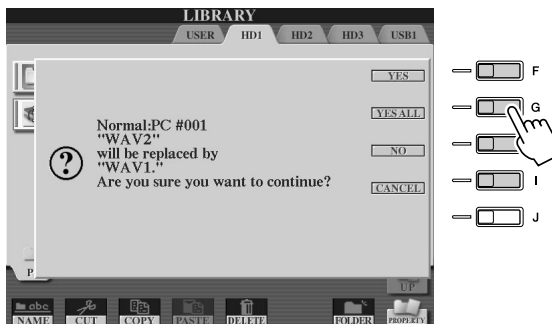
Например, если имеется установленный жесткий диск и подключенное к Tyros2 USB-устройство хранения данных, у вас будет три варианта: USER, HD1 и USB1.

- **4** Выберите нужный файл библиотеки, нажав соответствующую кнопку на ЖК-дисплее.



► 5 Загрузите файл библиотеки.

Если на инструменте не хранятся файлы библиотек, автоматически загружается выбранный файл. Если на инструменте хранятся файлы библиотек, появится приглашение Load (Загрузить).



ПРИМЕЧАНИЕ

- Загрузка файла может длиться несколько минут в зависимости от того, сколько специальных тембров хранится в библиотеке и сколько данных они содержат. Во время этой операции нельзя отключать питание или устройства.

YES (ДА)	Текущие специальные тембры поочередно замещаются тембрами из библиотеки.
YES ALL (Да для всех)	Специальные тембры замещаются всеми тембрами из файла библиотеки. Этот вариант можно использовать после замены некоторых тембров, чтобы заменить все остальные тембры.
NO (Нет)	Отображенный в приглашении тембр не будет замещен.
CANCEL (Отменить)	Отменяет загрузку файла библиотеки.

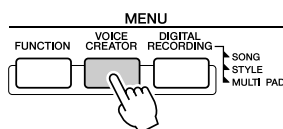
► 6 Нажмите кнопку [EXIT], чтобы перейти к главному экрану.

► 7 При нажатии кнопки [CUSTOM VOICE] будут доступны вновь загруженные специальные тембры.

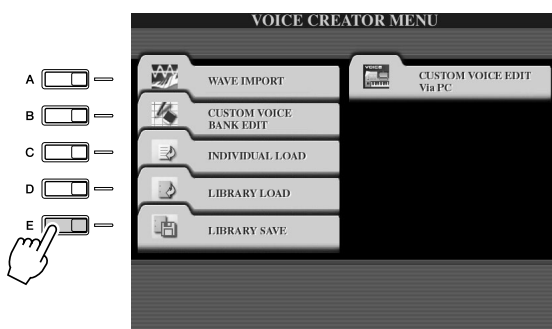
Сохранение специальных тембров в библиотеку — сохранение библиотеки

После создания специальных тембров нужно сохранить их вместе в одной библиотеке. Операция Library Save (Сохранение в библиотеке) позволяет создать файл библиотеки для хранения специальных тембров в упорядоченном виде для будущего использования.

- **1** Чтобы вызвать экран Voice Creator, нажмите кнопку [VOICE CREATOR].

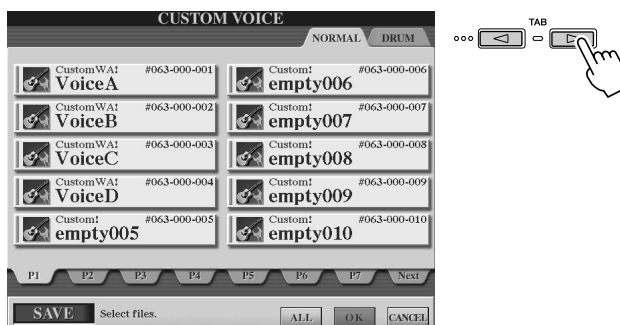


- **2** Вызовите меню LIBRARY SAVE, нажав кнопку [E].



- **3** Выберите вкладку NORMAL или DRUM.

Папка Normal содержит тембры, которые используются при игре на клавиатуре. Папка Drum содержит тембры, которые используются при воспроизведении стилей. Нельзя создавать тембры DRUM путем редактирования волновых данных, их можно создать, только редактируя тембры ударных в области памяти/диске PRESET. Вы можете использовать тембры DRUM, заменяя их в стилях на экране CHANNEL ON/OFF (стр. 37).



- **4** Выберите нужный специальный тембр.

Будут отображены все доступные специальные тембры. С помощью кнопок ЖК-дисплея выберите при необходимости нужную страницу. Имя выбранного тембра подсвечивается.

Здесь можно продолжить выбор специальных тембров. Их может быть столько, сколько потребуется – даже в сочетании тембров Normal и Drum. Если внизу показаны дополнительные страницы (вкладки), можно выбрать тембры и на этих экранах.

Чтобы выбрать все доступные тембры, нажмите кнопку [ALL] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [6]).

В этом случае будут выбраны все тембры на вкладках NORMAL и DRUM.

- **5** Нажмите кнопку [OK] на ЖК-дисплее (кнопку [7] в нижнем ряду).

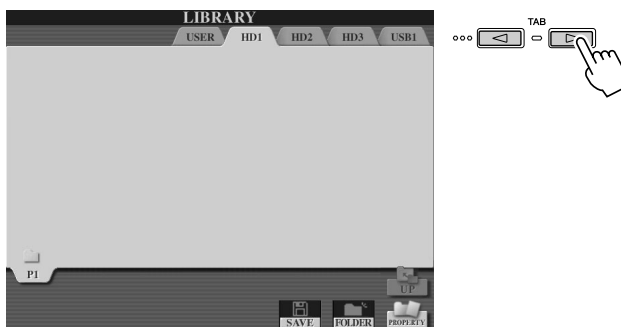


- **6** С помощью кнопок [TAB] выберите место назначения для сохранения данных.

Например, если имеется установленный жесткий диск и подключенное к Tyros2 USB-устройство хранения данных, у вас будет три варианта: USER, HD1 и USB1. При необходимости создайте папку, нажав кнопку ЖК-дисплея [FOLDER] LCD (нижняя кнопка [7]).

ПРИМЕЧАНИЕ

- Хотя здесь можно выбрать диск *User*, на нем недостаточно места для хранения данных функции *Voice Creator*. Убедитесь, что выбрано другое место назначения.



ПРИМЕЧАНИЕ

Проверка свободного пространства хранения

- Прежде чем сохранять данные, нужно проверить, достаточно ли свободного пространства на выбранном устройстве. Нажатие кнопки [PROPERTY] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [8]) вызывает экран *Property* для выбранного местоположения или устройства хранения и показывает общий объем памяти, а также объем свободного пространства, доступный для ваших данных.

- **7** Нажмите кнопку [SAVE] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [6]).

- **8** Введите имя файла библиотеки и нажмите кнопку [OK] на ЖК-дисплее (верхняя кнопка [8]).

Конкретные инструкции по вводу имен см. на стр. 76.

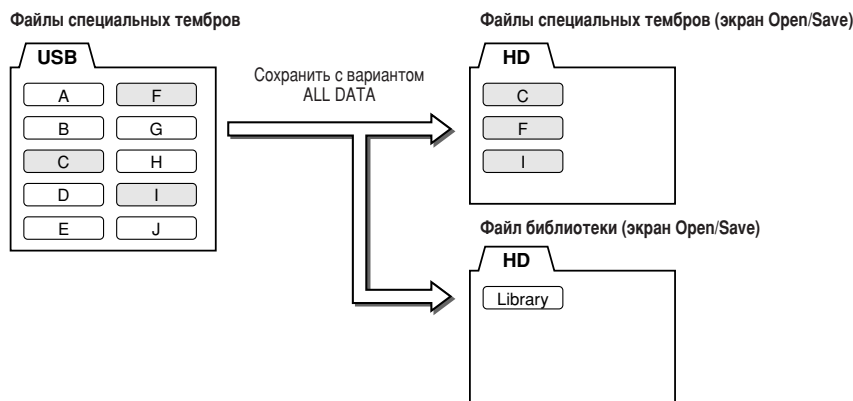


9 При появлении приглашения Save нажмите кнопку [ALL DATA] на ЖК-дисплее (кнопка [F]), чтобы сохранить все выбранные специальные тембры в указанном местоположении.

Либо нажмите кнопку [ALIAS] на ЖК-дисплее (кнопка [G]), чтобы сохранить маркер псевдонима данных (см. ниже), или нажмите кнопку [CANCEL] на ЖК-дисплее (кнопка [H]), чтобы отменить операцию.

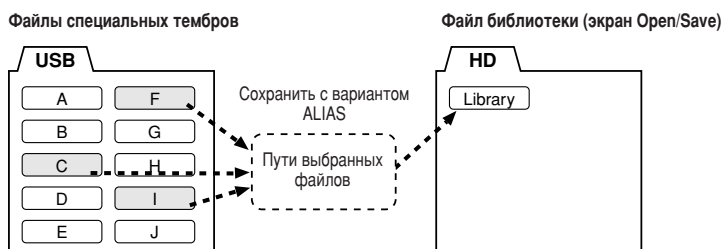
- **ALL DATA** Сохраняет все выбранные данные в указанном местоположении. При этой операции сохраняются два вида данных: данные файла библиотеки и выбранных специальных тембров. Эти два типа файлов сохраняются на одном устройстве, но отображаются на разных экранах Open/Save.

Пример сохранения файла библиотеки в варианте ALL DATA на жесткий диск с использованием специальных тембров на USB-устройстве хранения.



- **ALIAS** Сохраняет только маркеры псевдонимов (ярлыки) в указанном местоположении. Эта операция позволяет сохранить несколько файлов библиотек по вашему выбору и создать несколько папок, содержащих разные наборы тембров, но не занимающих дополнительного места на устройстве. До тех пор пока данные тембра хранятся в одном местоположении на устройстве, можно хранить псевдоним, который будет вызывать эти данные.

Пример сохранения файла библиотеки в варианте ALIAS с использованием специальных тембров на USB-устройстве хранения.



- **CANCEL** Отменяет операцию сохранения.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Файл библиотеки содержит путь к специальным тембрам. Поэтому, если после создания файла библиотеки удалить или переместить тембры, их нельзя будет вызвать из файла библиотеки. Однако перемещение файла библиотеки не влияет на вызов тембров.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если файл библиотеки сохраняется в варианте ALL DATA, для него необходимо создать новую папку, так как на устройстве назначения специальные тембры перемещаются с существующими тембрами.

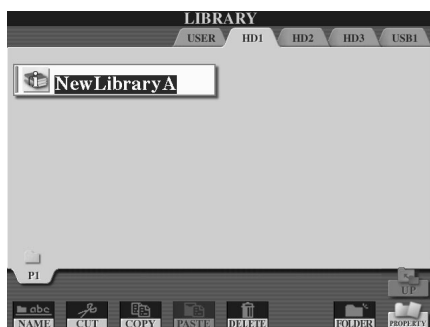
ПРИМЕЧАНИЕ

- Если тембр хранится в нескольких библиотеках в варианте ALIAS, а затем редактируется, изменения при редактировании коснутся всех библиотек, в которые включен этот тембр.

Чтобы убедиться, что данные библиотеки были правильно сохранены, проделайте следующее.

- 1) Перейдите на главный экран Voice Creator (если необходимо, нажмите кнопку [VOICE CREATOR]).
- 2) Вызовите меню LIBRARY LOAD, нажав кнопку [D].
- 3) Выберите соответствующее место хранения кнопками [TAB]. (Например, если данные были сохранены на USB-устройстве, убедитесь, что оно подключено, и выберите USB1.)

На экране должен появиться сохраненный файл библиотеки.



Редактирование специального тембра на компьютере — программа Voice Editor

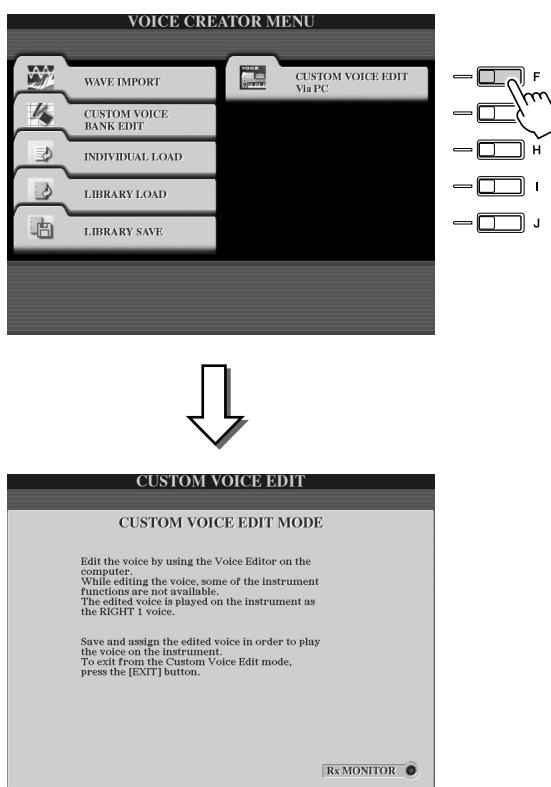
После создания специального тембра с помощью функции Voice Creator можно передать этот тембр на компьютер и использовать комплексную программу Voice Editor (находящуюся на поставляемом компакт-диске) для редактирования параметров с компьютера. Создаваемые тембры можно сохранять в разделе PRESET на синтезаторе Tyros2 в виде специальных тембров и вызывать в любой момент с кнопкой [CUSTOM VOICE]. После установки программы редактируйте тембры в соответствии с указанными ниже шагами.

▶ **1** Включите компьютер, а затем синтезатор Tyros2.

▶ **2** Запустите на компьютере программу Voice Editor.

На инструменте отображается режим Custom Voice Edit Mode (Режим редактирования специальных тембров). Если этот экран не появился, нажмите кнопку [VOICE CREATOR] и выберите Custom Voice Edit via PC (Редактирование специальных тембров через ПК).

Программа Voice Editor может использоваться только при этом экране.



▶ **3** Отредактируйте параметры тембра на компьютере, чтобы создать новый собственный тембр.

Более подробную информацию о программе Voice Editor см. на поставляемом компакт-диске.

▶ **4** По завершении редактирования сохраните тембр и назначьте его на Tyros2.

▶ **5** Выйдите из программы Voice Editor.

▶ **6** Нажмите кнопку [CUSTOM VOICE] и воспроизведите собственный специальный тембр.

Воспроизведение мелодии

«Обзор», стр. 43 ➔

Функция воспроизведения мелодий на синтезаторе Tyros2 позволяет проигрывать данные MIDI-мелодий (последовательностей). К ним относятся коммерческие данные на дискетах (GM- или XG-совместимые) и записи, которые вы создали сами с помощью функции Song Recording (стр. 55) и сохранили на одном из дисков. Кроме того, синтезатор Tyros2 умеет выводить на экран ноты и тексты песен, а еще у пользователя есть возможность применять сложные учебные функции (Guide), чтобы учиться игре на клавиатуре и пению.

Этот раздел подробнее объясняет настройки, связанные с воспроизведением мелодий и не обсуждавшиеся в разделе «Обзор».

Отображение нот

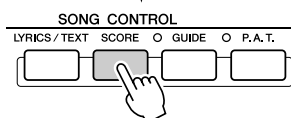
Чтобы просмотреть нотацию выбранной мелодии, нажмите кнопку [SCORE]. Это позволяет считывать музыку во время воспроизведения мелодии. Но это еще не все, можно делать и многое другое:

- Читать партитуру, когда мелодия остановлена, и самостоятельно ее разучивать.
- Использовать ноты для разучивания мелодии, а аккомпанемент включать на автоматическое воспроизведение. Достаточно выключить на дисплее партию (канал) правой руки.
- Если у мелодии есть текст, можно читать его на экране и петь, пока играет музыка. Подключите микрофон, и ваш голос будет накладываться на мелодию во время ее проигрывания.
- Благодаря сложным функциям Guide синтезатор Tyros2 может «научить» вас правильно играть мелодию и даже петь ее с правильной высотой звука.

Основная процедура (функция Score)

1 Выберите мелодию.

2 Нажмите кнопку [SCORE].



3 Во время воспроизведения мелодии по партитуре перемещается красный «шарик», указывающий текущую позицию.

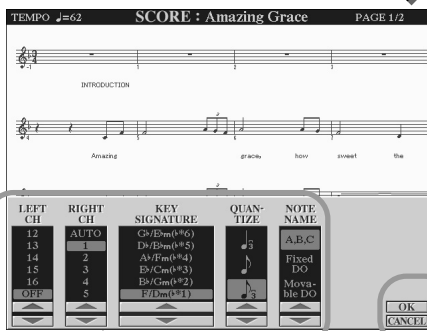
Для выбора страниц используются кнопки [TAB].

ПРИМЕЧАНИЕ

- Для «перелистывания» страниц может также использоваться дополнительная педаль (стр. 189).



4 Установите необходимые параметры типа просмотра.



5 Задайте необходимые подробные параметры просмотра партитуры.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Отображаемые ноты соответствуют MIDI-данным проигрываемой мелодии и генерируются синтезатором Tyros2 в реальном времени. Поэтому вид партитуры может отличаться от партитуры той же мелодии, которую можно приобрести в магазине. Различия особенно заметны при сравнении сложных пассажей или последовательности коротких нот.
- Некоторые из встроенных мелодий были записаны в так называемом «свободном темпе». Темп, ритм, размер и партитура таких мелодий будут отображаться неправильно.
- Если все ноты такта не помещаются в одну строку, такт переходит на следующую.
- Функции партитуры не позволяют создавать мелодии путем прямого ввода нот. Информация по созданию мелодий приведена на стр. 127.
- Чем больше дополнительной информации (партий, аккордов, текста песни и т. д.) отображается на экране, тем меньше тактов на нем умещается.

■ Параметры просмотра партитуры (шаг 4 на предыдущей странице)

Партия LEFT	Включает/Выключает отображение партии левой руки. В зависимости от значения других параметров этот параметр может быть недоступен. В этом случае соответствующий индикатор на экране будет серым. Если параметр недоступен, перейдите к экрану тонкой настройки (шаг 4 на предыдущей странице, см. также ниже) и задайте параметр LEFT CH. для любого канала, кроме AUTO. Или перейдите к экрану [FUNCTION] → SONG SETTING (стр. 118) и установите параметр LEFT на любой канал, кроме OFF. Выключить одновременно параметры RIGHT (следующий параметр) и LEFT нельзя.
Партия RIGHT	Включает/Выключает отображение партии правой руки. Канал 1 выбирается автоматически, если параметр LEFT CH. (см. ниже) установлен на любой канал, кроме AUTO, или если параметру [RIGHT] присвоено значение [OFF] на экране [FUNCTION] → SONG SETTING (стр. 118). Выключить одновременно параметры RIGHT и LEFT (см. выше) нельзя.
CHORD (Аккорд)	Включает/Выключает показ аккордов. Если мелодия не содержит данных об аккордах, они не будут отображаться.
LYRICS	Кнопки включения/отключения показа текста. Если песня не содержит текста, он не будет отображаться.
NOTE	Включает/Выключает показ названий нот (высоты звука). Название ноты указывается слева от ее изображения. Если расстояние между нотами слишком мало, название ноты может быть выведено слева над нотой.
COLOR (Цвет)	Если задан этот параметр, ноты выводятся на экран разноцветными (до — красное, ре — желтое, ми — зеленое, фа — оранжевое, соль — синее, ля — фиолетовое и си — серое).
SIZE (Размер)	Задает разрешение экрана (масштаб отображения партитуры).

■ Параметры просмотра партитуры (шаг 5 на предыдущей странице)

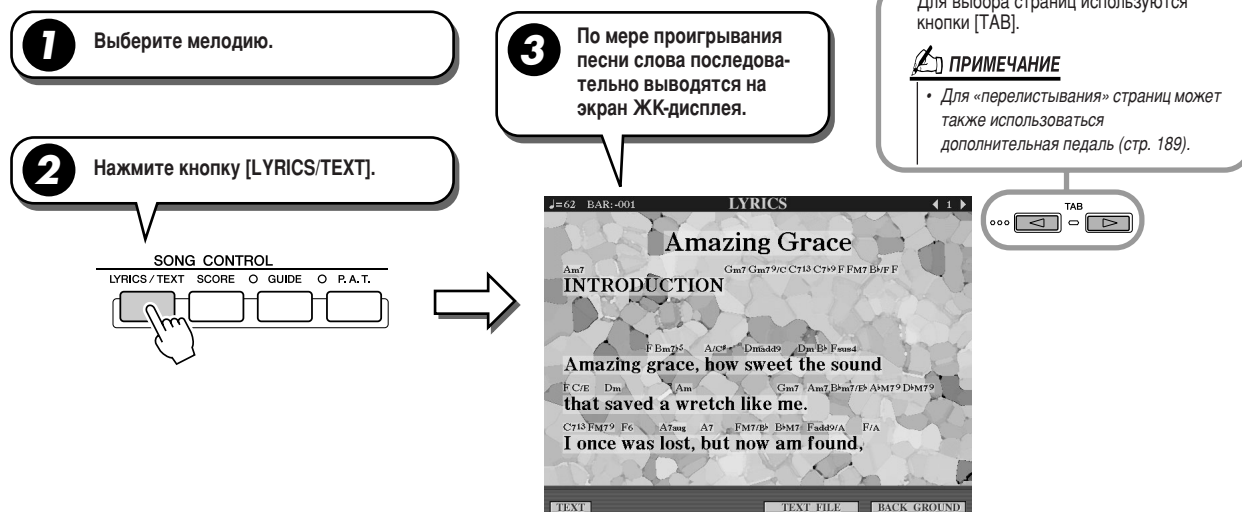
LEFT CH (Канал) / RIGHT CH (Канал)	<p>Указывает, какой MIDI-канал в данных мелодии используется для партии левой/правой руки. При выборе новой мелодии этому параметру по умолчанию присваивается значение AUTO.</p> <p>AUTO (Авто) MIDI-каналы данных мелодии назначаются партиям левой и правой руки автоматически — это те же каналы, которые заданы на экране [FUNCTION] → SONG SETTING (стр. 118).</p> <p>1–16 Присваивает указанные MIDI-каналы (1–16) партиям левой и правой руки.</p> <p>OFF (только LEFT CH) Нет присвоения каналов: выключается отображение диапазона для партии левой руки.</p>																																								
KEY SIGNATURE (Тональность)	Эта функция изменять тональность в любом месте, где мелодия остановлена. Это меню полезно в случаях, когда выбранная мелодия не содержит настроек тональности для вывода на экран.																																								
QUANTIZE (Квантизация)	Параметр квантизации позволяет задавать нотное разрешение партитуры. Это означает возможность сдвигать или корректировать время звучания отображаемых нот в целях выравнивания партитуры. Значение нотного разрешения должно соответствовать минимальной длительности, используемой в мелодии.																																								
NOTE NAME	<p>Выберите один из трех типов названия нот для вывода слева от ноты в партитуре. Эти настройки доступны, если параметру NOTE присвоено значение ON.</p> <p>A, B, C Названия нот выводятся на экран в виде букв (C, D, E, F, G, A, B).</p> <p>FIXED DO (постоянное до) Ноты на экране обозначаются, как в сольфеджио, в зависимости от выбранного языка (стр. 23).</p> <table style="margin-left: 40px;"> <tr> <td>Английский</td> <td>..... Do</td> <td>Re</td> <td>Mi</td> <td>Fa</td> <td>Sol</td> <td>La</td> <td>Ti</td> </tr> <tr> <td>Немецкий</td> <td>..... Do</td> <td>Re</td> <td>Mi</td> <td>Fa</td> <td>Sol</td> <td>La</td> <td>Si</td> </tr> <tr> <td>Французский</td> <td>..... Ut</td> <td>Re</td> <td>Mi</td> <td>Fa</td> <td>Sol</td> <td>La</td> <td>Si</td> </tr> <tr> <td>Испанский</td> <td>..... Do</td> <td>Re</td> <td>Mi</td> <td>Fa</td> <td>Sol</td> <td>La</td> <td>Si</td> </tr> <tr> <td>Итальянский</td> <td>..... Do</td> <td>Re</td> <td>Mi</td> <td>Fa</td> <td>Sol</td> <td>La</td> <td>Si</td> </tr> </table> <p>MOVABLE DO (подвижное до) Ноты на экране обозначаются, как в сольфеджио, относительно заданной ноты до. Основной тон обозначается как Do. Например, в тональности соль-мажор основной тон «соль» будет условно называться «Do». Как и с фиксированным до, обозначение зависит от выбранного языка.</p>	Английский Do	Re	Mi	Fa	Sol	La	Ti	Немецкий Do	Re	Mi	Fa	Sol	La	Si	Французский Ut	Re	Mi	Fa	Sol	La	Si	Испанский Do	Re	Mi	Fa	Sol	La	Si	Итальянский Do	Re	Mi	Fa	Sol	La	Si
Английский Do	Re	Mi	Fa	Sol	La	Ti																																		
Немецкий Do	Re	Mi	Fa	Sol	La	Si																																		
Французский Ut	Re	Mi	Fa	Sol	La	Si																																		
Испанский Do	Re	Mi	Fa	Sol	La	Si																																		
Итальянский Do	Re	Mi	Fa	Sol	La	Si																																		

Отображение текста песен

Если выбрана песня со словами, можно в процессе воспроизведения вывести слова на экран, нажав кнопку [LYRICS/TEXT]. Функция Lyrics предлагает ряд возможностей.

- Фразы, которые следует петь, подсвечиваются одновременно с музыкой, поэтому следить за словами и петь в соответствии с музыкой несложно. Подключите микрофон, и ваш голос будет накладываться на мелодию во время ее проигрывания.
- К синтезатору Tyros2 можно подключить внешний монитор и выводить на него текст песен для группового пения и т. п. Синтезатор Tyros2 можно даже настроить так, чтобы выводить текст на внешний монитор, пока на ЖК-дисплее инструмента отображается другая операция или функция. (Выберите [FUNCTION] → SCREEN OUT.)

Основные действия (экран Lyrics)



На этом экране можно выполнить несколько настроек, относящихся к тексту.

ТЕКСТ (Текст)	Переключается на экран Text. Более подробные сведения об экране Text см. в разделе «Вывод текста» на стр. 115.
ТЕКСТ FILE (Текстовый файл)	Вызывает экран Open/Save для выбора текстового файла. После завершения настройки, чтобы вернуться к экрану Lyrics, нажмите кнопку [EXIT]. Более подробные сведения об экране Text см. в разделе «Вывод текста» на стр. 115.
BACKGROUND (Фон)	Позволяет менять фоновую картинку для экрана Lyrics. Будет вызван экран Open/Save, на котором с помощью этого параметра можно выбрать файл картинки. После завершения настройки, чтобы вернуться к экрану Lyrics, нажмите кнопку [EXIT].

ПРИМЕЧАНИЕ

- Текст песни отображается на языке оригинала. Если текст искажен или нечитаем, это можно исправить, изменив параметр LYRICS LANGUAGE (ЯЗЫК ТЕКСТА) на экране [FUNCTION] → SONG SETTING.
- Если в данных мелодии указан цвет фона, изменить настройку BACKGROUND нельзя.
- Если мелодия не содержит текста, он не будет отображаться.
- Если выбранная мелодия содержит данные об аккордах, названия аккордов будут отображаться вместе с текстом песни.

Вывод текста

Эта функция позволяет выводить на экран Tygos2 текстовый файл (созданный на компьютере), открывая целый ряд возможностей.

- Можно вводить и отображать слова песни, даже если мелодия не содержит этих данных.
- Можно отображать любой текст – не только слова песни, но и слова с названиями аккордов, ноты или советы.
- Подключите к синтезатору Tygos2 внешний монитор и выводите на него текст, как на экран Lyrics.

Основные действия (экран Text)

1 Подключите устройство, содержащее текстовый файл, который нужно вывести на экран.

2 Нажмите кнопку [LYRICS/TEXT].

3 Нажмите кнопки [5]/[6].

4 Выберите текстовый файл, и он отобразится на экране.

Если текст не умещается на одном экране, переворачивайте страницы кнопками [TAB].

ПРИМЕЧАНИЕ

- Для «перелистывания» страниц может также использоваться дополнительная педаль (стр. 189).

На экране TEXT имеются следующие дополнительные параметры.

LYRICS	Переключается на экран Lyrics.
CLEAR	Очищает экран (сами текстовые данные не удаляются). Эта функция используется, если нужно убрать текст с экрана – как с дисплея инструмента, так и с подключенного монитора.
FIXED 16 – PROPORTIONAL 28	Определяет тип текста (фиксированный или пропорциональный) и размер шрифта. Фиксированный подходит для вывода слов песен с названиями аккордов, поскольку положение названий аккордов является фиксированным по отношению к соответствующим словам. Пропорциональный подходит для отображения слов песни без названий аккордов или пояснений. Цифры 16–28 указывают на размер шрифта.
BACKGROUND (Фон)	Позволяет менять фоновую картинку экрана Text точно так же, как на экране Lyrics (см. выше). Настройки фона являются общими для экранов Lyrics и Text.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Перевод строки (или «возврат каретки») выполняется вручную. Если предложение не отображается на экране полностью, установите перевод строки на компьютере.
- Если в данных мелодии указан цвет фона, изменить настройку BACKGROUND нельзя.

Сведения о текстовых данных

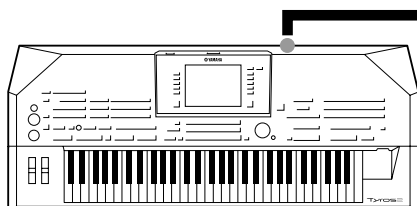
На этом инструменте можно использовать следующие текстовые данные.

- Простые текстовые файлы с расширением .txt.
- Максимальный размер – 60 КБ.
- Можно отображать перевод строки и разрывы страниц.
- Основаны на наборе символов ISO-8859-1 Latin1.

Вывод экранов Lyrics/Text на внешний монитор

Синтезатор Tyros2 можно подключить к внешнему монитору и выводить слова песен и аккорды на большой экран. Имеется два типа внешних разъемов – RGB OUT и VIDEO OUT. Подключайте монитор компьютера к порту RGB OUT, а телевизор или видеомонитор – к гнезду VIDEO OUT. Разъем RGB OUT обеспечивает большее разрешение, чем гнездо VIDEO OUT.

- ▶ **1** Подключите монитор к разъему RGB OUT или к гнезду VIDEO OUT синтезатора Tyros2 (стр. 16).
- ▶ **2** Включите монитор и синтезатор Tyros2.
- ▶ **3** Установите параметры MONITOR TYPE и SCREEN CONTENT на экране [FUNCTION] → SCREEN OUT (стр. 188).



Монитор

Если параметру SCREEN CONTENT присвоено значение LYRICS/TEXT, через видеовыход RGB OUT/VIDEO OUT выводятся только слова песни или текст независимо от того, какой экран вызван в этот момент на дисплей самого инструмента. Это позволяет видеть слова или текст на внешнем мониторе и одновременно выбирать другие экраны на инструменте.

- ▶ **4** Проиграйте мелодию в соответствии с основными действиями (Lyrics/Text) на стр. 114 и 115.

Положение мелодии

Синтезатор Tyros2 обладает следующими функциями, касающимися положения мелодии.

- Во время проигрывания мелодии текущая позиция выводится на главный экран в виде номера такта/доли, позволяя легко определить, где вы находитесь в данный момент.
- Если нажать кнопку [FF] или [REW], на экран автоматически выводится временное рабочее окно с указанием текущего номера такта (или позиции локатора).

Для мелодий, не содержащих локаторы



Обозначает такт мелодии, проигрываемый в данный момент.

Для мелодий, содержащих локаторы



Это меню появляется только в случае, если данные мелодии содержат позиции локатора. Кнопкой [E] можно переключаться между BAR и PHRASE MARK. Если установлено значение PHRASE MARK (Позиция локатора), можно переходить внутри мелодии от одной позиции локатора к другой при помощи кнопок [FF] и [REW].

- Ввести метки позиции в мелодии можно с помощью кнопок [SP1] – [SP4] (стр. 44). Это не только позволяет быстро и легко переходить от одного места мелодии к другому, но и упрощает создание циклов для воспроизведения.

■ Метка положения в мелодии.....

В этом разделе обсуждаются два дополнительных свойства, связанных с метками. Основную информацию по использованию меток для переходов при воспроизведении и циклического воспроизведения см. на стр. 44 раздела «Обзор».

● Метки перехода

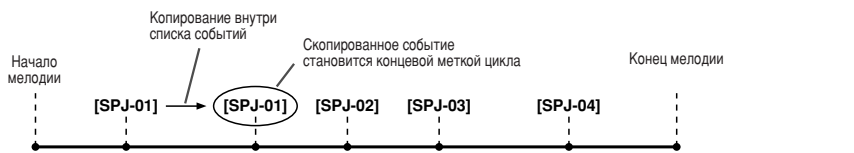
Метки, о которых говорится на стр. 44 раздела «Обзор», называются также метками перехода (jump markers). Их можно установить в любой мелодии с помощью кнопок [SP1] – [SP4]. На экране списка событий функции Song Creator (стр. 133) они обозначены как SPJ-01 – SPJ-04. В списке событий их можно свободно перемещать и даже копировать, чтобы создать те же самые номера меток в других местах мелодии. Если метки с одинаковыми номерами установлены в нескольких местах мелодии, последняя из них используется как конечная метка цикла (см. ниже).

● Концевая метка цикла

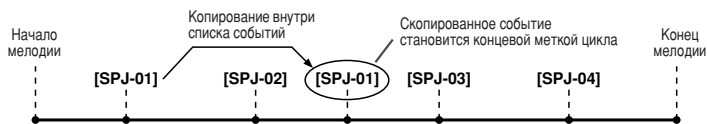
Концевые метки цикла можно использовать для включения в мелодии дополнительных меток, что дает еще большую гибкость. Концевые метки цикла создаются не с помощью кнопок [SP1] – [SP4] на панели, а в списке событий простым копированием метки перехода SPJ в другое место мелодии.

Основную информацию по циклическому воспроизведению между следующими друг за другом метками перехода см. на стр. 45 раздела «Обзор».

В приведенных ниже примерах показано, как можно использовать концевые метки цикла при воспроизведении мелодии.



Когда мелодия проигрывается между двумя точками SPJ-01, включение функции [LOOP] приводит к циклическому воспроизведению между этими точками. Если мелодия проигрывается между второй точкой SPJ-01 и SPJ-02 и включается [LOOP], процесс воспроизведения возвращается к первой точке SPJ-01 и продолжается циклически между двумя точками SPJ-01.



Если мелодия проигрывается между двумя точками SPJ-01, включение функции [LOOP] приведет к циклическому воспроизведению между этими точками. Если мелодия проигрывается между второй точкой SPJ-01 и SPJ-03 и включается [LOOP], процесс воспроизведения переходит назад к точке SPJ-02 и продолжается циклически между точками SPJ-02 и второй точкой SPJ-01 (концевой меткой цикла).

Если кнопка [LOOP] включается, когда мелодия проигрывается между началом мелодии и точкой SPJ-02, цикл воспроизведения образуется между точками SPJ-01 и SPJ-02.

🔍 ПРИМЕЧАНИЕ

- Если метки расположены слишком близко друг к другу, это может вызвать проблемы с циклическим воспроизведением.
- Если настройки эффектов в месте, куда происходит переход, отличаются от настроек эффектов в отправной точке перехода, могут возникнуть помехи или выпадение звуков. Это связано с ограничениями процессора эффектов синтезатора Tyros2.
- Если переходы происходят во время использования учебной функции Guide (индикатор [GUIDE] горит), следует помнить о том, что индикация функции Guide может не успевать за переходами.

В приведенном выше примере фактические данные концевой метки точно такие же, как у события, с которого эта метка была скопирована. Другая функция скопированной метки определяется только ее местоположением.

При воспроизведении мелодии все метки формата SPJ-xxxx (где xxxx — любой символ, кроме 01 – 04, при этом допустимо любое количество букв) рассматриваются как концевые метки цикла. Поскольку список событий в функции Song Creator не позволяет свободно называть метки, при создании новых меток рекомендуется следовать приведенным выше инструкциям.

Однако компьютерная программа-секвенсор позволяет создавать новые метки и присваивать им удобные имена. Такой способ присвоения имен меткам позволяет легко отличать концевые метки цикла от меток перехода в списке событий.

Параметры, связанные с воспроизведением мелодии

Синтезатор Tyros2 располагает разнообразными функциями воспроизведения мелодий. Чтобы обратиться к ним, нажмите [FUNCTION] → SONG SETTING. Например, можно сделать следующее:

- Прослушать (или отрепетировать) любимую мелодию несколько раз с помощью функции повторного воспроизведения Repeat Playback.
- Воспроизвести все мелодии в конкретной папке – циклично или в случайном порядке – для собственного удовольствия.
- Воспроизвести все мелодии во всех папках. Каждая из кнопок SONG [I] – [VI] открывает доступ к множеству мелодий. Сложите их все, и в вашем распоряжении окажется большое количество музыки, которую можно слушать по несколько раз или в случайном порядке.

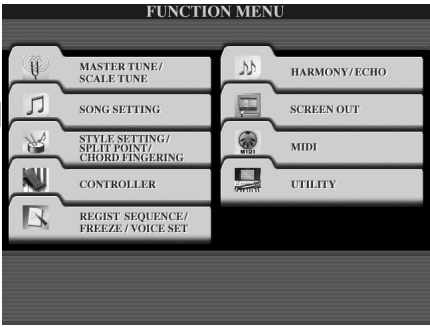
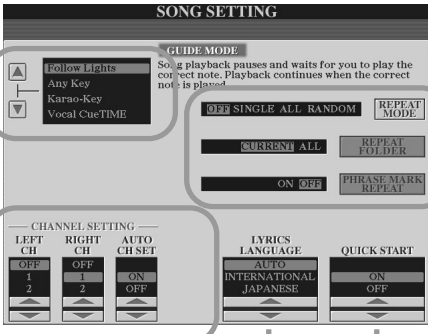
Это автоматическое воспроизведение можно в любой момент прервать и выбрать мелодию для проигрывания с помощью кнопки [NEXT/CANCEL] на экране выбора мелодии (Open/Save). Просто введите номер мелодии, которую хотели бы прослушать следующей, и начнется ее воспроизведение.

Этот раздел содержит описание настроек экранов [FUNCTION] → SONG SETTING и Open/Save для мелодий, а также вышеуказанных точек.

Экран Song Setting – основные действия

- 1 Нажмите кнопку [FUNCTION].
- 2 Нажмите кнопку [SONG SETTING] на ЖК-дисплее.
- 3 Задайте нужные параметры (следующая страница).

Выберите одно из меню функции Guide (стр. 49).

Выберите метод повторного воспроизведения мелодии.



Определяет MIDI-канал каждого параметра.

Кнопка включения/выключения функции Quick Start.

Кнопки выбора языка для отображения текста мелодии.

Экран Next/Cancel – основные действия

- 1 Во время воспроизведения мелодии вызовите экран Open/Save для мелодий.
- 2 Нажмите на ЖК-дисплее кнопку, соответствующую нужной мелодии. В окне файлов напротив нее появится метка NEXT, означающая, что эта мелодия будет проиграна следующей. Эту настройку можно отменить, нажав кнопку [NEXT/CANCEL] на ЖК-дисплее, и выбрать другую мелодию.

Следующие параметры можно установить в шаге 3 основной процедуры на стр. 118.

■ Параметры повторного воспроизведения

REPEAT MODE	<p>Задаёт метод повторного воспроизведения.</p> <p>OFF (Выкл.) Проигрывает выбранную мелодию, затем останавливается.</p> <p>SINGLE Повторно воспроизводит выбранную мелодию.</p> <p>ALL Воспроизводит повторно все мелодии в указанной папке.</p> <p>RANDOM Воспроизводит повторно все мелодии в указанной папке в случайной последовательности.</p>
REPEAT FOLDER (Папка повторов)	<p>Задаёт каталог, мелодии из которого проигрываются по очереди, когда параметру REPEAT MODE присвоено значение ALL или RANDOM. Этот каталог соответствует пути, который записывается в память для каждой из кнопок SONG [I] – [VI] (стр. 78).</p> <p>CURRENT (Текущий каталог) Последовательно проигрывает все мелодии в каталоге, где находится выбранная в данный момент мелодия, начиная с этой мелодии.</p> <p>ALL Последовательно проигрывает все мелодии во всех каталогах (записанных в память для кнопок SONG [I] – [VI]). Воспроизведение начинается с выбранной в этот момент мелодии, затем проигрываются остальные мелодии в том же каталоге, а после этого — мелодии из остальных каталогов.</p>
PHRASE MARK REPEAT	<p>Позиция локатора (phrase mark) — это заранее запрограммированная часть данных мелодии, указывающая на определенное место в мелодии (набор тактов). Когда эта функция включена, фрагмент, соответствующий номеру указанной позиции локатора, воспроизводится повторно (стр. 117).</p>

■ Параметры MIDI-каналов

LEFT CH (Левый канал)	<p>Этот параметр доступен, когда функция AUTO CH SET выключена (см. ниже). Он определяет, какой MIDI-канал мелодии назначается партии левой руки в функции Guide или Song Score.</p>
RIGHT CH (Правый канал)	<p>Этот параметр доступен, когда функция AUTO CH SET выключена. Он определяет, какой MIDI-канал мелодии назначается партии правой руки в функции Guide или Song Score.</p>
AUTO CH SET (Автоматическая установка канала)	<p>Если эта функция включена, она автоматически назначает для партий правой и левой руки MIDI-каналы, запрограммированные в коммерческих записях. Обычно эта функция должна быть включена. Если она выключена, доступны вышеуказанные параметры LEFT CH и RIGHT CH.</p>

■ Параметры отображения текста песен

LYRICS LANGUAGE (Язык слов песни)	<p>Кнопки выбора языка для отображения текста мелодии.</p> <p>AUTO (Авто) Если язык указан в данных мелодии, текст выводится на этом языке. Если в данных мелодии язык мелодии не указан, слова рассматриваются как INTERNATIONAL (см. ниже).</p> <p>JAPANESE Обрабатывает отображаемый текст как японский.</p> <p>INTERNATIONAL Обрабатывает отображаемый текст как текст на одном из западных языков.</p>
--	--

■ Параметр Quick Start (быстрый запуск)

QUICK START	<p>Иногда в коммерческих записях некоторые параметры мелодии (номер тембра, громкость и т. д.) записаны в первом такте перед нотами. Если параметру Quick Start присвоено значение ON, синтезатор Tyros2 считает все начальные нотные данные с максимальной скоростью, а на первой ноте автоматически снижает скорость воспроизведения до нужного темпа. Это позволяет начать воспроизведение мелодии максимально быстро (с минимальной задержкой на считывание управляющей информации).</p>
--------------------	--

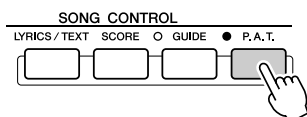
Проигрывание фоновых партий с помощью функции Performance Assistant Technology

Чрезвычайно облегчает исполнение фоновых партий при воспроизведении мелодии.

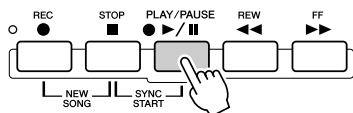
ПРИМЕЧАНИЕ

- *Прежде чем пользоваться функцией Performance Assistant Technology, мелодия должна содержать данные об аккордах. Если мелодия содержит такие данные, название текущего аккорда будет отображаться на экране MAIN во время воспроизведения мелодии, что позволяет легко проверить, содержит мелодия такие данные или нет.*

- ▶ **1** Выберите мелодию (стр. 43).
- ▶ **2** Нажмите кнопку [P. A. T.], чтобы включить эту функцию.



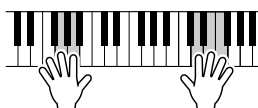
- ▶ **3** Для начала воспроизведения нажмите кнопку [PLAY/PAUSE] на панели SONG CONTROL.



- ▶ **4** Играйте на клавиатуре.

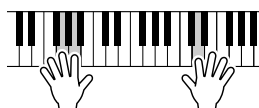
Инструмент автоматически подстраивает ваше исполнение на клавиатуре под воспроизводимую мелодию и аккорды независимо то того, на каких клавишах вы играете. Он даже меняет звук в зависимости от того, как вы играете. Попробуйте поиграть тремя разными способами, описанными ниже.

- Одновременная игра правой и левой рукой (способ 1).



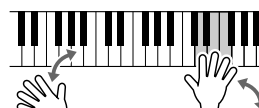
Сыграйте одновременно три ноты правой рукой.

- Одновременная игра правой и левой рукой (способ 2).



Сыграйте несколько нот одну за другой разными пальцами правой руки.

- Левая и правая рука играют поочередно.



Сыграйте одновременно три ноты правой рукой.

- ▶ **5** Для остановки воспроизведения нажмите кнопку [STOP] на панели SONG CONTROL.
- ▶ **6** Снова нажмите кнопку [P. A. T.], чтобы выключить эту функцию.

Song Creator (цифровая запись)

Раздел «Обзор», стр. 55 - 58 ➔

Этот раздел посвящен операциям, которые не обсуждались в разделе «Обзор», в том числе пошаговой записи (Step Recording) и изменению уже записанных мелодий. Основную информацию по режимам записи Quick Recording и Multi Recording см. в разделе «Обзор».

Режимы записи Realtime Recording и Step Recording

Есть два способа записи музыки, исполняемой на клавиатуре, в виде MIDI-данных: запись в реальном времени (Realtime Recording) и пошаговая запись (Step Recording).

- **Realtime Recording** Исполняемое произведение записывается в реальном времени, стирая любые данные, уже имеющиеся в канале назначения. Новые данные замещают старые. Этот способ описан в разделе «Обзор».
- **Step Recording** Этот способ позволяет составлять исполнение, «записывая» его события поочередно. Запись ведется вручную и не в реальном времени. Это похоже на запись нот на бумагу. Пользуясь списком событий (стр. 125, 127, 133), можно вводить ноты, аккорды и другие события по одному.

Punch In/Out (Автоматическое включение/выключение записи)

Стр. 122

Способ записи в реальном времени позволяет перезаписывать данные только в конкретной области уже записанной мелодии. Данные между точками автоматического включения и выключения записи перезаписываются. Помните, что части до и после автоматического включения и выключения записи не меняются. Они воспроизводятся обычным образом до и после записи. Точки включения и выключения записи (Punch In/Out) можно указать заранее в виде номеров тактов для работы в автоматическом режиме или включить/выключить запись вручную (с помощью ножной педали или просто при игре на клавиатуре). Задайте параметры автоматического включения и выключения записи на экране [DIGITAL RECORDING] → SONG CREATOR → REC MODE и перезапишите уже записанную мелодию в соответствии с инструкциями в разделе «Обзор».

Пошаговая запись с помощью списка событий

Стр. 125, 127, 133

Данные мелодий состоят из различных записанных MIDI-событий, включая глобальные события для всей мелодии и отдельные события для каждого канала. Список MIDI-событий — это полезное средство функции Song Creator. Он организует все события в мелодии в хронологическом порядке (по числу тактов, долям такта и единицам времени) и позволяет осуществлять тонкую настройку этих событий. К событиям, в частности, относятся:

- Аккорд/Часть Эти события воспроизведения стиля позволяют вводить аккорды и части: Intro (вступление), Main (главная часть), Break (брейк), Ending (концовка) и т. д.
- Данные MIDI-канала (1 - 16) События, относящиеся к конкретным каналам, такие как включение/выключение нот, изменение программы (номер тембра), сообщения об изменении в управлении (включая настройки громкости и панорамирования на микшерном пульте) и изменение высоты.
- Системные сообщения События, которые влияют на все каналы, например темп и музыкальный размер.
- Текст песен Данные текста мелодии.

Помните о том, что для перезаписи мелодии, записанной в режиме Step Recording, можно также использовать режим Realtime Recording.

Основная процедура (Sound Creator)



Настройки режима записи (для перезаписи)

Следующие параметры можно задать, если в шаге 4 основной процедуры вызвать страницу REC MODE (Режим записи). Задайте перечисленные ниже параметры и нажмите кнопку [REC] для перезаписи существующей мелодии в соответствии с инструкциями в разделе «Обзор» (с шага 2 и до конца).

■ Настройки REC START (Включение записи).....

NORMAL	Чтобы начать запись новых данных поверх старых, следует нажать кнопку SONG CONTROL [PLAY/PAUSE] или нажать клавиши на клавиатуре при включенной функции [SYNC START].
FIRST KEY ON	Мелодия воспроизводится как обычно, но, как только нажимается клавиша на клавиатуре, начинается запись поверх имеющихся данных.
PUNCH IN AT	Мелодия воспроизводится как обычно до того такта, где должна включиться запись (этот такт устанавливается соответствующей кнопкой ЖК-дисплея), после чего начинается запись новых данных на место старых.

■ Настройки REC END (Конец записи).....

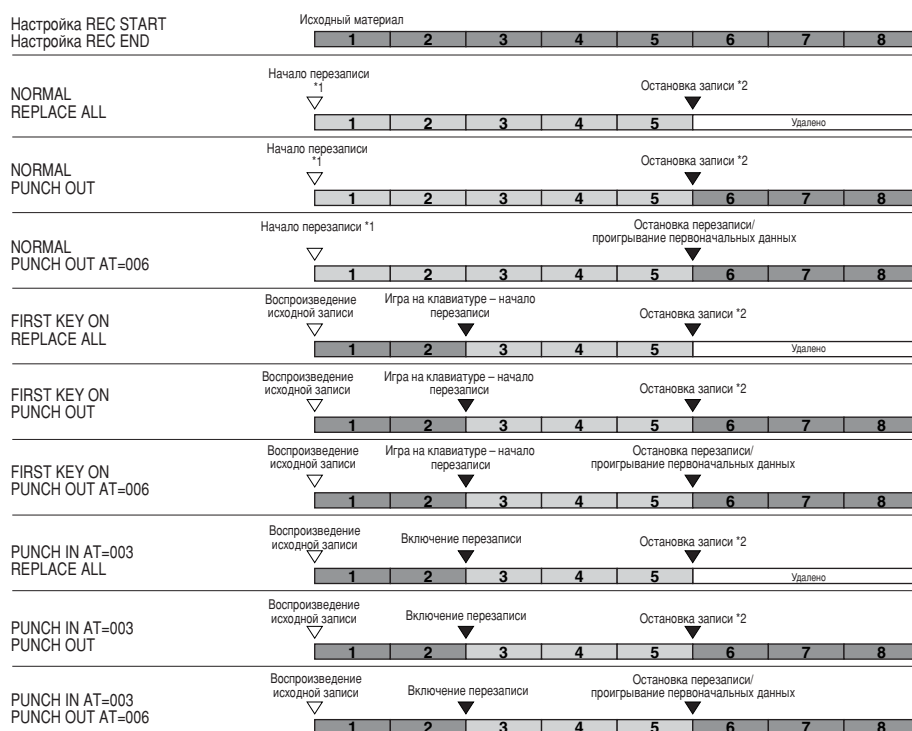
REPLACE ALL	Все данные после точки, где была выключена запись, удаляются.
PUNCH OUT	Положение в мелодии, где была остановлена запись, считается точкой автоматического выключения записи (Punch Out). При такой настройке все, что находится после точки окончания записи, сохраняется.
PUNCH OUT AT	Фактическая перезапись продолжается до такта, где запись должна автоматически выключиться (он устанавливается с помощью кнопки на ЖК-дисплее). В этой точке запись прекращается, и продолжается обычное воспроизведение.

■ Настройки PEDAL PUNCH IN/OUT (Включение и выключение записи при помощи педали).....

Эти кнопки включают режим управления записью с помощью второй педали. Если во время воспроизведения мелодии нажать (и держать) педаль 2, сразу включится запись. Если педаль отпустить, запись сразу выключится. Во время воспроизведения можно нажимать и отпускать педаль 2 в любое время, чтобы включать и выключать режим перезаписи. Обратите внимание на то, что, если включена функция Pedal Punch In/Out, обычная функция педали sostenuto не действует.

Примеры перезаписи в зависимости от настроек режима записи REC MODE

В синтезаторе Tyros2 предусмотрено несколько способов перезаписи или замены определенных фрагментов записанных ранее каналов. Ниже приведены примеры перезаписи отдельных тактов музыкальной фразы, состоящей из восьми тактов.



*1 Во избежание перезаписи тактов 1–2 начинайте запись с такта 3.

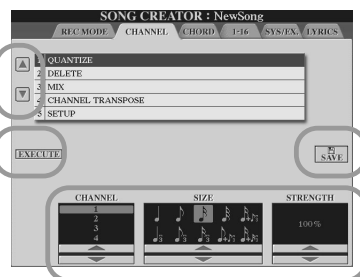
*2 Чтобы закончить запись, нажмите кнопку [REC] в конце пятого такта.

Изменение данных для каждого канала

Для установки следующих параметров вызовите страницу CHANNEL (шаг 4 основной процедуры на стр. 121.)

1 Выбор меню.

3 Выполняет операцию для отображенной страницы. После завершения этой процедуры (за исключением страницы SETUP) кнопка меняет название на [UNDO] (Отмена), позволяя вернуться к прежним данным, если результаты операции неудовлетворительны. Функция Undo позволяет отменить только последнюю операцию.



2 Задайте нужное значение параметра.

4 **⚠ ВНИМАНИЕ!**

Создав или изменив мелодию, обязательно выполните операцию сохранения. Если перейти на другую мелодию или выключить питание без сохранения, записанная мелодия будет потеряна.

■ Функция Quantize (Выравнивание) — установлена выше в шаге 2

Функция Quantize позволяет «почистить» записанный на той или иной дорожке материал или сделать запись более ритмичной.

Например, следующий пассаж состоит из точных четвертей и восьмых.

Однако при записи пассажа в реальном времени исполнитель мог сыграть не вполне точно. Функция выравнивания позволяет так выравнивать время звучания всех нот, чтобы их длительность точно соответствовала заданной.



CHANNEL (Канал)	<p>Определяет, какой MIDI-канал мелодии необходимо выравнивать.</p>										
SIZE (Размер)	<p>Выбор размера (Разрешение). Разрешение выравнивания (SIZE) должно соответствовать ноте наименьшей длительности, используемой в выравниваемом фрагменте. Например, если он состоит из четвертей и восьмых, параметр SIZE должен быть равен восьмой. Если задать в качестве разрешения четверть, восьмые ноты будут наложены на четверти.</p> <p>Такт с восьмыми до выравнивания → Тот же такт после выравнивания с разрешением в восьмую</p> <p>Настройки:</p> <table border="0"> <tr> <td> четверть</td> <td> восьмая</td> <td> шестнадцатая</td> <td> тридцать вторая</td> <td> шестнадцатая+ триоль из восьмых *</td> </tr> <tr> <td> четверть триоль</td> <td> восьмая триоль</td> <td> шестнадцатая триоль</td> <td> восьмая+ триоль из восьмых *</td> <td> шестнадцатая+ триоль из шестнадцатых *</td> </tr> </table> <p>Три варианта выравнивания, отмеченные звездочкой (*), чрезвычайно удобны, так как позволяют одновременно обрабатывать ноты разной длительности, не жертвуя качеством. Например, если на канале записаны и восьмые, и триоли из восьмых, то выравнивание с разрешением в восьмую приведет к замене триолей восьмыми. Таким образом, запись утратит трехдольный ритм. Но если выбрать разрешение «восьмая + триоль из восьмых», ноты обоих типов будут выровнены правильно.</p>	четверть	восьмая	шестнадцатая	тридцать вторая	шестнадцатая+ триоль из восьмых *	четверть триоль	восьмая триоль	шестнадцатая триоль	восьмая+ триоль из восьмых *	шестнадцатая+ триоль из шестнадцатых *
четверть	восьмая	шестнадцатая	тридцать вторая	шестнадцатая+ триоль из восьмых *							
четверть триоль	восьмая триоль	шестнадцатая триоль	восьмая+ триоль из восьмых *	шестнадцатая+ триоль из шестнадцатых *							
STRENGTH (Сила эффекта)	<p>Определяет степень выравнивания выбранных нот. Если значение этого параметра меньше 100 %, ноты только сдвинутся соответствующим образом в направлении выровненных позиций, но не займут их. Подобное «неполное» выравнивание позволяет избежать «машинного» впечатления от записи, делая запись похожей на игру человека.</p> <p>Исходный материал (предполагается размер 4/4)</p> <p>Выравнивание с параметром strength = 100</p> <p>Выравнивание с параметром strength = 50</p>										

■ Delete

Материал, записанный на определенном канале, можно удалить. Выберите канал, который требуется удалить, при помощи верхних или нижних кнопок [1] – [8] ЖК-дисплея и нажмите на кнопку [EXECUTE] (Выполнить) на ЖК-дисплее.

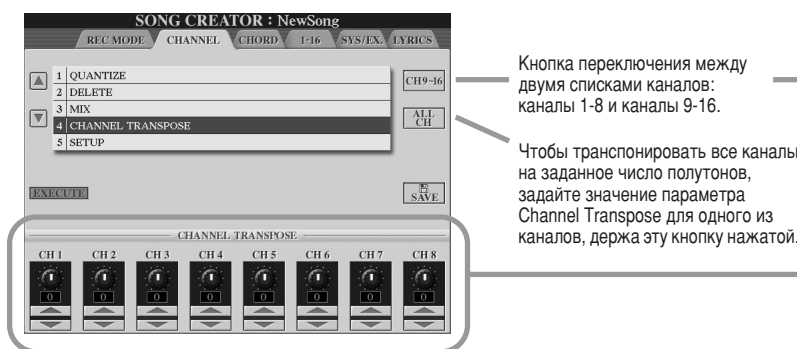
■ **Mix (настроено в шаге 2 на предыдущей странице)**

Эта функция позволяет объединить материал, записанный на двух разных каналах, и сохранить результат на новом канале. Кроме того, с ее помощью можно скопировать содержимое одного канала на другой.

SOURCE1 (Источник 1)	Выбирает MIDI-канал (1–16) для смешивания. Все MIDI-события указанного канала копируются в целевой канал.
SOURCE2 (Источник 2)	Выбирает MIDI-канал (1–16) для смешивания. В целевой канал копируются только нотные события указанного канала. Помимо значений 1–16, предусмотрена еще настройка COPY, позволяющая копировать данные из Source 1 в целевой канал.
DESTINATION (Назначение)	Кнопки указания целевого канала для сохранения результатов объединения.

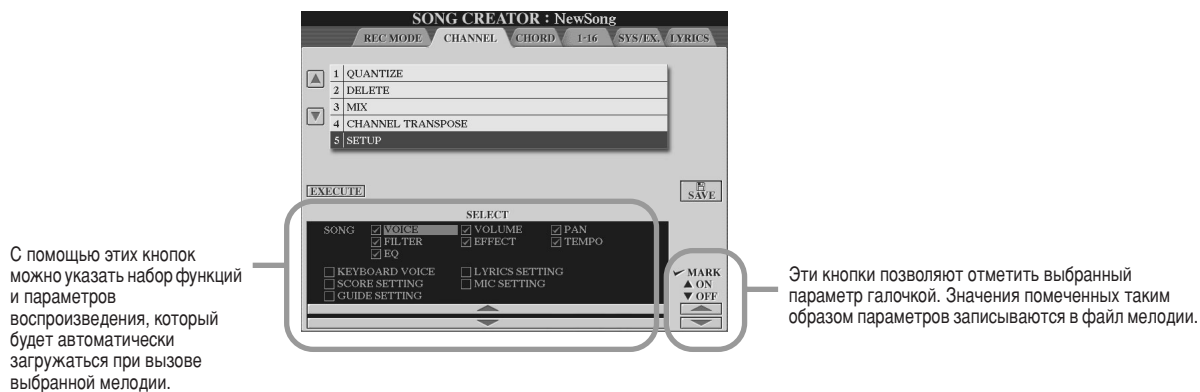
■ **Channel Transpose (Транспонирование канала)**

Эта функция позволяет транспонировать материал, записанный в определенном канале, в пределах двух октав в любую сторону с шагом в полутон.



■ **Setup (Набор настроек) — см. шаг 2 на предыдущей странице**

Текущие настройки микшерного пульта (стр. 179) и настройки кнопок на панели можно записать в начале мелодии в качестве набора настроек (Setup). Записанные здесь настройки панели автоматически вызываются при запуске мелодии.



С помощью этих кнопок можно указать набор функций и параметров воспроизведения, который будет автоматически загружаться при вызове выбранной мелодии.

SONG (Мелодия)	Сохраняет темп и прочие параметры, заданные с микшерного пульта.
KEYBOARD VOICE	Записывает текущие настройки панели, в том числе тембр партий, проигрываемых на клавиатуре (RIGHT 1, 2, 3 и LEFT), и состояния этих партий (включено/выключено). Записанные здесь настройки панели — это те же самые настройки, которые запоминаются для настройки «в одно касание» (стр. 155). В отличие от других элементов этой схемы этот элемент можно записать в любой точке мелодии.
SCORE SETTING	Записывает настройки экрана Score.
GUIDE SETTING	Записывает настройки функций Guide. Если настройки записаны, при выборе мелодии автоматически включается функция Guide.
LYRICS SETTING	Записывает настройки экрана Lyrics.
MIC SETTING	Сохраняет настройки микрофона, сделанные на экране Mixing Console (стр. 179), и настройки функции Vocal Harmony.

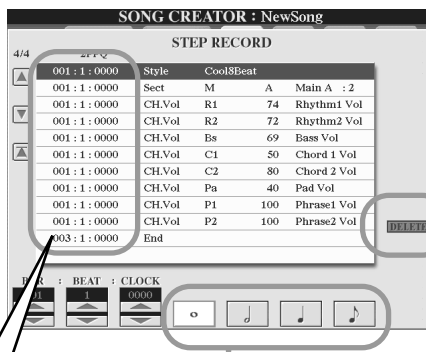
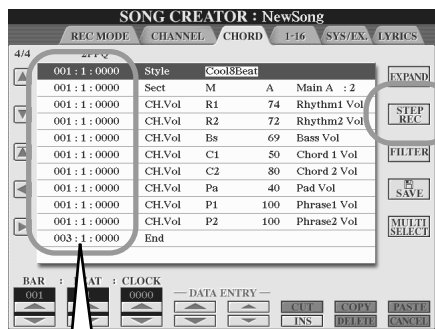
Пошаговая запись данных аккорда с помощью функции Event List

Эти пояснения относятся к тому, что происходит, когда в шаге 4 раздела «Основные действия» на стр. 121 вызывается страница CHORD.

Эта функция позволяет поочередно записывать изменения аккордов воспроизведения стиля с указанием точного времени звучания. Так как изменения вводятся не в режиме реального времени, можно легко создавать сложные изменения аккордов и аккомпанемента даже до записи мелодии.

Чтобы изменить уже записанные события аккордов один за другим, используйте экран CHORD.

Чтобы создать аккорд с нуля, используйте экран STEP RECORD.



Нажмите эту кнопку, чтобы действительно удалить событие, выделенное курсором.

Положение мелодии, в котором изменяется или вводится событие, обозначается следующими тремя значениями.

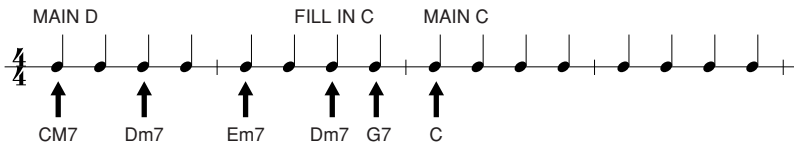
001 : 1 : 0000

Номер такта
Доля
Синхронизация (1920 сигналов на четверть)

Эти кнопки задают «размер» следующего события аккорда/части, которое надо ввести при пошаговой записи, и положение, в которое после ввода события переместится курсор.

■ Ввод событий аккорда/раздела с нуля.....

Попробуем ввести определенную последовательность событий аккордов.



▶ **1** Нажмите кнопку [MAIN D], чтобы указать часть, и введите аккорды, как показано справа.

ACMP OTS LINK AUTO FILL IN

MAIN VARIATION

A B C **D**

Sect:
Показывает событие изменения части.

Chord:
Показывает событие изменения аккорда.

Выберите это разрешение и проиграйте аккорды, как показано справа.

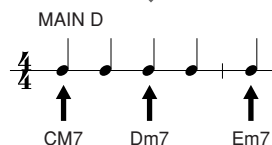
001 : 1 : 000 CM7

001 : 3 : 000 Dm7

002 : 1 : 000 Em7

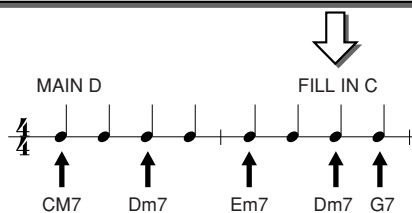
ПРИМЕЧАНИЕ

- Обязательно выключите функцию [AUTO FILL IN].



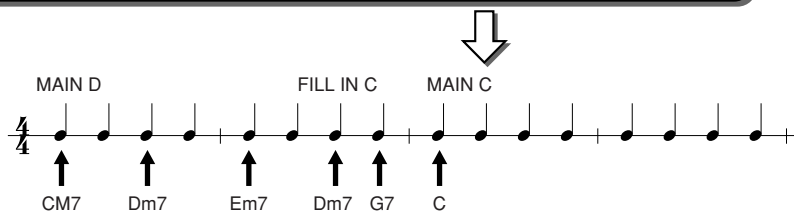
- ▶ **2** Нажмите кнопку [AUTO FILL IN] и кнопку [MAIN C], чтобы указать часть (Fill In C), и введите аккорды, как показано справа.

Выберите это разрешение и проиграйте аккорды, как показано справа.



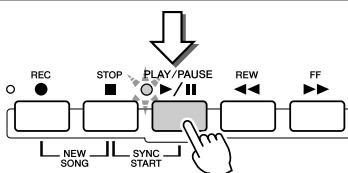
- ▶ **3** Введите аккорды, как показано справа.

Выберите это разрешение и проиграйте аккорды, как показано справа.



- ▶ **4** Переместите позицию мелодии к началу и проиграйте мелодию, чтобы прослушать только что записанную последовательность аккордов.

Позицию мелодии можно также переместить на начало мелодии, нажав на ЖК-дисплее эту кнопку.

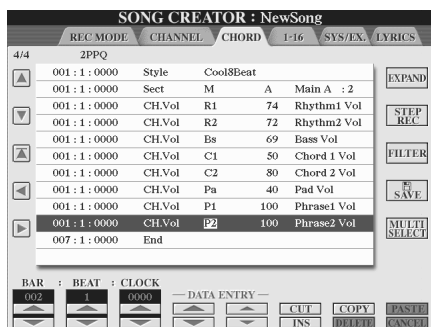


ВАЖНО

- Последовательность аккордов можно воспроизвести только с экрана STEP RECORD. Для воспроизведения аккордов надо нажать кнопку [EXPAND] на ЖК-дисплее (следующая страница) на экране CHORD, чтобы преобразовать записанные события в мелодию.

■ Редактирование существующих событий аккордов

События аккордов, введенные на экране STEP RECORD, можно изменить на экране CHORD. За исключением функции Expand, о которой говорится ниже, на экране CHORD можно выполнить те же операции, что и на экране изменения данных канала (стр. «1-16») (стр. 132).



Кнопка преобразования записей, относящихся к аккордам и частям, в данные мелодии. Чтобы правильно воспроизвести данные, введенные на странице STEP RECORD (см. предыдущую страницу), требуется запустить функцию Expand.

ПРИМЕЧАНИЕ

- На этом экране не могут отображаться и редактироваться данные аккордов и частей, записанные в реальном времени при помощи функции Realtime Recording.

События, обрабатываемые на экране списка Chord Event (страница CHORD)

- **Стиль**
- **Темп**
- **Chord** — основной тон аккорда, тип аккорда, аккорд с добавлением баса
- **Sect** — часть стиля (Intro, Main, Fill In, Break, Ending)
- **OnOff** — состояние каждой части (канала) стиля (включена или выключена)
- **CH.Vol** — громкость каждой части (канала) стиля
- **S.Vol** — общая громкость стиля

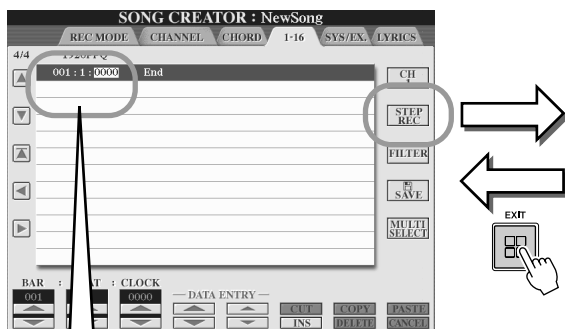
Пошаговая запись нот при помощи функции Event List

Эти пояснения относятся к тому, что происходит, когда в шаге 4 раздела «Основные действия» на стр. 121 вызывается страница «1-16».

На этой странице можно создавать мелодии, поочередно вводя для каждого канала ноты с точно указанной длительностью, а не проигрывая ноты в реальном времени. Синтезатор Tyros2 позволяет отдельно записывать аккорды для воспроизведения стиля и мелодию (объясняется здесь).

Если вы хотите поочередно изменить уже записанные нотные события, используйте экран 1-16.

Чтобы ввести нотные события с нуля, используйте экран STEP RECORD.



Положение мелодии, в котором изменяется или вводится событие, обозначается следующими тремя значениями.

001 : 1 : 1440

Номер такта Доля Синхронизация (1920 сигналов на четверть)



С помощью этой кнопки можно выбрать необходимый тип ноты в нижней части экрана. Всего доступно три типа нот: normal (обычные), dotted (ноты с точкой) и triplet (триоли).

Эти кнопки задают «размер» следующего нотного события, которое надо ввести, и положение, в которое после его ввода переместится курсор.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Для ввода паузы просто укажите позицию следующей ноты (кнопками [BAR], [BEAT] и [CLOCK] на ЖК-дисплее) и введите ноту. Любой «пустой» промежуток между двумя последовательными нотами автоматически считается паузой.

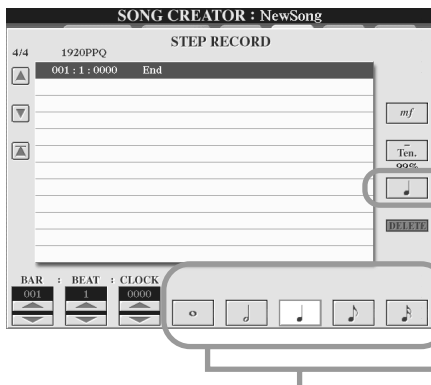
■ Ввод нотных событий с нуля.....

В этом разделе на трех примерах показано, как записывать ноты в пошаговом режиме.

Пример 1



▶ 1 Последовательно задайте перечисленные ниже параметры.







При помощи этих кнопок установите «размер» или «разрешение» времени текущего шага записи для следующей ноты, которая будет введена. Мы установим разрешение **четверть**, как указано в примере.

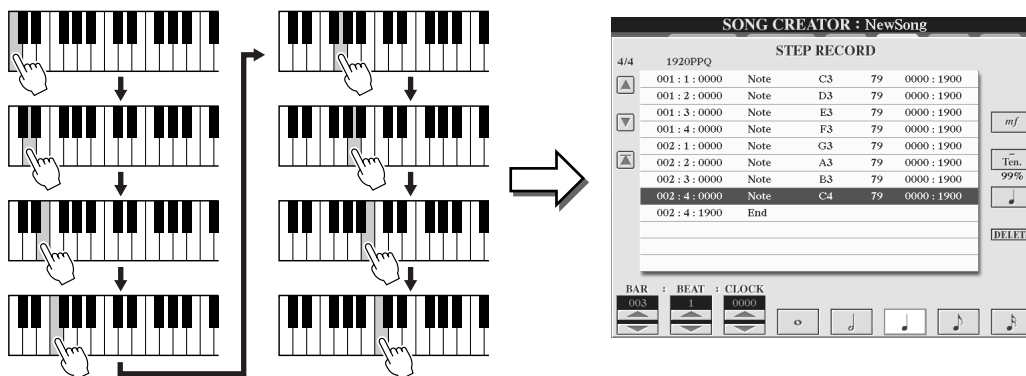
Определите скорость (громкость) вводимой ноты. Как указано в нашем примере, выберем **mf**.

Значение	Фактическая записанная сила нажатия
Kbd.Vel	Фактическая сила нажатия на клавишу
fff	127
ff	111
f	95
mf	79
mp	63
p	47
pp	31
ppp	15

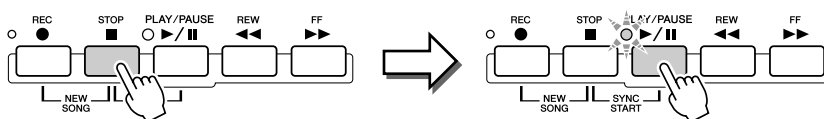
Устанавливает время звучания, или длительность ноты (в процентах). Как указано в нашем примере, выберем **Tenuto**.

Значение	Фактическая записанная сила нажатия
Normal (Обычный)	 80 %
Tenuto (Связно)	 99 %
Staccato (Отрывисто)	 40 %
Staccatissimo (Еще более отрывисто)	 20 %
Manual (Настроить вручную)	Можно задать любое время звучания (длину ноты) в процентах при помощи диска управления [DATA ENTRY].

▶ 2 По очереди нажмите клавиши C, D, E, F, G, A, B и C (до, ре, ми, фа, соль, ля, си, до), как указано в примере.



▶ 3 С помощью кнопки [STOP] переместите курсор в начало мелодии и нажмите кнопку [PLAY/PAUSE] на панели SONG CONTROL, чтобы прослушать введенные ноты.



▶ 4 Для выхода из экрана пошаговой записи нажмите кнопку [EXIT].

▶ 5 С помощью кнопки [SAVE] на ЖК-дисплее (кнопка [I]) вызовите экран Song Open/Save для сохранения данных, затем сохраните данные на экране Open/Save (75).

⚠ ВНИМАНИЕ!

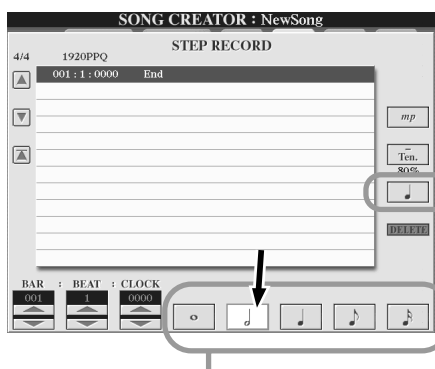
- Если выбрать другой файл или выключить питание без сохранения, записанные данные будут утеряны.

Пример 2



Рассматривая этот пример, помните, что в одном из шагов при выполнении операции надо удерживать нажатой клавишу на клавиатуре.

► **1** Последовательно задайте перечисленные ниже параметры.

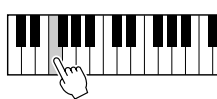


Определяет скорость (громкость) вводимой ноты. Как указано в нашем примере, выберем **mp**.

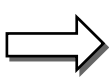
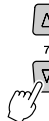
Устанавливает время звучания, или длительность ноты (в процентах). Как указано в нашем примере, выберем **Ten.**

При помощи этих кнопок задайте разрешение следующих нот. Мы установим разрешение **половинная нота**, как указано в примере.

► **2** Введите ноту F, как указано в примере.

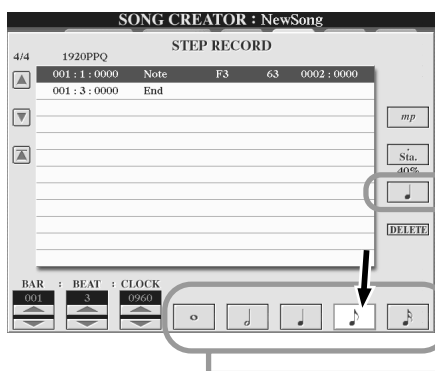


+



Удерживая нажатой кнопку F на клавиатуре, нажмите на ЖК-дисплее кнопку «восьмая». Будет введена половинная нота F и лигovaná восьмая.

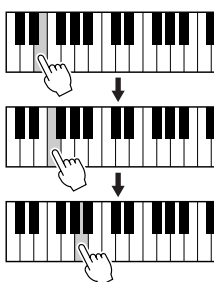
► **3** Последовательно задайте перечисленные ниже параметры.



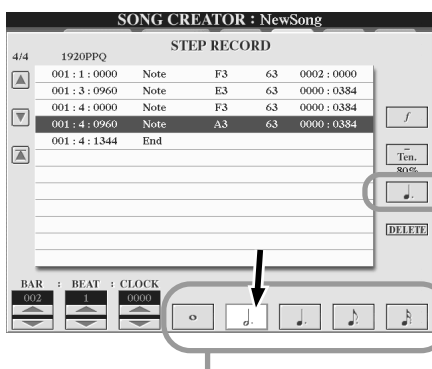
Устанавливает время звучания, или длительность ноты (в процентах). Как указано в нашем примере, выберем **Staccato**.

Установите при помощи этих кнопок разрешение следующих нот. Мы установим разрешение **восьмая**, как указано в примере.

► **4** Проиграйте ноты E, F и A, как указано в примере.



► **5** Последовательно задайте перечисленные ниже параметры.



Определяет скорость (громкость) вводимой ноты. Как указано в нашем примере, выберем *f*.

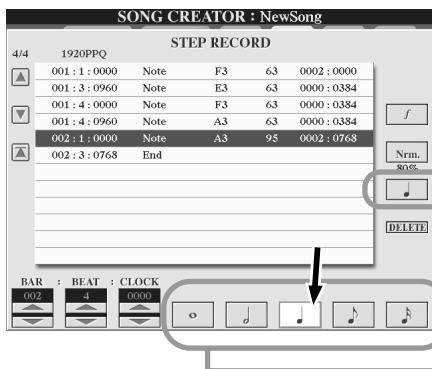
Устанавливает время звучания, или длительность ноты (в процентах). Как указано в нашем примере, выберем *Ten*.

Установите при помощи этих кнопок разрешение следующей ноты. Мы установим разрешение *половинная нота с точкой*, как указано в примере.

► **6** Проиграйте на клавиатуре ноту A, как указано в примере.



► **7** Последовательно задайте перечисленные ниже параметры.

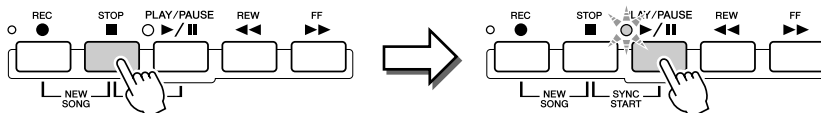


Установите при помощи этих кнопок разрешение следующей ноты. Мы установим разрешение *четверть*, как указано в примере.

► **8** Проиграйте на клавиатуре ноту F, как указано в примере.



► **9** С помощью кнопки [STOP] переместите курсор в начало мелодии и нажмите кнопку [PLAY/PAUSE] на панели SONG CONTROL, чтобы прослушать введенные ноты.



► **10** Для выхода из экрана пошаговой записи нажмите кнопку [EXIT].

► **11** С помощью кнопки [SAVE] на ЖК-дисплее (кнопка [I]) вызовите экран Song Open/Save для сохранения данных, затем сохраните данные на экране Open/Save (75).

ВНИМАНИЕ!

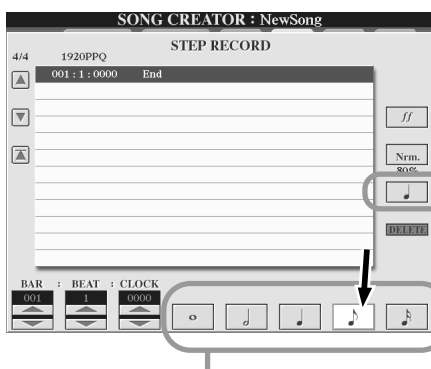
• Если выбрать другой файл или выключить питание без сохранения, записанные данные будут утеряны.

Пример 3



Помните, что для правильного ввода лиг, клавиши должны удерживаться, пока не будут введены все ноты.

► **1** Последовательно задайте перечисленные ниже параметры.



Определяет скорость (громкость) вводимой ноты. Как указано в нашем примере, выберем *ff*.

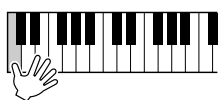
Устанавливает время звучания, или длительность ноты (в процентах). Как указано в нашем примере, выберем **Normal**.

Установите при помощи этих кнопок разрешение следующей ноты. Мы установим разрешение **восьмая**, как указано в примере.

► **2** Введите ноту C3, как указано в примере.



Пока не отпустите клавишу C3. При выполнении следующих шагов удерживайте ее нажатой.



+

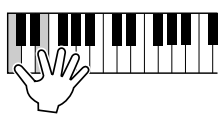


Удерживайте клавишу C3 и нажмите на ЖК-дисплее кнопку «восьмая».

► **3** Введите ноту E3.



Пока не отпустите клавиши C3 и E3. При выполнении следующих шагов удерживайте их нажатыми.



+

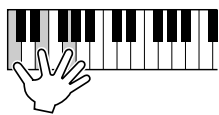


Удерживайте клавиши C3 и E3 и нажмите на ЖК-дисплее кнопку «восьмая».

► **4** Введите ноту G3.



Пока не отпустите клавиши C3, E3 и G3. При выполнении следующих шагов удерживайте их нажатыми.

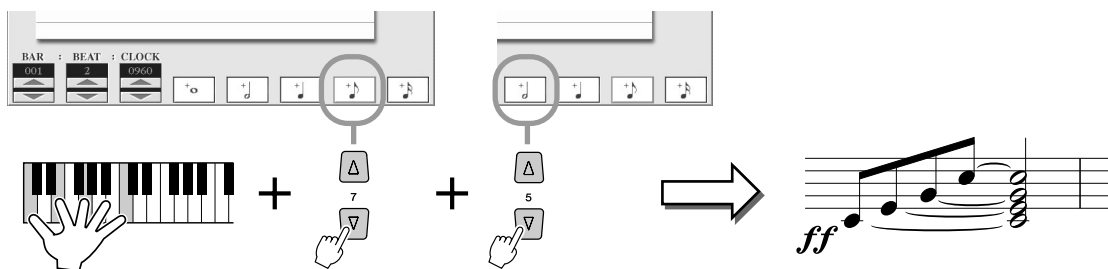


+



Удерживайте клавиши C3, E3 и G3 и нажмите на ЖК-дисплее кнопку «восьмая».

► **5** Введите ноту C4.



Удерживайте клавиши C3, E3, G3 и C4, нажмите на ЖК-дисплее кнопку «восемь», а затем кнопку «половинная». Теперь все указанные в примере ноты введены, и клавиши можно отпустить.

► **6** С помощью кнопки [STOP] переместите курсор в начало мелодии и нажмите кнопку [PLAY/PAUSE] на панели SONG CONTROL, чтобы прослушать введенные ноты.

► **7** Для выхода из экрана пошаговой записи нажмите кнопку [EXIT].

► **8** С помощью кнопки [SAVE] на ЖК-дисплее (кнопка [I]) вызовите экран Song Open/Save для сохранения данных, затем сохраните данные на экране Open/Save (стр. 75).

⚠ ВНИМАНИЕ!

• Если выбрать другой файл или выключить питание без сохранения, записанные данные будут утеряны.

■ **Изменение существующих нотных событий на экране STEP RECORD.....**

Нотные события и другие различные события каналов, уже введенные на экране STEP RECORD, можно редактировать на экране 1-16. Приведенные ниже пояснения относятся и к другим экранам Event List (CHORD, SYS/EX., LYRICS).

Эти кнопки позволяют перемещаться вверх/вниз по позициям в мелодии и выбирать необходимое событие.

Перемещает положение в мелодии (курсор) на начальную позицию данных.

Эти кнопки позволяют перемещать курсор влево/вправо и выбирать необходимый параметр выделенного цветом события.

Определяет текущее положение данных.

Грубая настройка значения. Имейте в виду, что перемещая курсор из поля, значение в котором было изменено, вы автоматически вводите это значение.

Тонкая настройка значения. Для регулировки значения можно использовать диск [DATA ENTRY]. Имейте в виду, что перемещая курсор из поля, значение в котором было изменено, вы автоматически вводите это значение.

Определяет канал для MIDI-события, измененного здесь или введенного на экране STEP RECORD.

Кнопка вызова экрана Filter (стр. 134), позволяющего выбрать именно те события, которые будут отображаться в списке событий функции Event List.

Если надо выбрать сразу несколько событий, удерживая эту кнопку, нажмите кнопку [A] или [B]. Эта удобная функция позволяет выбрать одновременно несколько событий и, таким образом, менять значения сразу для множества различных событий или легко, а также быстро копировать события в другое место.

Нажав эту кнопку, можно восстановить исходное значение, если вы ошиблись при вводе значения, но еще не подтвердили ввод (то есть когда курсор еще находится рядом с новым значением).

Функции CUT, COPY, PASTE и DELETE соответствуют функциям на экране Open/Save, но предназначены не для файлов, а для MIDI-событий.

Кнопка добавления нового события в список событий функции Event List.

События, обрабатываемые на экране списка Note Event (страница «1-16»)

Note (нота вкл./выкл.)	Сообщения, создаваемые во время игры на клавиатуре. Каждое сообщение содержит определенный номер ноты, соответствующий нажатой клавише, и информацию о скорости нажатия, зависящую от силы удара по клавише.
Ctrl (изменение управления)	Настройки параметра, такие как громкость, панорама (редактируемые на экране микшерного пульта Mixing Console, см. стр. 179) и т. д.
Prog (смена программы)	Задаёт номер тембра (программы). Дополнительные сведения о сообщениях этого типа приведены в отдельном буклете (список тембров Voice List).
P.Bnd (изменение высоты)	События, созданные диском управления высотой звука PITCH BEND. Эти события повышают и понижают высоту звука.
A.T. (Aftertouch, после нажатия)	Задаёт значение функции Aftertouch.

Дополнительные сведения об этих событиях см. в отдельном буклете (MIDI Data Format).

Пошаговая запись сообщений System Exclusive при помощи функции Event List

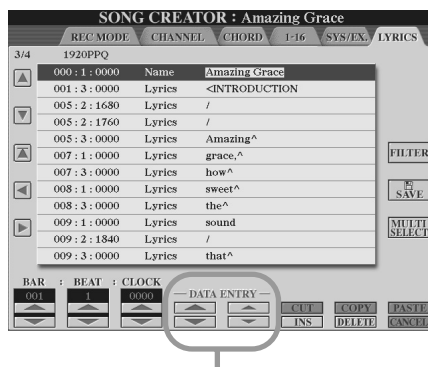
Эти пояснения относятся к тому, что происходит, когда в шаге 4 раздела «Основные действия» на стр. 121 вызывается страница SYS/EX. На этом экране можно редактировать записанные системные события, которые не принадлежат определенному MIDI-каналу, такие как темп и музыкальный размер. Инструкции по работе с этим экраном в основном аналогичны инструкциям для экрана редактирования данных канала (страница «1-16»), описанном на стр. 105.

События, обрабатываемые на экране списка System Exclusive (SYS/EX.) Экран списка событий

ScBar (Первый такт партитуры)	Задаёт номер первого такта в композиции. Переместить положение в мелодии на такт, предшествующий указанному здесь, невозможно. При выборе мелодии номер заданного здесь такта выводится на главный экран. При нажатии на кнопку [STOP] положение в мелодии перемещается на такт, номер которого задан здесь.
Темпо	Задаёт значение темпа.
Time (частота сигнала)	Задаёт частоту сигнала.
Key (Тональность)	Задаёт тональность и лад (мажор/минор). Эта настройка используется для вывода на экран партитуры (функция Song Score).
XG Prm (Параметры XG)	Позволяет осуществлять тонкую настройку параметров MIDI. Дополнительные сведения о параметрах MIDI см. в отдельном буклете (MIDI Data Format).
SYS/EX. (Сообщения System Exclusive)	Включает режим отображения сообщений System Exclusive. Помните, здесь нельзя создавать новые данные и изменять существующие, но можно удалять их, вырезать, копировать и вставлять.
Meta (Метасобытие)	Включает режим отображения метасобытий SMF. Помните, здесь нельзя создавать новые данные и изменять существующие, но можно удалять их, вырезать, копировать и вставлять.
Marker (Метка положения в мелодии)	Выводит на экран метку положения в мелодии (SPJ-01-04). Помните, здесь нельзя создавать новые данные и изменять существующие, но можно удалять их, вырезать, копировать и вставлять.
HDR (управление воспроизведением HDR)	Управляет воспроизведением аудиоданных через данные мелодии. Это событие используется для последовательного воспроизведения MIDI-мелодии и мелодии. Мелодию нельзя синхронизировать с воспроизведением MIDI-мелодии.

Пошаговый режим записи текста песен с использованием функции Event List

Эти пояснения относятся к тому, что происходит, когда в шаге 4 раздела «Основные действия» на стр. 121 вызывается страница LYRICS. На этом экране можно редактировать записанные события функции Lyrics. Инструкции по работе с этим экраном в основном аналогичны инструкциям для экрана редактирования данных канала (страница «1-16»), описанным на стр. 132.



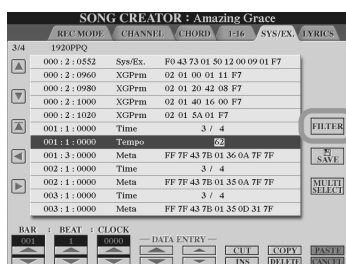
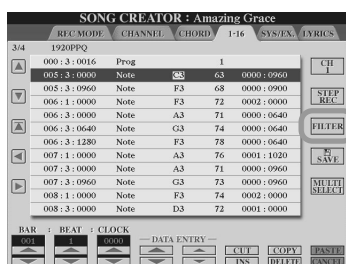
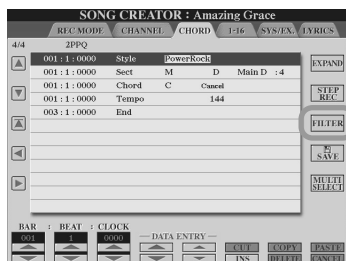
Нажатие одной из этих кнопок на экране Lyrics вызывает всплывающее окно для ввода текста песен в выбранную в этот момент позицию. Текст песен вводится так же, как и имена файлов, см. описание на стр. 76.

События, обрабатываемые на экране списка Lyrics Event.

Name (Название мелодии)	Задаёт название мелодии. Вызов всплывающего окна для ввода названия.
Lyrics (Текст мелодии)	Позволяет ввести текст мелодии.
Code (другие параметры)	CR : Вставка в текст мелодии разрыва строки. LF : Удаление выведенного на экран текста и отображение нового текстового фрагмента.

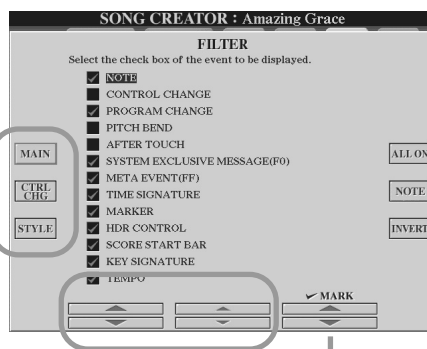
Настройка списка событий (функция Filter)

Так как экраны функции Event List (CHORD, 1-16, SYS/EX. и LYRICS) содержат большое количество различных событий, бывает сложно найти события, которые требуется отредактировать. В этом случае пригодится функция Filter. Эта функция задает типы событий, которые будут отображаться на экранах функции Event List. Чтобы вызвать изображенный ниже экран функции Filter, нажмите кнопку [FILTER] на любом из экранов функции Event List.



Выберите нужную из трех, перечисленных ниже категорий функции Filter, и отметьте галочками элементы, которые надо отображать на экранах функции Event List.

- MAIN** : Отображение всех основных типов событий.
- CTRL CHG** : Отображение всех специальных событий сообщения Control Change.
- STYLE** : Отображение все типов событий, связанных с воспроизведением стилей.



Устанавливает флажки для всех типов событий.

Выбирает только нотные данные, флажки из всех остальных полей снимаются.

Снимает все установленные флажки и устанавливает флажки там, где их не было раньше. Другими словами, значение полей меняется на противоположное.

Выберите тип событий, который надо отметить флажком.

Устанавливает/Снимает флажки для выбранного типа событий. События, отмеченные флажками, могут отображаться на экранах функции Event List.

Запись аудио с помощью функции Hard Disk Recorder

«Обзор», стр. 59 ➔

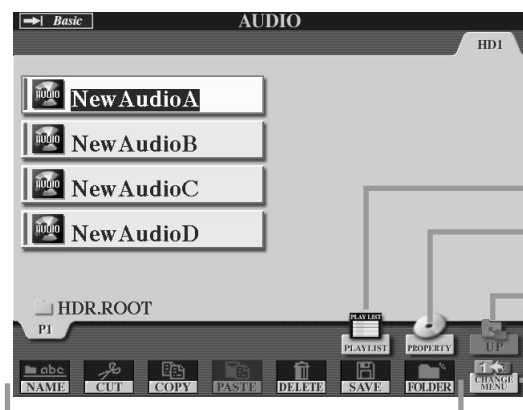
В этом разделе объясняются операции, не приведенные в «Обзоре», в том числе наложение дополнительных аудиоданных на существующий файл, использование функций записи Punch In/Out, использование режима списка воспроизведения для автоматического воспроизведения нескольких файлов и импорт аудиоданных с компьютера или внешнего устройства хранения. Основные операции записи аудио с помощью функции Hard Disk Recorder см. на стр. 59 в «Обзоре».

ПРИМЕЧАНИЕ

- Аудиофайлы можно экспортировать (для редактирования и хранения), а затем снова импортировать в Hard Disk Recorder. Они не могут редактироваться непосредственно на синтезаторе Tyros2.
- Индикатор Basic/Playlist в левом верхнем углу экрана показывает режим работы Hard Disk Recorder: Basic (воспроизведение одного файла или запись вашего исполнения) либо Playlist (автоматическое воспроизведение нескольких файлов). Это позволяет запускать список воспроизведения в фоновом режиме и прослушивать выбранные файлы в любой момент. (Подробные сведения о режиме Playlist см. на стр. 147.)

Операции с файлами и папками на жестком диске – экран Open/Save

Операции с файлами и папками в функции Hard Disk Recorder выполняются кнопкой HARD DISK RECORDER [SELECT] на экране Open/Save почти так же, как другие операции с файлами и папками на синтезаторе Tyros2. Большинство этих операций позволяет упорядочить записанные данные. Однако другие операции в этих меню, такие как Wave Import, Export и Playlist, имеют отношение только к Hard Disk Recorder. Общие и дополнительные сведения об экранах Open/Save см. на стр. 72.



См. стр. 73–76.

- Вызывает текущий список воспроизведения и его операции. (Стр. 147)
- Вызывает всплывающий экран Property выбранного аудиофайла. (Стр. 136)
- Выбирает папку более высокого уровня на жестком диске. (Индикатор затемняется, если выбрана корневая директория.)
- Переключает на второй экран меню Open/Save (см. ниже).

ПРИМЕЧАНИЕ

- Нельзя удалить текущий загруженный файл. Если хотите удалить его, сначала загрузите другой файл, затем выделите нужный файл для удаления.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если не удастся скопировать папку, причина может быть в том, что в ней слишком много файлов. В этом случае выберите все файлы, используя параметр ALL во всплывающем окне, и скопируйте файлы.

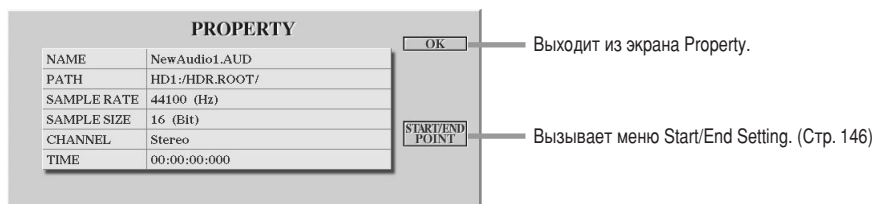
ПРИМЕЧАНИЕ

- Аудиофайлы на экране AUDIO Open/Save представлены файлами, но на самом деле это папки, содержащие аудиофайл и некоторые другие данные. На компьютере вы видите аудиофайлы в виде папок.



- Переключает на первый экран меню Open/Save (см. выше).
- Вызывает операцию Wave Import. (Стр. 137)
- Для добавления аудиофайлов в список воспроизведения (Стр. 147)
- Для экспорта аудиофайлов на жесткий диск или USB-устройство хранения данных (Стр. 139)
- Для создания нового аудиофайла (Стр. 60)

Экран Property



Параметры экрана Property

NAME	Указывает полное имя аудиофайла, включая расширение.
PATH	Указывает местоположение файла и путь к нему.
SAMPLE RATE	Указывает частоту сэмплирования записанного аудио.
SAMPLE SIZE	Указывает разрядность записанного аудио.
CHANNEL	Указывает конфигурацию аудио.
TIME	Указывает время между начальной и конечной точкой аудио в часах, минутах, секундах и миллисекундах.

Импорт аудиофайла

Кроме возможности записывать аудио прямо на синтезаторе Tygos2, функция Hard Disk Recorder позволяет также импортировать аудиоданные с USB-устройства. Преимущества этой возможности очевидны. Например, можно делать следующее:

- Использовать существующие аудиоматериалы (коммерческие сэмплы, циклы, звуковые эффекты и т. д.) на Tygos2.
- Записывать собственное исполнение на другое устройство (например, на компьютер или аудиосеквенсор), в любой момент добавлять вокал и другие инструменты, а потом импортировать законченное аудио на Tygos2.
- Экспортировать записи, сделанные на синтезаторе Tygos2, в компьютерную программу аудиоредактирования, а затем импортировать аудио обратно на Tygos2. Это предоставляет расширенные возможности и удобство редактирования. (См. раздел «Экспорт аудиофайла» на стр. 139.)

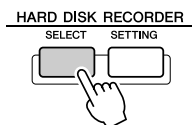
Доступные для импорта файлы должны обладать следующими характеристиками.

- Представлять собой стереоволновые данные
- с частотой 44,1 КГц
- и разрядностью 16 бит.
- Иметь время звучания меньше или равное 80 минутам.

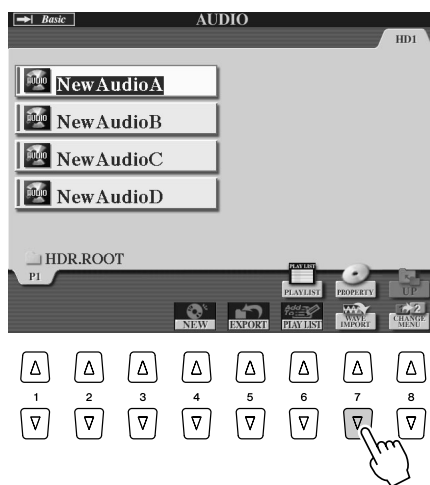
▶ 1 Подключите USB-устройство (или его кабель) к разъему USB TO DEVICE.

Для иллюстрации здесь используется USB-флэш устройство.

▶ 2 Для вызова экрана AUDIO нажмите кнопку HARD DISK RECORDER [SELECT].

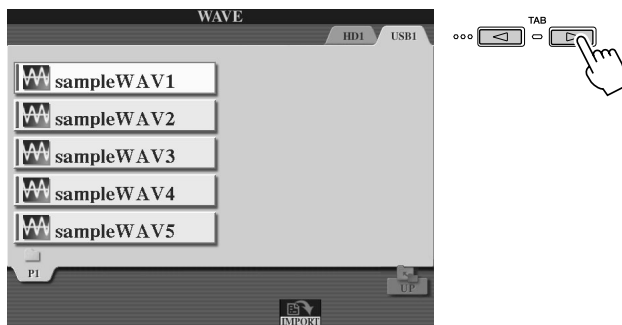


▶ 3 При необходимости нажмите кнопку [CHANGE MENU] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [8]) и вызовите функцию Import нажатием кнопки [WAVE IMPORT] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [7]).



► 4 Выберите нужное устройство с помощью кнопок [TAB].

Обычно USB-устройство отображается на экране как USB1. Когда устройство выбрано, на нем автоматически отображаются все папки и аудиофайлы.

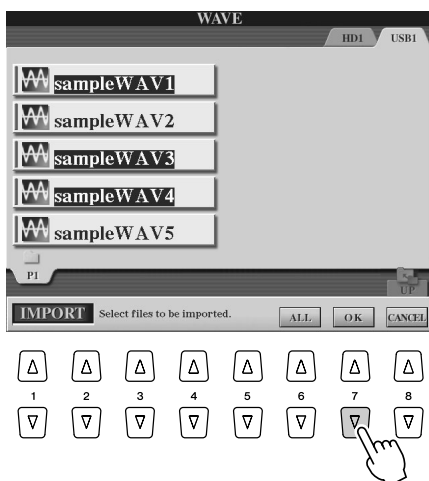


► 5 Нажмите кнопку [IMPORT] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [6]).

Или, если нужно импортировать только один файл, это можно сделать двойным нажатием соответствующей кнопки [A]–[J].

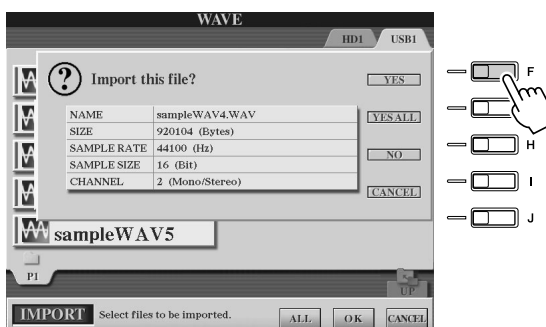
► 6 Выберите нужный аудиофайл с помощью кнопок [A]–[J].

Имя выбранного файла подсвечивается. Здесь можно продолжить выбор дополнительных файлов, их количество не ограничивается. Если внизу показаны дополнительные страницы (вкладки), можно выбрать файлы и на этих экранах. После этого нажмите кнопку [OK] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [7]).



► 7 При выводе приглашения нажмите кнопку [YES] на ЖК-дисплее (кнопка [F]).

Для отмены нажмите кнопку [NO] на ЖК-дисплее.



⚠ ВНИМАНИЕ!

- Не отключайте устройство, если горит или мигает индикатор READ/WRITE. Это может привести к потере или повреждению данных либо к неправильной работе устройства.

📝 ПРИМЕЧАНИЕ

- Если импортируется несколько файлов и вы отменяете импорт во время этой операции, некоторые файлы будут импортированы неповрежденными.

Импорт может занять всего несколько секунд или несколько минут в зависимости от размера файлов и их количества.

Для подтверждения импорта файла нажмите кнопку [EXIT], чтобы вызвать экран AUDIO Open/Save.

Экспорт аудиофайла

Эта функция позволяет передавать записанные аудиофайлы на компьютер (через USB-устройство хранения) для дальнейшего редактирования и/или записи. (Инструкции по импорту отредактированных аудиофайлов обратно на Tyros2 см. в разделе «Импорт аудиофайла» на стр. 137.)

Доступные для экспорта файлы должны обладать следующими характеристиками.

- Представлять собой стереоволновые данные
- с частотой 44,1 КГц
- и разрядностью 16 бит.
- Иметь время звучания меньше или равное 80 минутам.

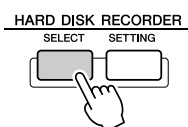
ПРИМЕЧАНИЕ

- Операцию экспорта можно применять только к сохраненному файлу. Если вы еще не сохранили записанный файл, на экране появляется приглашение сохранить его, прежде чем использовать функцию Export.

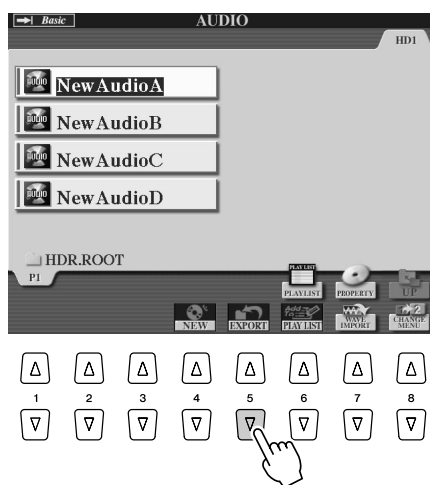
▶ 1 Подключите USB-устройство (или его кабель) к разъему USB TO DEVICE.

Для иллюстрации здесь используется USB-флэш устройство.

▶ 2 Для вызова экрана AUDIO нажмите кнопку HARD DISK RECORDER [SELECT].



▶ 3 При необходимости нажмите кнопку [CHANGE MENU] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [8]) и вызовите функцию Export нажатием кнопки [EXPORT] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [5]).



▶ 4 При необходимости выберите нужную папку с помощью кнопок [A]–[J].

Выбранная папка откроется.

Если на устройстве хранятся десять и более папок, с помощью кнопок [1]–[8] на ЖК-дисплее перейдите к нужной папке.

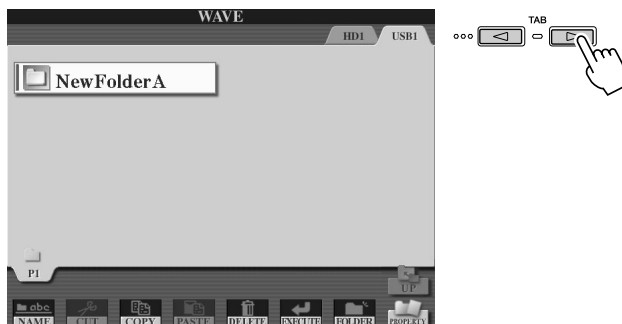
▶ 5 Выберите нужный аудиофайл с помощью кнопок [A]–[J].

Имя выбранного файла подсвечивается. Здесь можно продолжить выбор дополнительных файлов, их количество не ограничивается. Если внизу показаны дополнительные страницы (вкладки), можно выбрать файлы и на этих экранах. Если нужно выбрать все доступные файлы в текущей папке, нажмите кнопку [ALL] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [6]).

После этого нажмите кнопку [OK] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [7]).

▶ 6 Выберите нужное место назначения с помощью кнопок [TAB].

Обычно USB-устройство отображается на экране как USB1. Когда устройство выбрано, на нем автоматически отображаются все папки и аудиофайлы.

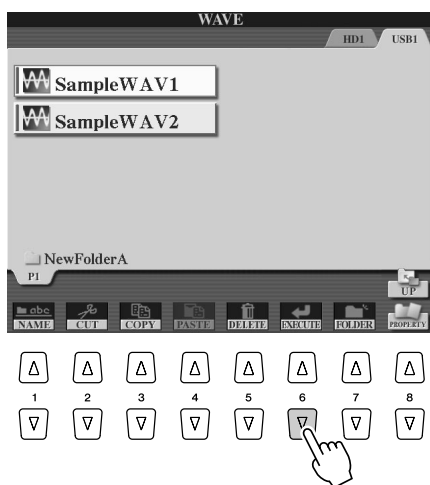


▶ 7 При необходимости выберите нужную папку с помощью кнопок [A]–[J].

▶ 8 Нажмите кнопку [EXECUTE] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [6]), чтобы экспортировать файл (файлы).

Экспорт может занять всего несколько секунд или несколько минут в зависимости от размера файлов и их количества.

Аудиофайл экспортируется на устройство в стереоформате Wave (44,1 КГц частота звучания с разрядностью 16 бит) и теперь может быть перенесен на компьютер для редактирования.



⚠ ВНИМАНИЕ!

- Не отключайте устройство, если горит или мигает индикатор READ/WRITE. Это может привести к потере или повреждению данных либо к неправильной работе устройства.

📖 ПРИМЕЧАНИЕ

- Если экспортируется несколько файлов и вы отменяете импорт во время этой операции, некоторые файлы будут экспортированы неповрежденными.

Перезапись

Созданные данные можно переписать следующими четырьмя способами.

- Замена всех данных: **NORMAL REC**см. ниже
- Сведение записанных данных: **NORMAL REC (PLUS PLAYBACK)**см. ниже
- Замена определенного участка данных: **PUNCH IN/OUT**стр. 143
- Наложение на определенный участок данных: **PUNCH IN/OUT (MERGE)** ...стр. 143

ПРИМЕЧАНИЕ

- Перезапись данных нередко заканчивается ухудшением качества звука.

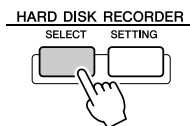
■ NORMAL REC/NORMAL REC (PLUS PLAYBACK).....

Можно заменить все аудиоданные методом NORMAL или поочередно смешать их с предыдущими методом NORMAL REC (PLUS PLAYBACK). Метод NORMAL REC (PLUS PLAYBACK) не добавляет дорожки, а просто смешивает новую запись с существующими данными. (Имейте в виду, что функция Hard Disk Recorder на этом инструменте – простой стереомагнитофон.) После остановки записи данные с точки завершения записи будут стерты.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Поскольку вы будете накладывать партии на это аудио, полезно сделать первую запись несложной. Например, вы можете записать простой ритм (такой как при воспроизведении стиля) или басовые ходы, на которые будут накладываться другие партии.

- ▶ **1** Нажмите кнопку HARD DISK RECORDER [SELECT] и выберите записанный файл, который будет перезаписан с экрана AUDIO Open/Save.

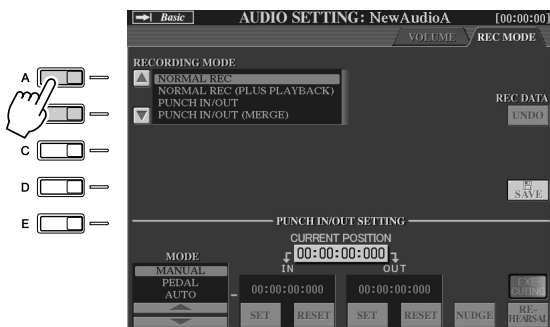


- ▶ **2** Нажмите кнопку HARD DISK RECORDER [SETTING], затем с помощью кнопок [TAB] выберите вкладку REC MODE.

- ▶ **3** Кнопками [A]/[B] выберите метод записи.

Замена всех данных: **NORMAL REC**

Сведение записанных данных: **NORMAL REC (PLUS PLAYBACK)**



- **4** Если выбрали **NORMAL REC (PLUS PLAYBACK)**, воспроизведите записанное аудио и прорепетируйте партию, которую хотите наложить. При необходимости выберите настройки громкости.

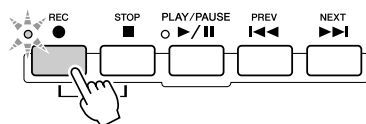
Если нужно добавить тембр, который играет на клавиатуре Tygos2, выберите его. Если нужно записать собственное пение или внешний инструмент, подключите микрофон или инструмент и выполните нужные настройки (стр. 47). Отрегулируйте уровни HDR Track Play и Rec Monitor.



HDR PLAY BALANCE	Определяет громкость воспроизведения записываемого файла. Он не влияет на уровень записи. Одновременное нажатие обоих кнопок [1] восстанавливает значение по умолчанию.
HDR TRACK PLAY	Определяет уровень воспроизведения записываемой дорожки. Используйте Rec Monitor, чтобы отрегулировать относительный баланс записываемого и накладываемого аудио. Одновременное нажатие обоих кнопок [4] восстанавливает значение по умолчанию.
MUTE	Выключает громкость записанного файла.
REC MONITOR	Определяет громкость аудио, которое предстоит записать. Используйте с HDR Track Play, чтобы отрегулировать относительный баланс записываемого и накладываемого аудио. Одновременное нажатие обоих кнопок [6] восстанавливает значение по умолчанию.
NORMALIZE	См. на стр. 143.

- **5** Нажмите кнопку **[REC]**, чтобы включить запись.

Экран автоматически переключается на вкладку REC MODE.

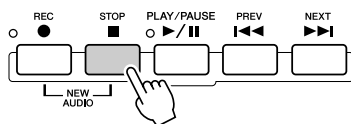


- **6** Чтобы начать запись, нажмите кнопку **[PLAY/PAUSE]**.

Играйте на клавиатуре (или пойте) и записывайте свое исполнение.

- **7** По завершении записи нажмите кнопку **[STOP]**.

После остановки данные с точки окончания записи будут стерты.



- **8** Чтобы прослушать новую запись, нажмите кнопку **[PLAY/PAUSE]**.

Если вы сделали ошибку или не вполне довольны своим исполнением, с помощью функции Undo можно стереть последнюю пробу и попытаться еще раз (начиная с шага 5, описанного выше). Подробные сведения см. на врезке Undo/Redo на стр. 143.

- **9** Сохраните запись.

Дополнительные сведения об операции сохранения см. на стр 75.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Функция **Hard Disk Recorder** автоматически убавляет уровень предыдущей дорожки на небольшую величину. Это делается для уменьшения вероятных искажений. Для увеличения громкости общего звука можно использовать эффект **Normalize**. Подробные сведения см. на врезке **Normalize** на стр. 143.

ВНИМАНИЕ!

- **Имейте в виду, что, даже если на этом шаге пренебречь сохранением записанных данных, на жестком диске останется исходный файл (созданный до перезаписи).**

Эффект Normalize

Эффект Normalize увеличивает громкость записываемого аудио до оптимального уровня. Используется для как можно большего повышения громкости записываемого аудио без наличия искажений.

С технической точки зрения во время этой операции записываемый файл анализируется для того, чтобы определить самый высокий уровень громкости, затем громкость всего файла повышается до пикового максимума, в котором отсутствуют искажения. Нормализация вычисляется для самого громкого сигнала, найденного в обоих каналах стереозаписи, и это усиление применяется в обоих каналах.

- 1 Убедитесь, что выбрана страница Volume.
- 2 Нажмите кнопку [NORMALIZE] на ЖК-дисплее (кнопка [G]).
- 3 При выводе приглашения нажмите кнопку [ОК] на ЖК-дисплее (кнопку [G]), чтобы начать нормализацию файла.
Для отмены операции нажмите кнопку [CANCEL] на ЖК-дисплее (кнопка [H]).

ПРИМЕЧАНИЕ

- Эффект Normalize можно применять только к сохраненному файлу. Если вы еще не сохранили записанный файл, на экране появляется приглашение сохранить его, прежде чем использовать эффект Normalize.

Функции Undo/Redo

Если в аудиофайле во время наложения выполнены неоднократные изменения, функция Undo позволяет быстро отменить самую последнюю запись и тем самым восстановить предыдущую версию данных.

- 1 Убедитесь, что выбрана страница Rec Mode.
- 2 Нажмите кнопку [UNDO] на ЖК-дисплее (кнопка [G]).
Самая последняя сделанная вами запись отменяется, и восстанавливается предыдущая версия. Кроме того, кнопка [UNDO] на ЖК-дисплее меняется на [REDO], чтобы вы могли вернуть изменения и восстановить самую последнюю запись.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Функции Undo/Redo могут использоваться только в записанном, но еще не сохраненном файле. Сразу после сохранения файла кнопка [UNDO] на ЖК-дисплее затеняется и становится недоступной.
- Если вы начали запись нажатием кнопки [REC] и остановили ее, не записав никаких звуков, кнопка [UNDO] на ЖК-дисплее затенена, использовать ее нельзя.

■ Функция PUNCH IN OUT / PUNCH IN OUT (MERGE).....

Эти методы записи используются только с существующими записями. Он позволяет перезаписать определенную часть уже записанного материала. Методом PUNCH IN/OUT можно заменить исходную часть новой записью или сохранить оригинал и смешать его с новой записью методом PUNCH IN/OUT (MERGE). Это позволяет или скорректировать ошибку, или наложить новые партии на исходную запись. Помните, что партии до и после Punch In/Out не перезаписываются и остаются в исходном виде. Они воспроизводятся обычным образом до и после записи.

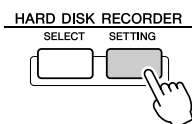
ПРИМЕЧАНИЕ

- В конкретный момент времени можно перезаписать только один диапазон.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Громкость в начале и конце записываемых данных с помощью функции Punch In/Out автоматически усиливается/ослабляется. Это делается для убавления до минимума шумов в начале и конце записываемых данных. Мы рекомендуем задавать точки начала и конца записи в тех местах данных, где громкость понижена.

- ▶ 1 Нажмите кнопку HARD DISK RECORDER [SELECT] и выберите записанный файл, который будет перезаписан с экрана AUDIO Open/Save.
- ▶ 2 Нажмите кнопку HARD DISK RECORDER [SETTING] и кнопками [TAB] выберите вкладку REC MODE.



- ▶ 3 Кнопками [A]/[B] выберите метод записи.
Перезапишите конкретную часть уже существующего записанного материала.
Функция PUNCH IN/OUT
Смешайте конкретную часть уже существующего записанного материала.
Функция PUNCH IN/OUT (MERGE)

► 4 Выберите нужный режим Punch In/Out с помощью кнопок [1]/[2] на ЖК-дисплее.

MANUAL	Позволяет вручную выполнить запись Punch In/Out, используя кнопки перемещения Hard Disk Recorder ([REC], [PLAY/PAUSE] и т. д.).
PEDAL	Позволяет вручную выполнить запись Punch In/Out, используя подключенную к гнезду FOOT PEDAL 2 педаль.
AUTO	Позволяет задать точки Punch In и Out для автоматической записи Punch In/Out (см. ниже).

Определение диапазона записи в режиме AUTO

Если в качестве метода записи Punch in/out выбран режим AUTO, укажите диапазон записи и поупражняйтесь, используя функцию Rehearsal.

1 Задайте диапазон Punch in/out с помощью кнопок [SET] на ЖК-дисплее (кнопки [3]/[5]) в виде точек Punch in/out во время воспроизведения мелодии.

2 Для небольшого сдвига точки начала/окончания записи воспользуйтесь функцией Nudge.

Эта функция позволяет немного сдвинуть точку начала/окончания записи (даже в миллисекундах) при прослушивании воспроизведения.

2-1 Нажмите кнопку [NUDGE] на ЖК-дисплее (кнопка [7]), чтобы появился экран Nudge Play.

2-2 С помощью диска управления [DATA ENTRY] и кнопки [PREV]/[NEXT] переместите на нужную точку начала/окончания записи позицию NUDGE DATA POSITION, не прекращая слушать аудиоданные (500-миллисекундное циклическое воспроизведение до (Before) и после (After) заданной точки).

Диск управления [DATA ENTRY] позволяет настроить точки в секундах, а кнопки [PREV]/[NEXT] делают то же самое в миллисекундах.

2-3 Нажмите кнопку [MODE] на ЖК-дисплее (кнопка [7]), чтобы выбрать циклическое воспроизведение Before и After.

Когда данные воспроизводятся на следующем шаге, After повторяется 500 миллисекунд после позиции Nudge Data Position, а Before – 500 миллисекунд до позиции Nudge Data Position.

2-4 Нажмите кнопку [SET] на ЖК-дисплее (кнопка [3]/[5]), чтобы задать сдвиг точки.

Чтобы вернуть точку в исходное положение в начале/конце данных, нажмите кнопку [RESET] на ЖК-дисплее.

2-5 Нажмите кнопку [CLOSE] на ЖК-дисплее (кнопка [8]).

3 С помощью функции REHEARSAL поупражняйтесь перед записью.

3-1 Нажмите кнопку [REHEARSAL] на ЖК-дисплее (кнопка [8]). Над кнопками [8] появляется сообщение EXECUTING.

3-2 Нажмите кнопку HARD DISK RECORDER [REC] и кнопку [PLAY/PAUSE].

Мелодия начинает циклически воспроизводиться за четыре секунды перед начальной точкой записи и продолжается в течение четырех секунд после конечной точки. Для практики сыграйте на клавиатуре или пропойте нужную часть. В функции релетиции запись не выполняется.

3-3 Нажмите кнопку HARD DISK RECORDER [STOP].

ПРИМЕЧАНИЕ

- Наименьший диапазон функции Auto punch in/out равен 100 миллисекундам.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Повторное воспроизведение функции Rehearsal автоматически останавливается после 99 раз.

► **5** Запишите определенную часть мелодии, используя один из указанных ниже методов.

● **Manual**

Нажмите кнопку HARD DISK RECORDER [REC], затем кнопку [PLAY/PAUSE], чтобы войти в режим записи. Чтобы начать запись, нажмите одновременно кнопки [REC] и [PLAY/PAUSE]. Чтобы остановить запись, нажмите кнопку HARD DISK RECORDER [STOP]. Чтобы сделать паузу, нажмите кнопку HARD DISK RECORDER [PLAY/PAUSE] во время записи.

● **Pedal**

Нажмите кнопку HARD DISK RECORDER [REC], затем кнопку [PLAY/PAUSE], чтобы войти в режим записи. Чтобы начать запись, нажмите и удерживайте педаль. Момент нажатия педали является начальной точкой записи, а момент отпускания педали – конечной точкой.

● **Auto**

Нажмите кнопку HARD DISK RECORDER [REC] и кнопку [PLAY/PAUSE]. Запись автоматически начнется и закончится в заданных точках (см. выше раздел «Определение диапазона записи в режиме AUTO»). Воспроизведение мелодии автоматически завершается через четыре секунды после конечной точки.

► **6** Прослушайте новую отредактированную запись. Если вы удовлетворены результатами, сохраните ее. В противном случае с помощью функции Undo восстановите оригинал и попытайтесь повторить запись в режиме Punch In/Out.

Чтобы сохранить запись, нажмите кнопку [SAVE] на ЖК-дисплее (кнопка [I]), а затем – кнопку [OK] на ЖК-дисплее (кнопка [G]).

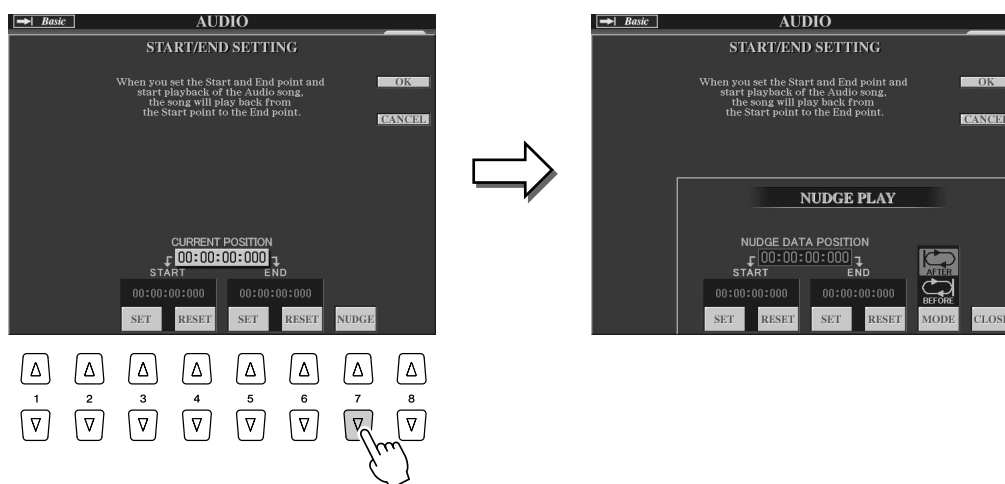
Чтобы отменить результаты новой записи, нажмите кнопку [UNDO] на ЖК-дисплее (кнопка [G]).

Установка точек Start/End (начальной и конечной точки аудио)

Эта функция (на экране Property) позволяет устанавливать начальную и конечную точки аудиофайла. Эта операция не разрушает информацию и влияет только на воспроизведение данных. Она не удаляет начальные и конечные данные файла.

- ▶ **1** Выберите нужный аудиофайл (на экране Select).
- ▶ **2** Нажмите кнопку [PROPERTY] на ЖК-дисплее (кнопку [7] в верхнем ряду).
- ▶ **3** Нажмите кнопку [START/END POINT] на ЖК-дисплее (кнопка [H]).
- ▶ **4** Укажите начальную и конечную точки.

Эта операция идентична определению начальной и конечной точек в режиме Punch In/Out. Инструкции см. в разделе «Определение диапазона записи в режиме AUTO» на стр 144.



- ▶ **5** Нажмите кнопку [OK] на ЖК-дисплее (кнопка [F]), чтобы ввести новые параметры.
Для отмены операции нажмите кнопку [CANCEL] на ЖК-дисплее (кнопка [G]).
- ▶ **6** Нажмите кнопку [OK] на ЖК-дисплее (кнопка [F]), чтобы выйти из экрана Property.

ПРИМЕЧАНИЕ

- При экспорте мелодии, для которой указаны точки Start/End, будет экспортирован только заданный диапазон.

Режим списка воспроизведения

Список воспроизведения – это удобная возможность функции Hard Disk Recorder, которая позволяет организовать аудиофайлы для автоматического воспроизведения в стиле музыкального автомата. Список воспроизведения может быть активным в фоновом режиме (например, когда выбран главный экран), давая возможность в любой момент своего исполнения воспроизводить файлы, имеющиеся в этом списке.

Индикатор Basic/Playlist в левом верхнем углу экрана показывает режим работы Hard Disk Recorder: Basic (воспроизведение одного файла) или Playlist (автоматическое воспроизведение нескольких файлов).

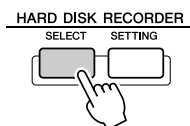
Создание списка Playlist (список воспроизведения)

После того как вы записали или импортировали несколько аудиофайлов, их можно внести в список воспроизведения. Эти файлы можно разместить в любом порядке любое количество раз. Другими словами, один файл может войти в список несколько раз. Список воспроизведения можно сохранить только на жесткий диск и только в одном экземпляре.

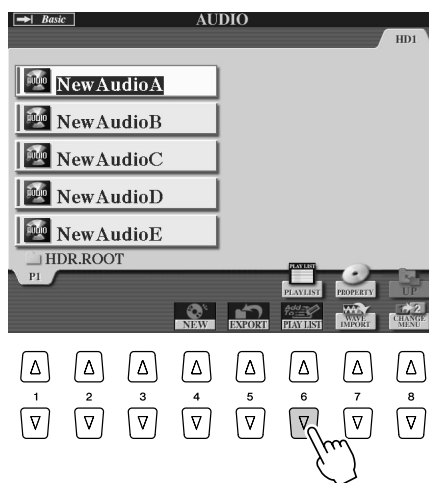
ПРИМЕЧАНИЕ

- Список воспроизведения может содержать до 500 аудиофайлов.

- **1** Для вызова экрана AUDIO нажмите кнопку HARD DISK RECORDER [SELECT].

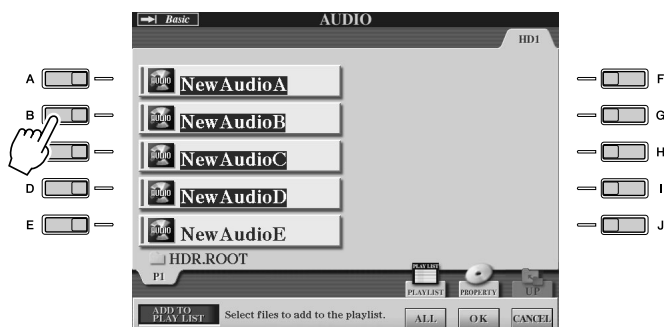


- **2** Кнопками на ЖК-дисплее выберите папку, содержащую нужные аудиофайлы.
- **3** При необходимости нажмите кнопку [CHANGE MENU] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [8]), затем нажмите кнопку [Add to PLAYLIST] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [6]).



▶ 4 Выберите нужный файл (файлы) с помощью кнопок [A]–[J].

Имя выбранного файла подсвечивается. Здесь можно продолжить выбор дополнительных файлов, их количество не ограничивается. Если внизу показаны дополнительные страницы (вкладки), можно выбрать файлы и на этих экранах.



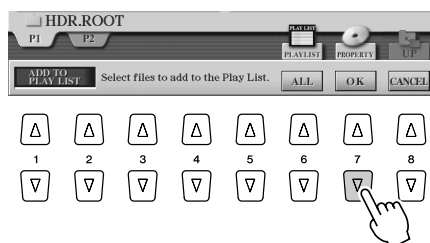
ПРИМЕЧАНИЕ

- Если нужно выбрать большую часть файлов, воспользуйтесь кнопкой [ALL] на ЖК-дисплее, чтобы выбрать все файлы, а затем кнопками [A]–[J] снимите выделение с ненужных.

Чтобы выбрать все файлы в текущей папке, нажмите кнопку [ALL] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [6]).

▶ 5 Нажмите кнопку [OK] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [7]).

Для отмены операции нажмите кнопку [CANCEL] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [8]).



▶ 6 Проверьте список воспроизведения, чтобы убедиться, что к нему были добавлены файлы.

Если в списке уже были аудиофайлы, дополнительные файлы автоматически вставляются в конец списка. Они автоматически помечаются галочками для воспроизведения.



▶ 7 Сохраните список воспроизведения.

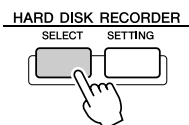
Нажмите кнопку [SAVE] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [5]). Список воспроизведения можно сохранить только на жесткий диск и только в одном экземпляре.

Воспроизведение списка

После того как создан или отредактирован список (стр. 147) и включен этот режим, можно воспроизводить файлы, содержащиеся в списке – в любой момент исполнения.

Учтите, что воспроизведение файлов не начинается мгновенно. Поскольку функции Hard Disk Recorder перед воспроизведением требуется загрузить каждый файл, пауза может достигать одной-двух секунд.

- **1** Для вызова экрана AUDIO нажмите кнопку HARD DISK RECORDER [SELECT].



- **2** Нажмите кнопку [PLAYLIST] на ЖК-дисплее (верхнюю кнопку [6]).



ПРИМЕЧАНИЕ

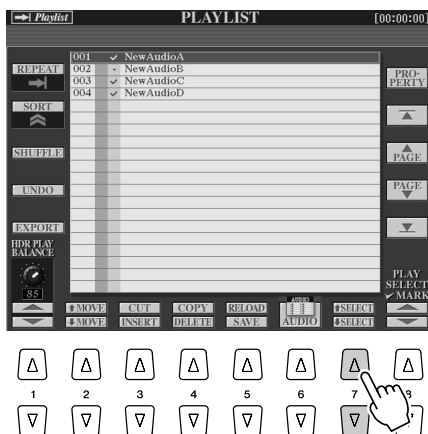
- Кнопка [SELECT] в функции Hard Disk Recorder переключает экраны Audio и Playlist.

- **3** Кнопками [SELECT] на ЖК-дисплее (кнопки [7]) выберите файл для воспроизведения.

Через несколько секунд выбранный файл подсвечивается зеленым цветом. Чтобы воспроизвести список Playlist с самого начала, выберите первый файл. Галочка указывает, что файл помечен для воспроизведения, знак «минус» (–) указывает, что файл будет пропущен, а восклицательный знак показывает, что файл не содержит данных.

Режим Playlist активируется, когда в списке воспроизведения выбирается файл. Обратите внимание, что индикатор в правом верхнем углу экрана теперь показывает Playlist.

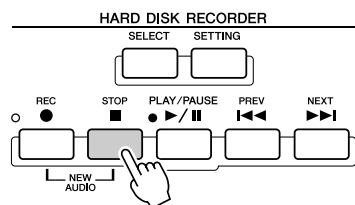
Если активен режим Playlist, кнопки [PREV]/[NEXT] функции HARD DISK RECORDER выбирают предыдущий или следующий файл в списке воспроизведения. Нажатие одной из кнопок вызывает всплывающее окно и выбирает предыдущий или следующий файл в списке воспроизведения. Чтобы начать воспроизведение с определенного файла, можно использовать кнопку [PLAY/PAUSE].



ПРИМЕЧАНИЕ

- Для выбора файла можно также использовать диск управления [DATA ENTRY], чтобы перемещать курсор, а затем нажать кнопку [ENTER] для выбора мелодии.

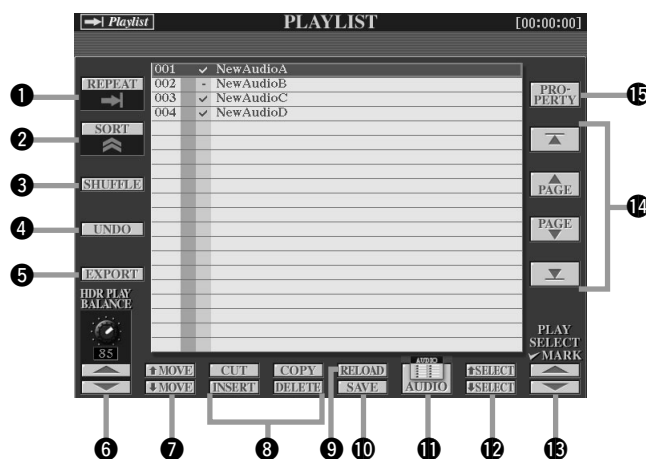
- ▶ **4** Чтобы остановить воспроизведение, нажмите кнопку **HARD DISK RECORDER [STOP]**.



Для выхода из режима Playlist нажмите кнопку [AUDIO] на ЖК-дисплее (кнопки [6]), чтобы вызвать экран AUDIO Open/Save и выбрать мелодию.

Элементы управления режима Playlist

На рисунке показан пример экрана Playlist с короткими объяснениями различных элементов управления.



1 REPEAT

Определяет режим воспроизведения аудиофайлов.

: Все файлы воспроизводятся последовательно до конца (без повторений).

: Все файлы воспроизводятся в циклической последовательности.

: Один файл воспроизводится циклично.

2 SORT

Определяет порядок сортировки аудиофайлов по имени (по возрастанию или убыванию).

3 SHUFFLE

Нажатие этой кнопки реорганизует файлы в случайном порядке.

4 UNDO/REDO

Нажатие этой кнопки (Undo) отменяет последнее действие в списке воспроизведения. Повторное нажатие (Redo) восстанавливает отмененное действие. Доступен только один уровень отмены/восстановления.

5 EXPORT

Вызывает операцию Export для экспорта выбранных аудиофайлов на жесткий диск или USB-устройство хранения. (См. раздел «Экспорт аудиофайла» на стр. 139.)

6 HDR PLAY BALANCE

Определяет громкость воспроизведения для всего списка. Имейте в виду, что громкость воспроизведения отдельных файлов устанавливается в каждом файле индивидуально.

7 MOVE Up/Down

Эта кнопка используется для перемещения выделенного файла из одной позиции в списке в другую.

8 Операции CUT / COPY / INSERT / DELETE

Эти операции позволяют копировать или вырезать и вставлять отдельные элементы списка. Имейте в виду, что они влияют не на аудиоданные, а только на элементы списка.

Вырезать и вставить

- 1) Нажмите кнопку [CUT] на ЖК-дисплее (верхняя кнопка [3]) и выберите нужный элемент списка диском управления [DATA ENTRY] и кнопкой [SELECT] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [5]). Элемент списка будет удален.
- 2) Переместите курсор в нужную позицию списка (кнопками [SELECT]) и нажмите кнопку [INSERT] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [3]).

Копировать и вставить

- 1) Нажмите кнопку [COPY] на ЖК-дисплее (верхняя кнопка [4]) и выберите нужный элемент списка диском управления [DATA ENTRY] и кнопкой [SELECT] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [5]). Элемент списка копируется.
- 2) Переместите курсор в нужную позицию списка (кнопками [SELECT]) и нажмите кнопку [INSERT] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [3]).

Удаление (Delete)

Удаляет файлы из списка воспроизведения. Имейте в виду, что эта операция влияет не на аудиоданные, а лишь удаляет элемент списка.

9 RELOAD

Для перезагрузки сохраненного списка воспроизведения.

10 SAVE

Для сохранения списка воспроизведения на установленный жесткий диск. После сохранения данных функция Undo/Redo становится недоступной.

11 AUDIO

Вызывает экран Audio Open/Save. (См. стр. 147)

12 SELECT Up/Down

Эти кнопки используются для выбора элементов в списке. Вокруг элемента, на котором находится курсор, появляется красная рамка, а выбранный элемент подсвечивается зеленым цветом. Для быстрого перемещения курсора (красной рамки) по элементам списка используется диск управления [DATA ENTRY], а для выбора – кнопка [ENTER].

13 PLAY SELECT

Эти кнопки определяют, будет ли воспроизводиться выбранный файл. Выберите файл (кнопками [SELECT]) и нажмите верхнюю кнопку [8], чтобы отметить его галочкой (выбрать для воспроизведения), или нажмите нижнюю кнопку [8], чтобы снять галочку и отменить воспроизведение файла. Нажатие и удержание верхней кнопки [8] выбирает для воспроизведения все файлы, а нажатие и удержание нижней кнопки [8] отменяет воспроизведение всех файлов.

14 Элементы управления навигацией по списку воспроизведения

: Перемещает курсор/выделение вверх списка.

: Перемещает курсор/выделение на страницу вверх (если в списке несколько страниц).

: Перемещает курсор/выделение на страницу вниз (если в списке несколько страниц).

: Перемещает курсор/выделение вниз списка (за последним файлом).

15 PROPERTY

Вызывает всплывающий экран Property, на котором показаны имя файла и путь к мелодии в позиции курсора.

Воспроизведение стиля (автоаккомпанемент)

Раздел «Обзор», стр. 31 - 37 ➔

В этом разделе объяснены важные операции, относящиеся к стилю, которые не вошли в «Обзор». Основные сведения о проигрывании стилей изложены в разделе «Обзор».

Характеристики стиля

Тип стиля и его характеристики отображаются над именем встроенного стиля.

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

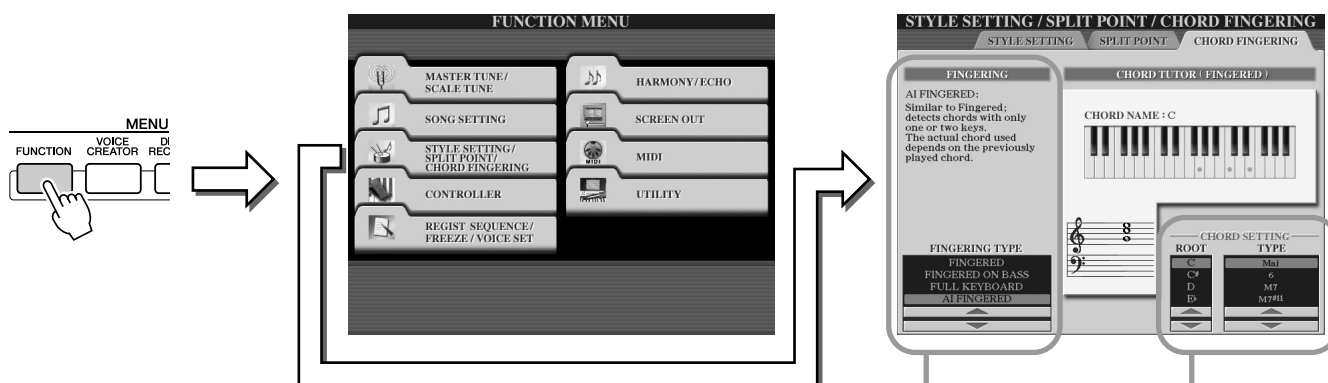
Аппликатура аккордов

Аккорды (или упрощенные обозначения аккордов), проигрываемые в левой части клавиатуры, используются для нескольких функций исполнения:

- Если кнопка [ACMP] включена (стр. 31), левая часть клавиатуры становится разделом аккордов, и выбранный стиль воспроизводится в соответствии с аккордами, указанными в левой части клавиатуры. Указанные аккорды также используются для эффекта Vocal Harmony (стр. 48), эффекта Harmony (Voice) (стр. 39) и мультитипэдов (если они используются с функцией Chord Match, стр. 38).
- Если кнопка [ACMP] выключена (стр. 31), а партия LEFT включена, ноты, исполняемые в левой части клавиатуры, воспринимаются как аккорды. Эти аккорды не влияют на воспроизведение стиля, но используются для эффекта Vocal Harmony (стр. 48), эффекта Harmony (Voice) (стр. 39) и мультитипэдов (если они используются с функцией Chord Match, стр. 38).

В синтезаторе также есть удобная функция Chord Tutor, которая показывает, какие ноты следует проигрывать для получения тех или иных аккордов. (Нажмите кнопку [FUNCTION] → CHORD FINGERING.)

Здесь объясняется, как указывать аккорды. Вызовите экран CHORD FINGERING ([FUNCTION] → CHORD FINGERING) и следуйте приведенным ниже инструкциям.



Выберите тип аппликатуры, который определяет способ обозначения аккордов (ноты, которые надо проиграть). Более подробно см. ниже.

Функция Chord Tutor
Укажите основной тон и тип аккорда, и его ноты будут отмечены на изображении клавиатуры. В зависимости от аккорда некоторые ноты могут быть пропущены.

■ Семь типов аппликатуры аккордов.....

● Аппликатура SINGLE FINGER

Позволяет легко создавать оркестровки с использованием мажорных и минорных аккордов, а также уменьшенных септаккордов, при нажатии минимальное количество клавиш в разделе аккордов. В этом режиме используется упрощенная аккордовая аппликатура (см. ниже).



Чтобы сыграть мажорный аккорд, достаточно нажать только клавишу основного тона.



Чтобы сыграть септаккорд, надо одновременно нажать клавишу основного тона и белую клавишу слева от нее.



Чтобы сыграть минорный аккорд, надо одновременно нажать клавишу основного тона и черную клавишу слева от нее.



Чтобы сыграть уменьшенный септаккорд, надо одновременно нажать клавишу основного тона и белую и черную клавиши слева от нее.

● Аппликатура MULTI FINGER

Автоматически распознает типы аппликатуры аккордов Single Finger и Fingered. Это позволяет использовать любой из этих типов аппликатуры, не переключая режимы.

● Аппликатура FINGERED

Позволяет создавать собственные аккорды в разделе аккордов клавиатуры, при этом синтезатор Tygos2 добавляет соответственно оркестрованный ритм, бас и аккорды аккомпанемента в выбранном стиле. Режим Fingered распознает различные типы аккордов, перечисленные в отдельном буклете; их также можно просмотреть при помощи вышеупомянутой функции Chord Tutor.

● Аппликатура FINGERED ON BASS

Поддерживает те же аппликатуры, что и режим Fingered, но самая низкая нота в разделе аккордов клавиатуры используется в качестве басовой ноты, что позволяет проигрывать аккорды «с добавлением баса» (в режиме Fingered в качестве басовой ноты всегда используется основной тон аккорда).

● Аппликатура FULL KEYBOARD

Распознает аккорды, сыгранные в любом месте клавиатуры. Распознавание аккордов напоминает метод, принятый в режиме Fingered. Аккорды определяются даже в тех случаях, когда они берутся сразу двумя руками: например, когда левой вы берете басовую ноту, а правой — аккорд, или когда аккорд берется левой рукой, в то время как правая ведет мелодическую линию.

● Аппликатура AI FINGERED

В основном похож на режим FINGERED. Единственное отличие состоит в том, что для указания аккорда достаточно нажать не три ноты, а меньше. Для воссоздания аккорда используются сведения о последнем сыгранном аккорде и т. д.

● Аппликатура AI FULL KEYBOARD

При выборе этого усложненного типа аппликатуры синтезатор Tygos2 будет автоматически создавать подходящий аккомпанемент независимо от того, какие ноты и в каком разделе клавиатуры исполняются. Играть при этом можно обеими руками. Вам не придется указывать аккорды стиля. Хотя режим AI FULL KEYBOARD предназначен для сопровождения многим мелодиям, для некоторых аранжировок он может оказаться неприемлемым. Этот режим похож на режим FULL KEYBOARD. Единственное отличие состоит в том, что для указания аккорда достаточно взять не три ноты, а меньше. Для воссоздания аккорда используются сведения о последнем сыгранном аккорде и т. д. Аккорды с 9, 11 и 13 ступенями проиграть нельзя. Этот тип применяется только при воспроизведении стиля.

В приведенном ниже списке перечислены условия, при которых ноты, исполняемые в левой части клавиатуры, воспринимаются как аккорды.

Выбранный тип аппликатуры	[ACMP] выкл., партия LEFT выкл.	[ACMP] выкл., партия LEFT вкл.	[ACMP] вкл., партия LEFT выкл.	[ACMP] вкл., партия LEFT вкл.
SINGLE FINGER	Не воспринимается	Воспринимается в режиме FINGERED	Воспринимается в выбранном типе аппликатуры.	Воспринимается в выбранном типе аппликатуры.
MULTI FINGER	Не воспринимается	Воспринимается в режиме FINGERED	Воспринимается в выбранном типе аппликатуры.	Воспринимается в выбранном типе аппликатуры.
FINGERED	Не воспринимается	Воспринимается в выбранном типе аппликатуры.	Воспринимается в выбранном типе аппликатуры.	Воспринимается в выбранном типе аппликатуры.
FINGERED ON BASS	Не воспринимается	Воспринимается в выбранном типе аппликатуры.	Воспринимается в выбранном типе аппликатуры.	Воспринимается в выбранном типе аппликатуры.
FULL KEYBOARD	Не воспринимается	Воспринимается в выбранном типе аппликатуры.	Воспринимается в выбранном типе аппликатуры.	Воспринимается в выбранном типе аппликатуры.
AI FINGERED (Традиционный с использованием искусственного интеллекта)	Не воспринимается	Воспринимается в выбранном типе аппликатуры.	Воспринимается в выбранном типе аппликатуры.	Воспринимается в выбранном типе аппликатуры.
AI FULL KEYBOARD	Не воспринимается	Не воспринимается	Воспринимается в выбранном типе аппликатуры.	Воспринимается в выбранном типе аппликатуры.

Функция Fade In/Out

Кнопку [FADE IN/OUT] можно использовать для создания плавного усиления и затухания звука в начале и в конце воспроизведения стиля или мелодии. Это влияет на общее звучание синтезатора Tyros2, в том числе на игру на клавиатуре и на мультитипэды, а также на стили и мелодии.

- ▶ **1** Нажмите кнопку [FADE IN/OUT], чтобы загорелся ее индикатор.
- ▶ **2** Начните воспроизведение стиля.
Звук постепенно будет усиливаться. Во время усиления индикатор [FADE IN/OUT] будет мигать, когда будет достигнута полная громкость, он погаснет.
- ▶ **3** Снова нажмите кнопку [FADE IN/OUT], чтобы ее индикатор загорелся.
Во время затухания индикатор будет мигать, когда звук полностью затихнет, воспроизведение стиля остановится.

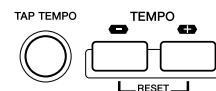


ПРИМЕЧАНИЕ

- Можно также задать время усиления и затухания звука (стр. 193).
- Функция Fade in /out не влияет на воспроизведение мелодии.

Темп

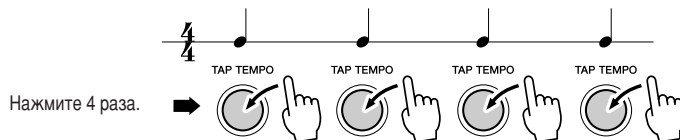
Каждый стиль синтезатора Tyros2 запрограммирован со стандартным темпом, или темпом по умолчанию; тем не менее, при помощи кнопки [TEMPO] этот темп можно изменять в диапазоне от 5 до 500 ударов в минуту. Это делается или перед воспроизведением стиля или во время него. Можно задать сохранение старого темпа или замену его темпом по умолчанию для вновь выбранного стиля (пока он воспроизводится), используя функцию Style Change Behavior (Tempo Hold/Reset) (стр. 158).



■ Функция Tap

Эта полезная функция позволяет «настучать» нужный темп кнопкой [TAP TEMPO] и запустить в этом темпе воспроизведение стиля. Просто постучите кнопкой (нажмите и отпустите ее) (четыре раза для размера 4/4), и воспроизведение стиля автоматически начнется в заданном темпе. Темп можно также изменить во время воспроизведения, дважды нажав на эту кнопку в нужном темпе.

● Если выбран стиль с размером 4 четверти



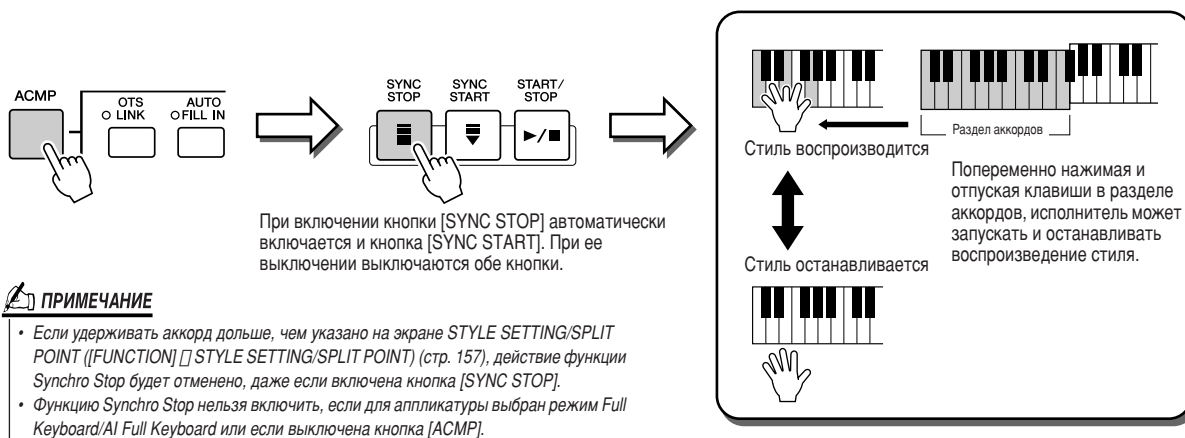
* Если выбран стиль с размером 3 четверти.

Функции Synchro Start и Synchro Stop

Обзор на стр. 31 ➔

Если включена функция Synchro Start (кнопка [SYNC START]), воспроизведение стиля будет включаться автоматически, как только будет сыгран аккорд в разделе аккордов на клавиатуре. Если включена функция Synchro Stop (кнопка [SYNC STOP]), аккомпанемент воспроизводится, пока нажат аккорд. Другими словами, можно резко остановить аккомпанемент, просто убрав левую руку с клавиатуры.

Так как при включении функции Synchro Stop (кнопка [SYNC STOP]) автоматически включается и функция Synchro Start (кнопка [SYNC START]), можно мгновенно запускать и останавливать аккомпанемент, попеременно нажимая аккорды и отпуская их.



Программируемая функция One Touch Setting (OTS)

Обзор на стр.36 ➔

Эта удобная функция позволяет вызывать для выбранного стиля наиболее подходящие настройки панели — достаточно нажать всего на одну кнопку. Нажмите любую из четырех кнопок [ONE TOUCH SETTING], чтобы сразу вызвать следующие заранее запрограммированные настройки для воспроизведения стиля.

- Кнопки [ACMP] и [SYNC START] включаются автоматически, позволяя запустить стиль, как только будет сыгран аккорд в левой части клавиатуры.
- Автоматически вызываются индивидуальные настройки панели (для тембров, партий клавиатуры, эффектов и т. д.), созданные, чтобы максимально соответствовать выбранному стилю, что позволяет мгновенно настроить инструмент в соответствии с исполняемой музыкой.

В действительности в синтезаторе Tyros2 есть три разные функции, позволяющие мгновенно вызывать полные настройки панели: One Touch Setting (описана здесь), Music Finder и Registration Memory. Функция One Touch Setting отличается от двух других функций тем, что каждая настройка функции OTS предназначена для конкретного стиля — сначала надо выбрать стиль исполнения, а затем нажать кнопку [ONE TOUCH SETTING], чтобы настройки панели соответствовали ему.

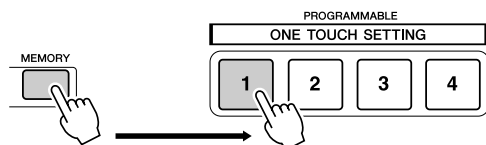
■ Функция OTS Link

Удобная функции OTS Link позволяет автоматически изменять настройки функции One Touch Setting при переходе от одной части Main к другой (A – D). Части Main A, B, C и D соответствуют кнопкам 1, 2, 3 и 4 функции One Touch Settings соответственно. Это особенно полезно при живых выступлениях — можно мгновенно и легко изменить конфигурацию инструмента, не прерывая игры.



■ Запись настроек панели в память функции OTS

В синтезатор Tyros2 есть четыре различных настройки функции One Touch Settings для каждого из предустановленных стилей. Хотя каждая настройка специально запрограммирована в соответствии с определенным стилем, ее можно изменять. Измененные настройки функции One Touch Setting можно сохранить как выбранный стиль на диске User или внешнем устройстве.



Нажмите кнопку регистрационной памяти [MEMORY] и любую из кнопок [ONE TOUCH SETTING].

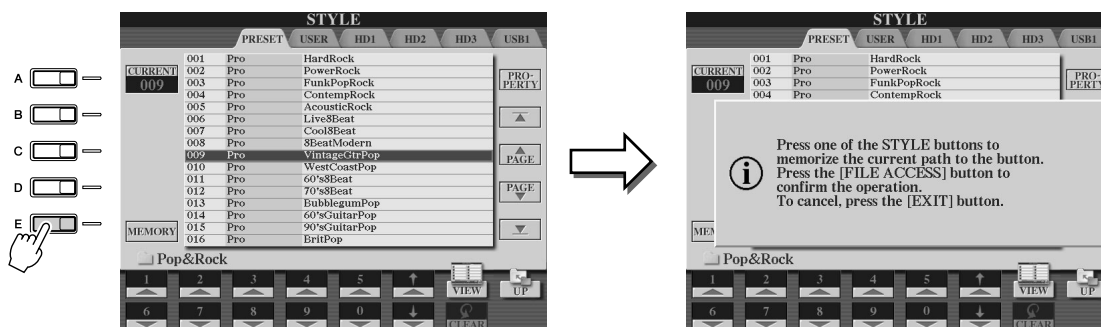
⚠ ВНИМАНИЕ!

- Обязательно сохраните настройки OTS как файл стиля на диске User или внешнем устройстве (см. инструкции по сохранению на стр. 75, с шага 2 до конца). Настройки панели, заданные для каждой кнопки OTS, будут потеряны, если изменить стиль или выключить питание без сохранения.

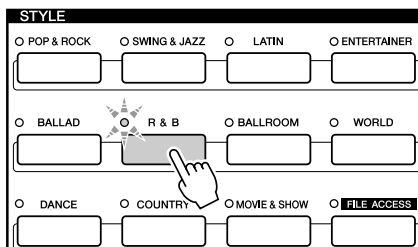
Быстрый выбор стиля

Если вы создали собственные стили и составили из них коллекцию на диске User или внешнем устройстве, то вскоре у вас окажется слишком много файлов, и выбрать среди них нужный будет сложно. Эта функция позволяет запомнить путь к определенному стилю и закрепить его за определенной кнопкой STYLE. Даже если данные разбросаны по всему диску, по сложной иерархии папок и путей, для вызова определенного файла, как бы глубоко он ни был спрятан, достаточно один раз нажать на кнопку.

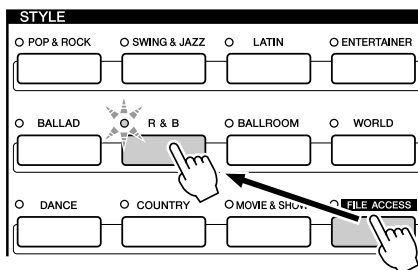
- ▶ **1** Вызовите экран цифрового ввода Open/Save для стилей (стр. 77).
- ▶ **2** Сначала выберите стиль, который надо запомнить — укажите путь к нему, — затем нажмите на ЖК-дисплее кнопку [MEMORY].



- ▶ **3** Убедитесь в том, что указанный в шаге 2 путь правильно записан в память. Сначала вызовите другой путь (например, экран Open/Save для тембров), затем выберите только что записанный в память путь, включив кнопку [FILE ACCESS] и нажав соответствующую кнопку STYLE.



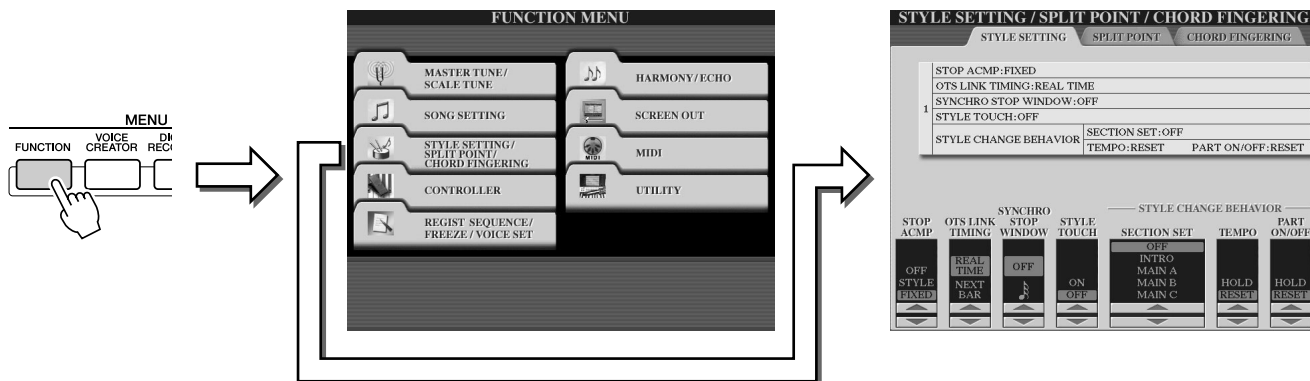
- ▶ **4** Вызовите другой путь (например, экран Open/Save для тембров) и вызовите путь, записанный в память в шаге 3, выполнив приведенные ниже инструкции.



Включите кнопку [FILE ACCESS] и нажмите соответствующую кнопку STYLE (настроенную ранее в шаге 3).

Настройки, связанные с воспроизведением стиля

В синтезаторе Tyros2 есть ряд различных функций, связанных с воспроизведением стилей, в том числе точка разделения клавиатуры и многие другие. Для получения доступа к ним необходимо нажать кнопку [FUNCTION] → STYLE SETTING/SPLIT POINT.



Style Setting, экран

■ Stop Accompaniment

Если автоаккомпанемент включен, а функция Syncro Start выключена, можно проигрывать аккорды в левой части клавиатуры (части аккомпанемента) при остановленном стиле и, тем не менее, слышать аккорд аккомпанемента. В этом состоянии, которое называется «остановка аккомпанемента», распознаются все допустимые аппликатуры аккордов и на ЖК-дисплей выводится основной тон/тип аккорда. Поскольку синтезатор Tyros2 правильно распознает аккорд, можно использовать функцию Chord Match (настройка аккорда) (стр. 38) с мультипэдами или эффектом гармонизации (стр. 39) без необходимости в воспроизведении стиля. На экране (см. выше) можно указать, будет ли аккорд, проигранный в разделе аккордов, звучать в состоянии остановки аккомпанемента.

- OFF Аккорд, проигранный в разделе аккордов, звучать не будет.
- STYLE Аккорд, проигранный в разделе аккордов, будет звучать через тембры для партии Pad и канал баса выбранного стиля.
- FIXED Аккорд, проигранный в разделе аккордов, будет звучать через определенный тембр независимо от выбранного стиля.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Аккорд, распознанный в условиях «остановки аккомпанемента», можно записать независимо от заданных здесь настроек. Обратите внимание, что звук тембра будет записан, если установлено значение «STYLE», и не будет записан при значении «OFF» или «FIXED».

■ OTS Link Timing

Это относится к функции OTS Link (стр. 155). Этот параметр определяет синхронизацию изменения настроек функции One Touch Settings с изменением функции MAIN VARIATION [A]–[D]. (Кнопка [OTS LINK] должна быть включена.)

- Real Time Настройка функции One Touch Setting загружается сразу же после нажатия кнопки [MAIN VARIATION].
- Next Bar Настройка функции One Touch Setting загружается через такт после нажатия кнопки [MAIN VARIATION].

■ Synchro Stop Window

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

■ Функция Style Touch

Включает и выключает чувствительность к нажатию для воспроизведения стиля. При выборе значения «ON» громкость стиля зависит от силы нажатия на клавиши (в разделе аккордов).

■ Функция Section Set

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

Если в стиле пропущена любая из частей Main A - D, автоматически выбирается ближайшая к ней часть. Например, если пропущена часть D, вместо нее будет использоваться часть C.

■ Параметр Tempo

Определяет, сохраняется ли старый темп (HOLD), или он заменяется темпом по умолчанию вновь выбранного стиля (RESET), когда во время воспроизведения одного стиля выбирается другой.

■ Параметр Part On/Off

Определяет, сохраняется ли текущая настройка Part on/off (HOLD), или при выборе нового стиля включаются все партии.

Одновременное воспроизведение мелодии и стиля

При одновременном воспроизведении мелодии и стиля каналы 9 – 16 заменяются соответствующими каналами стиля. Это позволяет вместо ранее записанных частей аккомпанемента мелодии использовать стили и эффекты. Таким образом исполнение становится более гибким, и можно по отдельности управлять воспроизведением стиля и воспроизведением мелодии.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Стиль останавливается, когда останавливают мелодию. Если проигрывание мелодии начинается при включенном аккомпанементе, аккомпанемент автоматически останавливается.
- Некоторые мелодии созданы при помощи встроенных стилей. Для этих мелодий стили запускаются автоматически при запуске воспроизведения мелодии.

Точка разделения клавиатуры

Предусмотрены настройки (три точки разделения клавиатуры), делящие клавиатуру на части: раздел аккордов, раздел партии LEFT и раздел партий RIGHT 1 – 2 и RIGHT 3. Все три точки разделения клавиатуры (см. ниже) указываются как названия нот.

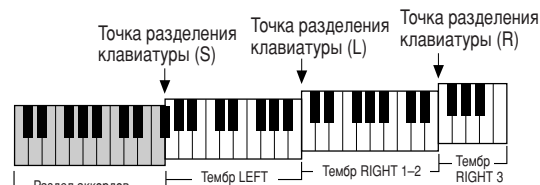
- Точка разделения клавиатуры (S) — отделяет раздел аккордов для воспроизведения стилей от разделов проигрывания тембров (RIGHT 1-3, LEFT).
- Точка разделения клавиатуры (L) – разделяет две части для проигрывания тембров, LEFT и RIGHT 1-3.
- Точка разделения клавиатуры (R) – разделяет две части для проигрывания тембров, Right 1-2, Right 3.

Для установки точки разделения используются соответствующие кнопки [1]–[6] на ЖК-экране (вместе с диском управления, если необходимо), либо можно нажать кнопки [F]–[I] для выбора нужной партии («S + L» позволяет отрегулировать Style и Left вместе) и вращать диск [DATA ENTRY] или нажать нужную клавишу на клавиатуре, удерживая кнопки [F]–[I].

● Установка точек разделения S и L на одну ноту



● Установка точек разделения S, L и R на разные ноты



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

Функция Style Creator (цифровая запись)

Эта мощная функция позволяет создавать собственные стили, которые можно будет использовать для воспроизведения, как и предусмотренные стили.

Структура данных стиля – Создание стилей

Каждый стиль состоит из 15 частей — вариаций ритмических фраз (Intro I – III, Main A – D, Fill In A – D, Break, Ending I – III). В каждой из пятнадцати частей, в свою очередь, есть восемь разных партий (каналов), состоящих из последовательности MIDI-данных — всего в одном стиле содержится 120 отдельных наборов MIDI-данных. При помощи функции Style Creator можно создавать стили, по отдельности записывая нужные MIDI-данные или импортируя фразы из существующих стилей.

● Использование предустановленных стилей

Как показано в таблице справа, если выбрать внутренний предустановленный стиль, наиболее похожий на тип стиля, который вы хотите создать, и вызвать экран функции Style Creator, данные предустановленного стиля будут скопированы в особое место в памяти, предназначенное для создания стиля. Собственный стиль можно создать, добавляя, удаляя или заменяя данные в этом месте в памяти.

ПРИМЕЧАНИЕ

• Настройки эффекта DSP1 (стр. 181) не могут храниться в данных стиля в области памяти User, то есть их нельзя редактировать при помощи функции Style Creator. Это значит, что все настройки эффекта DSP1 из предустановленного стиля (например, эффект изменения скорости вращающегося динамика) удаляются из данных, скопированных из предустановленного стиля, и будут недоступны для создания нового стиля.

● Запись и компоновка

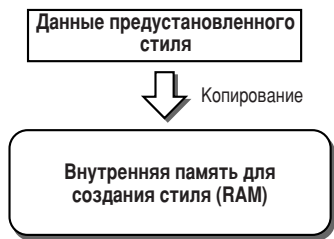
В функции Style Creator предусмотрено два основных способа создания последовательности MIDI-данных каждой партии: запись — запись партии с клавиатуры (с помощью функций Realtime Recording или Step Recording) и компоновка — копирование различных фраз из других стилей и объединение их в новый стиль. И в том и в другом случае исходные данные заменяются новыми.

Например, в таблице, показанной справа, все партии частей INTRO I и MAIN A созданы записью новых данных, а все партии части MAIN B созданы компоновкой фраз, взятых из других стилей. В частях INTRO III и ENDING A – C сохранены и использованы исходные данные. Части MAIN C и FILL IN A созданы тремя способами: записью, компоновкой и использованием исходных данных.

В каждом стиле содержится 120 последовательностей MIDI-данных (15 частей x 8 партий)

Партия	РHYTHM 1	РHYTHM 2	BASS	CHORD 1	CHORD 2	PAD	PHRASE 1	PHRASE 2
INTRO I	●	●	○	○	○	○	○	○
INTRO II	●	●	○	○	○	○	○	○
INTRO III	●	●	○	○	○	○	○	○
MAIN A	●	●	○	○	○	○	○	○
MAIN B	●	●	○	○	○	○	○	○
MAIN C	●	●	○	○	○	○	○	○
MAIN D	●	●	○	○	○	○	○	○
FILL IN A	●	●	○	○	○	○	○	○
FILL IN B	●	●	○	○	○	○	○	○
FILL IN C	●	●	○	○	○	○	○	○
FILL IN D	●	●	○	○	○	○	○	○
BREAK	●	●	○	○	○	○	○	○
ENDING I	●	●	○	○	○	○	○	○
ENDING II	●	●	○	○	○	○	○	○
ENDING III	●	●	○	○	○	○	○	○

- Предустановленные данные, содержащиеся в этих партиях, могут быть заменены новыми данными (перезаписаны).
- Предустановленные данные, содержащиеся в этих партиях, не могут быть заменены новыми данными (перезаписаны). Записать новые данные в эти партии можно, только удалив предустановленные данные.



Пример стиля, созданного при помощи записи, компоновки и использования исходных данных

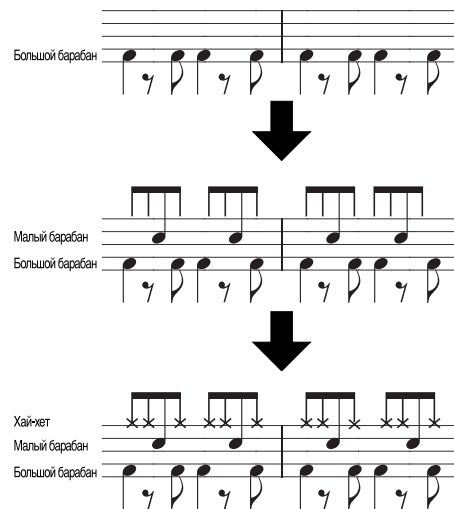
Партия	РHYTHM 1	РHYTHM 2	BASS	CHORD 1	CHORD 2	PAD	PHRASE 1	PHRASE 2
INTRO I	■	■	■	■	■	■	—	—
INTRO II	□	□	□	□	□	□	■	■
INTRO III	□	□	□	□	□	□	□	□
MAIN A	■	■	■	■	■	■	■	■
MAIN B	■	■	■	■	■	■	■	■
MAIN C	■	□	■	□	■	□	□	■
MAIN D	—	—	—	—	—	—	—	—
FILL IN A	■	■	□	■	—	■	□	□
FILL IN B	□	□	□	□	□	□	□	□
FILL IN C	□	□	□	■	□	□	□	□
FILL IN D	—	—	—	—	—	—	—	—
BREAK	□	□	■	□	□	□	□	□
ENDING I	□	□	□	□	□	□	□	□
ENDING II	□	□	□	□	□	□	□	□
ENDING III	□	□	□	□	□	□	□	□

- Запись данных
- Копирование данных из других стилей (компоновка)
- Без изменений (использование исходных данных)
- Без данных

● Циклическая запись и наложение записей

Функция Song Creator (Song Recording) записывает исполняемые на клавиатуре ноты как MIDI-данные. Однако запись стиля при помощи функции Style Creator происходит по другому. Вот несколько отличий записи стиля от записи мелодии:

- **Циклическая запись**.. Воспроизведение стиля повторяет образцы ритма нескольких тактов в «цикле», и запись стиля также происходит с использованием «циклов». Например, если начать запись с двухтактовой основной части, эти два такта записываются снова и снова. Ноты, которые вы записываете, будут воспроизводиться со следующего повтора (цикла), позволяя во время записи прослушивать уже записанный материал.
- **Наложение записи**.... В этом случае новый материал записывается в часть (канал), где уже есть записанные данные, исходные данные не удаляются. При записи стиля записанные данные удаляются, только если используются определенные функции, например функция Rhythm Clear (стр. 162) и функция Delete (стр. 161). Например, если начать запись с двухтактовой части MAIN (Основная), эти два такта повторяются много раз. Записываемые ноты будут воспроизводиться со следующего повторения, что позволяет накладывать на цикл новые данные, одновременно прослушивая уже записанный материал.



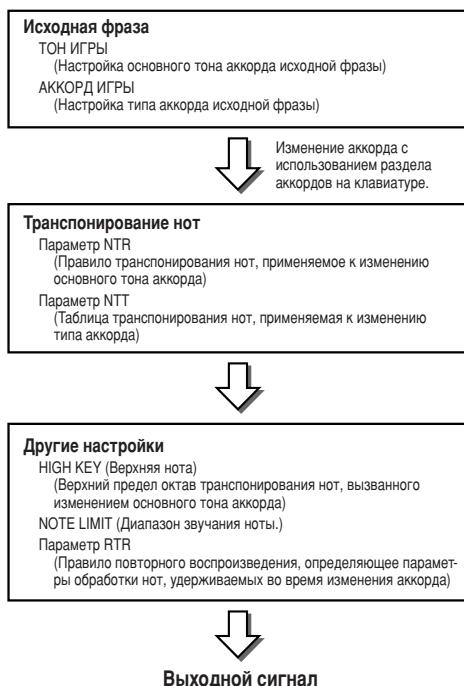
Используя эти методы записи, функция Style Creator позволяет быстро и просто записывать полные ритмические фразы (такие как приведенная выше).

● Ритмические партии и партии с определенной высотой звука

Создание или запись ритмических партий (не содержащих данные о высоте звука) отличается от записи остальных партий (содержащих данные о высоте звука) следующим.

- На существующие ритмические партии предустановленного стиля можно наложить нотные данные, тогда как другие партии, содержащие данные о высоте звука, могут быть заново записаны только после полного удаления уже имеющихся в них данных.
- Неритмические партии (каналы) стиля могут воспроизводиться в соответствии с тоном/типом аккорда, указанным в разделе аккордов на клавиатуре. Ноты из неритмических партий (каналов) стиля транспонируются из исходной фразы (описанной ниже) в соответствии с тоном/типом аккорда, указанного в разделе аккордов на клавиатуре. Функция Style Creator позволяет задать параметры транспонирования ноты и параметры обработки нот, удерживаемых во время изменения аккорда.

Настройки специальных параметров, основанные на формате Style File Format (SFF)



Формат SFF был разработан корпорацией Yamaha с учетом всех достижений в области автоаккомпанемента (воспроизведения стиля). Используя функцию Style Creator, можно в полной мере использовать преимущества формата SFF для создания собственных стилей. Таблица справа показывает процесс воспроизведения стиля. (Это не относится к ритмической дорожке.) Эти параметры можно установить при помощи функции Style Creator.

● Исходная фраза.....стр. 166

Существует множество вариантов нот воспроизведения стиля, зависящих от выбранного основного тона и типа аккорда. Данные стиля соответствующим образом преобразуются в зависимости от изменений аккорда, происходящих во время исполнения. Эти основные данные стиля, созданные при помощи функции Style Creator, называются «исходной фразой».

● Транспонирование ноты.....стр. 166

Эта группа параметров включает в себя два параметра, определяющие, как ноты исходной фразы должны преобразовываться в соответствии с изменениями аккорда.

● Другие настройкистр. 167

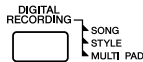
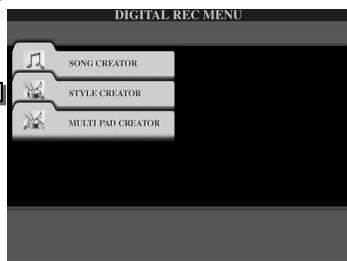
Используя параметры этой группы, можно сделать тонкую настройку изменений, которые будут происходить в воспроизведении стиля в ответ на исполняемые аккорды. Например, параметр Note Limit позволяет добиться максимально реалистичного звучания тембров стиля за счет перемещения высоты звука в верный диапазон — это гарантирует, что все ноты будут звучать в естественном нотном диапазоне настоящего инструмента (например, флейта пикколо не будет выдавать очень низкий звук).

Основные действия (функция Style Creator)

1 Сначала выберите нужный стиль и одну из его частей.

2 Нажмите кнопку [DIGITAL RECORDING].

3 Нажмите на ЖК-дисплее кнопку [STYLE CREATOR].



ПРИМЕЧАНИЕ

- Для канала RHY 2 можно выбрать только тембры Drum Kit/SFX Kit.
- Для неритмических каналов (BASS – PHR 2) можно выбирать все тембры, кроме тембров Drum Kit/SFX Kit.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Часть для записи можно также выбрать, нажав соответствующую кнопку на панели. Нажатие одной из кнопок частей (в том числе кнопки [AUTO FILL IN]) вызывает на экран всплывающее окно SECTION, в котором можно изменить части.
- Чтобы на самом деле ввести изменение, нажмите на ЖК-дисплее кнопку [OK].

4 Выберите часть и партию (канал), которые надо создать или записать, и установите основные параметры для создания стиля.

Запись в реальном времени.

Компоновка (стр. 163).

Редактирование уже записанных партий (каналов).

Пошаговая запись при помощи функции Event List.

ВНИМАНИЕ!

Закончив создание/редактирование стиля, не забудьте его сохранить. Записанный стиль будет потерян, если перейти к другому стилю или отключить питание, не выполнив сохранения (стр. 75).

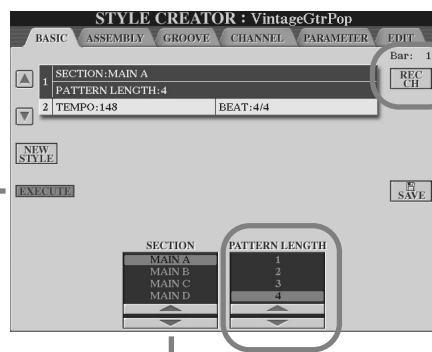


Если нажата эта кнопка, для частей, содержащих данные, на экране появится команда DELETE (Удалить). Выберите партию, из которой надо удалить все данные, нажав соответствующую верхнюю кнопку ЖК-дисплея и удерживая нажатой кнопку DELETE. Данные удалятся, когда пользователь отпускает кнопку.

Удерживая нажатой кнопку [REC CH], выберите партию (канал), которую хотите записать, нажав соответствующую нижнюю кнопку на ЖК-дисплее. Одновременно можно записать только одну партию (канал).
Чтобы вызвать экран Open/Save для тембров и изменить тембр выбранной партии, нажмите верхнюю кнопку. Чтобы вернуться к этому экрану, нажмите кнопку [EXIT].
Во время записи также можно включать и выключать воспроизведение каждой партии, нажав нижнюю кнопку ЖК-дисплея.

Нажмите здесь, если хотите создать стиль заново, полностью удалив данные выбранного стиля.

Эта операция, относящаяся к шагу 4, описана на следующей странице.



Выберите часть, которую надо создать.

Укажите нужное количество тактов для выбранной части (кроме частей FILL IN, размер которых всегда равен одному такту). Чтобы на самом деле ввести новые параметры, нажмите на ЖК-дисплее кнопку [EXECUTE] и проверьте введенные данные, нажав кнопку [START/STOP] в разделе STYLE CONTROL, и прослушав воспроизведение стиля.

ПРИМЕЧАНИЕ

- С помощью кнопок панели нельзя выбрать части Intro/Ending 4 и три части Fill.
- Наложить (стр. 160) новые данные можно только на ритмические партии (каналы), на все другие части (каналы), содержащие предустановленные данные, новые данные наложить нельзя. Перед записью не забудьте удалить предустановленные данные из неритмических частей, используя кнопку [DELETE] на ЖК-дисплее.

Основные настройки и запись каждой партии (канала) в реальном времени

Эти пояснения относятся к тому, что происходит, когда в шаге 4 раздела «Основные действия», расположенного выше, вызывается страница BASIC. Информацию об основных параметрах создания стиля см. на предыдущих рисунках. Действия, которые необходимо выполнить для записи, описаны в следующем разделе.

■ Запись нотных событий в ритмическую партию (канал).....

► **1** На экране BASIC (см. выше) выберите для записи одну из ритмических партий.

- ▶ **2** Чтобы начать запись ритмической партии, нажмите кнопку **STYLE CONTROL [START/STOP]**. Во время записи можно слушать циклическое воспроизведение выбранного стиля. По мере необходимости включайте и выключайте воспроизведение партий.
- ▶ **3** Наложите данные на партию барабанов/ударных, играя на соответствующих клавишах. Во время записи также можно удалять некоторые звуки ударных. Нажав и не отпуская кнопку [RHY CLEAR] на ЖК-дисплее, нажмите на клавиатуре клавишу, соответствующую инструменту, звук которого вы хотите стереть. Функция Rhythm Clear удаляет из партии все звуки выбранного инструмента.
- ▶ **4** Чтобы остановить запись (циклическое воспроизведение), нажмите кнопку **STYLE CONTROL [START/STOP]**.

■ Запись нотных событий в партию (канал) Bass/Chord/Pad/Phrase.....

- ▶ **1** Выберите одну из партий (неритмическую партию), выполнив инструкции из шага 4 раздела «Основные действия» на стр. 161.

Записать новые данные в партию (канал) Bass/Chord/Pad/Phrase, в которой уже есть предустановленные данные, нельзя. Если в партии, выбранной для записи, есть предустановленные данные, не забудьте их удалить (в шаге 4 раздела «Основные действия» на стр. 161).

- ▶ **2** Начало записи.

Начать запись можно двумя способами.

- Нажмите кнопку **STYLE CONTROL [START/STOP]**.
- Нажмите кнопку **STYLE CONTROL [SYNC START]**, чтобы включить режим ожидания Synchro Start, а потом нажмите клавишу на клавиатуре.

По мере необходимости включайте и выключайте воспроизведение партий.

Запись бесконечно повторяется в цикле (пока не будет остановлена). Ноты, которые вы записываете, будут воспроизводиться со следующего цикла, что позволяет, записывая новый материал, прослушивать старый.

Правила записи неритмических партий

- При записи партий BASS и PHRASE используйте только ноты гаммы CM7 (т. е., C, D, E, G, A и B).
- При записи партий CHORD и PAD используйте только ноты аккордов (т. е., C, E, G и B).



C = ноты аккорда
C, R = рекомендуемые ноты

Используя записанные здесь данные, автоаккомпанемент (воспроизведение стиля) соответствующим образом изменяется в зависимости от изменений аккордов во время игры. Аккорд, который служит основой для этого преобразования нот, называется исходным аккордом (параметр Source Chord), по умолчанию для него устанавливается значение CM7 (как на приведенном выше рисунке).

Исходный аккорд (тон и тип) можно изменить на экране PARAMETER на стр. 165. Имейте в виду, что изменение исходного аккорда со значения CM7, используемого по умолчанию, на другое также приведет к изменению нот аккорда и рекомендуемых нот. Дополнительные сведения о нотах аккорда и рекомендуемых нотах см. на стр. 166.

- ▶ **3** Чтобы остановить запись (и циклическое воспроизведение), нажмите кнопку **STYLE CONTROL [START/STOP]**.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Для частей INTRO и ENDING можно использовать любой подходящий аккорд или последовательность аккордов. (Необходимо выполнять правила, описанные слева.)
- Если вы хотите записать фразу с другим исходным аккордом (параметр Source Chord не равен CM7), задайте параметры PLAY ROOT и PLAY CHORD на странице PARAMETER (стр. 165), прежде чем перейти к шагу 2.

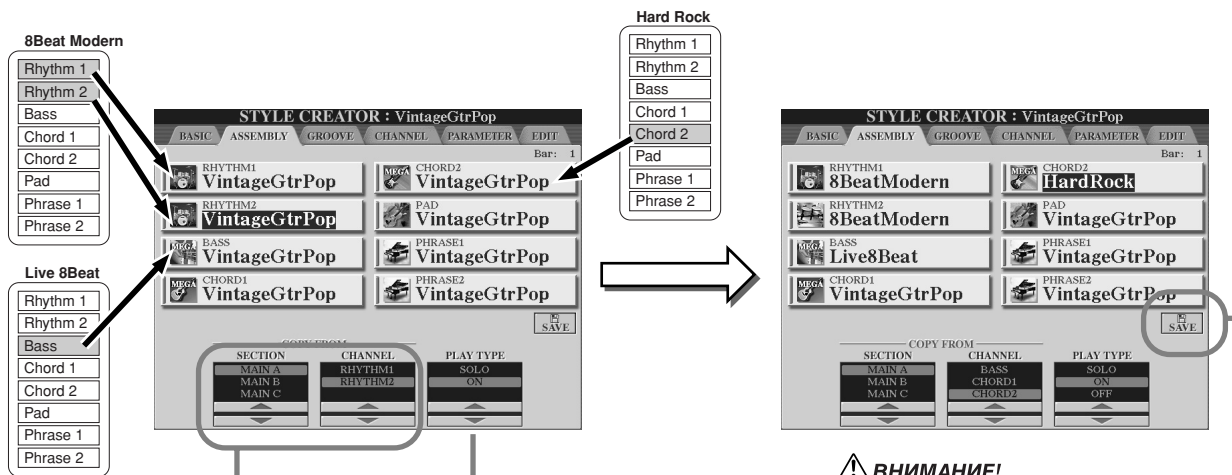
Пошаговая запись нот при помощи функции Event List

Эти пояснения относятся к тому, что происходит, когда в шаге 4 раздела «Основные действия» на стр. 161 вызывается страница EDIT. На странице EDIT есть список функции Event List, в который следует записать ноты с совершенно точно указанной длительностью и положением. Пошаговая запись отличается от записи в реальном времени (стр. 127–132) только следующим:

- В функции Song Creator позиция метки End Mark может быть изменена свободно; в функции Style Creator ее изменить нельзя. Это связано с тем, что длина стиля фиксируется автоматически, в зависимости от выбранной части. Например, если создается стиль, основанный на части из четырех тактов, позиция метки End Mark автоматически устанавливается в конец четвертого такта и не может быть изменена на экране пошаговой записи Step Recording.
- Записываемые каналы (партии) можно изменить в функции Song Creator; однако их нельзя изменить в функции Style Creator.
- В функции Style Creator можно вводить только каналные события и системные сообщения. События аккордов и тексты песен недоступны. Переключаться между двумя списками событий можно с помощью кнопки [F].

Компоновка стиля из существующих фраз

Эти пояснения относятся к тому, что происходит, когда в шаге 4 раздела «Основные действия» на стр. 161 вызывается страница ASSEMBLY. Удобство данной функции состоит в том, что она позволяет брать элементы из существующих стилей (например, ритм, бас и фразы аккордов) и использовать их для создания собственных частей и стилей. Например, результат компоновки фраз, взятых из стиля «Cool 8Beat» (слева внизу), виден на экране справа внизу.



Выберите нужную часть (канал), нажав одну из кнопок [A] – [D], [F] – [I] ЖК-дисплея, и нажмите эту же кнопку для вызова экрана Open/Save для стилей, на котором можно выбрать нужный стиль. Выбрав стиль, нажмите кнопку [EXIT], чтобы вернуться к этому экрану, затем выберите нужную часть и каналы, которые надо скопировать.

Задаёт параметр воспроизведения для каждого канала. Компоновку стиля аккомпанемента можно проводить во время воспроизведения копируемой части и канала.

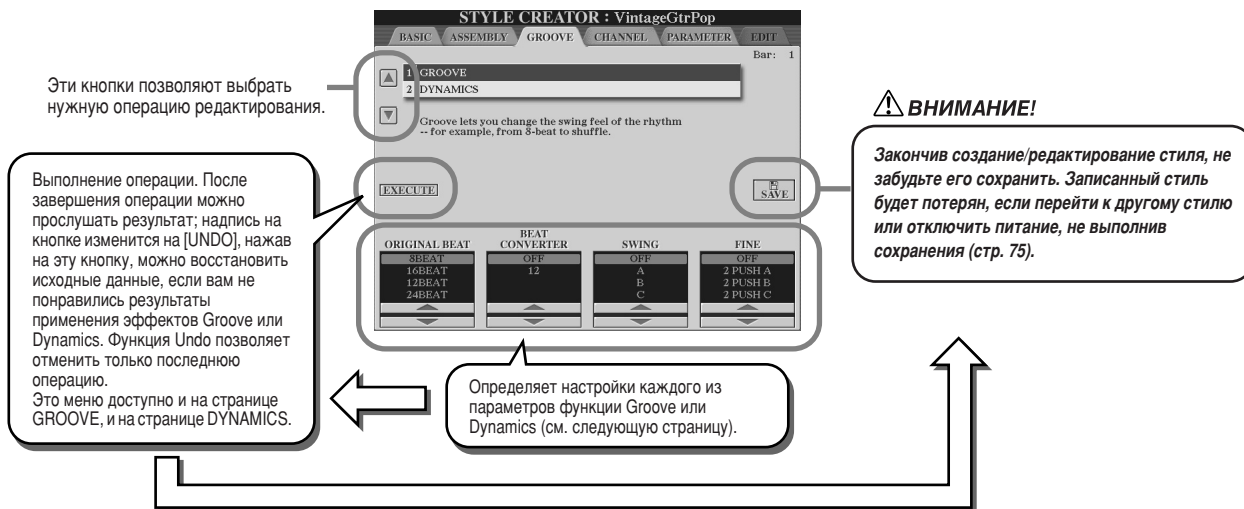
- **SOLO (Соло)**
Приглушаются все каналы, кроме выбранного. Все партии (каналы), для которых во всплывающем окне RECORD на странице BASIC выбран параметр ON, воспроизводятся одновременно.
- **ON (Вкл.)**
Воспроизводится выбранная партия (канал). Все партии (каналы), для которых во всплывающем окне RECORD на странице BASIC выбран параметр ON, воспроизводятся одновременно.
- **OFF (Выкл.)**
Выбранная партия (канал) приглушается.

⚠ ВНИМАНИЕ!

Закончив создание/редактирование стиля, не забудьте его сохранить. Записанный стиль будет потерян, если перейти к другому стилю или отключить питание, не выполнив сохранения (стр. 75).

Функции Groove и Dynamics

Эти пояснения относятся к тому, что происходит, когда в шаге 4 раздела «Основные действия» на стр. 161 вызывается страница GROOVE. Эти универсальные функции являются мощным средством, позволяющим изменить ритмический рисунок создаваемых стилей.



Эти кнопки позволяют выбрать нужную операцию редактирования.

Выполнение операции. После завершения операции можно прослушать результат; надпись на кнопке изменится на [UNDO], нажав на эту кнопку, можно восстановить исходные данные, если вам не понравились результаты применения эффектов Groove или Dynamics. Функция Undo позволяет отменить только последнюю операцию. Это меню доступно и на странице GROOVE, и на странице DYNAMICS.

Определяет настройки каждого из параметров функции Groove или Dynamics (см. следующую страницу).

⚠ ВНИМАНИЕ!

Закончив создание/редактирование стиля, не забудьте его сохранить. Записанный стиль будет потерян, если перейти к другому стилю или отключить питание, не выполнив сохранения (стр. 75).

■ Функция Groove

Эта функция позволяет добавить к музыке эффект свинга или изменить «звучание» доли, немного сдвигая ритм (синхронизацию) стиля. Настройки функции Groove применяются ко всем партиям выбранного стиля.

ORIGINAL BEAT (Исходная длительность)	Указывает доли, к которым будет применен ритм эффекта Groove. Другими словами, при выборе значения 8 Beat ритм эффекта Groove будет применяться к восьмым нотам, а при выборе значения 12 Beat — к триолям, состоящим из восьмых нот.
BEAT CONVERTER (Конечная длительность)	Длительность нот (заданных значением параметра ORIGINAL BEAT) изменяется на указанное значение. Например, если значение ORIGINAL BEAT — 8 Beat, а значение BEAT CONVERTER — 12, все восьмые ноты в части играют как восьмые триоли. Значения BEAT CONVERTER 16A и 16B, появляющиеся при выборе для параметра ORIGINAL BEAT значения 12 Beat, являются вариациями базовой настройки ритма из шестнадцатых.
SWING (Свинг)	Создает эффект «свинга» за счет сдвига длительности слабых долей в соответствии с параметром ORIGINAL BEAT. Например, если для параметра ORIGINAL BEAT выбрано значение «8 Beat», параметр SWING будет задерживать звучание именно вторых, четвертых, шестых и восьмых долей каждого такта, что и приводит к возникновению свинга. Значения от «А» до «Е» задают различную степень свинга, где «А» создает едва уловимый свинг, а «Е» — наиболее явный.
FINE (Применение шаблона)	Позволяет выбрать множество «шаблонов» эффекта Groove, которые будут применяться к выбранной части. С настройками PUSH определенные доли воспроизводятся с опережением, с настройками HEAVY — с опозданием. Номера параметров (2, 3, 4, 5) указывают затрагиваемые доли. Все доли вплоть до указанной (за исключением первой) будут воспроизводиться с опережением или с задержкой — например, вторые и третьи доли, если выбран шаблон с цифрой «3». Во всех случаях шаблоны типа «А» дают минимальный эффект, шаблоны типа «В» — средний, а шаблоны типа «С» — максимальный.

■ Функция Dynamics

Эта функция изменяет скорость/громкость (или акцент) определенных нот в воспроизведении стиля. Настройки функции Dynamics применяются к каждой партии (каналу) или ко всем партиям (каналам) выбранного стиля.

CHANNEL (Канал)	Выбор канала (партии), к которому будет применяться функция Dynamics.
ACCENT TYPE (Тип акцента)	Выбор типа применяемого акцента — иными словами, выбор нот (в партиях), которые будут акцентированы настройками функции Dynamics.
STRENGTH (Сила эффекта)	Определение силы выбранного типа акцента (см. выше). Чем выше значение, тем сильнее эффект.
EXPAND/COMP. (Расширение/сужение)	Расширение или сужение диапазона значений скорости. Значения выше 100% расширяют динамический диапазон, а значения ниже 100% сужают его.
BOOST/CUT (Увеличение/уменьшение всех значений)	Все значения скорости нажатия в выделенной части или канале увеличиваются или уменьшаются. Значения выше 100% увеличивают скорость нажатия, меньше 100% — снижают ее.

Изменение данных для каждого канала

Эти пояснения относятся к тому, что происходит, когда в шаге 4 раздела «Основные действия» на стр. 161 вызывается страница CHANNEL.

1 Эти кнопки позволяют выбрать нужную операцию редактирования.

4 Выполнение выбранной операции на соответствующей странице. После завершения операции можно прослушать результат; надпись на кнопке изменится на [UNDO], нажав на эту кнопку, можно восстановить исходные данные, если вам не понравились результаты каждой операции. Функция Undo позволяет отменить только последнюю операцию.

2 Выберите канал (партию), данные которого надо отредактировать.

3 Установите параметры для редактирования данных.

5 **⚠ ВНИМАНИЕ!**
Закончив создание/редактирование стиля, не забудьте его сохранить. Записанный стиль будет потерян, если перейти к другому стилю или отключить питание, не выполнив сохранения (стр. 75).

QUANTIZE (Квантизация)	То же самое, что и функция Song Creator. См.стр. 123.
VELOCITY CHANGE (Изменение скорости нажатия)	Увеличивает или уменьшает скорость всех нот в указанном канале в соответствии с заданным процентом.
BAR COPY (Копирование тактов)	Эта функция позволяет скопировать данные, содержащиеся в такте или группе тактов, на другой участок выбранного канала. Параметр SOURCE указывает первый (TOP) и последний (LAST) такт участка, который надо скопировать. DEST указывает первый такт участка, в который будет выполнено копирование.
BAR CLEAR (Очистка тактов)	Все данные, содержащиеся в указанном диапазоне тактов выбранного канала, удаляются.
REMOVE EVENT (Удаление события)	Эта функция позволяет удалить из выбранного канала определенные события.

Установка параметров файла SMF

Эти пояснения относятся к тому, что происходит, когда в шаге 4 раздела «Основные действия» на стр. 161 вызывается страница PARAMETER. На этом экране представлен целый ряд функций управления параметрами стиля. Например, здесь можно задать зависимость изменения высоты звуков, используемых в записанном стиле, от аккордов, взятых в левой части клавиатуры. Настройки параметров на этом экране доступны, только если для любой из неритмических частей выбрано значение «REC» во всплывающем окне RECORD на странице BASIC. Подробные сведения о взаимодействии данных параметров см. в разделе «Формат Style File Format (SFF)» на стр. 160.

1 Эти кнопки позволяют выбрать нужную операцию редактирования.

2 Выберите канал (партию) для редактирования.

3 Выберите параметры для канала, указанного слева.

4 **⚠ ВНИМАНИЕ!**
Закончив создание/редактирование стиля, не забудьте его сохранить. Записанный стиль будет потерян, если перейти к другому стилю или отключить питание, не выполнив сохранения (стр. 75).

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если значение параметра NTR — «Root Fixed», а значение параметра NTF — «Bypass», параметры «Source Root» и «Source Chord» принимают значения «Play Root» и «Play Chord» соответственно. В этом случае вы можете менять аккорды и прослушивать полученный в результате звук по всем каналам.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Обычно в функции Style Creator создаваемый стиль можно прослушать в процессе создания при помощи функции Source Pattern. Однако можно прослушать, как он звучит в определенном аккорде и тоне. Для этого выберите для параметра NTR значение «Root Fixed», а для параметра NTF — «Bypass», затем измените заново появившиеся значения параметров «Play Root» и «Play Chord» на нужные.

● **Параметры SOURCE ROOT/CHORD (Исходный основной тон/аккорд)**

Эти параметры отвечают за первоначальную тональность исходной фразы (т. е. тональность, в которой она записывалась). По умолчанию устанавливается значение «СМ7» (исходный основной тон — «С», исходный тип аккорда — «М7»). Это значение устанавливается автоматически всякий раз, когда перед записью нового стиля вы удаляете предустановленные данные. При этом значения исходного основного тона и типа аккорда, указанные в предустановленных данных, игнорируются. Если значение по умолчанию (СМ7) изменить, то ноты, входящие в аккорд, и рекомендуемые ноты также изменятся в соответствии с новым типом аккорда.

Если основной тон С («до»):

C = ноты аккорда
C, R = рекомендуемые ноты

● **NTR (правило транспонирования ноты)**

Определяет относительное положение основного тона в аккорде при преобразовании из исходной фразы в соответствии с изменениями аккорда.

ROOT TRANS (Транспонирование основного тона) (Транспонирование основного тона)	При транспонировании основного тона высотное соотношение между нотами сохраняется. Например, ноты С3, Е3 и G3, записанные в тональности С, при транспонировании в тональность F (фа) превращаются в ноты F3, А3 и С4. Используйте эти параметры для транспонирования нот каналов, содержащих мелодические линии.	
ROOT FIXED (основной тон фиксирован)	Основная нота остается как можно ближе к предыдущему нотному диапазону. Например, ноты С3, Е3 и G3, записанные в тональности С (до), при транспонировании в тональность F (фа) превращаются в ноты С3, F3 и А3. Используйте этот параметр для транспонирования нот каналов, содержащих партии с аккордами.	

● **NTT (таблица транспонирования нот)**

Указание таблицы транспонирования нот для исходной фразы.

BYPASS (Обход)	Без транспонирования. Партия (канал), для NTT которого выбран этот параметр, воспроизводится без преобразования нот, даже если аккорд изменяется во время воспроизведения стиля.
MELODY (Мелодия)	Подходит для транспонирования мелодической линии. Используется для таких каналов, как Phrase 1 и Phrase 2.
CHORD (Аккорд)	Подходит для транспонирования аккордов. Используется для каналов Chord 1 и Chord 2, особенно если они содержат последовательности аккордов, похожие на аккордовые партии фортепиано или гитары.
MELODIC MINOR (Мелодический минор)	Если играемый аккорд из мажорного становится минорным, данная таблица понижает терцию этого аккорда на полтона. Если минорный аккорд становится мажорным, его терция повышается на полтона. Остальные ноты аккорда не изменяются. Используйте этот параметр для мелодических каналов тех частей, которые реагируют только на мажорные или минорные аккорды, например для вступлений и концовок.
MELODIC MINOR 5th Var. (Мелодический минор с измененной 5 ступенью)	В дополнение к транспонированию, описанному в разделе «Melodic Minor», в увеличенных и уменьшенных аккордах изменяется пятая ступень исходной фразы.
HARMONIC MINOR (Гармонический минор)	Если играемый аккорд из мажорного становится минорным, его терция и секста понижаются на полтона. Если минорный аккорд становится мажорным, его малая терция и пониженная секста повышаются на полтона. Остальные ноты аккорда не изменяются. Используйте этот параметр для аккордовых каналов тех частей, которые реагируют только на мажорные или минорные аккорды, например для вступлений и концовок.
HARMONIC MINOR 5th Var. (Гармонический минор с измененной 5 ступенью)	В дополнение к транспонированию, описанному в разделе «Harmonic Minor», в увеличенных и уменьшенных аккордах изменяется пятая ступень исходной фразы.
NATURAL MINOR (Натуральный минор)	Если играемый аккорд из мажорного становится минорным, его терция, секста и септима понижаются на полтона. Если минорный аккорд становится мажорным, его малая терция и пониженная септима повышаются на полтона. Остальные ноты аккорда не изменяются. Используйте этот параметр для аккордовых каналов тех частей, которые реагируют только на мажорные или минорные аккорды, например для вступлений и концовок.
NATURAL MINOR 5th Var. (Натуральный минор с измененной 5 ступенью)	В дополнение к транспонированию, описанному в разделе «Natural Minor», в увеличенных и уменьшенных аккордах изменяется пятая ступень исходной фразы.
DORIAN (Дорийский лад)	Если играемый аккорд из мажорного становится минорным, его терция и септима понижаются на полтона. Если минорный аккорд становится мажорным, его малая терция и пониженная септима повышаются на полтона. Остальные ноты аккорда не изменяются. Используйте этот параметр для аккордовых каналов тех частей, которые реагируют только на мажорные или минорные аккорды, например для вступлений и концовок.
DORIAN 5th Var. (Дорийский лад с измененной 5 ступенью)	Добавление к транспонированию Dorian, увеличенные и уменьшенные аккорды.

● **NTT BASS ON/OFF (Параметр NTT BASS Вкл./Выкл.)**

Партия (канал), для которой этот параметр включен (выбрано значение ON), распознает аккорды с басовой нотой, разрешенные в режиме аппликатуры FINGERED ON BASS, независимо от настройки NTT.

● HIGH KEY (Верхняя нота)

Этот параметр задает самую высокую ноту, определяя границу транспонирования основного тона аккорда. Все ноты, которые выше самой высокой заданной ноты, транспонируются вниз до ближайшей нижней октавы. Этот параметр доступен, только если значение параметра NTR (166) равно «Root Trans.».

Пример: самая высокая нота — F (фа).

Новый основной тон → CM C#M . . . FM F#M . . .
Исполняемые ноты → C3-E3-G3 C#3-F3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3



● NOTE LIMIT (Нотный диапазон)

Этот параметр задает границы нотного диапазона для тембров, записываемых на каналы стиля. Правильно задав этот диапазон, можно добиться максимальной реалистичности звучания тембров. Другими словами, ноты будут звучать в естественных нотных диапазонах для конкретных инструментов (например, бас-гитара не будет «пищать», а флейта пикколо — «басить»). Ноты автоматически сдвигаются, чтобы попасть в указанный диапазон.

Пример: самая низкая нота — C3, а самая высокая — D4.

Новый основной тон → CM C#M . . . FM . . .
Исполняемые ноты → E3-G3-C4 F3-G#3-C#4 F3-A3-C4



● Параметры RTR

С помощью этих параметров можно указать, необходимо ли заглушать исходные ноты или нет. Кроме того, можно задать зависимость изменения высоты звука от смены аккорда.

STOP (Стоп)	Ноты перестают звучать.
PITCH SHIFT (Скольжение высоты)	Высота ноты «сдвигается» без новой атаки, чтобы соответствовать типу нового аккорда.
PITCH SHIFT TO ROOT (Скольжение высоты с учетом основного тона)	Высота ноты «сдвигается» без новой атаки, чтобы соответствовать основному тону нового аккорда.
RETRIGGER (Повторное воспроизведение)	Нота воспроизводится с новой атакой на новой высоте, соответствующей следующему аккорду.
RETRIGGER TO ROOT (Повторное воспроизведение с учетом основного тона)	Нота воспроизводится с новой атакой на высоте основного тона следующего аккорда. Однако октава новой ноты остается прежней.

Запись собственного стиля при помощи внешнего записывающего секвенсора

Если у вас есть любимый секвенсор или программа-секвенсор, их можно использовать для создания собственного стиля вместо функции Style Creator синтезатора Tyros2.

■ Подключение.....

- Подключите разъем MIDI OUT синтезатора Tyros2 к разъему MIDI IN на секвенсоре и разъем секвенсора MIDI OUT к разъему MIDI IN синтезатора Tyros2.
- Убедитесь, что на секвенсоре включена функция ECHO (для нее выбрано значение ON), а функция LOCAL ON/OFF синтезатора Tyros2 отключена (для нее выбрано значение OFF) (стр. 215).

■ Создание данных.....

- Запишите все части и партии (каналы) при помощи аккорда CM7 (мажорная септима C).
- Запишите партии на MIDI-каналы, перечисленные справа, при помощи встроенного тон-генератора синтезатора Tyros2. Если во время записи синтезатор Tyros2 не используется, для достижения оптимальных результатов используйте тембры XG на тон-генераторе, совместимом со стандартами XG- и SFF- (Style File Format).
- Запишите части в порядке, перечисленном ниже, используя метки Marker Meta-event в начале каждой части. Вводите метки Marker Meta-event точно так, как указано в таблице на следующей странице (включая знаки верхнего и нижнего регистра и пробелы).
- Также включите метку Marker Meta-event «SFF1», метку Marker Meta-event «SInt» и метку Marker Meta-event с названием стиля в позицию 1|1|000 (начало дорожки последовательности), а также метку GM на сообщении Sys/Ex (F0, 7E, 7F, 09, 01, F7). («Ритм» в таблице основан на 480 импульсах на четвертную ноту. «1|1|000» — это импульс «0» первой доли первого такта.)
- Данные из позиций от 1|1|000 до 1|4|479 — это «исходные настройки», а данные из позиций от 2|1|000 до конца части Ending B — это «исходная фраза».
- Ритм части Fill In AA и следующей за ней метки Marker Meta-events будет зависеть от длины каждой части.

Партия	MIDI-канал
Rhythm1 (Ритм 1)	9
Rhythm2 (Ритм 2)	10
Bass (бас)	11
Chord1 (Аккорд 1)	12
Chord2 (Аккорд 2)	13
Pad («подклады»)	14
Phrase1 (Фраза 1)	15
Phrase2 (Фраза 2)	16

PRIMEЧАНИЕ

- Предполагается, что разрешение секвенсора составляет 480 импульсов на четвертную ноту. Реальное количество импульсов может быть другим и зависит от секвенсора.

- Участок исходных настроек от позиции 1|2|000 до 1|4|479 используется для настроек тембра и эффекта. Не включайте в него нотные данные.
- Данные части Main A начинаются с позиции 2|1|000. Можно использовать все номера тактов от 1 до 255.
- Часть Fill In AA начинается с начала такта, следующего за последним тактом части Main A. В таблице это положение 4|1|00, но это только пример, и настоящий ритм будет зависеть от длины части Main A. Имейте в виду, что длина частей Fill In может составлять только 1 такт (см. таблицу «Часть/Длина» внизу).

Часть	Длина
Вступление	Не более 255 тактов
Main (Основная часть)	Не более 255 тактов
Fill In (Вставка)	1 такт
Финал	Не более 255 тактов

Следующая таблица показывает действительные MIDI-события как для данных исходных настроек, так и для данных фразы. НЕ вводите события, помеченные черточкой (—), а также события, не перечисленные здесь.

Сообщение канала

Событие	Исходные настройки	Исходная фраза
Нота отключена	—	OK
Нота включена	—	OK
Program Change (Изменение программы)	OK	OK
Pitch Bend (Изменение высоты звука)	OK	OK
Параметр #0 (Bank Select MSB)	OK	OK
Параметр #1 (Modulation)	OK	OK
Параметр #6 (Data Entry MSB)	OK	—
Параметр #7 (Master Volume)	OK	OK
Параметр #10 (Pan)	OK	OK
Параметр #11 (Expression)	OK	OK
Параметр #32 (Bank Select LSB)	OK	OK
Параметр #38 (Data Entry LSB)	OK	—
Параметр #71 (Harmonic Content)	OK	OK
Параметр #72 (Release Time)	OK	—
Параметр #73 (Attack Time)	OK	—
Параметр #74 (Brightness)	OK	OK
Параметр #84 (Portamento Control)	—	OK
Параметр #91 (Reverb Send Level)	OK	OK
Параметр #93 (Chorus Send Level)	OK	OK
Параметр #94 (Variation Send Level)	OK	OK
Параметр #98 (NRPN LSB)	OK	—
Параметр #99 (NRPN MSB)	OK	—
Параметр #100 (RPN LSB)	OK	—
Параметр #101 (RPN MSB)	OK	—

RPN и NRPN

Событие	Исходные настройки	Исходная фраза
Параметр RPN (Pitch Bend Sensitivity)	OK	—
Параметр RPN (Fine Tuning)	OK	—
Параметр RPN (Coarse Tuning)	OK	—
Параметр RPN (Null)	OK	—
Параметр NRPN (Vibrato Rate)	OK	—
Параметр NRPN (Vibrato Delay)	OK	—
Параметр NRPN (EG Decay Time)	OK	—
Параметр NRPN (Drum Filter Cutoff Frequency)	OK	—
Параметр NRPN (Drum Filter Resonance)	OK	—
Параметр NRPN (Drum EG Attack Time)	OK	—
Параметр NRPN (Drum EG Decay Time)	OK	—
Параметр NRPN (Drum Instrument Pitch Coarse)	OK	—
Параметр NRPN (Drum Instrument Pitch Fine)	OK	—
Параметр NRPN (Drum Instrument Level)	OK	—
Параметр NRPN (Drum Instrument Pan)	OK	—
Параметр NRPN (Drum Instrument Reverb Send Level)	OK	—
Параметр NRPN (Drum Instrument Chorus Send Level)	OK	—
Параметр NRPN (Drum Instrument Variation Send Level)	OK	—

● Формат данных стиля

Ритм	Метка мета-события	Содержание	Комментарии
1 1 000 1 1 000	SFF1	Название стиля (Последовательность/ дорожка Название мета-события)	
1 1 000 1 1 000 1 2 000 ⋮ 1 4 479	SInt	GM на Sys/Ex События начальных настроек	Initial Setup (Исходная конфигурация)
2 1 000 ⋮ 3 4 479	Часть MAIN A (Основная A)	Двухтактовая основная часть (до 255 тактов)	Соответствует части MAIN A
4 1 000 ⋮ 4 4 479	Часть Fill In AA (Вставка AA)	Однотактовая вставка	Соответствует части FILL IN A
5 1 000 ⋮ 6 4 479	Часть Intro A (Вступление A)	Двухтактовое вступление (до 255 тактов)	Соответствует части INTRO I
7 1 000 ⋮ 8 4 479	Часть Ending A (Финал A)	Двухтактовое вступление (до 255 тактов)	Соответствует части ENDING I
9 1 000 ⋮ 10 4 479	Часть MAIN B (Основная B)	Двухтактовое вступление (до 255 тактов)	Соответствует части MAIN B
11 1 000 ⋮ 11 4 479	Часть Fill In BA (Вставка BA)	Однотактовая вставка	Соответствует части BREAK
12 1 000 ⋮ 12 4 479	Часть Fill In BB (Вставка BB)	Однотактовая вставка	Соответствует части FILL IN B
13 1 000 ⋮ 14 4 479	Часть Intro B (Вступление B)	Двухтактовое вступление (до 255 тактов)	Соответствует части INTRO II
15 1 000 ⋮ 16 4 479	Часть Ending B (Финал B)	Двухтактовое вступление (до 255 тактов)	Соответствует части ENDING II
17 1 000 ⋮ 18 4 479	Часть MAIN C (Основная C)	Двухтактовая основная часть (до 255 тактов)	Соответствует части MAIN C
19 1 000 ⋮ 19 4 479	Часть Fill In CC (Вставка CC)	Однотактовая вставка	Соответствует части FILL IN C
20 1 000 ⋮ 21 4 479	Часть Intro C (Вступление C)	Двухтактовое вступление (до 255 тактов)	Соответствует части INTRO III
22 1 000 ⋮ 23 4 479	Часть Ending C (Финал C)	Двухтактовое вступление (до 255 тактов)	Соответствует части ENDING III
24 1 000 ⋮ 25 4 479	Часть MAIN D (Основная D)	Двухтактовая основная часть (до 255 тактов)	Соответствует части MAIN D
26 1 000 ⋮ 26 4 479	Часть Fill In DD (Вставка DD)	Однотактовая вставка	Соответствует части FILL IN D

Сообщения System Exclusive

Событие	Исходные настройки	Исходная фраза
Sys/Ex GM on (Sys/Ex GM вкл.)	OK	—
Sys/Ex XG on (Sys/Ex XG вкл.)	OK	—
Изменение параметра Sys Ex XG (эффект1)	—	—
Изменение параметра Sys Ex XG (мультипартия)	—	—
DRY LEVEL (УРОВЕНЬ СУХОГО СИГНАЛА)	OK	OK
Изменение параметра Sys Ex XG (настройки ударных)	—	—
PITCH COARSE (ГРУБАЯ НАСТРОЙКА ВЫСОТЫ ЗВУКА)	OK	—
PITCH FINE (ТОНКАЯ НАСТРОЙКА ВЫСОТЫ ЗВУКА)	OK	—
LEVEL (ГРОМКОСТЬ)	OK	—
PAN (Панорамирование)	OK	—
REVERB SEND (РЕВЕРБЕРАЦИЯ)	OK	—
CHORUS SEND (ЭФФЕКТ CHORUS)	OK	—
VARIATION SEND (ВАРИАЦИЯ)	OK	—
FILTER CUTOFF FREQUENCY (ЧАСТОТА СРЕЗА ФИЛЬТРА)	OK	—
FILTER RESONANCE (РЕЗОНАНС ФИЛЬТРА)	OK	—
EG ATTACK (АТАКА EG)	OK	—
EG DECAY1 (ЗАДЕРЖКА 1 EG)	OK	—
EG DECAY2 (ЗАДЕРЖКА2 EG)	OK	—

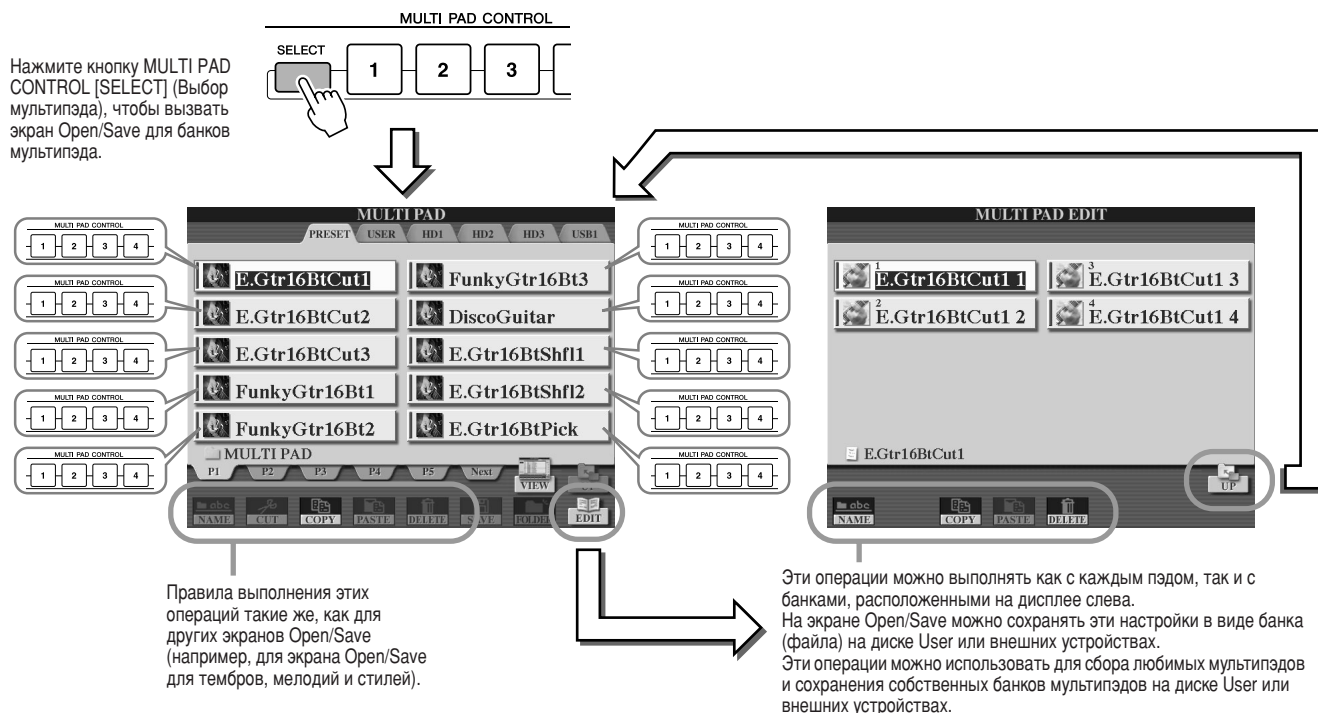
Мультипэды

«Обзор», стр. 38 ➔

Основная информация об игре мультипэдами содержится в разделе «Обзор». Этот раздел посвящен управлению мультипэдами на экране Open/Save и созданию (записи) данных мультипэдов.

Редактирование мультипэдов с помощью экрана Open/Save

Мультипэды объединены в банки (в каждом банке четыре мультипэда), и с ними можно работать как с файлами, используя экран Open/Save.

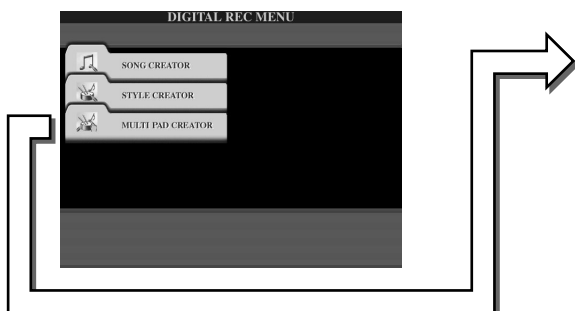


Создание/редактирование мультипэда (цифровая запись)

Функция Multi Pad Creator позволяет создавать собственные фразы из мультипэдов.

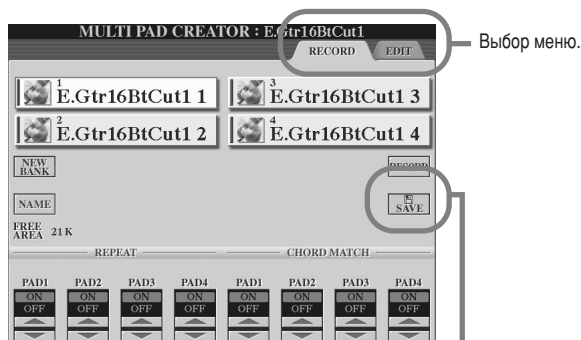
Основные действия (функция Multi Pad Creator)

- 1** На экране Open/Save выберите банк мультипэдов, который надо отредактировать или создать.
- 2** Нажмите кнопку [DIGITAL RECORDING].
- 3** Выберите функцию MULTI PAD CREATOR.



Операции, соответствующие шагу 4, описаны на следующей странице.

- 4** Создайте данные мультипэда.



⚠ ВНИМАНИЕ!

Закончив создание/редактирование мультипэда, не забудьте его сохранить. Записанный мультипэд будет потерян, если перейти к другому банку или отключить питание, не выполнив сохранения (стр. 75).

■ Запись мультипэдов в режиме реального времени

Здесь поясняется, что происходит, когда в шаге 4 раздела «Основные действия» на стр. 169 вызывается страница RECORD.



1 Выберите мультипэд для записи. Если вы хотите создать новый мультипэд, нажмите на ЖК-дисплее кнопку [NEW BANK], чтобы вызвать пустой банк.

2 Запустите запись в реальном времени.

3 Включите или отключите функцию Repeat (Повтор) для каждого пэда.

4 Включите или отключите функцию Chord Match (Настройка на аккорд) для каждого пэда.

5 Введите нужное имя для каждого мультипэда.

6 Закончив создание/редактирование мультипэда, не забудьте его сохранить (стр. 75).

● Начало записи

Нажмите на ЖК-дисплее кнопку [RECORD], чтобы включить функцию Synchro Start. Запись начнется автоматически, как только вы нажмете на клавишу на клавиатуре. Можно также начать запись, нажав кнопку [START/STOP] на панели STYLE CONTROL. Это позволяет записать перед началом фразы мультипэда паузу нужного размера. Если для функции Chord Match выбрано значение ON для мультипэда, который должен быть записан, при записи необходимо использовать ноты до-мажорного септаккорда (C (до), D (ре), E (ми), G (соль), A (ля) и B (си)).



C = нота аккорда
C, R = рекомендуемые ноты

● Остановка записи

Сыграв фразу, нажмите кнопку [STOP] на ЖК-дисплее или кнопку MULTI PAD CONTROL [STOP] на панели, чтобы остановить запись.

● Включение и отключение функции Repeat

Если в функции Repeat для выбранного пэда задан параметр ON, воспроизведение этого пэда будет продолжаться, пока не будет нажата кнопка MULTI PAD [STOP]. Если во время воспроизведения мелодии или стиля нажать мультипэды, для которых функция Repeat включена (для нее выбран параметр ON), воспроизведение начнется и будет повторяться синхронно с долей. Если функция Repeat для выбранного мультипэда отключена (выбран параметр OFF), воспроизведение автоматически прекратится, как только закончится фраза.

● Включение и отключение функции Chord Match

Если для выбранного пэда функция Chord Match включена (задан параметр ON), этот пэд воспроизводится в соответствии с аккордом, указанным в разделе аккордов на клавиатуре, который появляется при нажатии кнопки [ACMP], или аккордом указанным в разделе для тембра LEFT на клавиатуре, который включается нажатием кнопки [LEFT] (если кнопка [ACMP] не нажата).

■ Пошаговая запись мультипэдов с использованием функции Event List (список событий)

Здесь поясняется, что происходит, когда в шаге 4 раздела «Основные действия» на стр. 169 вызывается страница EDIT. На странице EDIT появляется окно функции Event list, которая позволяет записывать ноты с абсолютно точной длительностью. Пошаговая запись отличается от записи в реальном времени (стр. 127–132) только следующим.

- На ЖК-дисплее нет кнопки для переключения каналов, так как в мультипэде содержатся данные только для одного канала.
- В окне функции Multi Pad Creator можно вводить только каналные события и системные сообщения. События аккордов и тексты песен недоступны. Переключаться между двумя списками событий можно с помощью кнопки [F].

ПРИМЕЧАНИЕ

- Мультипэды со следующим значком (рука на грифе) создаются со специальным транспонированием нот для воспроизведения настоящих гитарных аккордов. Вследствие этого, если параметр Chord Match выключен, мультипэд может не звучать соответствующим образом.



Функция Music Finder

«Обзор», стр. 40 →

Этот раздел вкратце ознакомит вас с созданием и редактированием записей в окне функции Music Finder, в нем также содержится информация о структуре и организации данных в функции Music Finder. Основные инструкции по использованию функции Music Finder см. в разделе «Обзор».

Редактирование записей в функции Music Finder

В окне [MUSIC FINDER] → RECORD EDIT можно вызвать существующие записи и отредактировать их по собственному усмотрению. Это окно можно использовать даже для создания собственных записей в функции Music Finder, которые будут автоматически сохраняться в разделе встроенной памяти Flash ROM.

Вводите каждый элемент так же, как в окне Search.

Очистка выбранной записи. Номер удаленной записи освобождается.

Нажмите на ЖК-дисплее эту кнопку, чтобы добавить редактируемую запись в список записей функции Music Finder, как новую запись.

Нажмите здесь, чтобы сохранить настройки текущей записи в области памяти Flash ROM и вернуться в окно MUSIC FINDER.

Нажмите здесь, чтобы отменить операцию и вернуться в окно MUSIC FINDER.

Эта кнопка используется для создания нового жанра, в который будет включена запись, и позволяет ввести имя этого жанра.

Эта кнопка определяет жанр, к которому относится текущая запись.

Эта кнопка используется для выбора части, которая будет автоматически вызываться при записи. Эта возможность полезна, если нужно, например, чтобы выбранный стиль автоматически устанавливался и запускался вместе со вступлением.

Эта кнопка устанавливает параметры темпа, если выбрана эта запись.

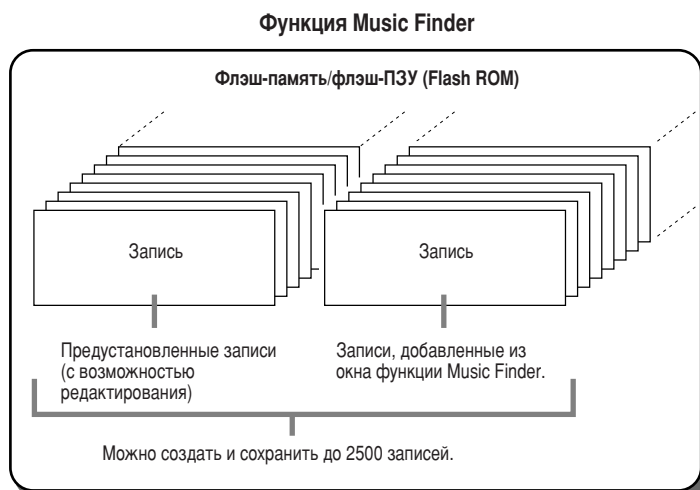
Эта кнопка добавляет отредактированную запись на страницу Favorite (Избранное).

ПРИМЕЧАНИЕ

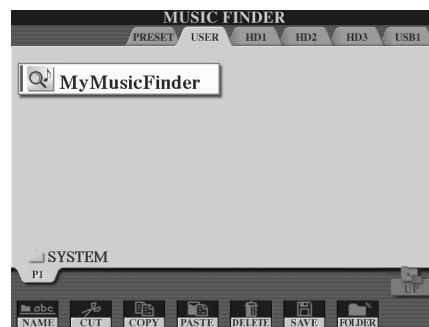
- Для создания новой записи можно также изменить уже существующую запись. Если вы хотите сохранить исходную запись, выберите для отредактированной записи другое имя и зарегистрируйте ее под ним. Предусмотренные записи также можно удалять.
- Имейте в виду, что выбранные здесь настройки параметра Beat относятся только к поиску в функции Music Finder и не влияют на параметр Beat самого стиля.
- Максимальное число записей — 2500, включая предустановленные записи.

Сохранение записей функции Music Finder в отдельном файле

Все музыкальные записи в функции Music Finder, которые были созданы и сохранены в области памяти Flash ROM, можно использовать как отдельный файл. Помните, что с отдельными записями (настройками панели) нельзя работать как с отдельными файлами.



Окно Open/Save для функции Music Finder, которое можно вызвать, выбрав [FUNCTION] → UTILITY → SYSTEM RESET → MUSIC FINDER, позволяет сохранить файл функции Music Finder на диске User или внешних устройствах. Все записи можно сохранить вместе в одном файле.

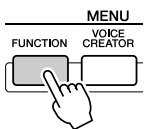


■ Восстановление записей в функции Music Finder, сделанных производителем

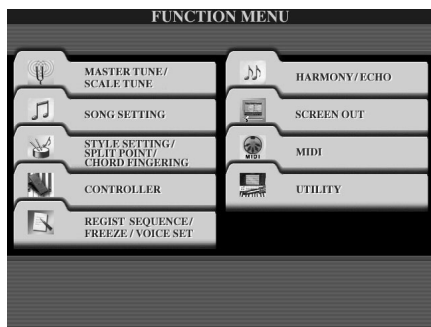
Операция, описанная ниже, позволяет восстановить для функции Music Finder синтезатора Tyros2 настройки производителя.

▶ **1**

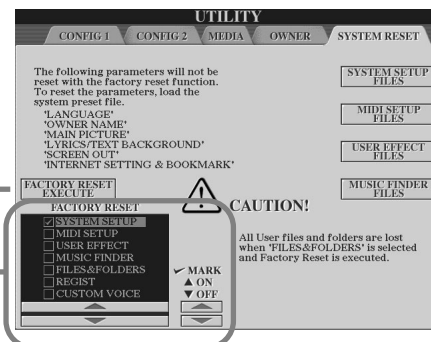
Нажмите кнопку [FUNCTION].



▶ **2** Откройте окно UTILITY.



▶ **3** Установите флажок MUSIC FINDER.



▶ **4** Выполните операцию Factory Reset (восстановление настроек производителя) для функции Music Finder.

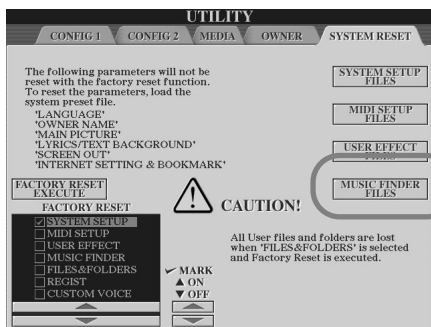
⚠ ВНИМАНИЕ!

Эта операция автоматически удалит из встроенной памяти все созданные вами записи в функции Music Finder и заменит их данными производителя.

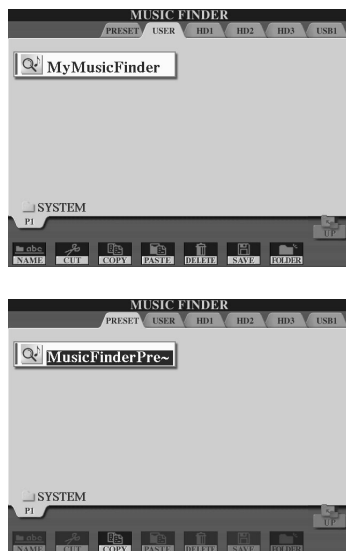
■ Вызов файлов функции Music Finder, сохраненных на диске User или внешних устройствах

Данные функции Music Finder можно вызвать со всех установленных носителей, выполнив следующие действия.

Вызовите окно Open/Save для функции Music Finder (FUNCTION) → UTILITY → SYSTEM RESET → MUSIC FINDER).



Выберите нужный файл функции Music Finder на диске User или внешних устройствах.



Все записи функции Music Finder могут быть сохранены в одном файле. При выборе сохраненного файла появляется диалоговое окно с предложением заменить старую запись новой или добавить новую запись в список.

Функция REPLACE (замена)
Все записи функции Music Finder, содержащиеся во внутренней памяти инструмента, удаляются и заменяются записями из выбранного файла.

Функция APPEND (добавление)
Вызванным записям присваиваются свободные номера, и они добавляются в список.

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

Файл функции Music Finder можно вызвать из области памяти Preset. В этом файле содержатся настройки функции Music Finder, сделанные производителем.

⚠ ВНИМАНИЕ!

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

Регистрационная память

«Обзор», стр. 52 ➔

Основные инструкции по использованию регистрационной памяти содержатся в разделе «Обзор». В этом разделе содержатся подробные сведения о функциях Freeze и Registration Sequence, о которых не рассказывалось в разделе «Обзор».

■ Пользовательские тембры и регистрационная память

При сохранении в регистрационной памяти настроек панели, которые используют тембр пользователя (на диске User или внешних устройствах), помните, что в регистрационной памяти сохраняется не сам пользовательский тембр, а только его настройки.

В регистрационной памяти пользовательский тембр сохраняется и распознается как:

- Предустановленный тембр, на котором основан пользовательский тембр
- Настройки параметров, сделанные в функции Voice Set

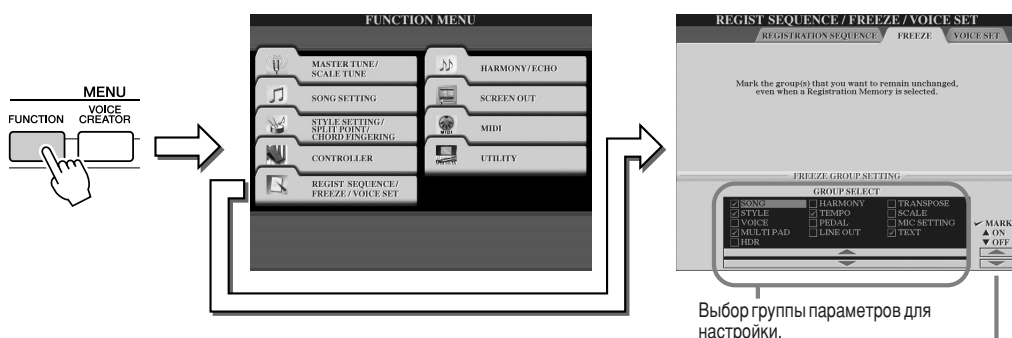
Выбор номера регистрационной памяти с пользовательским тембром вызывает именно эти данные, а не пользовательский тембр из области памяти. Это означает, что сам пользовательский тембр можно изменить или даже удалить с диска, но он все еще будет доступен в регистрационной памяти.

Функция Freeze

«Обзор», стр. 54 ➔

Этот раздел вкратце описывает функцию Freeze. Основные инструкции по функции Freeze см. в разделе «Обзор».

- ▶ **1** Вызовите окно Freeze регистрационной памяти ([FUNCTION] → FREEZE) и выберите группу параметров, которые необходимо «заморозить» или защитить от изменения.



⚠ ВНИМАНИЕ!

Когда вы выходите из окна Freeze регистрационной памяти, настройки, сделанные в этом окне, автоматически сохраняются в области памяти Flash ROM. Однако если до выхода из этого экрана было отключено питание, настройки будут потеряны.

📌 ПРИМЕЧАНИЕ

- Настройки в окне Freeze регистрационной памяти можно сохранить на диске User или внешних устройствах в виде файла настроек системы ([FUNCTION] → UTILITY → SYSTEM SETUP) (стр. 196).

Установка и удаление флажков, отмечающих группы параметров. Если вы хотите, чтобы группа параметров не изменилась даже при изменении номеров регистрационной памяти, установите соответствующий флажок.

- ▶ **2** Нажмите кнопку [FREEZE].
- ▶ **3** Проверить правильность настроек функции Freeze можно, изменив номер регистрационной памяти.



Функция Registration Sequence

Как бы ни были удобны кнопки регистрационной памяти, во время исполнения могут быть моменты, когда надо быстро переключить настройки, при этом не отрывая рук от клавиатуры. Удобная функция Registration Sequence позволяет загружать предустановленные настройки в заданном порядке с помощью педали или кнопок [TAB], не прерывая игры.



За кнопками [TAB] и педалью, подключенной к синтезатору Tyros2, можно закрепить две функции: смена банка в порядке, указанном в окне Open/Save, и смена номера памяти в порядке, определенном в окне Registration Sequence.

- ▶ **1** Выберите банк регистрационной памяти, для которого программируется последовательность.
- ▶ **2** Вызовите окно Registration Sequence ([FUNCTION] → REGISTRATION SEQUENCE).

3 Запрограммируйте функцию Registration Sequence.

Задаёт педаль для перемещения по последовательности вызова файлов в обратном порядке.

Задаёт педаль для перемещения по последовательности вызова файлов в прямом порядке.

Имя выбранного банка регистрационной памяти.

Включение/выключение функции Registration Sequence. Если для этого параметра выбрано значение «ON», последовательность, заданная в функции Registration Sequence, отображается в правом верхнем углу главного экрана, и по ней можно перемещаться с помощью кнопок [TAB] или педали.

Кнопка отображения предустановленных номеров регистрационной памяти, в порядке, заданном функцией Registration Sequence на текущий момент.

Удаление всех номеров регистрационной памяти, включенных в последовательность в функции Registration Memory.

Удаление номера, на котором находится курсор.

Вставка номера набора настроек прямо перед курсором.

Замена порядкового номера в позиции курсора номером, выбранным на данный момент.

Эти кнопки перемещают курсор по последовательности.

Элементы управления в этом разделе используются для указания порядка вызова номеров регистрационной памяти как последовательности функции Registration Sequence.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если для обоих параметров («Regist (+) Pedal» и «Regist (-) Pedal») выбрано значение «OFF», перемещаться по последовательности вызова регистрационных файлов, заданной в функции Registration Sequence, с помощью педали нельзя. Для этого можно использовать только кнопки [TAB] на главном экране.

ВНИМАНИЕ!

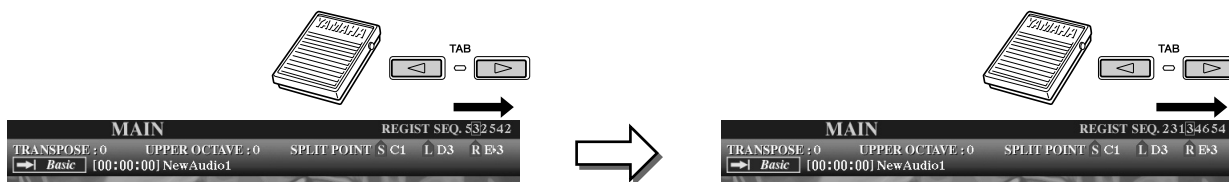
Данные о последовательности загрузки из функции Registration Sequence включены в файл банка регистрационной памяти. Запрограммированную последовательность загрузки можно сохранить в виде файла банка регистрационной памяти (см. шаг 5 далее). Если этого не сделать, то при смене банков все данные, относящиеся к этой последовательности, будут потеряны.

Эта кнопка определяет операцию, выполняемую по достижении конца последовательности функции Registration Sequence.

- STOP** Нажатие кнопки [TAB] или педали прямого перемещения по последовательности ни к чему не приводит. Последовательность «остановлена».
- TOP** Последовательность воспроизводится с начала.
- NEXTBANK** Последовательность автоматически перемещается к началу следующего банка регистрационной памяти в той же папке.

4 Выбрав для параметра REGISTRATION SEQUENCE ENABLE значение ON, нажмите кнопку [EXIT] для возвращения в главное окно и проверьте, вызываются ли номера регистрационной памяти в запрограммированной последовательности.

- Используйте кнопку [TAB] для вызова номеров регистрационной памяти в порядке, указанном в последовательности, или для вызова этих номеров в обратном порядке. Кнопки [TAB] можно использовать для работы с функцией Registration Sequence, только если вызван главный экран.
- Используйте подключенную педаль для вызова номеров регистрационной памяти в прямом порядке. Педаль можно использовать для работы с функцией Registration Sequence независимо от вызванного окна (за исключением окна, описанного выше в шаге 3).



Номер в функции Registration Sequence последовательность появляется вверху главного экрана, что позволяет проверить номер, который выбран в этот момент.

Если для параметра SEQUENCE END выбрано значение NEXT BANK, последовательность автоматически перемещается к началу следующего банка регистрационной памяти в той же самой папке.



ПРИМЕЧАНИЕ

- Чтобы вернуться к первой последовательности «в одно касание», нажмите одновременно кнопки [TAB] на главном экране. Этим отменяется номер последовательности, выбранный в настоящий момент (индикатор вверху справа гаснет). Нажатием педали или одной из кнопок [TAB] будет выбрана первая последовательность.

5 Вызовите экран Open/Save для банка регистрационной памяти и сохраните настройку функции Registration Sequence как файл банка регистрационной памяти.

Использование микрофона

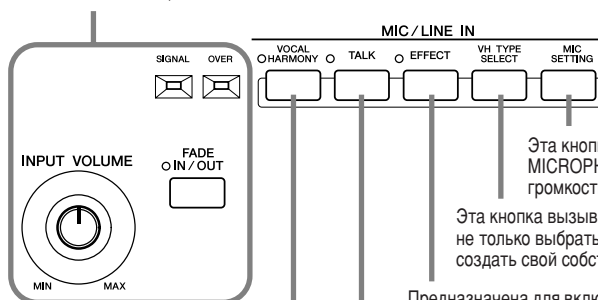
«Обзор», стр. 47 ➔

Подключите микрофон к синтезатору Tyros2 и воспользуйтесь следующими возможностями:

- **Дисплей с партитурой и текстом песни (стр. 112, 114)** — облегчает отслеживание проигрываемой песни.
- **Функция Guide (стр. 49)** — для упражнений в пении и правильном исполнении нот.
- **Функция Vocal Harmony (стр. 48)** — для автоматического добавления эффекта гармонизации вокала к вашему голосу.
- **Функция Talk (стр. 177)** — для мгновенного изменения настроек микрофона или для объявлений между мелодиями.

Вы также можете применить к своему голосу эффекты DSP или выбрать другие настройки для микрофона на дисплее Mixing Console (стр. 179).

Не забудьте настроить параметр INPUT VOLUME так, чтобы горела лампочка SIGNAL, а не лампочка OVER.



Эта кнопка используется для вызова экрана MICROPHONE SETTING, позволяя настраивать громкость микрофона и эффект Vocal Harmony.

Эта кнопка вызывает экран Vocal Harmony Type и позволяет не только выбрать нужный тип гармонии, но и изменить/создать свой собственный тип эффекта Vocal Harmony.

Предназначена для включения/выключения обработки микрофонного сигнала эффектом, заданным на экране Mixing Console.

Эта удобная функция позволяет временно отключать эффект Vocal Harmony и другие эффекты, если используется подключенный микрофон. Это особенно удобно, если между исполнением песен исполнитель обращается к публике.

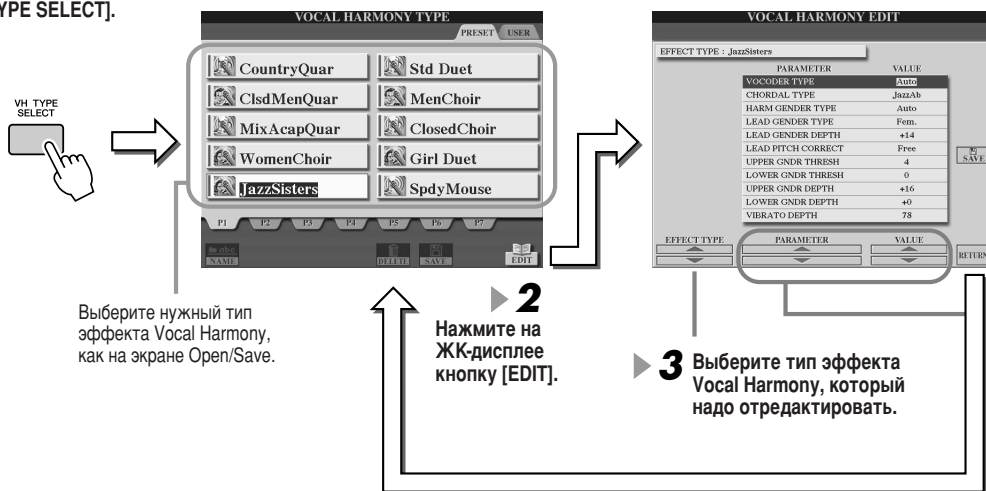
Включение и выключение эффекта Vocal Harmony. Подключив к синтезатору Tyros2 микрофон, вы можете петь одновременно с воспроизведением мелодии или стиля. При этом вокальные партии будут добавляться автоматически.

Vocal Harmony Edit (Редактирование эффекта)

Этот раздел вкратце объясняет, как создать собственные типы эффекта Vocal Harmony, в нем также приводится подробный список параметров, которые можно редактировать. Можно создать и сохранить до десяти собственных типов эффекта Vocal Harmony. Основные инструкции по использованию эффекта Vocal Harmony см. в разделе «Обзор».

▶ 1

Нажмите кнопку [VH TYPE SELECT].



Выберите нужный тип эффекта Vocal Harmony, как на экране Open/Save.

▶ 2 Нажмите на ЖК-дисплее кнопку [EDIT].

▶ 3 Выберите тип эффекта Vocal Harmony, который надо отредактировать.

⚠ **ВНИМАНИЕ!**

Сделанные настройки будут потеряны, если перейти к другому типу эффекта Vocal Harmony или отключить питание, не выполнив сохранения.

▶ 5

Сохраните отредактированный тип эффекта Vocal Harmony в области памяти User.

▶ 4

Выберите параметр, который надо изменить, и задайте его значение. (См. список ниже).

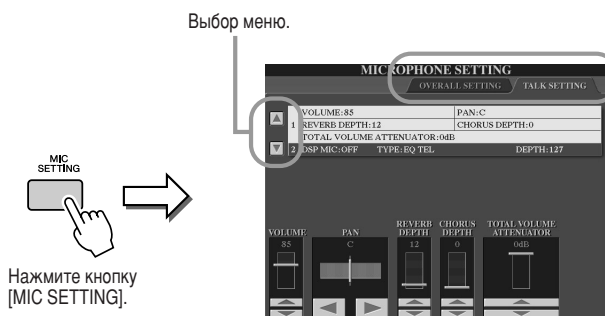
Параметры Vocal Harmony Edit

VOCODER TYPE (Тип «Вокодер»)	Определяет, как ноты гармонии применяются к звуку микрофона, если для режима Harmony (стр. 178) выбран параметр VOCODER.
CHORDAL TYPE (Аккорды)	Определяет, как ноты гармонии применяются к звуку микрофона, если для режима Harmony (стр. 178) выбран параметр CHORDAL.

HARMONY GENDER TYPE (Тип рода гармонии)	<p>Определяет, изменяется ли род звука гармонии или нет.</p> <p>Off (Выкл.) Род звука гармонии не изменяется.</p> <p>Auto (Авто) Род звука гармонии изменяется автоматически.</p>
LEAD GENDER TYPE (Тип рода ведущего вокала)	<p>Определяет, будет ли изменяться род звука ведущего вокала (т.е. звук, идущий прямо от микрофона) и каким образом. Обратите внимание на то, что количество нот гармонии зависит от выбранного типа. Если выбрано значение OFF, создаются три ноты гармонии. При всех остальных значениях создаются две ноты гармонии.</p> <p>Off (Выкл.) Род не изменяется.</p> <p>Unison (Унисон) Род не изменяется. Можно настроить параметр LEAD GENDER DEPTH (Глубина рода ведущего вокала), приведенный ниже.</p> <p>Male (Мужской) Род ведущего вокала меняется на мужской.</p> <p>Female (Женский) Род ведущего вокала меняется на женский.</p>
LEAD GENDER DEPTH (Глубина рода ведущего вокала)	<p>Настройка степени изменения рода ведущего вокала. Доступна, если для параметра LEAD GENDER TYPE, описанного выше, выбрано значение OFF.</p> <p>Чем выше значение, тем «женственней» становится голос гармонии. Чем ниже значение, тем «мужественней» становится голос.</p>
LEAD PITCH CORRECT (Изменение высоты ведущего тембра)	<p>Действует, только если для параметра LEAD GENDER TYPE, указанного выше, выбрано значение, отличное от OFF.</p> <p>Если выбрано значение «Smooth» или «Hard», высота звука ведущего вокала смещается с шагом точно в полтона.</p>
UPPER GENDER THRESHOLD (Верхний порог рода)	<p>Род изменится, если высота звука гармонии достигнет или превысит указанное число полутонов высоты звука ведущего вокала.</p>
LOWER GENDER THRESHOLD (нижний порог рода)	<p>Род изменится, если высота звука гармонии достигнет или превысит указанное число полутонов высоты звука ведущего вокала.</p>
UPPER GENDER DEPTH (Глубина верхнего рода)	<p>Настраивает степень изменения рода, применяемого к нотам, более высоким, чем установлено в параметре UPPER GENDER THRESHOLD.</p> <p>Чем выше значение, тем «женственней» становится голос гармонии. Чем ниже значение, тем «мужественней» становится голос.</p>
LOWER GENDER DEPTH (Глубина нижнего рода)	<p>Настраивает степень изменения рода, применяемого к нотам, более низким, чем установлено в параметре LOWER GENDER THRESHOLD.</p> <p>Чем выше значение, тем «женственней» становится голос гармонии. Чем ниже значение, тем «мужественней» становится голос.</p>
VIBRATO DEPTH (Глубина вибрато)	<p>Устанавливает глубину вибрато, применяемого к звуку гармонии. Также воздействует на звук ведущего вокала, если для описанного выше параметра LEAD GENDER TYPE выбрано значение, отличное от Off.</p>
VIBRATO RATE (Скорость вибрато)	<p>Устанавливает скорость эффекта вибрато. Также воздействует на звук ведущего вокала, если для описанного выше параметра LEAD GENDER TYPE выбрано значение, отличное от Off.</p>
VIBRATO DELAY (Задержка вибрато)	<p>Если синтезируется нота, указывает продолжительность задержки перед началом действия эффекта вибрато. Чем выше значение, тем длиннее задержка.</p>
HARMONY1/2/3 VOLUME (Громкость гармонии1/2/3)	<p>Устанавливает громкость первой/второй/третьей ноты гармонии.</p>
HARMONY1/2/3 PAN (Панорамирование гармонии1/2/3)	<p>Устанавливает стереопозицию (панораму) первой/второй/третьей ноты гармонии.</p> <p>Random (Случайный порядок) Стереопозиция звука будет случайно изменяться при каждом нажатии на клавиши.</p> <p>-63—0—+63 Значение «-63» соответствует крайнему левому положению источника звука, «+63» – крайнему правому положению, а «0» – центральной позиции.</p>
HARMONY1/2/3 DETUNE (Смещение высоты гармонии1/2/3)	<p>Смещение первой/второй/третьей ноты гармонии на указанный процент.</p>
PITCH TO NOTE (Нота по высоте)	<p>Если для этого параметра выбрано значение ON, можно «играть» на Tyros2, используя звук голоса исполнителя. (Синтезатор Tyros2 отслеживает высоту звука голоса исполнителя и преобразует его в нотные данные для тон-генератора. Имейте в виду, что динамические изменения голоса исполнителя не влияют на громкость тон-генератора.)</p>
PITCH TO NOTE PART (Партия PITCH TO NOTE)	<p>Определяет, какая из партий синтезатора Tyros2 будет управляться ведущим вокалом, если для параметра PITCH TO NOTE выбрано значение «ON».</p>

Настройка функции Talk

Эта функция идеально подходит для обращения к публике в перерывах между песнями. При исполнении мелодии некоторые эффекты, например реверберация, задержка и Vocal Harmony, обычно присваиваются настройкам MIC/LINE IN (Микрофон/Вход). Но если исполнитель обращается к публике, эти эффекты могут исказить голос или делать его неестественным. Если включена кнопка [TALK], эффекты Delay и Vocal Harmony отключаются, а уровень реверберации автоматически снижается. Параметры функции Talk также можно регулировать, что позволяет во время обращения к публике добавлять к голосу любые нужные эффекты. Отключение кнопки [TALK] автоматически вызывает настройки MIC/LINE IN (Микрофон/Вход) для пения.



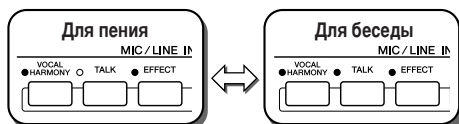
При необходимости для вызова экрана Talk Setting можно использовать кнопки [TAB].

ВНИМАНИЕ!

Когда вы выходите из экрана Talk Settings, настройки, сделанные там, автоматически сохраняются в области памяти Flash ROM. Однако если до выхода из этого экрана было отключено питание, настройки будут потеряны.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Настройки в окне Talk Setting регистрационной памяти можно сохранить на диске User или внешних устройствах в виде файла настроек системы ([FUNCTION] → UTILITY → SYSTEM SETUP) (стр. 196).



Параметры функции Talk Setting

VOLUME (Громкость)	Громкость выходного сигнала микрофона.
PAN (Панорамирование)	Этот параметр устанавливает стереопозицию звука микрофона.
REVERB DEPTH (Глубина реверберации)	Этот параметр задает глубину реверберации, применяемой к звуку микрофона.
CHORUS DEPTH (Глубина хора)	Этот параметр задает глубину эффекта Chorus, применяемого к звуку микрофона.
TOTAL VOLUME ATTENUATOR (Общий уровень затухания)	Этот параметр задает величину коэффициента затухания, которая должна быть применена к общему звучанию (за исключением входящего сигнала микрофона), что позволяет эффективно регулировать соотношение между голосом исполнителя и общим звучанием инструмента.
DSP MIC ON/OFF (Включение/выключение цифровой обработки сигнала)	Включение и выключение (ON/OFF) эффекта DSP, применяемого к звуку микрофона.
DSP MIC TYPE (Тип цифровой обработки сигнала)	Выбор типа эффекта DSP, который должен применяться к звуку микрофона.
DSP MIC DEPTH (Глубина цифровой обработки сигнала)	Задаёт глубину эффекта DSP, применяемого к звуку микрофона.

Общие настройки микрофона



При необходимости для вызова экрана Microphone Overall Settings (Общие настройки микрофона) можно использовать кнопки [TAB].

ВНИМАНИЕ!

Когда вы выходите из экрана Microphone Overall Settings, настройки, сделанные там, автоматически сохраняются в области памяти Flash ROM. Однако если до выхода из этого экрана было отключено питание, настройки будут потеряны.

Выберите ряд, в котором расположены нужные параметры, нажав на ЖК-дисплее соответствующую кнопку.

■ Параметр 3BAND EQ

EQ (эквалайзер) – это процессор, который делит частотный спектр на несколько полос, высота которых может повышаться или понижаться в соответствии с общими частотными характеристиками. Синтезатор Tyros2 обладает высокочастотным трехполосным цифровым эквалайзером для обработки микрофонного сигнала.

- Hz Регулировка центральной частоты соответствующей полосы.
- dB Повышение или понижение уровня соответствующей полосы на величину до 12 дБ.

■ NOISE GATE (гейт)

Позволяет приглушать входной сигнал в тех случаях, когда входной сигнал с микрофона падает ниже указанного уровня. В результате существенно снижается уровень посторонних шумов, позволяя проходить нужному сигналу (вокалу и т. п.).

- **SW (переключатель)**.. Включает и выключает эффект Noise Gate.
- **TH. (порог)** Используется для установки уровня шума, при котором эффект Noise Gate начинает действовать.

■ COMPRESSOR (Компрессор)

Этот эффект позволяет снижать выходной сигнал в тех случаях, когда входной сигнал от микрофона превышает указанный уровень. Особенно полезен для сглаживания вокала с большим динамическим диапазоном. Он эффективно «сжимает» сигнал так, что тихие части становятся громче, а громкие — тише.

- **SW (переключатель)**.. Включает и выключает эффект Compressor.
- **TH. (порог)** Настраивает уровень звукового сигнала, на котором начинается действие эффекта Compressor.
- **RATIO** Настраивает коэффициент сжатия, используемый эффектом Compressor.
- **OUT** Настраивает итоговую исходящую громкость.

■ VOCAL HARMONY CONTROL

Приведенные ниже параметры определяют способ управления эффектом гармонии.

● VOCODER CONTROL (вокодер)

Эффектом Vocal Harmony управляют нотные данные, то есть ноты, проигрываемые на клавиатуре, и ноты воспроизводимой мелодии. Этот параметр позволяет определить, какие ноты должны использоваться для управления эффектом Harmony.

SONG CHANNEL (Канал мелодии)	MUTE/PLAY (Выкл./Вкл.)	Если установлено значение «MUTE», во время игры на клавиатуре или при воспроизведении мелодии выбранный канал заглушается (отключается).
	OFF/1–16 (Выкл./1–16)	Если установлено значение «OFF», данные мелодии не управляют эффектом Harmony. Если установлено одно из значений 1–16, эффектом Harmony управляют нотные данные (из мелодии на диске или внешнем MIDI-секвенсоре), содержащиеся в соответствующем канале.
KEYBOARD (Клавиатура)	OFF (Выкл.)	Управление эффектом Harmony с клавиатуры отключено.
	UPPER (Верхн.)	Эффектом Harmony управляют ноты, расположенные справа от точки разделения клавиатуры (стр. 158).
	LOWER (Нижн.)	Эффектом Harmony управляют ноты, расположенные слева от точки разделения клавиатуры (стр. 158).

● BAL (Баланс)

Позволяет настраивать соотношение громкости ведущего вокала (вашего собственного голоса) и эффекта гармонизации вокала. Увеличение значения этого параметра усиливает громкость эффекта Vocal Harmony и уменьшает громкость ведущего вокала. Если выбрано значение $L < H63$ (где L – ведущий вокал, а H – эффект Vocal Harmony), звучит только эффект Vocal Harmony; если выбрано значение $L63 > H$, звучит только ведущий вокал.

● Параметр MODE (режим эффекта Vocal Harmony)

Все типы эффекта Vocal Harmony относятся к одному из трех режимов, по-разному создающих эффект Harmony. Эффект гармонизации зависит от выбранного для этого эффекта режима, этот параметр определяет, каким образом эффект гармонизации будет применяться к голосу исполнителя. Эти три режима описаны ниже.

VOCODER (Вокодер)	Ноты гармонии определяются нотами, проигрываемыми на клавиатуре, и данными мелодии.
CHORDAL (Аккордный)	Ноты гармонии определяются тремя следующими типами аккордов: аккордами, проигрываемыми в разделе аккордов на клавиатуре (если включена кнопка [ACMP]), аккордами, проигрываемыми в разделе тембра LEFT на клавиатуре (если кнопка [ACMP] отключена, а кнопка [LEFT] включена), аккордами, содержащимися в данных мелодии и контролирующими гармонию. (Этот режим недоступен, если в мелодии не содержится аккордов.)
AUTO (Авто)	Если кнопка [ACMP] или [LEFT] включены (выбрано значение ON) и в данных мелодии есть аккорды, автоматически включается режим CHORDAL. Во всех других случаях используется режим VOCODER.

● Параметры CHORD

Следующие параметры устанавливаются, какие данные записанной мелодии используются для определения аккордов.

OFF (Выкл.)	Поиск аккордов в данных мелодии не выполняется.
XF, формат	Для управления эффектом Vocal Harmony используются аккорды в формате XF.
1–16	Распознаются аккорды из нотных данных в указанном канале мелодии.

● Параметр Vocal Range

Установите этот параметр для наиболее естественной гармонизации вокала в зависимости от своего голоса.

Normal (Обычный)	Стандартная установка
Low (Низкий)	Установка для низкого голоса. Эта настройка применяется также для громких криков.
High (Высокий)	Установка для высокого голоса. Эта настройка применяется также для пения близко к микрофону.

■ MIC/LINE IN (Микрофон)

Приведенные ниже параметры задают способы управления звуком микрофона.

MUTE (Приглушение)	Если выбрано значение OFF, звук микрофона отключен.
VOLUME (Громкость)	Настраивает громкость выходного сигнала микрофона.

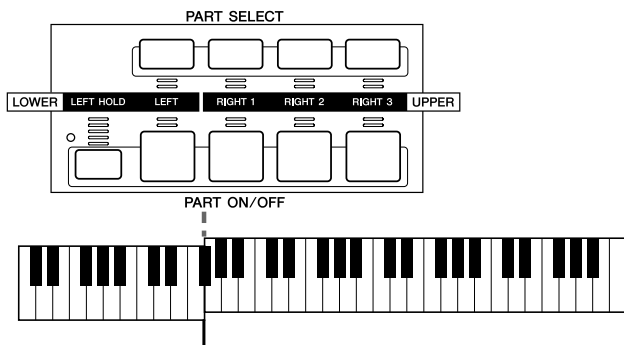
Микшерный пульт

Общее звучание синтезатора Tyros2 создается множеством компонентов. К ним относятся MIDI-данные мелодий, стилей, мультипэдов и входящий сигнал микрофона, а также различные партии, исполняемые на клавиатуре. Микшерный пульт позволяет контролировать громкость и панорамирование каждого из этих компонентов (а также некоторые другие настройки), что дает возможность выполнить тонкую настройку всего звука синтезатора Tyros2.

Партии, создающие звук синтезатора Tyros2

● **Партии клавиатуры**

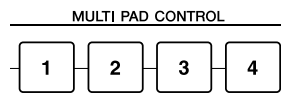
Состоит из партий RIGHT 1, RIGHT 2, RIGHT 3, LEFT.



Точка разделения клавиатуры (стр. 158)

● **Партии мультипэдов**

Это партии мультипэдов 1, 2, 3 и 4.



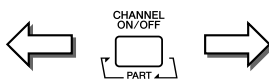
● **Партия микрофона**



● **Партии мелодии**

Состоят из каналов 1–16.

SONG	STYLE	CHANNEL ON / OFF																													
1	ON	2	ON	3	ON	4	ON	5	ON	6	ON	7	ON	8	ON	9	ON	10	ON	11	ON	12	ON	13	ON	14	ON	15	ON	16	ON



● **Партии стиля**

Это партии Rhythm 1, 2, Bass, Chord1, 2, Pad, Phrase 1, 2

SONG	STYLE	CHANNEL ON / OFF													
RHY1	ON	RHY2	ON	BASS	ON	CHD1	ON	CHD2	ON	PAD	ON	PHR1	ON	PHR2	ON

Основные действия (микшерный пульт)

1 Нажмите кнопку [MIXING CONSOLE], чтобы вызвать экран Mixing Console (экран микшерного пульта).

2 Воспользуйтесь кнопками [TAB] для вызова нужной страницы.

3 Нажимайте кнопку [MIXING CONSOLE], пока на экране не появятся нужные партии. Нажатие кнопки [MIXING CONSOLE] переключает экраны в порядке, указанном ниже.

4 Выберите ряд, в котором расположены нужные параметры, нажав на ЖК-дисплее соответствующую кнопку.

5 Задайте каждый параметр.

6 При необходимости сохраните настройки экрана Mixing Console. Основные инструкции по сохранению настроек приведены ниже, а краткое описание параметров находится на следующей странице. Подробнее о параметрах можно узнать в отдельном буклете Data List.

- Настройки партий клавиатуры, партии стиля, партии мультипэда и партии микрофона можно сохранить в регистрационной памяти (стр. 52).
- Настройки партии мелодии можно сохранить в виде мелодии на диске User или внешних устройствах. Сделав нужные настройки, вызовите экран CHANNEL функции Song Creator, нажмите на ЖК-дисплее кнопку [EXECUTE], чтобы настройки отразились в данных мелодии в RAM, затем сохраните мелодию на диске User или внешних устройствах (стр. 56).

Настройки партии

Эти пояснения относятся к шагу 5 из раздела «Основные действия» на стр. 179. Параметры, описанные ниже, могут быть установлены на страницах экрана, вызываемых в шаге 2 в разделе «Основные действия» на стр. 179.

Параметры страницы VOL/VOICE

SONG AUTO REVOICE (Функция Song Auto Revoice)	См. стр. 181.
VOICE (Экран)	Вызывает экран тембров VOICE, на котором можно выбрать тембр для каждой партии. Если в шаге 3 раздела «Основные действия» на стр. 179 вызваны каналы стиля, нельзя выбрать ни тембры Organ Flutes, ни пользовательские тембры. Если в шаге 3 раздела «Основные действия» на стр. 179 вызваны каналы мелодии, нельзя выбрать пользовательские тембры. Следует иметь в виду, что тембр мультипеда нельзя изменить в функции Mixing Console.
PANPOT (Панорама)	Определяет стереоположение выбранной партии (канала). Значение «0» соответствует крайнему левому положению источника звука, «127» – крайнему правому положению, а «64» – центральной позиции.
VOLUME (Громкость)	Определяет громкость каждой партии или канала. С помощью этого параметра можно точно контролировать баланс всех партий.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Канал PNY1, указанный на экране STYLE PART, можно закрепить за любым тембром, кроме тембра Organ Flute.
- При воспроизведении данных мелодии в формате GM 10-й канал (страница SONG CH 9 - 16) можно использовать только для тембра из группы Drum Kit.
- При смене ритма/тембров ударных (барабанов и т. п.) стиля и мелодии с помощью параметра VOICE происходит сброс значений тонких настроек, относящихся к тембрам ударных. В некоторых случаях восстановить исходный звук не удастся. Если это происходит при воспроизведении мелодии, то для восстановления исходного тембра нужно вернуться к началу мелодии и запустить ее заново. Если сброс значений произошел при воспроизведении стиля, исходный звук можно восстановить, заново выбрав тот же стиль.

Параметры страницы FILTER

HARMONIC CONTENT	Позволяет регулировать эффект резонанса (см. стр. 92) для каждой партии.
BRIGHTNESS (Яркость)	Определяет яркость звука для каждой партии путем регулировки частоты среза (см. стр. 92).

Параметры страницы TUNE

PORTAMENTO TIME (время портаменто)	PORTAMENTO – это функция, плавно изменяет высоту звука от первой ноты, сыгранной на клавиатуре, к следующей. Функция Portamento Time определяет время изменения высоты звука. Чем выше значение, тем дольше изменяется высота звука. Если для параметра выбрано значение «0», изменения не происходит. Этот параметр доступен, если для партии клавиатуры выбран режим Моно (стр. 87).
PITCH BEND RANGE (Диапазон изменения высоты звука)	Определяет диапазон регулятора PITCH BEND для каждой партии клавиатуры. Диапазон можно изменять от «0» до «12», каждый шаг изменяет высоту звука на полтона.
OCTAVE (Сдвиг на октаву)	Определяет диапазон изменения высоты в октавах. Высоту можно менять на две октавы вверх или вниз для каждой партии клавиатуры. Значение этого параметра добавляется к настройке, сделанной с помощью кнопки [OCTAVE].
TUNING (Тонкая настройка)	Определяет высоту звука каждой партии клавиатуры.
TRANPOSE (Транспонирование)	Позволяет транспонировать высоту звука вверх или вниз с шагом в полтона. Значение «MASTER» транспонирует весь звук инструмента, «SONG» транспонирует воспроизведение мелодии, а «KEYBOARD» транспонирует высоту звука клавиатуры, так же, как и воспроизведения стиля и мультипэдов (так как на них также влияет игра на клавиатуре в части для левой руки).

ПРИМЕЧАНИЕ

- Кроме функции Master Transpose, управление транспонированием звука можно осуществлять при помощи двух других функций: Keyboard Transpose и Song Transpose. С их помощью можно добиться того, чтобы ноты, исполняемые на клавиатуре, и ноты мелодии звучали в определенной тональности. Допустим, что вы хотите играть и одновременно петь в сопровождении определенной записанной мелодии. Мелодия записана в тональности F (фа), но вам удобнее всего петь в тональности D (ре), а партию на клавиатуре вы привыкли играть в тональности C (до). Чтобы тональности соответствовали друг другу, установите Master Transpose на 0, Keyboard Transpose на 2, а Song Transpose на 3. Партия, исполняемая на клавиатуре, будет транспонирована вверх, а данные мелодии — вниз, в тональность, в которой вам удобно петь.

Параметры страницы EFFECT

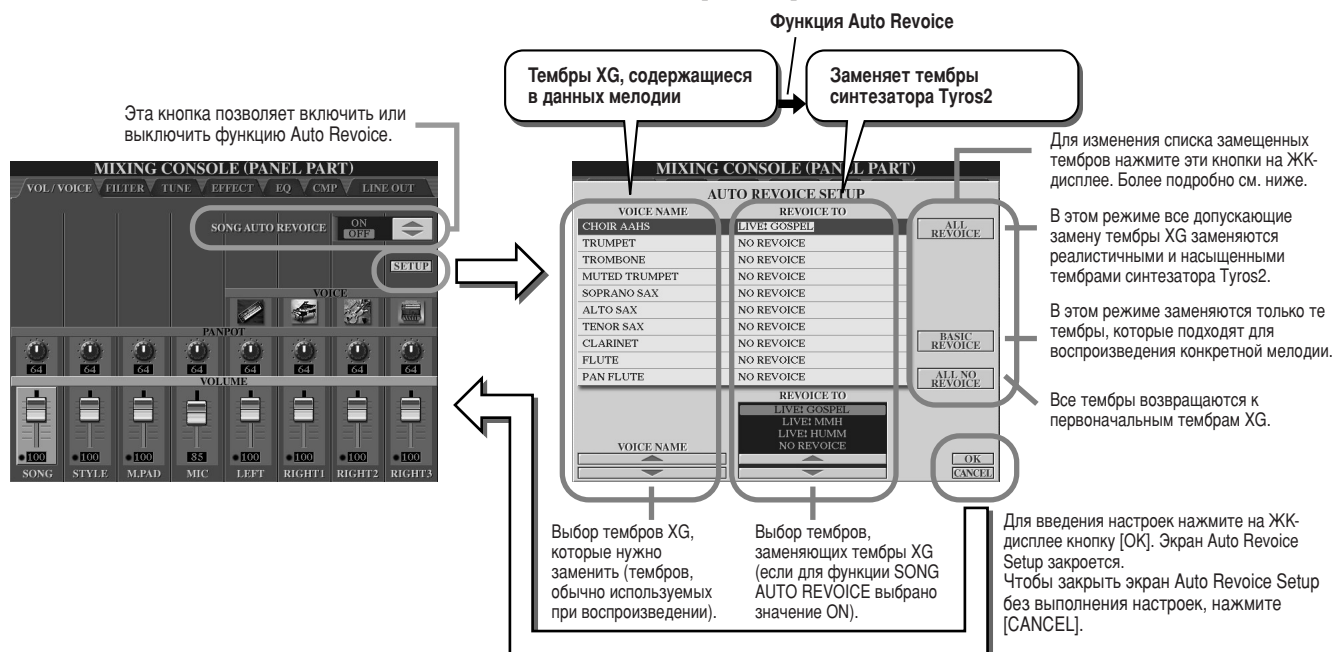
TYPE (Тип)	Стр. 183
REVERB (Реверберация)	Регулирует уровень реверберации (стр. 182) для каждой партии или канала.
CHORUS (Хорус)	Регулирует уровень эффекта Chorus (стр. 182) для каждой партии или канала.
DSP (Цифровая обработка сигнала)	Регулирует уровень сухого/влажного сигнала эффекта DSP для каждой партии или канала.

Параметры страницы EQ (Эквалайзер)

TYPE (Тип)	Стр. 184
EDIT (Вкладка)	Стр. 184
EQ High (Полоса высоких частот в эквалайзере)	Определяет центральную частоту высокочастотной полосы эквалайзера, которая ослабляется или усиливается для каждой партии.
EQ Low (Полоса низких частот в эквалайзере)	Определяет центральную частоту низкочастотной полосы эквалайзера, которая ослабляется или усиливается для каждой партии.

Функция Song Auto Revoice

Эта функция позволяет полностью использовать великолепное звучание синтезатора Tyros2 для воспроизведения мелодий, совместимых с форматом XG. При воспроизведении доступных для приобретения или созданных на других инструментах мелодий в формате XG функцию Auto Revoice можно использовать для автоматической замены обычных тембров на специально созданные тембры XG того же типа (Live!, Cool! и т. п.). Для этого просто включите функцию Song Auto Revoice (на странице экрана VOL/VOICE), и вместо обычных тембров XG будет использован уникальный и превосходный по качеству набор звуков синтезатора Tyros2. Вы даже можете указать собственные любимые тембры для этой функции и сделать другие настройки при помощи кнопки [SETUP] на ЖК-дисплее.



Эффекты

В синтезаторе Tyros2 доступен широкий спектр эффектов высокого качества, в том числе реверберация, эффект Chorus и множество эффектов DSP (цифровой обработки сигнала), которые можно использовать независимо друг от друга для усиления или изменения звучания различных партий (клавиатуры, стиля, мелодии, мультипэдов и микрофона).

■ Группы эффектов

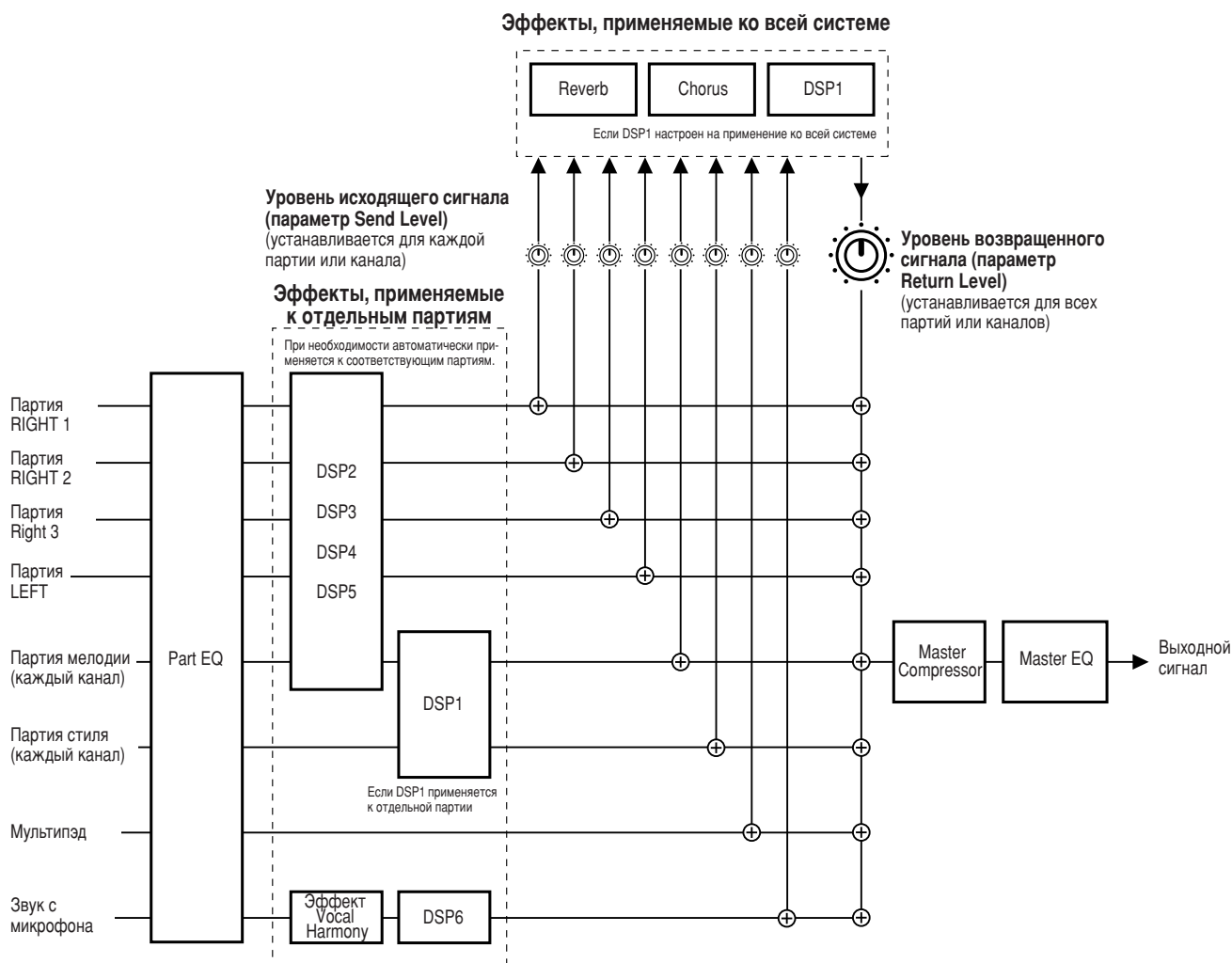
	Партии, в которых используются эффекты	Характеристики	Эффект (Effect) Подключение	Количество эффектов пользователя
Эффект Reverb	Все партии	Воспроизводит уютную атмосферу игры в концертном зале или джаз-клубе.	система	3
Эффект Chorus	Все партии	Создает богатый и насыщенный звук, как если бы несколько партий звучали одновременно.	Система	3
DSP1	Партия стиля (все каналы) + Партия мелодии (все каналы)	В дополнение к эффектам Reverb и Chorus в синтезаторе Tyros2 есть специальные эффекты DSP, в том числе эффекты, применяемые для особенных партий, например искажение и тремоло.	К системе К партии	3
DSP2 DSP3 DSP4 DSP5	RIGHT 1, RIGHT 2, RIGHT 3, LEFT, партия мелодии (все каналы)	Неиспользованные группы эффектов DSP в нужной степени автоматически распределяются по соответствующим партиям (каналам).	К партии	10
DSP6	Звук с микрофона	Предназначен только для обработки звука с микрофона.	К партии	10
Vocal Harmony (гармонизация)	Звук с микрофона	Стр. 175	К партии	10
Master EQ (общая настройка эквалайзера)	Все партии	Стр. 184	Система	2
Part EQ (настройка эквалайзера для партии)	Партия стиля (все каналы), партия мультипэда, партия мелодии (все каналы), RIGHT 1, RIGHT 2, RIGHT 3, LEFT	Стр. 180	—	0
Эффект Master Compressor	Все партии	Стр. 185	Система	5

■ Эффекты, применяемые ко всей системе, и эффекты, применяемые к отдельным партиям

Все эффекты по способу их применения делятся на два типа: эффекты, применяемые ко всей системе, и эффекты, применяемые к отдельным партиям. Эффекты, применяемые ко всей системе, применяются сразу ко всем партиям, а эффекты, применяемые к отдельным партиям, – только к одной конкретной.

Эффект DSP 1 можно применять как ко всей системе, так и к отдельным партиям, меняя настройки параметра Effect Parameter (стр. 183).

■ Схема распространения сигнала при использовании эффектов



ПРИМЕЧАНИЕ

• Сведения об эффекте DSP 1

В большинстве случаев группа эффектов DSP 1 доступна или для партии мелодии, или для партии стиля. Для мелодий и стилей эта группа эффектов применяется только к последней выбранной или воспроизводимой партии.

Например, при выборе или запуске мелодии во время воспроизведения стиля эффект DSP 1, применявшийся к партии стиля, отменяется и применяется к партии мелодии. В особенности если данные стиля первоначально воспроизводились с эффектом искажения DSP 1, эта операция может привести к нарушению общей громкости партий стиля (каналов).

Обратите внимание, что такая же проблема может возникнуть при запуске или выборе стиля во время воспроизведения мелодии.

• Сведения об эффектах DSP 2–5

Группа эффектов DSP 2 – DSP 5 доступна по отдельности для партий клавиатуры и мелодии. Этим эффектом может пользоваться только партия, присвоенная группе эффектов. Например, если вы выбираете или запускаете мелодию, эффект DSP, применявшийся к партии клавиатуры, отменяется и применяется к мелодии. Если нажать кнопку [DSP] на панели, соответствующая группа эффектов снова применяется к текущей партии клавиатуры.

■ Выбор типа эффекта и создание эффекта пользователя

Для каждой группы эффектов, приведенных на стр. 182, доступны разные типы эффектов. Каждый тип эффекта можно отредактировать, меняя его параметры (см. приведенный ниже экран Effect Type Edit), и сохранить его как тип эффекта пользователя.

● Экран Effect Type Selection для каждой группы эффектов

Выберите группу эффектов и партию, к которой будет применен соответствующий эффект. Партию нельзя выбрать, если группа эффектов применяется ко всей системе. См. список групп эффектов на странице 181.

После выбора категории выберите тип эффекта.

● Редактирование типа эффекта

Выберите группу, к которой относится нужный тип эффекта.

Если редактируемая группа эффектов относится к группам, применяемым ко всей системе, уровень возвращенного сигнала для эффекта (параметр Return Level) (стр. 182) можно отрегулировать здесь.

Установите значение параметра, выбранного слева.

Выберите параметр для редактирования. Параметры на экране зависят от типа эффекта. Более подробную информацию см. в отдельном буклете Data List.

Выберите категорию/тип эффекта для редактирования.

Если кнопка [VARIATION] включена, значения параметров можно устанавливать как для групп DSP2 – 5.

Для переключения между нижними и верхними параметрами используйте кнопки на ЖК-дисплее. Глубину нижнего параметра можно изменить, если кнопка [VARIATION] включена.

● Сохранение типа эффекта пользователя

Выберите место, где будет храниться эффект. Для хранения разных групп эффектов доступно разное количество ячеек памяти (стр. 181).

При нажатии на ЖК-дисплее кнопки [SAVE] появляется окно для ввода имени редактируемого типа эффекта. Введите нужное имя и нажмите на ЖК-дисплее кнопку [OK], чтобы сохранить отредактированный эффект в местоположении, указанном слева.

PRIMEЧАНИЕ

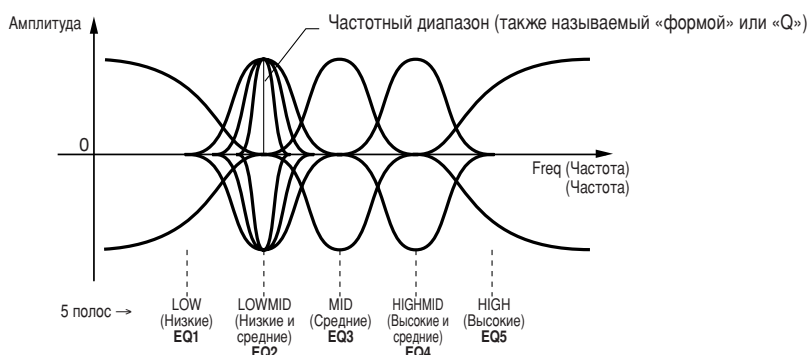
- Помните, что в некоторых случаях при регулировке параметров эффектов во время игры может возникнуть шум.

Эквалайзер (EQ)

Эквалайзером (сокращенно «EQ») называется звуковой процессор, который делит спектр частот на несколько полос, каждую из которых можно удлинить или сократить в соответствии с общими частотными характеристиками.

Обычно эквалайзер используется для корректировки звука динамиков, чтобы добиться его соответствия особенностям помещения. В звуке выделяется несколько частотных полос и с помощью повышения или понижения уровня каждой полосы происходит корректировка звука. С помощью EQ можно отрегулировать тон или тембр звука в соответствии с местом, где играют на инструменте, или скомпенсировать некоторые особенности акустики помещения. Например, вы можете ослабить низкие частоты при игре в больших помещениях, где звук слишком гулкий, или усилить высокие частоты в небольших комнатах и тесных помещениях, где нет эха и звук кажется глухим.

В синтезаторе Tyros2 используется пятиполосный цифровой эквалайзер высокого качества. С помощью этой функции выходной сигнал инструмента можно подвергнуть действию последнего эффекта – контроля тона. Вы также можете создать собственные настройки эквалайзера, отрегулировав частотные полосы, и сохранить в одном из двух пользовательских типов эквалайзера User Master EQ. Эти настройки можно вызвать, как и пять предустановленных настроек эквалайзера ([MIXING CONSOLE] → экран эквалайзера).

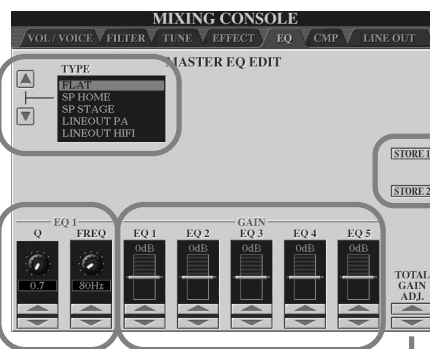


● Выбор типа Master EQ и настройка Part EQ



Выберите тип Master EQ.

● Редактирование типа Master EQ



При выборе типа Master EQ автоматически задаются параметры, появляющиеся внизу экрана.

Кривые PRESET и USER можно редактировать с помощью соответствующих кнопок. Каждую из пяти полос можно расширить или обрезать до 12 дБ.

Для вызова всплывающего окна для ввода имени редактируемой характеристики Master EQ нажмите на ЖК-дисплее кнопку [STORE]. Введите нужное имя и нажмите [OK], чтобы его сохранить. Можно создать и сохранить до двух типов эквалайзера.

Одновременная регулировка общей амплитуды всех полос EQ.

Каждый раз при настройке одной из полос соответствующее значение EQ выделяется цветом, а над элементами управления Q и FREQ появляется номер этой полосы. Эти элементы управления используются для настройки параметров Q (ширина полосы) и FREQ (центральная частота) выбранной полосы частот. Чем выше значение «Q», тем уже полоса частот. Диапазон значений параметра FREQ различен для каждой полосы.

Эффект Master Compressor

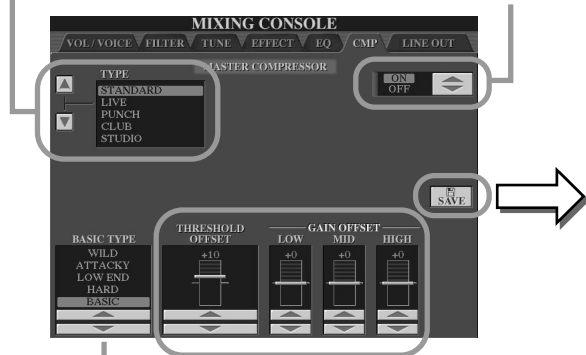
Этот эффект обычно используется для ограничения и сжатия динамических характеристик (громкости) аудиосигнала. Эффект применяется, если динамика сигнала подвержена сильным колебаниям, например, в вокальных и гитарных партиях, и делает тихие звуки громче, а громкие тише. Если при этом коэффициент усиления больше единицы, общий уровень звука повышается и звук в целом становится более громким. Эффект Compression можно использовать для усиления сустейна электрогитары, сглаживания громкости вокала или выведения на передний план ударных инструментов или ритмической фразы.

Синтезатор Tyros2 снабжен сложным многополосным компрессором, который позволяет регулировать эффект компрессии для отдельных частотных полос и тем самым полностью контролировать звук. Можно редактировать и сохранять собственные типы эффекта Compressor и выбирать заранее записанные типы этого эффекта ([MIXING CONSOLE] → экран CMP).

● Выбор и редактирование типа эффекта Master Compressor

Выбор того или иного типа Master Compressor автоматически задает оптимальные значения параметров для этого типа (внизу экрана).

Эта кнопка включает или выключает эффект Master Compressor.

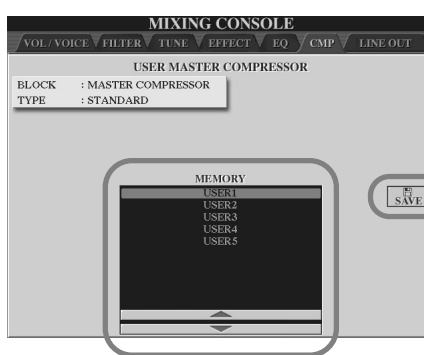


Определяет частотную кривую эффекта Compressor, т.е. указывает, к каким частотам применяется этот эффект.

Определяет пороговое значение (минимальный уровень, при котором применяется эффект Compressor (начинается сжатие) и коэффициент усиления (уровень сжатого сигнала в трех отдельных полосах частот). Влияние настроек амплитуды зависит от основного типа, отображаемого слева.

● Сохранение эффекта Master Compressor

Этот экран позволяет сохранять настройки эффекта Master Compressor с левого экрана как тип эффекта Compressor пользователя.



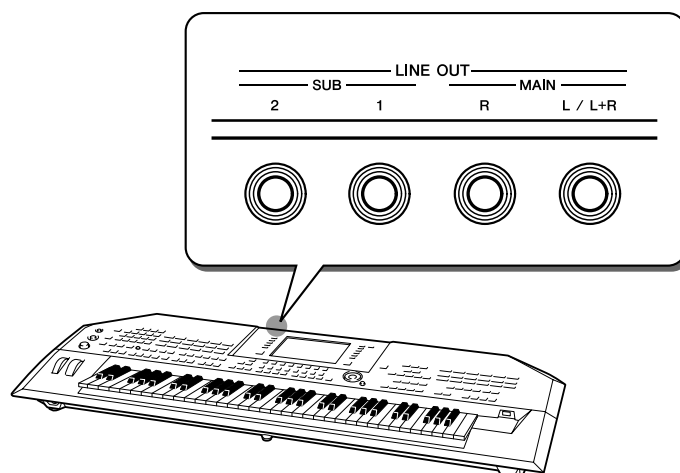
Выберите место, где будет храниться сохраненный эффект Master Compressor пользователя.

При нажатии на ЖК-дисплее кнопки [SAVE] появляется окно для ввода имени отредактированного эффекта Compressor. Введите нужное имя и нажмите на ЖК-дисплее кнопку [OK], чтобы сохранить отредактированный эффект в местоположении, указанном слева.

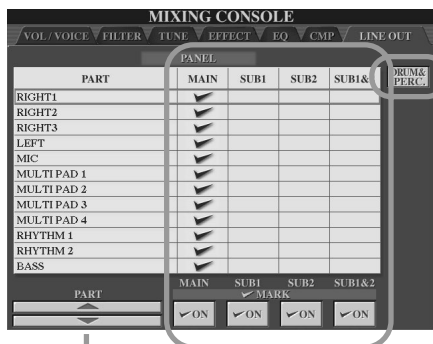
Настройки Line Out

Экран LINE OUT ([MIXING CONSOLE] → LINE OUT) позволяет отправить выходной сигнал выбранной партии (или партий) на разъемы LINE OUT. Для партий барабана можно даже указать определенные звуки барабана, которые будут выводиться через эти разъемы.

Обычно широкого диапазона встроенных эффектов и других возможностей синтезатора Tyros2 вполне достаточно для обработки и микширования сложных мелодий, состоящих из нескольких партий. Однако иногда требуется «очистить» или обработать определенный тембр или звук при помощи внешнего генератора эффектов или записать партию на отдельную дорожку магнитофона. Настройки Line Out предназначены именно для этого.



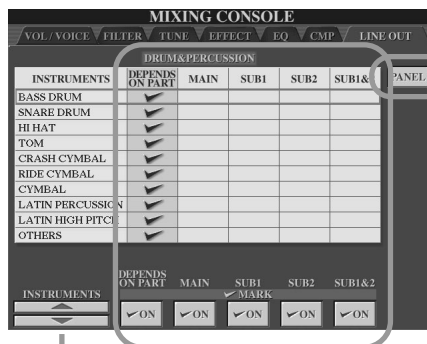
● Настройки Line Out для каждой партии или канала



Задайте конфигурацию выходного сигнала для выбранной партии, установив или сняв соответствующие флажки (в колонках с названиями разъемов).

Выбор нужной партии.

● Настройки Line Out для каждого инструмента (тональности)



Задайте конфигурацию выходного сигнала для выбранного звука барабанов, установив или сняв соответствующие флажки (в колонках с названиями разъемов).

- Если флажок установлен в столбце **DEPEND ON PART**:
Выбранный звук барабана будет выводиться через разъемы, установленные слева на странице **PANEL**.
- Если флажок установлен не в столбце **DEPEND ON PART**:
Индивидуальная настройка ударных инструментов отменяет настройки для партии, сделанные слева на странице **PANEL**.

Выбор ударного инструмента.

■ Разъемы MAIN

Партия, канал или звук ударного инструмента, для которых установлен флажок в столбце **MAIN**, будут выводиться через следующие разъемы. На выводимый звук влияют настройки эффектов.

- Разъемы **MAIN** на задней панели
- Разъем **PHONES**
- Разъем **LOOP SEND**
- Дополнительный динамик

■ Разъемы SUB

Партия, канал или звук ударного инструмента, для которых установлены флажки в столбцах **SUB1**, **SUB2**, или **SUB1&2**, будут выводиться через разъемы, как описано ниже.

- Если в любом из столбцов **SUB1/SUB2/SUB1&2** установлены флажки, партия (канал) или звук ударного инструмента будут выводиться через соответствующие разъемы. В этом случае можно использовать только эффекты, применяющиеся к отдельной партии; эффекты, применяющиеся ко всей системе, использоваться не могут.
- Если в любом из столбцов **SUB1/SUB2/SUB1&2** установлены флажки, партия (канал) или звук ударного инструмента не будут выводиться через разъемы **MAIN/PHONES/LOOP SEND** или дополнительно подключенные динамики.
- Если в столбце **SUB1&2** установлен флажок, партия (канал) или звук ударного инструмента будут выводиться в стереорежиме (1: левый, 2: правый).
- Если в столбце **SUB1/SUB2** установлен флажок, партия (канал) или звук ударного инструмента будут выводиться в режиме моно.

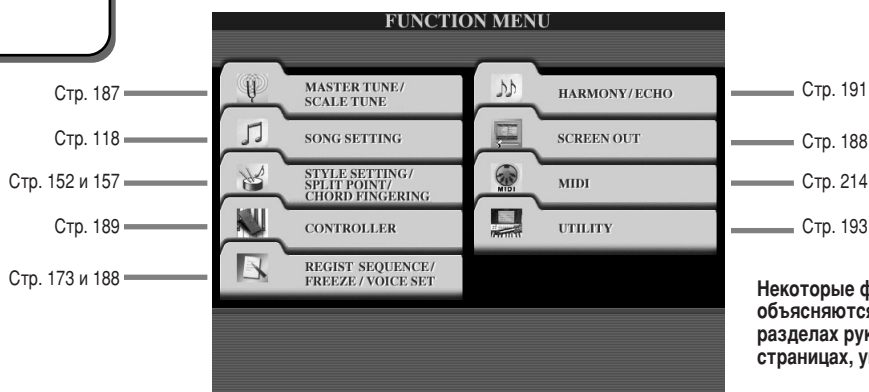
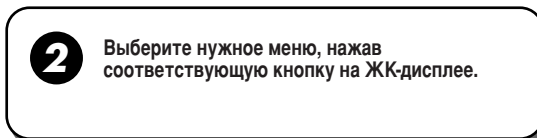
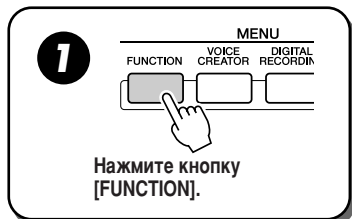
ПРИМЕЧАНИЕ

- Если используется одна из настроек **SUB Line Out**, убедитесь, что к соответствующим разъемам **LINE OUT SUB** на задней панели подключены кабели. Если кабели подключены к разъемам **MAIN**, звук будет выводиться через эти разъемы, даже если флажки установлены в столбцах **SUB1/SUB2/SUB1&2**.

Настройка общих и других важных параметров—Функция

Меню Function можно вызвать, нажав кнопку [FUNCTION]. В этом меню доступны различные функции, относящиеся ко всему инструменту. С их помощью можно настроить синтезатор Tyros2 в соответствии со своими пожеланиями и вкусами.

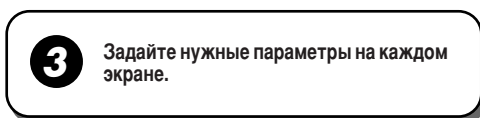
Основные действия (меню Function)



Некоторые функции объясняются в других разделах руководства на страницах, указанных выше.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Сохранение параметров зависит от выбранного меню. Подробную информацию см. на страницах, посвященных соответствующим меню, и в таблице параметров в отдельном буклете Data List.



Настройка звука

Ниже объясняется значение параметров, которые можно задать, выбрав в шаге 2 раздела «Основные действия» (см. выше) вкладку MASTER TUNE/SCALE TUNE.

■ Экран MASTER TUNE

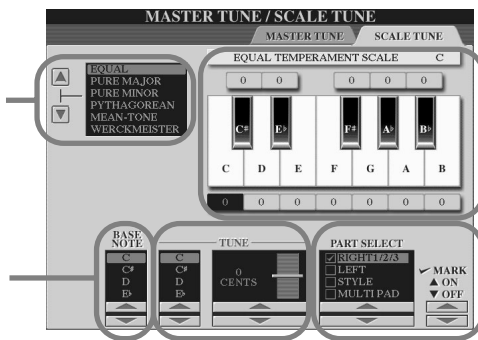
С помощью соответствующих кнопок на ЖК-дисплее MASTER TUNE ([FUNCTION] → MASTER TUNE/SCALE TUNE → MASTER TUNE) можно тонко подстроить высоту звука всего инструмента в диапазоне 414,8 – 466,8 Гц, что позволяет добиться точного соответствия высоты звука синтезатора высоте звука других инструментов. Чтобы быстро восстановить настройки производителя (440,0 Гц), одновременно нажмите соответствующие нижние и верхние кнопки. Обратите внимание на то, что функция Tune не влияет на тембры Drum Kit или SFX Kit.

■ Экран SCALE TUNE

На экране SCALE TUNE ([FUNCTION] → MASTER TUNE/SCALE TUNE → SCALE TUNE) задается определенный музыкальный строй (темперация) инструмента. Эта функция позволяет настроить каждую ноту октавы с шагом в один «цент» (1 «цент» = 1/100 полутона) отдельно для каждой партии, что особенно удобно при исполнении музыки разных эпох — для получения температуры, которая использовалась в то время.

Выберите тип температуры, чтобы мгновенно загружать заранее запрограммированные настройки функции Scale Tune.

Эти кнопки задают основную ноту для каждой температуры. Если основная нота меняется, высота звука клавиатуры транспонируется, но исходное соотношение между высотой нот сохраняется.



Выберите нужную ноту и измените ее высоту.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Параметры функции Scale Tune можно сохранить в регистрационной памяти.

Текущая настройка каждой ноты показана на соответствующей клавише.

Чтобы выбрать партию, к которой будут применяться заданные настройки функции Scale Tune, установите соответствующий флажок.

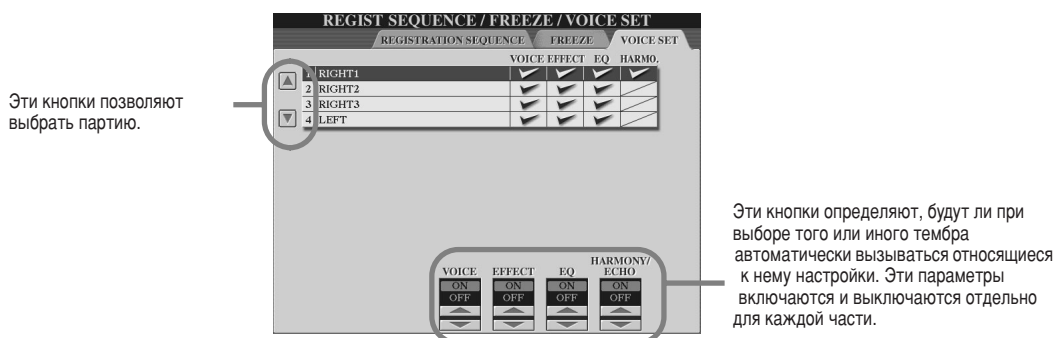
Предустановленный тип темперации

Название темперации	Описание
EQUAL (строй)	Высотный диапазон каждой октавы делится на 12 равных частей с равномерным распределением по высоте (равномерно темперированный строй). Сейчас это самый распространенный строй.
PURE MAJOR (чистый мажор) PURE MINOR (чистый минор)	В этих строях сохранены математически точные интервалы, особенно в трезвучиях (основной тон – терция-квинта). Ярче всего такая темперация проявляется в естественных вокальных гармониях (хоровое пение или пение a capella).
PYTHAGOREAN (пифагорейский строй)	Этот строй был разработан знаменитым греческим философом Пифагором на основе чистых квинт, уложенных в одну октаву. В этом случае терция слегка нестабильна, но кварта и квинта звучат прекрасно и хорошо подходят для мелодий определенного типа.
MEAN-TONE (медиальный строй)	Этот строй создан как усовершенствованный вариант пифагорейского строя и отличается более стройным звучанием мажорной терции. Он был особенно популярен с шестнадцатого по восемнадцатый века. Его использовали многие композиторы, в том числе Гендель.
WERCKMEISTER (строй) KIRNBERGER (строй)	Эта составная темперация разработана на основе двух систем темперации (Werckmeister и Kirnberger), представляющих собой улучшенные варианты пифагорейского строя и строя "mean-tone". Главная особенность этой темперации состоит в том, что каждая тональность приобретает особое уникальное звучание. Эта темперация широко применялась во времена Баха и Бетховена и даже в наше время используется при исполнении старинных сочинений для клавесина.
ARABIC1 и 2 (строй)	Этот строй используется для исполнения арабской музыки.

Функция Voice Set

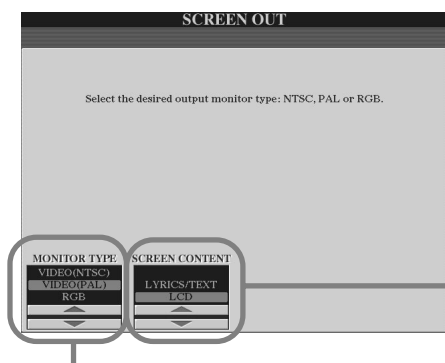
В этом разделе объяснены параметры экрана VOICE SET ([FUNCTION] → REGISTRATION MEMORY/FREEZE/VOICE SET → VOICE SET).

При смене тембров (выборе файла тембра) всегда автоматически вызываются параметры, наиболее подходящие для этого тембра. Это те же самые параметры, которые задаются в функции Voice Set. На этой странице можно включить или выключить автоматическую загрузку параметров для каждой партии. Обычно лучше, если автоматическая загрузка включена (выбрано значение ON).



Настройки функции Screen Out

Ниже объясняется значение параметров, которые можно задать, выбрав в шаге 2 раздела «Основные действия» (стр. 187) вкладку SCREEN OUT. Вы можете подключить Tyros2 к компьютерному монитору, ТВ или видео-монитору, чтобы слова или аккорды мелодии отображались на большом экране. Сведения о подключении кабелей RGB OUT и VIDEO OUT см. стр. 16.



Выберите нужный тип монитора. (RGB OUT обеспечивает более высокое разрешение, чем VIDEO OUT.) Если вы выбрали VIDEO, установите стандарт (VIDEO (NTSC) или VIDEO (PAL)), соответствующий видеоборудованию. По умолчанию используется значение «VIDEO (PAL)». Если телевизор или монитор использует другой стандарт (например, в Северной Америке обычно используется VIDEO (NTSC)), выберите значение «VIDEO (NTSC)».

Определяет содержание исходящего видеосигнала, т.е. данные, которые посылаются на видеомонитор.

• **LYRICS/TEXT (Слова/Текст)**
Независимо от того, какой экран вызван на самом инструменте, через подключения RGB OUT и VIDEO OUT на экран монитора передается только текст песни. Это позволяет видеть слова или текст на мониторе и одновременно выбирать другие экраны на инструменте.

• **ЖК-дисплей**
Через подключения RGB OUT и VIDEO OUT на монитор выводится содержимое текущего экрана.

ПРИМЕЧАНИЕ

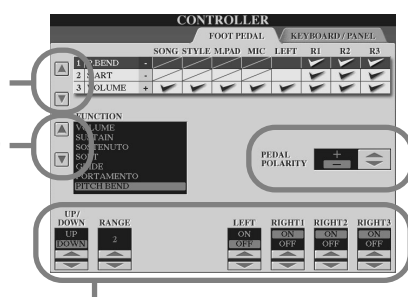
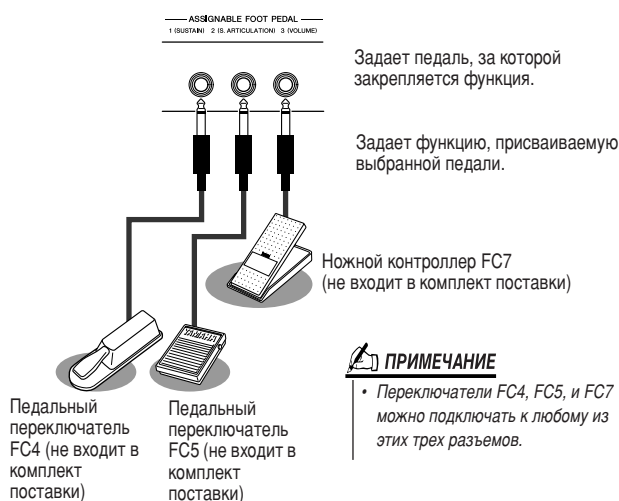
- Иногда на мониторе могут появляться мигающие параллельные линии. Это не всегда означает неисправность устройства. Обычно удается исправить положение, изменив параметры Character Color или Background Color. Для получения оптимального результата попытайтесь также настроить цвет на самом мониторе.
- Не смотрите на монитор слишком долго: это может повредить зрению. Почаще делайте перерыв и смотрите на удаленные объекты, чтобы глаза отдохнули.
- Помните, что даже настройка всех параметров в соответствии с рекомендациями не гарантирует, что экран Tyros2 будет отображаться правильно (например, содержимое экрана не умещается на мониторе, нечеткие символы, неправильные цвета).

Функция Controller

Ниже объясняется значение параметров, которые можно задать, выбрав в шаге 2 раздела «Основные действия» (стр. 187) вкладку CONTROLLER. На этом экране можно задать настройки для элементов управления, которые встроены в синтезатор Tyros2 (в том числе для клавиатуры, регулятора модуляции и высоты звука), и элементов управления, которые подключаются к нему (в том числе для педального переключателя и контроллера педали).

■ Параметр FOOT PEDAL

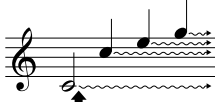

На экране FOOT PEDAL ([FUNCTION] → CONTROLLER → FOOT PEDAL) можно закрепить за каждой подключенной к синтезатору Tyros2 педалью (педальным переключателем или контроллером) одну из различных функций.



Включение/выключение функции с помощью педали зависит от того, какая именно педаль подключена к синтезатору Tyros2. Например, нажатие педали одной марки включает функцию, а другой — выключает. Переключая полярность, можно настроить педали привычным для вас образом.

Если нужно, задайте параметры, относящиеся к выбранной функции. То, какие параметры выводятся на экран, зависит от выбранной функции.

Функции, которые можно закрепить за педалями (педальным переключателем, педальным контроллером)

VOLUME* (Громкость)	Позволяет использовать ножной контроллер для управления громкостью. На этом экране можно включить или выключить эту функцию педали для каждой партии.
SUSTAIN (Сустейн)	Если педаль нажата, проигрываемые ноты звучат дольше. Если отпустить педаль, звучание продленных нот мгновенно прекращается. На этом экране можно включить или выключить эту функцию педали для каждой партии клавиатуры.  Если нажать педальный переключатель в этот момент и удерживать его нажатым, все показанные здесь ноты будут звучать дольше.
SOSTENUTO (Состенуто)	Если вы нажмете и удержите педаль, включающую этот эффект, то «продлеваться» будет только первая нота (нота, сыгранная и удерживаемая, когда нажата педаль). Например, это дает возможность продлить звучание аккорда, когда ноты, идущие сразу за ним, играют стаккато. На этом экране можно включить или выключить эту функцию педали для каждой партии клавиатуры.  Если нажать педальный переключатель в этот момент и удерживать его нажатым, то «продлеваться» будет только первая нота (нота, сыгранная и удерживаемая когда нажата педаль).
SOFT (Приглушение звука)	Когда вы нажимаете педальный переключатель, все ноты клавиатуры приглушаются. На этом экране можно включить или выключить эту функцию педали для каждой партии клавиатуры.
GLIDE (Скольжение)	Если педаль нажата, высота звука изменяется, если педаль отпустить, восстанавливается обычная высота звука. На этом экране можно установить следующие параметры этой функции. • UP/DOWN — определяет, повышать (UP) или понижать (DOWN) высоту звука • RANGE — определяет диапазон изменения высоты в полутонах • ON SPEED — определяет скорость изменения высоты, если педаль нажата • OFF SPEED — определяет скорость изменения высоты, если педаль отпущена • LEFT, RIGHT1, 2, 3 — включает или выключает эту функцию педали для каждой партии клавиатуры
PORTAMENTO (Портаменто)	Если педаль нажата, создается эффект портаменто (плавное скольжение звука между нотами). Эффект портаменто создается при игре легато (т.е. последующая нота играет в момент, когда еще не отпущена предыдущая). Время и длительность эффекта портаменто можно задать на экране Mixing Console. На этом экране можно включить или выключить эту функцию педали для каждой партии клавиатуры.

PITCHBEND* (Изменение высоты звука)	Если педаль нажата, высота ноты повышается или понижается. На этом экране можно установить следующие параметры этой функции. • UP/DOWN — определяет, повышать (UP) или понижать (DOWN) высоту звука • RANGE — определяет диапазон изменения высоты в полутонах • LEFT, RIGHT 1, 2, 3 — включает или выключает эту функцию педали для каждой партии клавиатуры
MODULATION* (Модуляция)	Включает эффект вибрато для нот, сыгранных на клавиатуре.
S. ARTICULATION (Сверхотчетливость)	Если используется тембр Super Articulation, эффект которого присвоен педали, его можно включить нажатием ножного переключателя. На этом экране можно включить или выключить эту функцию для каждой партии клавиатуры.
DSP VARIATION (Вариации цифровой обработки сигнала)	Действует так же, как кнопка [DSP VARIATION] на панели. На этом экране можно включить или выключить эту функцию педали для каждой партии клавиатуры. Эта функция позволяет использовать педаль для управления эффектом [DSP VARIATION] либо только для текущей партии клавиатуры, либо одновременно для нескольких партий клавиатуры.
HARMONY/ECHO (Гармонизация/Эхо)	Действует так же, как кнопка [HARMONY/ECHO].
VOCAL HARMONY	Действует так же, как кнопка [VOCAL HARMONY].
TALK (Беседа)	Действует так же, как кнопка [TALK].
SCORE PAGE + (Следующая страница партитуры)	Когда мелодия остановлена, можно перейти к следующей странице партитуры (только на одну страницу вперед).
SCORE PAGE - (Предыдущая страница партитуры)	Когда мелодия остановлена, можно перейти к предыдущей странице партитуры (только на одну страницу назад).
LYRICS PAGE + (Слова/Следующая страница)	Когда мелодия остановлена, можно перейти к следующей странице со словами (только на одну страницу вперед).
LYRICS PAGE - (Предыдущая страница со словами)	Когда мелодия остановлена, можно перейти к предыдущей странице со словами (только на одну страницу назад).
TEXT PAGE + (Следующая страница текста)	Можно перейти к следующей странице (только на одну страницу вперед)
TEXT PAGE - (Предыдущая страница текста)	Можно перейти к предыдущей странице (только на одну страницу назад)
HDR PLAY/PAUSE (HDR Воспр./Пауза)	Действует так же, как кнопка HARD DISK RECORDER [PLAY/PAUSE].
SONG PLAY/PAUSE (Воспр./Пауза мелодии)	Действует так же, как кнопка SONG [PLAY/PAUSE].
STYLE START/STOP (Запуск/остановка воспроизведения стиля)	Действует так же, как кнопка STYLE [START/STOP].
TAP TEMPO (Собственный темп)	Действует так же, как кнопка [TAP TEMPO].
SYNCHRO START (Синхронный запуск)	Действует так же, как кнопка SYNC. START].
SYNCHRO STOP (Синхронная остановка)	Действует так же, как кнопка [SYNC. STOP].
INTRO 1 (Вступление 1)	Действует так же, как кнопка [INTRO I].
INTRO 2 (Вступление 2)	Действует так же, как кнопка [INTRO II].
INTRO 3 (Вступление 3)	Действует так же, как кнопка [INTRO III].
MAIN A (Основная часть A)	Действует так же, как кнопка MAIN [A].
MAIN B (Основная часть B)	Действует так же, как кнопка MAIN [B].
MAIN C (Основная часть C)	Действует так же, как кнопка MAIN [C].
MAIN D (Основная часть D)	Действует так же, как кнопка MAIN [D].
FILL DOWN (Вставка и основная часть вниз)	Играется вставка, за которой автоматически следует часть Main ближайшей кнопки слева.
FILL SELF (Только вставка)	Играется вставка, за которой автоматически следует исполнявшаяся до этого часть Main.
FILL BREAK (Вставка брейка)	Исполняется брейк, за которым автоматически следует исполнявшаяся до этого часть Main.
FILL UP (Вставка и основная часть вверх)	Играется вставка, за которой автоматически следует часть Main ближайшей кнопки справа.
ENDING1 (Финал 1)	Действует так же, как кнопки [ENDING/rit. I].
ENDING2 (Финал 2)	Действует так же, как кнопки [ENDING/rit. II].
ENDING3 (Финал 3)	Действует так же, как кнопки [ENDING/rit. III].
FADE IN/OUT (Нарастание/затухание громкости звука)	Действует так же, как кнопка [FADE IN/OUT].
FINGERED/FING ON BASS (Традиционный/Традиционный с басом)	С помощью педали производится переключение между двумя типами функции Chord Fingering: Fingered и On Bass (см. стр. 153).
BASS HOLD (Задержка баса)	Если педаль нажата, басовая нота стиля будет удерживаться даже при смене аккорда. Эта функция не работает, если для аппликатуры выбран параметр FULL KEYBOARD.
PERCUSSION (Перкуссия)	Педальный переключатель действует как ударный инструмент, выбранный на ЖК-дисплее с помощью кнопки [ASSIGN].
RIGHT 1 ON/OFF (Включение и выключение партии RIGHT 1)	Действует так же, как кнопка PART ON/OFF [RIGHT 1].
RIGHT 2 ON/OFF (Включение и выключение партии RIGHT 2)	Действует так же, как кнопка PART ON/OFF [RIGHT 2].
RIGHT 3 ON/OFF (Включение и выключение партии RIGHT 3)	Действует так же, как кнопка PART ON/OFF [RIGHT 3].
LEFT ON/OFF (Включение и выключение партии LEFT)	Действует так же, как кнопка PART ON/OFF [LEFT].
OTS + (Следующая настройка «в одно касание»)	Вызывает следующую настройку функции One Touch Setting.
OTS - (Предыдущая настройка «в одно касание»)	Вызывает предыдущую настройку функции One Touch Setting.

* Наилучших результатов можно достичь, используя педальный контроллер FC7 корпорации Yamaha.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Даже если за педалями закреплены функции *Sostenuto* и *Portamento*, они не будут влиять на тембры *Organ Flutes* и *Super Articulation*.

■ **Функция KEYBOARD/PANEL**

На экране KEYBOARD/PANEL ([FUNCTION] → CONTROLLER → KEYBOARD/PANEL) можно установить параметры, относящиеся к клавиатуре и регулятору модуляции.

● **Функция INITIAL TOUCH**..... **стр. 87**

Можно включать и выключать функцию Initial Touch для каждой партии клавиатуры и устанавливать следующие параметры.

	TOUCH	Определяет чувствительность к силе нажатия на клавиши.
	HARD 2	Чтобы звук был громким, надо сильно ударять по клавишам. Больше всего подходит для исполнителей, которые привыкли сильно давить на клавиши.
	HARD 1	Чтобы звук был громким, надо относительно сильно ударять по клавишам.
	NORMAL	Стандартная чувствительность к силе нажатия.
	SOFT 1	Чтобы звук был громким, достаточно не очень сильно нажимать на клавиши.
	SOFT 2	Чтобы звук был относительно громким, достаточно даже слабого нажатия на клавиши. Больше всего подходит для людей, которые привыкли несильно касаться клавиш.
TOUCH OFF LEVEL (Чувствительность к силе нажатия на клавиши отключена)		Задаёт фиксированный уровень громкости, если параметр Touch отключен (выбрано значение OFF).

ПРИМЕЧАНИЕ

- Некоторые тембры специально предназначены для игры с отключенной чувствительностью к силе нажатия, чтобы имитировать настоящие характеристики реальных инструментов, например традиционных органов, не реагирующих на силу нажатия на клавиши.

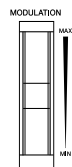
● **Функция AFTER TOUCH**

Можно включать и выключать функцию Aftertouch для каждой партии клавиатуры и устанавливать следующие параметры.

	TOUCH	Определяет чувствительность к силе нажатия на клавиши.
	HARD	Изменения происходят, только если вы продолжаете нажимать на клавишу достаточно сильно.
	NORMAL	Функция действует, если на клавишу продолжают нажимать с обычной силой.
	SOFT	Для того, чтобы изменения были относительно большими, достаточно продолжить слегка надавливать на клавишу.

● **Функция MODULATION WHEEL**..... **стр. 88**

Можно указать, будет ли регулятор модуляции влиять на ноты каждой партии.



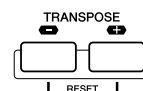
● **Функция TRANSPOSE ASSIGN**..... **стр. 88**

Можно указать партии, для которых будет использоваться функция транспонирования (при нажатии кнопки [TRANSPOSE]).

KEYBOARD (Клавиатура)	Если выбран этот параметр, кнопка [TRANSPOSE] влияет на высоту тембров, которые проигрываются на клавиатуре, воспроизведение стиля (управляемое из раздела аккордов на клавиатуре) и воспроизведение мультипэдов (если включен параметр Chord Match и указаны аккорды для левой руки).
SONG (Мелодия)	Если выбран этот параметр, кнопка [TRANSPOSE] влияет только на высоту мелодий.
MASTER (общая транспозиция)	Если выбран этот параметр, кнопка [TRANSPOSE] влияет на высоту всего инструмента (тембры клавиатуры, стили и мелодии).

Проверить эти параметры можно во всплывающем окне, вызываемом нажатием кнопки [TRANSPOSE].

Обратите внимание на то, что функция транспонирования не влияет на тембры Drum Kit или SFX Kit.



Эффекты Harmony/Echo

Обзор на стр. 39 ➔

Ниже объясняется значение параметров, которые можно задать, выбрав в шаге 2 раздела «Основные действия» (стр. 187) вкладку HARMONY/ECHO. На этом экране можно задать параметры эффекта Harmony/Echo, который воздействует на ноты, исполняемые на клавиатуре, если включена кнопка [HARMONY/ECHO].

Выберите тип эффекта Harmony.

Установите нужные параметры. То, какие параметры появятся на экране, зависит от типа эффекта, выбранного слева.

■ TYPE

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

Типы эффекта Harmony

Эти типы применяют эффект гармонии к нотам, сыгранным в правой части клавиатуры, в соответствии с аккордом, заданным в левой части клавиатуры. (На настройки «1+5» и «Octave» аккорды не влияют.)

Тип Multi Assign

Этот специальный тип эффекта воздействует на аккорды, проигрываемые в правой области клавиатуры.

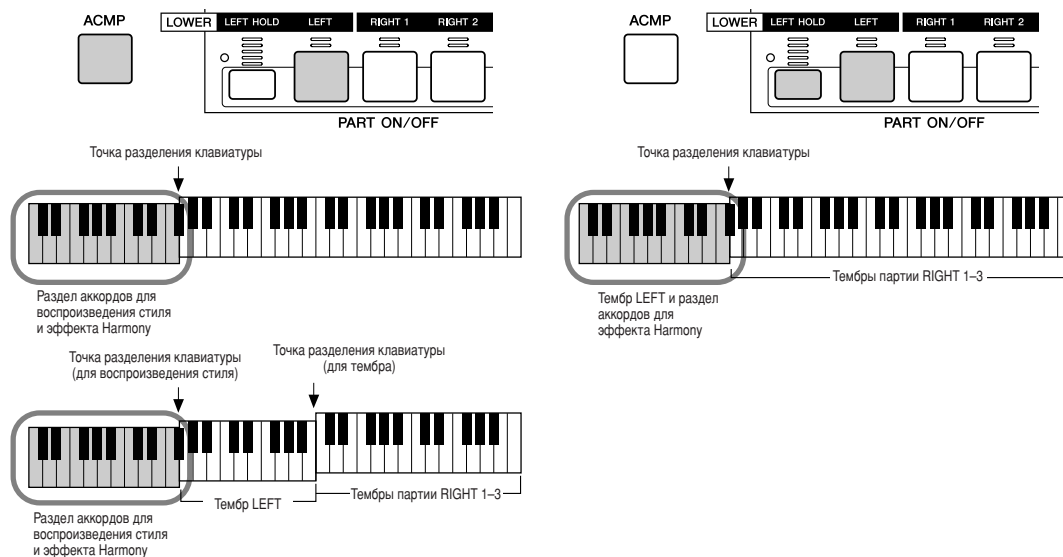


Типы эффекта Echo

Эти типы воздействуют на ноты в правой части клавиатуры, создавая эхо в заданном темпе.

● Типы эффекта Harmony

Если выбран тип эффекта Harmony, эффект Harmony применяется к нотам, проигрываемым в правой части клавиатуры, в соответствии с типом, выбранным выше, и аккордом, указанным в разделе аккордов на клавиатуре, показанном ниже.



● Типы эффекта Echo

Если выбран тип Echo, соответствующий эффект (эхо, тремоло, трель) воздействует на ноты, которые проигрываются в правой части клавиатуры, в соответствии с заданным темпом, независимо от того, включены ли кнопка [ACMP] и партия LEFT. Если выбран эффект Trill (трель), две ноты, удерживаемые на клавиатуре, звучат поочередно.

● Тип Multi Assign

Если выбран этот тип, ноты, которые берутся одновременно в разделе для правой руки, автоматически разводятся по разным партиям (тембрам). Например, если вы играете три ноты подряд, первая будет звучать в тембре RIGHT 1, вторая – в тембре RIGHT 2 и третья – в тембре RIGHT 3. Эффект Multi Assign действует независимо от того, включены ли кнопка [ACMP] и партия LEFT.



■ Сопутствующие параметры

- **VOLUME** Определяет громкость нот, созданных эффектом Harmony/Echo. Этот параметр доступен для всех типов, кроме типа Multi Assign.
- **SPEED** Определяет скорость эффектов Echo, Tremolo и Trill. Этот параметр доступен только для типов Echo, Tremolo и Trill.
- **ASSIGN** Этот параметр позволяет задать партию клавиатуры, через которую будут звучать ноты, созданные эффектом Harmony/Echo. Этот параметр доступен для всех типов, кроме типа Multi Assign.
- **CHORD NOTE ONLY (эффект гармонизации/эха затрагивает только основной тон аккорда)**
Если для этого параметра выбрано значение ON, эффект Harmony применяется только к нотам аккорда, сыгранного в разделе аккордов на клавиатуре. Этот параметр недоступен только для эффектов типа Harmony, описанных выше.
- **TOUCH LIMIT (Диапазон силы нажатия)**
Задаёт минимальное значение скорости нажатия на клавиши, при котором будет звучать нота, созданная эффектом Harmony. Это позволяет применять эффект Harmony выборочно, изменяя силу нажатия на клавиши, и расставлять гармонические акценты в мелодии. Эффект Harmony применяется, если сила (скорость) нажатия на клавишу выше заданной. Этот параметр доступен для всех типов, кроме типа Multi Assign.

Другие параметры — функция Utility

Ниже объясняется значение параметров, которые можно задать, выбрав в шаге 2 раздела «Основные действия» (стр. 187) вкладку UTILITY.

■ Экран CONFIG1

На экране CONFIG1 ([FUNCTION] → UTILITY → CONFIG1) можно установить следующие параметры.

● Параметры, относящиеся к функции Fade In/Out (стр. 154)

FADE IN TIME (Время нарастания)	Задаёт время, необходимое для увеличения громкости от минимальной до максимальной (в диапазоне от 0 до 20 с).
FADE OUT TIME (Время затухания)	Задаёт время, необходимое для увеличения громкости от минимальной до максимальной (в диапазоне от 0 до 20 с).
FADE OUT HOLD TIME (Время нулевой громкости)	Задаёт время, на протяжении которого громкость будет отключена после периода затухания (от 0 до 5,0 с).

● Параметры, относящиеся к метроному

Метроном издаёт щелчки, задающие четкий темп вашей игры. Кроме того, с помощью метронома можно послушать определённый темп и проверить, как он звучит. Метроном включается кнопкой METRONOME [ON/OFF]. Отрегулируйте темп с помощью кнопок [TEMPO] (стр. 154). Чтобы остановить метроном, ещё раз нажмите кнопку METRONOME [ON/OFF].



VOLUME (Громкость)	Задаёт громкость сигналов метронома.
SOUND	Определяет, будет ли слышен звонок на первой доле каждого такта.
TIME SIGNATURE (Размер)	Определяет тактовый размер метронома. Обычно устанавливается значение, соответствующее выбранному стилю или мелодии.

● Функция Parameter Lock

Эта функция позволяет блокировать определённые параметры, так что изменить их будет можно только на панели управления, т. е. их невозможно будет изменить при помощи функций Registration Memory, One Touch Setting, Music Finder, а также при помощи данных мелодии и данных MIDI-последовательности.

Например, если заблокирован параметр точки разделения клавиатуры, точку разделения клавиатуры нельзя будет изменить с помощью функций Registration Memory, One Touch Setting, Music Finder. Однако параметры точки разделения клавиатуры можно будет напрямую изменить на экране SPLIT POINT ([FUNCTION] → SPLIT POINT).

● Параметры, относящиеся к функции Tap (стр. 154)

Эти параметры позволяют задать тембр ударного инструмента и темп, который будет звучать, если используется функция Tap.

■ Экран CONFIG2

На экране CONFIG2 ([FUNCTION] → UTILITY → CONFIG2) можно установить следующие параметры.

● Динамик

Этот параметр определяет, будет ли звучать динамик, установленный дополнительно.

HEADPHONE SW (Переключатель наушников)	Динамик работает, но отключается, если в разъем PHONES включены наушники.
ON (Вкл.)	Звук всегда проходит через динамик.
OFF (Выкл.)	Звук через динамик не проходит.

● Экран AUX OUT/LOOP SEND

Определяет нужный тип выхода, соответствующего гнездам AUX OUT/LOOP SEND.

● Параметры кнопки Voice Category

Определяет, как открывается экран тембров Open/Save, если нажата одна из кнопок тембра.

OPEN & SELECT (Открыть и выбрать)	Открывает экран Open/Save с автоматически выбранным верхним (первым) тембром в категории (если нажата одна из кнопок тембра).
OPEN ONLY (Только открыть)	Открывает экран Open/Save с автоматически выбранным текущим тембром (если нажата одна из кнопок тембра).

● Display Voice Number (номер тембра на экране)

Этот параметр определяет, будут ли на экране выбора тембров (экран Open/Save) отображаться название банка тембров и номер тембра. Это бывает полезно, если нужно использовать тембр внешнего MIDI-устройства. Для этого обычно следует проверять значения MSB/LSB и номера программ выбранного банка тембров.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Для тембров в формате GS эта функция недоступна (номера изменения программы не отображаются).

● Display Style Tempo (Темп стиля на экране)

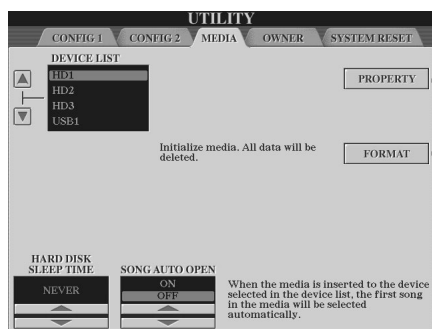
Определяет темп по умолчанию для каждого стиля на экране стилей Open/Save.

● Pop up Display Time (Время закрытия всплывающих окон)

Задаёт время закрытия всплывающих окон. (Всплывающие окна отображаются при нажатии кнопок TEMPO, TRANSPOSE или UPPER OCTAVE и т. д.)

■ MEDIA (Носители)

На экране [FUNCTION] → UTILITY → MEDIA можно выполнять важные операции с носителями (см. ниже) синтезатора TYROS. Понятие «носитель» включает дополнительные USB-устройства хранения и дополнительно устанавливаемый жесткий диск.



Проверка свободной памяти на носителе (см. ниже).

Форматирование носителя (см. ниже)

Эти кнопки включают/отключают функцию Song Auto Open. Если задано значение «ON», синтезатор Tyros2 автоматически запускает первую мелодию на носителе, вставленном в дисковод.

Если дополнительно установленный жесткий диск определенное время не используется, он переходит в режим ожидания. Это увеличивает срок службы диска и уменьшает ненужный шум. Этот параметр определяет время, по истечении которого диск переходит в режим ожидания.

📌 ПРИМЕЧАНИЕ

- При выборе автоматического запуска мелодии с компакт-диска это может не произойти, если дисковод компакт-дисков распознается слишком долго.

📌 ПРИМЕЧАНИЕ

- Если используется функция Hard Disk Recorder, всегда устанавливайте значение «NEVER». В противном случае функция Hard Disk Recorder может работать неправильно.

🚨 ВАЖНО

- Если используется гибкий диск, обязательно прочтите раздел «Использование дисковода для гибких дисков (FDD) и дискета» на стр. 231.

📌 ПРИМЕЧАНИЕ

- Коммерчески распространяемые музыкальные данные охраняются законами об авторских правах. Копировать их можно только для личного использования. Некоторые музыкальные программы специально защищены от копирования.

● Проверка свободной памяти на носителе (кнопка PROPERTY)

Вы можете проверить объем свободной памяти на носителе.

- 1 Выберите нужный носитель с помощью кнопок [A]/[B].
- 2 Для проверки объема памяти нажмите кнопку [PROPERTY] на ЖК-дисплее (кнопка [F]).

● Форматирование носителя (кнопка FORMAT)

Подготовка носителя для использования с синтезатором Tyros2 называется форматированием. Эта функция также полезна для быстрого удаления ненужных данных с уже отформатированного носителя. Будьте внимательны: эта операция автоматически стирает все данные с носителя.

- 1 Выберите нужный носитель с помощью кнопок [A]/[B].
- 2 Чтобы отформатировать носитель, нажмите кнопку [FORMAT] на ЖК-дисплее (кнопка [H]).

⚠️ ВНИМАНИЕ!

- Форматирование носителя удаляет с него все данные. Убедитесь, что на формируемом носителе нет важных данных.

📌 ПРИМЕЧАНИЕ

- Синтезатор Tyros2 способен форматировать встроенный жесткий диск с размером кластера менее 32 КБ, создавая при этом только один раздел. Несколько разделов создать нельзя. Однако если установленный на Tyros2 жесткий диск был предварительно отформатирован на других инструментах (например, PSF-9000 или 9000Pro) и на нем было создано несколько разделов, Tyros2 может работать с несколькими его разделами (до 4 включительно).

■ Другие специальные настройки — экран OWNER.....

На экране [FUNCTION] → UTILITY → OWNER можно задать личные настройки для инструмента. Например, зарегистрировать свое имя и импортировать любимые фоновые картинки.

● LANGUAGE (Язык)

Эта функция задает язык, который используется для сообщений на экране. Как только вы измените эту настройку, все сообщения будут появляться на заданном языке.

● OWNER NAME (Имя владельца)

Чтобы ввести имя владельца, нажмите на ЖК-дисплее кнопку [OWNER NAME]. Инструкции по вводу имени см. на стр. 76. Это имя будет автоматически появляться при включении синтезатора.

После ввода имени нажмите кнопку [EXIT] для выхода с экрана UTILITY, выключите питание, а затем снова включите его. Внизу экрана появится введенное имя.



Показывает номер версии

чтобы проверить номер версии этого инструмента, нажмите и удерживайте кнопку [OWNER NAME] на ЖК-дисплее (кнопка [I]).

● MAIN PICTURE (Выбор картинки)

Эта функция позволяет выбрать картинку, которая будет использоваться в качестве фона для главного экрана.

Чтобы вызвать экран Open/Save для фона основного экрана, нажмите на экране OWNER ([FUNCTION] → UTILITY → OWNER) кнопку [MAIN PICTURE]. Можно выбрать любую из множества картинок, сохраненных в области памяти Preset. Сделав выбор, нажмите кнопку [EXIT], чтобы вернуться к главному экрану. Выбранная картинка станет фоном главного экрана.

Использование собственных картинок

Хотя на предустановленном диске синтезатора содержатся разнообразные картинки, вы можете загрузить на Tyros2 собственные картинки и использовать их в качестве фоновых. Однако следует помнить о следующих ограничениях.

- В качестве фона для главного экрана (экрана MAIN) можно использовать только файлы в формате BMP.
- Максимальный размер изображения не должен превышать 640 x 480 пикселей. Изображения меньшего размера автоматически растягиваются до размера экрана.
- Если выбранный файл с картинкой находится на внешнем устройстве, до появления фона пройдет некоторое время. Если вы хотите сократить это время, скопируйте фон с устройства на диск USER на экране Open/Save для картинок.
- Если выбранный файл с картинкой находится на внешнем устройстве, при выключении и повторном включении питания фон останется, только если это устройство подключено.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Приведенная слева информация о совместимости картинок также относится к фону экрана Song Lyric.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если загруженная с внешнего носителя картинка не отображается на главном экране, скопируйте ее с внешнего устройства на встроенный диск USER drive и определите как фоновую картинку главного экрана. Иногда главный экран загружается, не успев загрузить картинку с внешнего устройства.

Резервное копирование данных

Эта функция обеспечивает сохранность данных в случае повреждения внутренней памяти. Копируются и могут сохраняться на USB-устройстве в виде одного файла (Tyros2.bup) настройки инструмента, а также данные, содержащиеся на диске USER.

Для резервного копирования данных подключите к инструменту дополнительное USB-устройство и нажмите кнопку [BACKUP] на ЖК-дисплее (кнопка [D]) на экране OWNER. Чтобы загрузить файл резервного копирования на инструмент (восстановить данные), подключите к инструменту устройство, на котором хранится этот файл, и нажмите кнопку [RESTORE] на ЖК-дисплее (кнопка [E]) на экране OWNER.

⚠ ВНИМАНИЕ!

- Если защищенные мелодии хранятся на диске USER drive, перед восстановлением их следует переместить. В противном случае при восстановлении данных защищенные мелодии очищаются.

📌 ПРИМЕЧАНИЕ

- Операция резервного копирования и восстановления занимает некоторое время.
- Защищенные данные не подлежат резервному копированию. После попытки резервного копирования эти данные остаются на диске USER.
- Для восстановления нельзя использовать файл, созданный на другом инструменте, кроме Tyros2.

■ Экран System Reset

Эти пояснения относятся к экрану SYSTEM RESET ([FUNCTION] → UTILITY → SYSTEM RESET).

The screenshot shows the 'UTILITY' menu with 'SYSTEM RESET' selected. A 'CAUTION!' warning states: 'All User files and folders are lost when "FILES&FOLDERS" is selected and Factory Reset is executed.' The screen lists several options: SYSTEM SETUP FILES, MIDI SETUP FILES, USER EFFECT FILES, MUSIC FINDER FILES, FACTORY RESET EXECUTE, and FACTORY RESET. The 'FACTORY RESET' option is expanded to show checkboxes for SYSTEM SETUP, MIDI SETUP, USER EFFECT, MUSIC FINDER, FILES & FOLDERS, REGIST, and CUSTOM VOICE. A 'MARK' button is next to 'FILES & FOLDERS'.

Функция Factory Reset (настройки производителя)

- Нажмите эту кнопку, чтобы запустить функцию Factory Reset и восстановить настройки производителя для всех параметров, отмеченных флажком.
- Установите флажок рядом с параметром, для которого надо восстановить настройки производителя.

Функция Custom Reset (настройки пользователя)

Эти 4 настройки позволяют запрограммировать собственные параметры для каждой из указанных категорий. Нажмите на ЖК-дисплее соответствующую кнопку, чтобы вызвать экран Oper/Save для нужной категории, и выберите файл.

● Функция Factory Reset — Восстановление настроек производителя

Эта функция позволяет восстановить на синтезаторе Tyros2 первоначальные настройки производителя. Перед выполнением этой операции можно указать, для каких из следующих шести групп параметров следует восстановить настройки производителя.

SYSTEM SETUP (ПАРАМЕТРЫ СИСТЕМЫ)	Восстанавливает заводские настройки параметров System Setup. Значения этих параметров (но только этих!) можно также восстановить, если при включении синтезатора держать крайнюю правую клавишу на клавиатуре (C7). Подробную информацию о том, какие параметры входят в группу System Setup, см. в отдельном сборнике таблиц.
MIDI SETUP	Восстанавливает настройки производителя для параметров MIDI, в том числе для шаблонов MIDI в разделе памяти User.
USER EFFECT (эффект пользователя)	Восстанавливает настройки производителя для параметра User Effect, в том числе для пользовательских типов эквалайзера User Master EQ, типов эффекта Compressor и типов эффекта Vocal Harmony, созданных на экране Mixing Console.
MUSIC FINDER (поиск музыки)	Восстанавливает настройки производителя для данных Music Finder (все записи) (стр. 172).
FILES & FOLDERS (Файлы и папки)	Удаляет все файлы и папки на диске User.
REGIST	Временно удаляет текущие настройки регистрационной памяти выбранного банка. Та же операция выполняется, если, удерживая клавишу B6 (крайняя правая клавиша B), нажать кнопку [POWER], чтобы включить инструмент.
CUSTOM VOICE	Удаляет все специальные тембры (стр. 85) из раздела Preset.

● Функция Custom Reset — Восстановление собственных настроек

Четыре приведенные ниже группы параметров позволяют восстановить настройки, сделанные пользователем и сохраненные в области памяти User или Disk.

SYSTEM SETUP FILES (Файлы ПАРАМЕТРОВ СИСТЕМЫ)	Параметры, заданные на различных экранах, например на экране UTILITY ([FUNCTION] → UTILITY) и экране настройки микрофона, обрабатываются как один файл System Setup. Подробную информацию о том, какие параметры входят в группу System Setup, см. в отдельном сборнике таблиц.
MIDI SETUP FILES (файлы ПАРАМЕТРОВ MIDI)	Все параметры MIDI, в том числе шаблоны MIDI из области памяти User, обрабатываются как один файл.
USER EFFECT FILES (файлы эффектов пользователя)	Все настройки параметра User Effect, в том числе пользовательские типы эквалайзера, компрессора и гармонизации вокала, созданные на экране Mixing Console, используются как один файл.
MUSIC FINDER FILES (файлы поиска музыки)	Все предустановленные и созданные записи функции Music Finder обрабатываются как один файл (стр. 172).

Прямое подключение к Интернету синтезатора Tyros2

Подключаясь прямо к Интернету, вы можете приобретать и загружать данные мелодий и другие типы данных со специального веб-узла Tyros2. В этом разделе обсуждаются термины, связанные с компьютерами и сетями связи. Если встречаются непонятные термины, обращайтесь к словарю терминов Интернета (209).

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если инструмент прямо подключается к Интернету, можно открыть специальный веб-сайт Tyros2.

Подключение инструмента к Интернету

Инструмент может быть подключен к Интернету постоянно (ADSL, оптоволоконный кабель, Интернет-кабель и т. д.) через маршрутизатор или модем с маршрутизатором. Подробные инструкции по подключению (а также информацию по совместимым ЛВС-адаптерам, маршрутизаторам и т. д.) можно получить на веб-сайте Yamaha Tyros2:

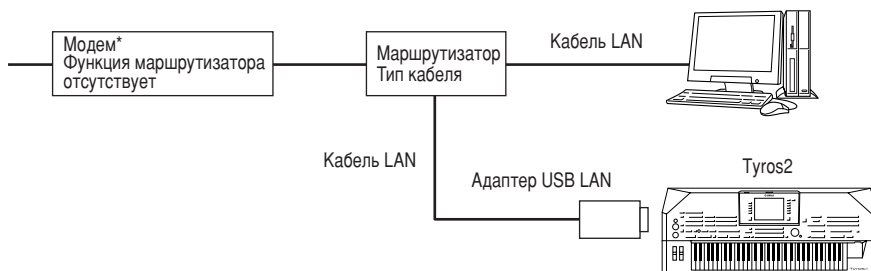
<http://music.yamaha.com/tyros2>

Прежде чем подключать инструмент, подключитесь к Интернету с помощью компьютера и будьте в сети, так как с инструмента никакие настройки модема или маршрутизатора невозможны.

Для подключения к Интернету необходимо прежде подписаться на Интернет-услуги или заключить договор с провайдером.

Пример подключения 1:

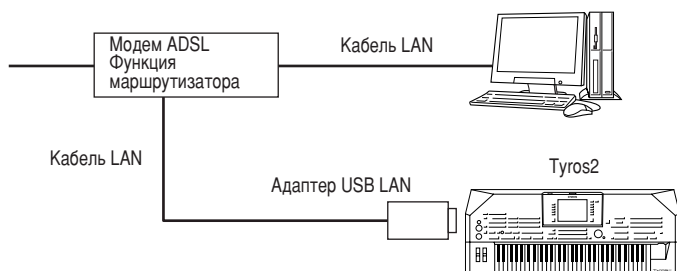
Подключение через кабель (с модемом без маршрутизатора)



* Под «модемом» здесь понимается модем ADSL, оптический сетевой блок (ONU) или кабельный модем.

Пример подключения 2:

Подключение через кабель (модем с маршрутизатором)



ПРИМЕЧАНИЕ

- Некоторые типы модемов требуют дополнительной сети с концентраторами для одновременного подключения к нескольким устройствам (например, компьютеру, музыкальному инструменту и т. д.).

Пример подключения 3: Беспроводное подключение



* Под «модемом» здесь понимается модем ADSL, оптический сетевой блок (ONU) или кабельный модем.

Доступ к специальному веб-сайту Tyros2

Среди прочего, со специального веб-сайта Tyros2 можно слушать и приобретать данные мелодий. Чтобы попасть на сайт, нажмите на главном экране кнопку [INTERNET] на ЖК-дисплее (кнопка [D]), когда инструмент подключен к Интернету.



ПРИМЕЧАНИЕ

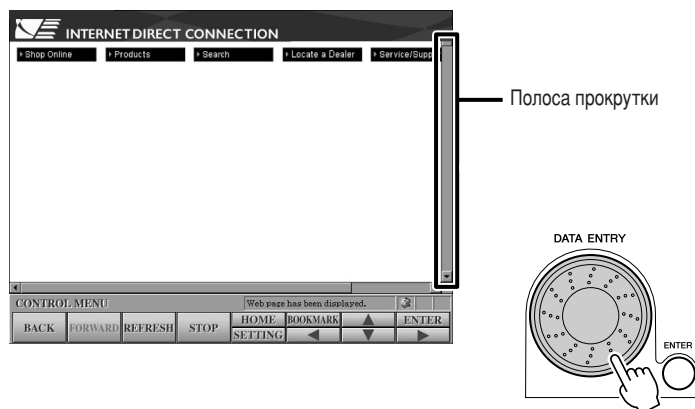
- **Возврат к главному экрану**
Чтобы вернуться на главный экран с любого другого экрана, достаточно нажать кнопку [DIRECT ACCESS] и затем кнопку [EXIT].
- **Ввод символов**
Инструкции по вводу символов на веб-сайте см. на стр. 199.

Чтобы вернуться с веб-сайта на обычный рабочий экран инструмента, нажмите кнопку [EXIT].

Операции на специальном веб-сайте Tyros2

■ Прокрутка экрана.....

Если вся веб-страница не помещается в браузере инструмента, можно воспользоваться полосой прокрутки, которая находится справа. Для прокрутки изображения и просмотра скрытых частей страницы используйте диск [DATA ENTRY] (Ввод данных).



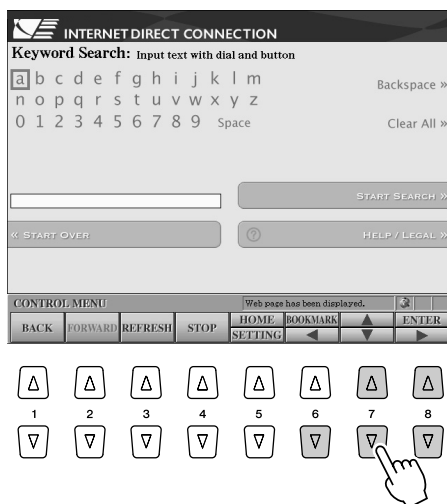
Полоса прокрутки

DATA ENTRY

ENTER

■ Ссылки

Если на странице имеется ссылка, она показана в виде кнопки, цветным текстом и т.п. Для выбора ссылки пользуйтесь кнопками [◀]/[▲]/[▼]/[▶] на ЖК-дисплее. Чтобы действительно перейти по ссылке, нажмите кнопку [ENTER] на ЖК-дисплее (верхняя кнопка [8]).



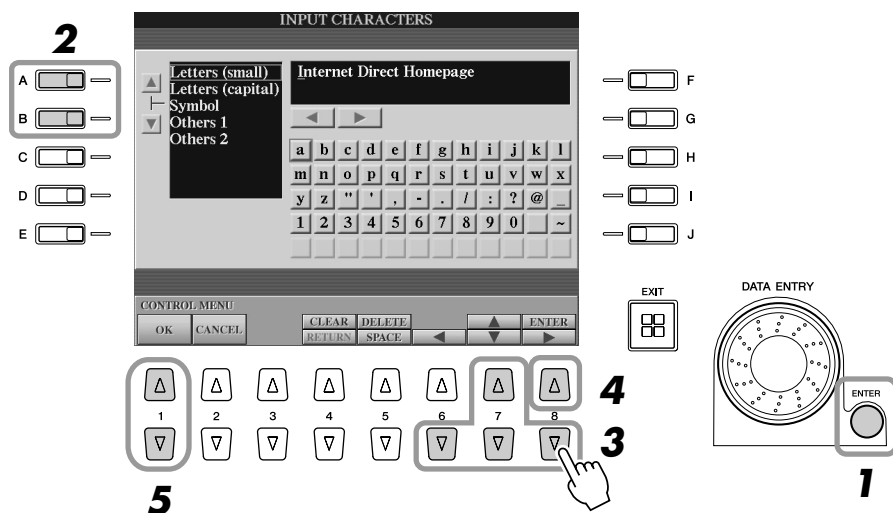
Чтобы выбрать ссылку и перейти по ней, можно также использовать диск [DATA ENTRY] и кнопку [ENTER] на ЖК-дисплее (верхняя кнопка [8]).

Если ссылки выровнены по правому или левому краю экрана, используйте кнопки [A]–[J].

■ Ввод символов

В этом разделе показано, как вводить символы, когда вы находитесь на веб-сайте и хотите ввести пароль, критерии для поиска данных и т.п.

- ▶ **1** Когда курсор находится на нужном поле для ввода символов (в окне пароля или другом поле, см. раздел «Ссылки» выше), нажмите кнопку [ENTER] на ЖК-дисплее (верхняя кнопка [8]) для вызова экрана ввода символов.



- ▶ **2** Выберите нужный тип символов с помощью кнопок [A]/[B].
- ▶ **3** Для выделения нужного символа красным цветом пользуйтесь кнопками [◀]/[▲]/[▼]/[▶] на ЖК-дисплее. Для перехода в нужную позицию и выделения символа красным цветом можно также использовать диск [DATA ENTRY].

► 4 Нажмите кнопку [ENTER] на ЖК-дисплее (верхняя кнопка [8]).

Для ввода символов можно также нажать кнопку [ENTER] на панели.

Удаление символов

- Для удаления предыдущего символа нажмите кнопку [DELETE] на ЖК-дисплее (верхняя кнопка [5]).
- Для удаления конкретного символа:

1 Установите курсор на символе, который требуется удалить.

1-1 Для перемещения курсора к «◀▶» ниже текстового поля пользуйтесь кнопками [◀]/[▲]/[▼]/[▶] на ЖК-дисплее.

1-2 Нажмите кнопку [ENTER] на ЖК-дисплее (верхняя кнопка [8]), чтобы переместить курсор.

2 Нажмите кнопку [DELETE] на ЖК-дисплее (верхняя кнопка [5]), чтобы удалить символ.

- Для удаления всех символов одновременно нажмите кнопку [CLEAR] на ЖК-дисплее (верхняя кнопка [4]).

Вставка символа

1 Переместите курсор в нужную позицию.

Используйте те же операции, что и в шаге 1 раздела «Удаление символов» (см. выше).

2 Для выделения нужного символа красным цветом пользуйтесь кнопками [◀]/[▲]/[▼]/[▶] на ЖК-дисплее.

3 Нажмите кнопку [ENTER] на ЖК-дисплее (верхняя кнопка [8]), чтобы ввести символ.

Ввод пробела

1 Переместите курсор в нужную позицию.

Используйте те же операции, что и в шаге 1 раздела «Удаление символов» (см. выше).

2 Нажмите кнопку [SPACE] на ЖК-дисплее (верхняя кнопка [5]), чтобы ввести пробел.

Ввод символа перехода на новую строку

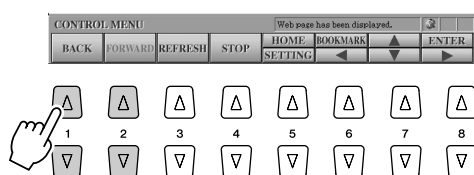
- Если в текстовое поле можно ввести несколько строк, для перехода на новую строку нажмите кнопку [RETURN] на ЖК-дисплее, чтобы иметь возможность ввести символ перехода на новую строку.

► 5 Нажмите кнопку [OK] на ЖК-дисплее (верхняя кнопка [1]), чтобы ввести символ перехода на новую строку.

Для отмены операции нажмите кнопку [CANCEL] на ЖК-дисплее (кнопка [2]).

■ Возврат на предыдущую веб-страницу

Чтобы вернуться на предыдущую веб-страницу, нажмите кнопку [BACK] на ЖК-дисплее (кнопка [1]). Чтобы вернуться на страницу, которая была выбрана до нажатия кнопки [BACK] на ЖК-дисплее (кнопка [1]), нажмите кнопку [FORWARD] на ЖК-дисплее (кнопка [2]).

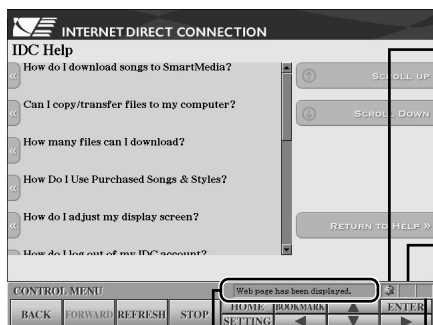


■ Обновление веб-страницы/Отмена загрузки веб-страницы

Чтобы обновить веб-страницу (убедиться в том, что у вас последняя версия страницы, или попытаться перезагрузить ее), нажмите кнопку [REFRESH] на ЖК-дисплее (кнопка [3]). Для отмены загрузки страницы (если загрузка идет слишком долго) нажмите кнопку [STOP] на ЖК-дисплее (кнопка [4]).

● Слежение за состоянием подключения к Интернету



Три значка в правой нижней части Интернет-экрана показывают текущее состояние соединения с Интернетом.



Область сообщений

Индикатор Online/Offline

В этой области отображаются два значка, если инструмент находится в интерактивном режиме (подключен к Интернету) или автономном режиме (отключен от Интернета).





-  Online (подключен)
-  Offline (отключен)

Индикатор SSL

Отображается, если открытый веб-сайт использует протокол SSL, и означает, что данные перед передачей шифруются.

Индикатор силы принимаемого сигнала (при использовании подключения по беспроводной локальной сети)

В этой области отображаются четыре значка в зависимости от силы принимаемого беспроводного сигнала.

-  Сильный принимаемый сигнал
-  Нормальный принимаемый сигнал
-  Слабый принимаемый сигнал
-  Принимаемый сигнал отсутствует

ПРИМЕЧАНИЕ

- **SSL:**
SSL (Secure Sockets Layer) – это стандартный для отрасли метод защиты данных, передаваемых по Интернету, путем шифрования данных и другими способами.

Приобретение и загрузка данных

Вы можете приобретать и загружать данные мелодий (для воспроизведения на этом инструменте) и другие типы данных со специального веб-сайта Tyros2. Инструкции по покупке и загрузке данных содержатся на самом сайте. Если к инструменту подключены несколько устройств, устройство для сохранения данных выбирается автоматически в следующем порядке. USB-устройство хранения данных > встроенный жесткий диск > диск USER.

■ Операции после покупки и загрузки

Когда загрузка завершена, появляется запрос об открытии экрана Open/Save. Если ответить «Да», появится экран Open/Save, на котором можно выбрать загруженные данные. Чтобы вернуться на экран Интернета, выберите «Нет». Когда экран Open/Save открыт, для перехода в папку следующего уровня нажмите кнопку [UP] на ЖК-дисплее (верхняя кнопка [8]).

Загруженные данные сохраняются в папке диска «My Downloads» (Мои загрузки). Чтобы закрыть эту папку и вызвать следующую папку более высокого уровня, нажмите кнопку [UP] на ЖК-дисплее (верхняя кнопка [8]) на экране Open/Save).

ПРИМЕЧАНИЕ

- При загрузке данных на USB-устройство используйте только те устройства, совместимость которых подтверждена корпорацией Yamaha, как показано на следующей веб-странице:
<http://music.yamaha.com/tyros2>

ВНИМАНИЕ!

- Если во время загрузки отключить питание инструмента, купленные данные будут утеряны.

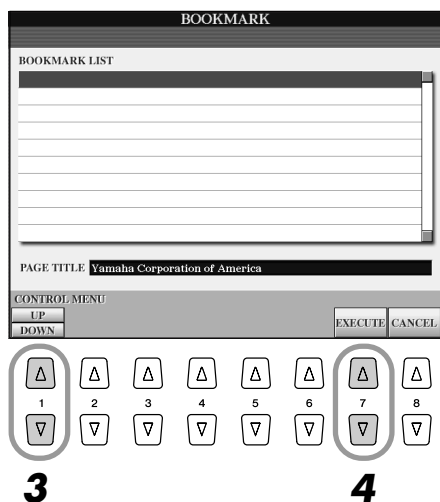
Сохранение закладок любимых страниц

На просматриваемой странице можно оставить «закладку» и создать ссылку на нее, чтобы быстро вызывать эту страницу в будущем.

- ▶ **1** Когда нужная страница выбрана, нажмите кнопку [BOOKMARK] на ЖК-дисплее (верхняя кнопка [6]). Появляется экран закладок (Bookmark) со списком закладок, имеющихся на данный момент.
Под списком отображается заглавие веб-страницы, выбранной в данный момент.
- ▶ **2** Нажав кнопку [ADD] на ЖК-дисплее (верхняя кнопка [6]), вызовите экран для регистрации новых закладок.



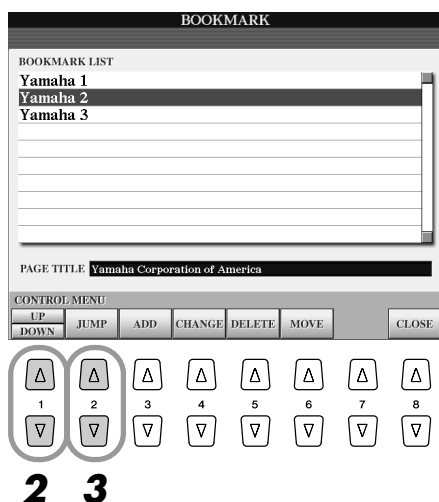
- ▶ **3** Выберите место для новой закладки с помощью кнопки [UP/DOWN] на ЖК-дисплее (кнопка [1]).



- ▶ **4** Для сохранения закладки нажмите кнопку [EXECUTE] на ЖК-дисплее (кнопка [7]) или нажмите кнопку [CANCEL] на ЖК-дисплее для отмены действия (кнопка [8]).
- ▶ **5** Для возврата в браузер нажмите кнопку [CLOSE] на ЖК-дисплее (кнопка [8]).

■ Открытие закладки

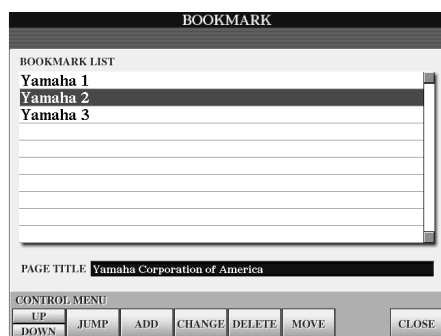
- ▶ **1** Для вызова экрана закладок нажмите кнопку [BOOKMARK] на ЖК-дисплее (верхняя кнопка [6]).
- ▶ **2** Выберите нужную закладку с помощью кнопки [UP/DOWN] на ЖК-дисплее (кнопка [1]).



- ▶ **3** Чтобы открыть выделенную закладку, нажмите кнопку [JUMP] на ЖК-дисплее (кнопка [2]).

■ Редактирование закладок.....

На экране закладок можно изменять имена и последовательность закладок, а также удалять ненужные закладки из списка.



Закрытие

Закрывает экран закладок и возвращает на экран браузера.

Перемещение

Меняет последовательность закладок в списке.

1. Выберите закладку, которую хотите переместить, и нажмите кнопку [MOVE] на ЖК-дисплее (кнопка [6] button). Нижняя часть экрана изменится, позволяя выбрать новую позицию для закладки.
2. Выберите место для закладки с помощью кнопки [UP/DOWN] на ЖК-дисплее (кнопка [1]).
3. Переместите закладку на это место, нажав кнопку [EXECUTE] на ЖК-дисплее (кнопка [7]).

Удаление

Удаляет из списка выделенную закладку.

Изменение имени

Изменяет имя выделенной закладки. Нажатие кнопки [CHANGE] на ЖК-дисплее (кнопка [4]) вызывает экран для ввода символов. Подробные инструкции по вводу символов см. на 199.

Новая закладка

Используется при сохранении новой закладки (стр. 202).

Переход по меткам

Открывает веб-страницу выделенной закладки.

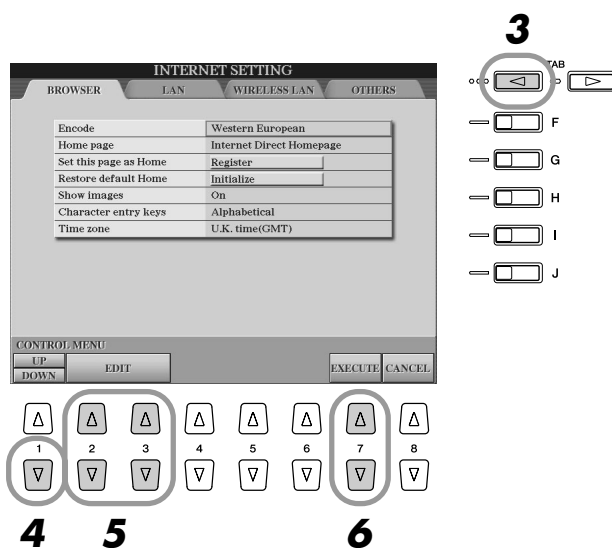
Перемещение курсора вверх и вниз

Используется для выбора нужной позиции в списке закладок.

Изменение домашней страницы

По умолчанию домашней страницей для браузера автоматически становится первая страница специального веб-сайта Tyros2. Однако домашней можно сделать любую страницу сайта Tyros2.

- ▶ **1** Откройте страницу, которую нужно определить как домашнюю.
- ▶ **2** Нажмите кнопку [SETTING] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [5]), чтобы вызвать экран Internet Setting (Настройки Интернета).
- ▶ **3** Нажмите кнопку [TAB], чтобы выбрать вкладку BROWSER.



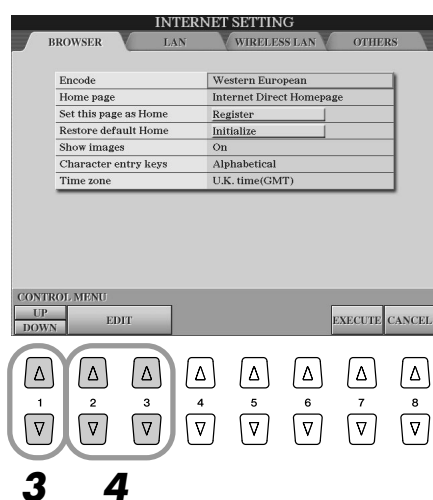
- ▶ **4** Нажмите кнопку [DOWN] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [1]), чтобы выбрать параметр «Set this page as Home» («Сделать эту страницу домашней»).
- ▶ **5** С помощью кнопок [EDIT] на ЖК-дисплее (кнопки [2], [3]) сделайте выбранную страницу домашней.
- ▶ **6** Для возврата в браузер нажмите кнопку [EXECUTE] на ЖК-дисплее (кнопка [7]). Для отмены нажмите кнопку [CANCEL] на ЖК-дисплее (кнопка [8]).

Об экране Internet Settings («Настройки Интернета»)

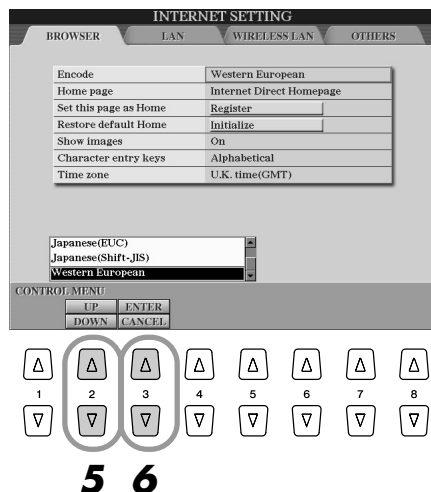
С экрана настроек Интернета можно выполнить различные настройки, связанные с подключением к Интернету, включая предпочтения в меню и экранах. Экран настроек Интернета имеет четыре подчиненных экрана: Browser (Браузер), LAN (Локальная сеть), Wireless LAN (Беспроводная локальная сеть) и Others (Разное).

Основные действия

- ▶ **1** Нажмите кнопку [SETTING] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [5]), чтобы вызвать экран Internet Setting (Настройки Интернета).
- ▶ **2** Нажмите кнопки [TAB], чтобы выбрать нужный экран.
- ▶ **3** Выберите нужный элемент с помощью кнопки [UP/DOWN] на ЖК-дисплее (кнопка [1]).



- ▶ **4** Для вызова соответствующего экрана редактирования нажмите кнопки [EDIT] на ЖК-дисплее (кнопки [2], [3]).
Для некоторых элементов экран EDIT не выводится, но выполнить настройку или внести изменение все-таки можно.
- ▶ **5** Нажмите кнопку [UP/DOWN] на ЖК-дисплее (кнопка [2]), чтобы выбрать нужный параметр или изменить его значение.
То же самое можно сделать с помощью диска [DATA ENTRY].



- ▶ **6** Для сохранения параметра настройки нажмите кнопку [ENTER] на ЖК-дисплее (верхняя кнопка [3]). Для отмены нажмите кнопку [CANCEL] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [3]).

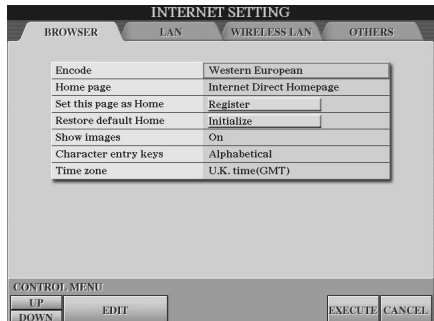
ПРИМЕЧАНИЕ

- **Ввод символов**
Символы можно вводить, когда открыт экран ввода символов. (См. раздел «Ввод символов» на стр. 199.)

► **7** Чтобы применить все настройки, сделанные на экране Internet Settings, нажмите кнопку [EXECUTE] на ЖК-дисплее (кнопка [7]).

Для отмены нажмите кнопку [CANCEL] на ЖК-дисплее (кнопка [8]).

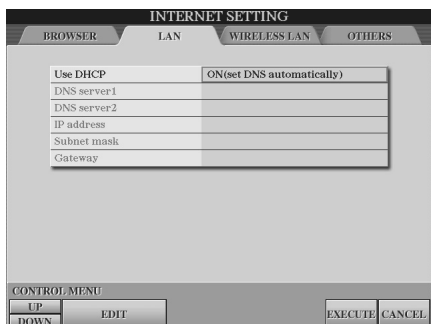
■ **Экран Browser (Браузер)**



Encode (Кодировка)	Задает набор символов для браузера.
Home Page (Домашняя страница)	Отображает и позволяет редактировать веб-страницы, настроенные как домашние страницы.
Set this page as Home (Сделать эту страницу домашней)	См. раздел «Изменения домашней страницы» на стр. 204.
Restore Default Home (Восстановить домашнюю страницу по умолчанию)	Восстанавливает домашнюю страницу.
Show images (Показывать изображения)	Если задан этот параметр, данные образов и картинок, имеющихся на веб-странице, отображаются в браузере. Если этот параметр не установлен, картинки не отображаются.
Character entry keys (Клавиши ввода символов)	Этот параметр позволяет задать порядок символов на виртуальной клавиатуре для ввода символов. Если задано значение Alphabetical (По алфавиту), клавиши расположены в алфавитном порядке. Если задано значение ASCII, клавиши расположены, как на обычной клавиатуре QWERTY.
Time zone (Временной пояс)	Этот параметр задает время для браузера.

■ **Экран LAN (локальная сеть)**

На этом экране необходимо настроить и проводную, и беспроводную сеть LAN.



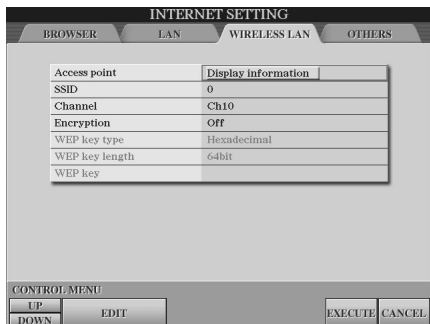
Запишите здесь значения параметров на случай, если придется вводить их еще раз.

Use DHCP (Использовать DHCP)	
DNS server1 (Сервер DNS 1)	
DNS server2 (Сервер DNS 2)	
IP address (IP-адрес)	
Subnet mask (Маска подсети)	
Gateway (Шлюз)	

Use DHCP (Использовать DHCP)	Определяет, используется ли DHCP. Если маршрутизатор совместим с DHCP, выберите значение «ON».
DNS server 1/DNS server 2 (Сервер DNS 1/Сервер DNS 2)	Эти параметры задают адреса основного и резервного серверов DNS. Они должны быть заданы, если вышеуказанный параметр «Use DHCP» установлен на ON (set DNS manually) или OFF.
IP address (IP-адрес)/Subnet mask (Маска подсети)/Gateway (Шлюз)	Эти параметры доступны только в случае, если DHCP не используется. Они позволяют задать IP-адрес, маску подсети и адрес сервера-шлюза. Если параметр Use DHCP не установлен (находится в состоянии OFF), эти параметры обязательны.

■ Экран Wireless LAN (беспроводная локальная сеть)

Для настройки беспроводной сети необходимо задать настройки как для проводной (page 206), так и для беспроводной локальной сети.

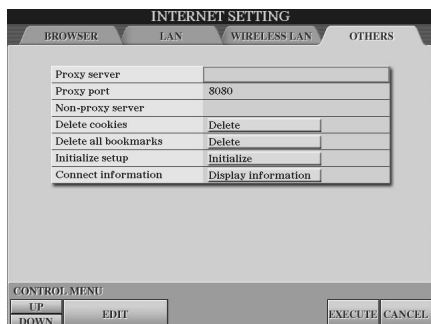


Запишите здесь значения параметров на случай, если придется вводить их еще раз.

SSID	
Channel (канал)	
Encryption (Шифрование)	
WEP key type (Тип ключа WEP)	
WEP key length (Длина ключа WEP)	
WEP key (Ключ WEP)	

Access Point (Точка доступа)	Выберите точку доступа из соответствующего списка. После выбора точки доступа с помощью кнопок [В]/[С] автоматически устанавливаются параметры SSID и канала. Если выбрана шифруемая точка доступа (со значком ключа), после выхода из списка точек доступа введите тип и длину ключа WEP, а также ключ WEP.
SSID	Задает настройки SSID (Service Set Identifier).
Channel (канал)	Задает канал.
Encryption (Шифрование)	Указывает, шифруются ли данные.
WEP key type (Тип ключа WEP)/WEP key length (Длина ключа WEP)/WEP key (Ключ WEP)	Эти параметры доступны только в случае, если включено шифрование (Encryption). Они задают тип и длину ключа шифрования.

■ Экран Others (Другое)

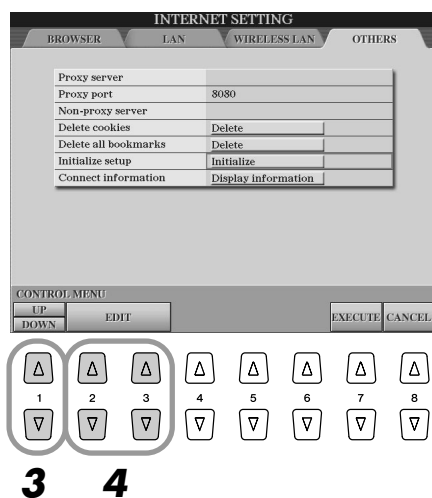


Proxy server (Прокси-сервер)/Proxy port (Порт прокси-сервера)/Non-proxy server (Не прокси-сервер)	Задает имя прокси-сервера, номер порта и номер хоста для сервера, не являющегося прокси-сервером. Эти параметры требуются только в случае, если используется прокси-сервер. Если используется не прокси-сервер, введите разделитель (запятую) между каждым именем сервера.
Delete cookies (Удалить cookie-файлы)	Удаляет содержимое всех сохраненных cookie-файлов.
Delete all bookmarks (Удалить все закладки)	Удаляет все сохраненные закладки.
Initialize setup (Инициализировать параметры)	Восстанавливает стандартные значения всех параметров на экране настроек Интернета. См. раздел «Инициализация настроек Интернета» на стр. 208.
Connect information (Сведения о подключении)	Выдает подробную информацию о соединении, установленном на данный момент.

Инициализация настроек Интернета

Во время операции Initialize функция Интернета Tyros2 не инициализируется. Необходимо инициализировать ее отдельно, как показано далее. Во время инициализации приводятся в исходное состояние не только настройки браузера, но и все, что вы задали на экранах настройки Интернета.

- ▶ **1** Нажмите кнопку [SETTING] на ЖК-дисплее (нижняя кнопка [5]), чтобы вызвать экран Internet Setting (Настройки Интернета).
- ▶ **2** Нажмите кнопку [TAB], чтобы выбрать вкладку OTHERS.
- ▶ **3** Нажмите кнопку [UP/DOWN] на ЖК-дисплее (кнопка [1]), чтобы выбрать «Initialize» (Инициализировать).



- ▶ **4** С помощью кнопок [EDIT] на ЖК-дисплее (кнопки [2], [3]) инициализируйте настройки Интернета.

Удаление cookie-файлов и закладок

Вышеописанная операция инициализации не удаляет cookie-файлы и закладки.

Для удаления cookie-файлов и закладок используйте соответствующие операции на вкладке OTHERS (стр. 207).

ПРИМЕЧАНИЕ

- Cookie-файлы содержат личную информацию.

Словарь терминов Интернета

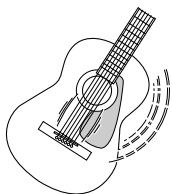
Точка доступа	Радиоретрансляционное устройство, соединяющее локальные терминалы по беспроводной сети. Официально называется «беспроводной точкой доступа локальной сети», но обычно говорят просто «точка доступа» для этого инструмента.
Широкополосная связь	Технология/услуга Интернета (например, ADSL и оптическое волокно), позволяющая осуществлять высокоскоростную передачу больших объемов данных.
Браузер (Browser)	Программное обеспечение для поиска и просмотра веб-страниц, а также доступа к ним. Для данного инструмента это экран, на котором отображается содержимое веб-страниц.
Cookie-файл (Cookie)	Система регистрации определенной информации, передаваемой пользователем при посещении веб-сайта и использовании Интернета. Эта функция аналогична файлу предпочтений в традиционной компьютерной программе, в котором «запоминается» такая информация, как ваше имя пользователя и пароль, чтобы вам не приходилось вводить их заново при каждом посещении сайта.
DHCP	Это стандарт или протокол, с помощью которого IP-адреса и другая информация о конфигурации сети низкого уровня могут назначаться динамически и автоматически при каждом подключении к Интернету.
DNS	Система, которая преобразует имена компьютеров, подключенных к сети, в соответствующие IP-адреса.
Загрузка (Download)	Передача данных по сети из большей системы (хоста) на жесткий диск или другое устройства хранения данных меньшей «клиентской» системы (аналогично копированию файлов с жесткого диска на дискету). Для данного инструмента это процесс передачи данных мелодии и других данных с веб-сайта в инструмент.
Gateway (Шлюз)	Система, связывающая различные сети или системы и обеспечивающая передачу и преобразование данных независимо от различий в стандартах связи.
Домашняя страница (Home page)	Первая страница, которая появляется на экране, когда вы открываете браузер и подключаетесь к Интернету. Эти слова обозначают первый экран или главную страницу веб-сайта.
Интернет	Огромная сеть, состоящая из менее крупных сетей. Позволяет осуществлять высокоскоростной обмен данными между компьютерами, мобильными телефонами и другими устройствами.
IP-адрес	Цифровая последовательность, присвоенная каждому компьютеру в сети и обозначающая местонахождение устройства в сети.
Локальная вычислительная сеть (LAN)	Сеть передачи данных, связывающая между собой группу компьютеров, находящихся в одном месте (например, в офисе или дома) с помощью специального кабеля.
Ссылка	Выделенное слово, кнопка или значок на веб-странице. Щелкнув на ссылке, вы открываете другую веб-страницу.
Модем	Устройство, соединяющее обычную телефонную линию и компьютер и позволяющее им передавать данные друг другу. Оно преобразует цифровые сигналы компьютера в аналоговые звуковые сигналы телефонной линии и наоборот.
NTP	Стандарт для синхронизации внутреннего времени компьютера с источником точного времени по сети. В контексте данного инструмента внутренние часы компьютера используются для указания точного времени и даты для cookie-файлов и SSL.
Провайдер	Организация, предлагающая услуги по подключению к Интернету. Чтобы подключиться к Интернету, необходимо заключить договор с провайдером.
Прокси (Proxu)	Прокси-сервер – это сервер, через который должны проходить все компьютеры внутренней сети, прежде чем они получат доступ к информации в Интернете. Прокси-сервер перехватывает все или указанные запросы, адресованные реальному серверу, и определяет, не может ли он выполнить их сам. Если нет, то он пересылает запрос на реальный сервер. Прокси-серверы используются для повышения производительности и скорости передачи данных, а также для фильтрации запросов – обычно в целях безопасности или для предотвращения несанкционированного доступа к внутренней сети.
Маршрутизатор	Устройства для соединения нескольких компьютерных сетей. Например, маршрутизатор требуется для соединения нескольких компьютеров дома или в офисе и обеспечивает им всем доступ в Интернет и к общим данным. Обычно маршрутизатор подключается между модемом и компьютером, но в некоторые модемы он встроен.
Сервер	Аппаратная система или компьютер, используемые в качестве центральной точки сети и обеспечивающие доступ к файлам и службам.
Сайт	Сокращенное название веб-сайта. Обозначает группу веб-страниц, которые открываются вместе. Например, совокупность веб-страниц, адреса которых начинаются с http://www.yamaha.com/ , называется сайтом Yamaha.
SSID	SSID (Service Set Identifier) – это идентификатор беспроводной локальной сети для подключения к конкретной сети в физической области, где работает несколько независимых сетей. Связь возможна только между терминалами с совпадающими именами SSID.
SSL	Сокращение от «Secure Sockets Layer». Стандарт для передачи по Интернету таких конфиденциальных данных, как номера кредитных карт.
Маска подсети	Эта настройка позволяет разделить большую сеть на несколько сетей меньшего размера.
URL	Сокращение от «Uniform Resource Locator». Последовательность символов, используемая для идентификации конкретных веб-сайтов и страниц в Интернете и для перехода на них. Полный адрес URL обычно начинается с символов «http://.»
Веб-страница	Обозначает каждую из страниц, составляющих веб-сайт.
Беспроводная локальная сеть	Подключение через локальную вычислительную сеть, позволяющее передавать данные по беспроводному соединению без каких-либо кабелей.

В заднюю панель синтезатора Tyros2 встроены два MIDI-терминала (MIDI IN A/B, MIDI OUT A/B) и терминал USB. MIDI-функции являются мощным и универсальным средством, расширяющим возможности записи и исполнения музыкальных произведений. В этом разделе рассказывается о возможностях MIDI-интерфейса и способах его использования на синтезаторе Tyros2.

Что такое MIDI-интерфейс

Конечно, вам знакомы понятия “акустический инструмент” и “цифровой инструмент”. В современном мире это два основных вида инструментов. Типичными акустическими инструментами являются обычное пианино и классическая гитара. Принцип игры на них легко понять. На пианино вы нажимаете клавишу, а молоточек внутри ударяет по струне и воспроизводит ноту. При игре на гитаре вы перебираете струны, и они издают звуки. А как воспроизводятся ноты на цифровом инструменте?

● Игра на акустической гитаре



Вы дергаете струну, корпус гитары резонирует и получается звук

● Игра на цифровом инструменте



Играя на клавиатуре, вы посылаете команду воспроизвести ту или иную ноту через динамики электронного инструмента. Все ноты хранятся в виде сэмплов в тон-генераторе.

У электронного инструмента, как показано выше на иллюстрации, сэмпл звука (записанная ранее нота), который хранится в тон-генераторе (электронной схеме), воспроизводится на основе информации, поступившей с клавиатуры. Что же представляет собой эта информация с клавиатуры, на основе которой генерируется звук?

Предположим, что вы играете на клавиатуре четвертную ноту С (до), используя звук рояля на клавиатуре синтезатора Tyros2. В отличие от акустического инструмента, где звук производится вследствие резонирования, электронный инструмент получает информацию с клавиатуры о том, какая клавиша и когда была нажата, с каким тембром, насколько сильно и когда она была отпущена. Затем каждый вид информации преобразуется в числовую величину и посылается в тон-генератор. На основе этих чисел тон-генератор воспроизводит хранящийся в нем сэмпл.

● Пример информации с клавиатуры

Номер тембра (название тембра)	01 (рояль)
Номер ноты (название клавиши)	60 (С3) (до третьей октавы)
Момент включения (когда была нажата клавиша) и момент выключения (когда она была отпущена)	Сигнал синхронизации, выраженный числом (четвертная нота)
Скорость (сила нажатия)	120 (сильное нажатие)

Как описано выше, исполнение на клавиатуре и операции на панели (такие, как выбор тембра) обрабатываются как MIDI-события. Все данные воспроизводимых или записываемых стилей, мелодий и мультипэдов состоят из MIDI-сообщений. MIDI (Musical Instrument Digital Interface) — это цифровой интерфейс, который позволяет музыкальным инструментам обмениваться информацией о проигрываемых нотах, изменениях в программе и параметрах (сообщения Note, Control Change, Program Change), а также другими видами MIDI-сообщений или данных. Tyros2 может управлять MIDI-устройством путем передачи данных, относящихся к нотам, и различных управляющих данных. С другой стороны, синтезатор Tyros2 может работать под управлением входящих MIDI-сообщений, которые автоматически определяют режим работы тон-генератора, задают MIDI-каналы, тембры и эффекты, меняют значения параметров и, конечно, воспроизводят тембры, заданные для разных партий. MIDI-сообщения можно разделить на две группы: каналные (Channel) и системные (System). Ниже объясняются разные типы MIDI-сообщений, которые может принимать и передавать синтезатор Tyros2.

● Сообщения каналов

Синтезатор Tyros2 — это электронный инструмент, который может обрабатывать 32 канала (16 каналов x 2 порта). Это можно сравнить с одновременной игрой на 32 инструментах. Сообщения каналов передают такую информацию, как Note ON/OFF (Начало и конец звучания) и Program Change (Изменение программы) для каждого из 32 каналов.

Название сообщения	Действие/параметр, настраиваемый на передней панели
Note ON/OFF (Начало и конец звучания)	Эти сообщения создаются во время игры на клавиатуре. Каждое сообщение содержит определенный номер ноты, соответствующий нажатой клавише, и информацию о скорости нажатия, зависящую от силы удара по клавише.
Program Change (Изменение программы)	Выбор тембра
Control Change (Изменение управления)	Изменение громкости, панорамы (микшерный пульт) и т.п.
Pitch Bend (Изменение высоты звука)	Регулировка высоты звука
After Touch (Давление на клавишу после ее нажатия)	Сообщения, сгенерированные при давлении на клавишу после воспроизведения ноты.

● Системные сообщения

Эти данные используются всей MIDI-системой. К системным сообщениям относятся сообщения System Exclusive, в которых передаются данные для инструментов конкретной фирмы, и сообщения Realtime (реального времени), управляющие работой MIDI-устройства.

Название сообщения	Действие/параметр, настраиваемый на передней панели
Системные сообщения Exclusive	Настройки типа эффекта (микшерный пульт) и т.п.
Сообщения Realtime	Установка частоты синхронизации, включение/выключение воспроизведения

MIDI-каналы

MIDI-данные об игре присваиваются одному из 16 MIDI-каналов. Распределение сообщений по 16 каналам делает возможным передачу данных шестнадцати различных инструментальных партий по одному MIDI-кабелю.

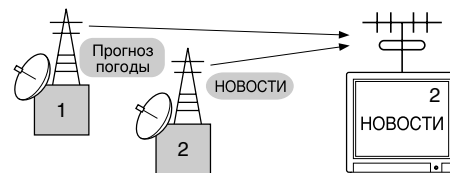
Представьте, что MIDI-каналы – это телевизионные каналы. Каждая телекомпания выходит в эфир по определенному каналу. Ваш телевизор одновременно принимает множество самых разных программ, так что вам остается только выбрать нужную.

Принцип действия MIDI тот же. Передающее устройство посылает определенному каналу (MIDI Transmit Channel) принимающего устройства сообщения по MIDI-кабелю. Если MIDI-канал принимающего устройства (MIDI Receive Channel) соответствует каналу передающего устройства (Transmit Channel), принимающее устройство будет воспроизводить звук в соответствии с полученными сообщениями.

Например, данные нескольких партий или каналов можно передавать одновременно, в том числе данные стиля (см. таблицу справа).

Важно определить, какие данные должны передаваться по каждому из MIDI-каналов во время передачи (стр. 215). Синтезатор Tyros2 также позволяет определить, как будут воспроизводиться полученные данные (стр. 216).

Хотя MIDI-интерфейс рассчитан на обработку 16 каналов, использование отдельных MIDI-портов дает дополнительные возможности. В синтезаторе Tyros2 есть 2 MIDI-порта, что позволяет одновременно использовать 32 канала.



Партия на синтезаторе Tyros2	MIDI-кабель или USB-кабель	Внешний секвенсор
Voice R1	Канал 1	Дорожка 1
Voice R2	Канал 2	Дорожка 2
Voice R3	Канал 3	Дорожка 3
Voice L	Канал 4	Дорожка 4
Multi Pad 1	Канал 5	Дорожка 5
Multi Pad 2	Канал 6	Дорожка 6
Multi Pad 3	Канал 7	Дорожка 7
Multi Pad 4	Канал 8	Дорожка 8
Style Rhythm 1 (sub)	Канал 9	Дорожка 9
Style Rhythm 2 (main)	Канал 10	Дорожка 10
Style Bass	Канал 11	Дорожка 11
Style Chord 1	Канал 12	Дорожка 12
Style Chord 2	Канал 13	Дорожка 13
Style Pad	Канал 14	Дорожка 14
Style Phrase 1	Канал 15	Дорожка 15
Style Phrase 2	Канал 16	Дорожка 16

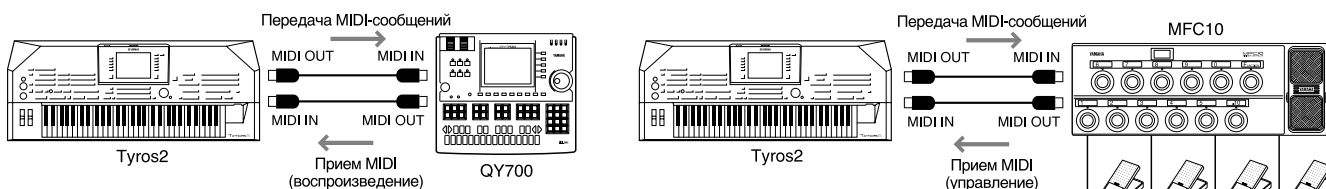
Подключение синтезатора Tyros2 к другим MIDI-инструментам через MIDI-интерфейс

MIDI-сообщения (события), описанные выше, передаются или принимаются через 2 MIDI-терминала (MIDI A IN/OUT, MIDI B IN/OUT) или через разъем USB.

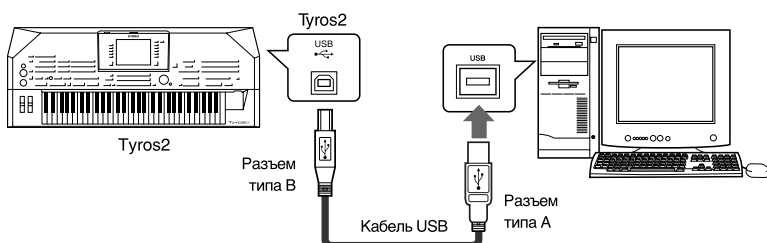
- **MIDI IN** Прием MIDI-данных с другого MIDI-устройства. Каждый из двух портов (A, B) может получать MIDI-сообщения из 16 каналов.
- **MIDI OUT** Передача информации с клавиатуры синтезатора Tyros2 в виде MIDI-данных другому MIDI-устройству. Каждый из двух портов (A, B) может передавать MIDI-сообщения по 16 каналам.
- **USB** Передача MIDI-данных на компьютер и прием данных с компьютера. Через разъем USB доступны оба MIDI-порта.

Для передачи MIDI-данных между двумя устройствами необходимо подключение соответствующего кабеля. Синтезатор Tyros2 можно подключить к другому устройству с помощью MIDI-кабелей (через терминалы MIDI) или с помощью USB-кабеля (через разъемы USB) (см. стр. 66)

MIDI-подключение через MIDI-кабель.



MIDI-подключение через USB-кабель.



Совместимость MIDI-данных

В этом разделе обсуждаются основные вопросы совместимости данных: могут ли другие MIDI-устройства проигрывать файлы, записанные на Tyros2, и может ли Tyros2 воспроизводить коммерческие записи и MIDI-файлы, созданные для других инструментов или на компьютере. В зависимости от типа MIDI-устройства и характеристик данных можно либо сразу воспроизводить эти данные, либо сначала надо выполнить некоторые действия. Если при воспроизведении данных возникают проблемы, см. следующие разделы.

Формат секвенции

Данные мелодий записываются и хранятся в различных системах, которые называются форматами секвенции.

Воспроизведение возможно, только если MIDI-устройство поддерживает формат секвенции, использующийся в мелодии.

● Формат SMF (стандартный файл MIDI)

Это самый распространенный формат. Есть два типа формата SMF: Format 0 и Format 1. Многие MIDI-устройства совместимы с форматом 0, и большинство записей, имеющихся в продаже, имеют этот формат. Синтезатор Tyros2 совместим как с форматом 0, так и с форматом 1. Песенные данные на синтезаторе автоматически записываются в формате SMF Format 0.

● Формат ESEQ

Этот формат секвенции поддерживают многие MIDI-устройства корпорации Yamaha, включая серию инструментов Tyros2. Это общий формат, который используется разным программным обеспечением Yamaha. Синтезатор Tyros2 совместим с форматом ESEQ.

● Формат XF

Формат XF корпорации Yamaha представляет собой вариант стандарта SMF (Standard MIDI File), усовершенствованный за счет увеличения функциональности и возможности дальнейшего расширения. Синтезатор Tyros2 может выводить на экран тексты песен при воспроизведении файла, содержащего текст в формате XF.

● Файл стиля

Style File Format (SFF) — оригинальный формат файла стиля, разработанный корпорацией Yamaha, в котором используется уникальная система преобразования, позволяющая автоматически создавать высококачественный аккомпанемент на основе большого количества типов аккордов. В синтезаторе Tyros2 формат SFF встроен в память, с его помощью считываются дополнительные диски со стилями SFF и создаются стили SFF с использованием функции Style Creator.

Формат распределения тембров

В MIDI тембры приписываются к так называемым «номерам программ». Стандарт присвоения таких номеров (порядок распределения тембров) и называется «форматом распределения тембров». Тембры могут воспроизводиться неправильно, если этот формат данных мелодии не совпадает с форматом воспроизводящего MIDI-устройства.

● Стандарт GM System Level 1

«GM System Level 1» — это стандартная спецификация, которая определяет аранжировку тембров в тон-генераторе и выполняемые им MIDI-функции, обеспечивая воспроизведение с тем же самым звуком на всех тон-генераторах, совместимых со стандартом GM, независимо от производителя и модели.

● Стандарт GM System Level 2

«GM System Level 2» — это стандартная спецификация, являющаяся улучшенным вариантом стандарта «GM System Level 1», которая повышает совместимость данных мелодии. Этот стандарт обеспечивает улучшенную полифонию, обладает большим выбором тембров, расширяет параметры тембров и делает возможной интегрированную обработку эффектов.

● Формат XG

«XG» — это формат тон-генератора, который расширяет аранжировку тембров спецификации «GM System Level 1» для того, чтобы они соответствовали постоянно повышающимся требованиям современного периферийного компьютерного оборудования, обеспечивая большую выразительность при сохранении совместимости данных. «XG» очень сильно расширяет возможности спецификации «GM System Level 1», определяя способы расширения или редактирования тембров, а также структуру и тип эффектов. Если серийные данные мелодий с логотипом «XG» воспроизводятся на тон-генераторе с этим же логотипом, можно получить огромное наслаждение от великолепного звучания музыки, достигаемого за счет неограниченного расширения тембров и функций эффектов.

● Формат GS

Формат GS был разработан корпорацией Roland. Так же, как и стандарт XG корпорации Yamaha, формат GS — это значительно усовершенствованное расширение стандарта GM, обеспечивающее большее количество доступных тембров и наборов ударных инструментов и их вариаций, а также лучшее управление тембрами и эффектами.

Предустановленные настройки MIDI (шаблоны)

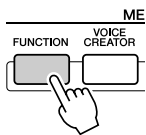
Синтезатор Tyros2 позволяет управлять MIDI-интерфейсом с помощью большого набора гибких параметров. В него также встроено 10 заранее запрограммированных шаблонов, позволяющих настроить инструмент на конкретное MIDI-приложение или внешнее устройство. Эти шаблоны можно вызвать на экране MIDI ([FUNCTION] → MIDI) (см. след. стр.).

Название шаблона	Описание
ALL PARTS (Все партии)	Передаёт все партии, в том числе партии клавиатуры (RIGHT 1, 2, 3, LEFT).
KBD & STYLE (Клавиатура и стиль)	Отличается от шаблона ALL PARTS только способом управления партиями клавиатуры. Партия правой руки обрабатывается как партия UPPER (вместо RIGHT 1 – 3), а партия левой руки – как LOWER.
Master KBD1 (Основная клавиатура 1)	При этой настройке синтезатор Tyros2 используется как «основная» клавиатура, управляющая одним или несколькими тон-генераторами или другими устройствами (например, компьютером/секвенсером).
Master KBD2 (Основная клавиатура 2)	Практически то же самое, отличается от шаблона Master KBD1 только тем, что сообщения Aftertouch не передаются.
Clock Ext.A (Внешняя частота синхронизации A)	Воспроизведение или запись (мелодии, стиля, мультипэда и т.п.) синхронизируются с внешним MIDI-устройством, а не с внутренним источником синхронизации Tyros2. Этот шаблон используют, если хотят задать темп на MIDI-устройстве, подключенном к синтезатору Tyros2. Воспроизведение или запись на синтезаторе синхронизируется в соответствии с данными, полученными через разъем MIDI A.
MIDI Accord1 (MIDI-аккорд 1)	MIDI-аккордеоны позволяют передавать MIDI-данные и проигрывать мелодию на подключенных тон-генераторах с клавиатуры и кнопок баса/аккордов аккордеона. Этот шаблон позволяет проигрывать мелодии с клавиатуры и управлять воспроизведением стиля на синтезаторе Tyros2 с помощью клавиш для левой руки.
MIDI Accord2 (MIDI-аккорд 2)	Отличается от шаблона «MIDI Accord1» только тем, что аккорды и басовые ноты, которые вы играете левой рукой на MIDI-аккордеоне, воспринимаются так же, как нотные MIDI-события.
MIDI Pedal1 (Педаль MIDI 1)	MIDI-педали позволяют играть на подключенных тон-генераторах ногами (это особенно удобно для проигрывания басовых партий из одной ноты). Этот шаблон позволяет проигрывать основной тон аккорда и управлять им во время воспроизведения стиля с помощью MIDI-педали (подключенной к разъему MIDI B).
MIDI Pedal2 (Педаль MIDI 2)	Этот шаблон позволяет играть басовую партию для воспроизведения стиля с помощью MIDI-педали (подключенной к разъему MIDI B).
MIDI OFF (MIDI Выкл.)	MIDI-сигналы не отправляются и не принимаются.

Основные действия (работа с MIDI)

1

Нажмите кнопку [FUNCTION].



2

Выберите вкладку MIDI.



3

Выберите шаблон MIDI (стр. 213).



6

Чтобы вернуться к экрану шаблонов MIDI, нажмите кнопку [EXIT].



7

Сохраните настройки MIDI, сделанные в шаге 5, на странице USER в качестве шаблона MIDI.

5

Установите нужные MIDI-параметры.

MIDI-параметры системы (стр. 215)

Параметры передачи MIDI-сообщений (стр. 215)

Параметры приема MIDI-сообщений (см. стр. 216)

Настройка основного тона аккорда для воспроизведения стиля при помощи принимаемых MIDI-данных (стр. 217)

Настройка типа аккорда для воспроизведения стиля при помощи принимаемых MIDI-данных (стр. 217)

Настройки для подключенного ножного MIDI-переключателя MFC10 (стр. 217).

SYSTEM	TRANSMIT	RECEIVE	BASS	CHORD/DEFECT	MFC10
SONG STYLE M.PAD LEFT R1 R2 R3					
1 LOCAL CONTROL	✓	✓	✓	✓	✓
2 CLOCK:INTERNAL				TRANSMIT CLOCK:OFF	
RECEIVE TRANSPPOSE:OFF				START/STOP:SONG	
3 MESSAGE SW	SYS/EX.	Tx:ON	Rx:ON		
	CHORD SYS/EX.	Tx:ON	Rx:ON		

4

Нажмите на ЖК-дисплее кнопку [EDIT], чтобы вызвать экран для установки параметров MIDI. Здесь вы видите и можете редактировать конкретные параметры, соответствующие шаблону MIDI, выбранному в шаге 3.

MIDI-параметры системы

Этот раздел применяется, если в шаге 5 раздела «Основные действия» на стр. 214 была вызвана страница SYSTEM.

■ Функция Local Control.....

Включение и выключение функции Local Control для каждой партии. Если функция Local Control включена (параметр «ON»), внутренним тон-генератором управляет клавиатура самого синтезатора Tygos2, что позволяет проигрывать встроенные тембры прямо с клавиатуры. Если параметру Local Control присвоено значение «OFF», клавиатура и контроллеры отключаются от внутреннего тон-генератора, поэтому их использование не дает никакого результата. Это позволяет, например, подключить внешний MIDI-секвенсор, который и будет проигрывать мелодию с учетом используемых в Tygos2 тембров. Таким образом, клавиатуру Tygos2 можно применять для записи на внешний секвенсор и/или для игры тембрами внешнего тон-генератора.

■ Настройка синхронизации и т. п.....

● CLOCK

Этот параметр указывает, управляется ли синтезатор Tygos2 внутренним синхронизатором или синхронизируется с MIDI-сигналом от внешнего устройства. Если синтезатор Tygos2 используется отдельно, обычно выбирают значение INTERNAL. Если синтезатор Tygos2 используется вместе с внешним секвенсором, компьютером с MIDI-интерфейсом или другим MIDI-устройством, с которым надо синхронизировать синтезатор, надо выбрать одно из следующих значений параметра CLOCK: MIDI A, MIDI B, USB 1, или USB 2. Проверьте, правильно ли подключено внешнее устройство (например, к разъему MIDI IN синтезатора Tygos2) и убедитесь, что это устройство правильно передает MIDI-сигнал синхронизации.

● TRANSMIT CLOCK (передача сигналов синхронизации)

Этот параметр включает и выключает режим передачи синхронизирующего MIDI-сигнала. Если он отключен (OFF), MIDI-сигналы синхронизации START/STOP (запуск/остановка) не передаются даже при воспроизведении мелодии или стиля.

● RECEIVE TRANSPOSE (транспонирование внешнего сигнала)

Этот параметр определяет, будет ли настройка транспонирования синтезатора Tygos2 (стр. 88) применяться к нотам, полученным через MIDI.

● START/STOP (запуск/остановка)

Этот параметр определяет, будут ли влиять входящие сообщения FA (запуск) и FC (остановка) на воспроизведение мелодии или стиля.

■ Переключатель типа сообщений.....

● SYS/EX. (редактирование системных событий)

Параметр «Tx» включает или выключает передачу системных MIDI-сообщений для устройства конкретной фирмы. Параметр «Rx» включает или выключает прием и распознавание системных MIDI-сообщений для устройства конкретной фирмы, которые создаются внешним оборудованием.

● CHORD SYS/EX. (редактирование системных событий аккордов)

Параметр «Tx» включает и выключает передачу MIDI-данных об аккордах (определение аккорда, его основной тон и тип). Параметр «Rx» включает или выключает прием и распознавание MIDI-данных об аккордах, которые создаются внешним оборудованием.

Параметры передачи MIDI-сообщений

Этот раздел рассказывает о том, что происходит, если в шаге 5 раздела «Основные действия» (стр. 214) вызывается страница TRANSMIT. На этой странице можно указать партии, которые будут передавать MIDI-данные, и MIDI-канал, по которому эти данные будут передаваться.

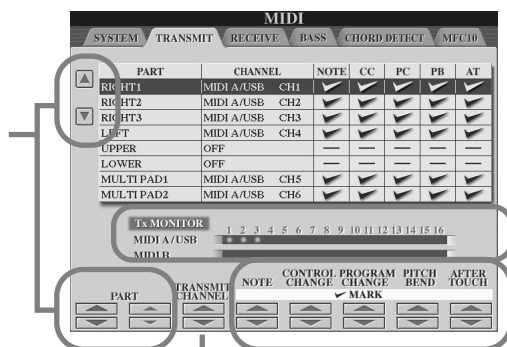
Выберите партию для изменения параметров передачи. Подробную информацию о партиях, кроме двух партий, описанных ниже, см. на стр. 179.

• UPPER (Верхн.)

Часть клавиатуры, расположенная справа от точки разделения. Используется для проигрывания тембров вместо RIGHT 1, 2 и 3.

• LOWER (Нижн.)

Часть клавиатуры слева от точки разделения клавиатуры, позволяющая получать тембры вместо тембра части LEFT. Состояние кнопки [ACMP] на нижнюю часть клавиатуры не влияет.



Выберите канал, по которому будет передаваться выбранная партия.

Эта кнопка включает или выключает передачу указанного типа данных (MIDI-сообщения). Подробную информацию см. ниже и на стр. 132.

📌 ПРИМЕЧАНИЕ

- Если один и тот же канал выбран для нескольких разных партий, передаваемые MIDI-сообщения смешиваются в этом канале, что приводит к возникновению неожиданных звуков и может вызвать сбои в подключенном MIDI-устройстве.
- Мелодии в формате GS, переданные через MIDI-интерфейс, воспроизводятся с использованием источника звука XG, который поддерживает банк GS (76 Гц и 77 Гц).
- Мелодии, защищенные от записи, нельзя передавать, даже если для передачи выбраны правильные каналы 1–16.

Каждому из шестнадцати каналов соответствует «лампочка» на экране, которая мигает при передаче MIDI-сообщений по этому каналу.

■ MIDI-сообщения, которые можно передавать или принимать (распознавать).....

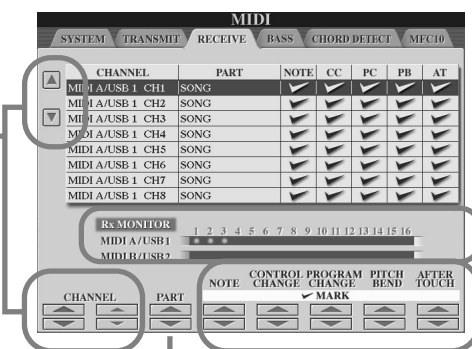
На экране TRANSMIT/RECEIVE можно настроить следующие MIDI-сообщения.

- NOTE.....стр. 132
- CC (Control Change).....стр. 132
- PC (Изменение программы).....стр. 132
- PB (Изменения высоты звука).....стр. 132
- AT (Aftertouch).....стр. 132

Параметры приема MIDI-сообщений

Этот раздел поясняет, что происходит, если в шаге 5 раздела «Основные действия» (стр. 214) была вызвана страница RECEIVE. Здесь можно указать партии, принимающие MIDI-сообщения, и канал, по которому они будут приниматься.

Выберите канал. Синтезатор Tyros2 может принимать MIDI-сообщения по 32 каналам (16 каналов x 2 порта).



Каждому из каналов (1–16) соответствует «лампочка» на экране, которая мигает при приеме MIDI-сообщений по этому каналу.

Эти кнопки включают/выключают прием указанного типа данных по выбранному каналу.

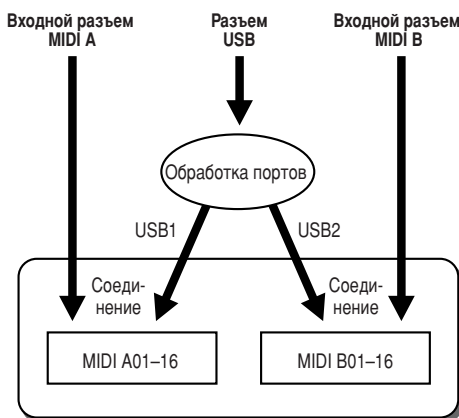
Эта кнопка определяет партию, принимающую MIDI-сообщения по выбранному каналу. Подробную информацию о партиях, кроме двух партий, описанных ниже, см. на стр. 179.

- **KEYBOARD (клавиатура)**
Полученные нотные сообщения управляют партией клавиатуры синтезатора Tyros2.
- **EXTRA PART1–4 (Дополнительные партии 1 – 4)**
Существуют 4 партии, специально предназначенные для приема и проигрывания MIDI-данных. Как правило, самим синтезатором эти части не используются. Используя эти четыре партии в качестве дополнения к партиям, описанным на стр. 179 (кроме звука микрофона), синтезатор Tyros2 может применяться как 32-канальный многотембровый тон-генератор.

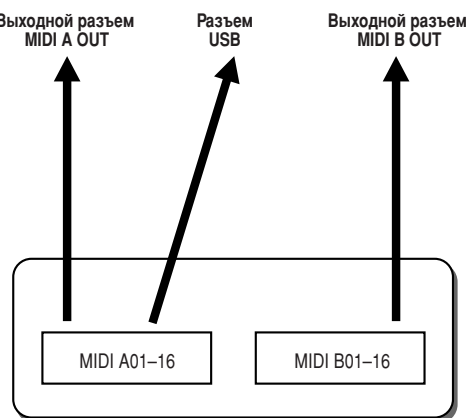
■ Передача/прием MIDI-сообщений через разъем USB и разъемы MIDI.....

MIDI-разъемы и USB-разъемы, которые могут использоваться для передачи и приема MIDI-сообщений по 32 каналам (16 каналов x 2 порта), взаимодействуют следующим образом:

● Прием MIDI-сообщений



● Передача MIDI-сообщений



Установка основного тона аккорда для воспроизведения стиля при помощи полученных MIDI-данных

Этот раздел поясняет, что происходит, если в шаге 5 раздела «Основные действия» (стр. 214) была вызвана страница BASS. Эти параметры позволяют определить основной тон аккорда для воспроизведения стиля на основании нотных сообщений, полученных через MIDI-интерфейс.

Сообщения типа «Note ON/OFF» (включение/выключение ноты), принимаемые каналами, для которых установлено значение «ON», распознаются как основные тона в разделе аккордов. Основные тона распознаются независимо от параметров точки разделения клавиатуры и того, нажата или не нажата кнопка [ACMP]. Если значение «ON» одновременно выбрано для нескольких каналов, поиск основного тона выполняется в смешанных MIDI-данных, полученных по этим каналам.



Установка типа аккорда для воспроизведения стиля при помощи полученных MIDI-данных

Этот раздел поясняет, что происходит, если в шаге 5 раздела «Основные действия» (стр. 214) была вызвана страница CHORD DETECT. Эти параметры позволяют определить тип аккорда для воспроизведения стиля на основании нотных сообщений, полученных через MIDI-интерфейс.

Сообщения типа «Note ON/OFF» (включение/выключение ноты), принимаемые каналами, для которых установлено значение «ON», распознаются как ноты аккорда в разделе аккордов. Определение аккордов зависит от заданной аппликатуры. Типы аккордов распознаются независимо от параметров точки разделения клавиатуры и того, нажата или не нажата кнопка [ACMP]. Если значение ON одновременно выбрано для нескольких каналов, поиск типа аккорда выполняется в смешанных MIDI-данных, полученных по этим каналам.

Основные действия практически идентичны тем, что были описаны в разделе, посвященном экрану BASS.

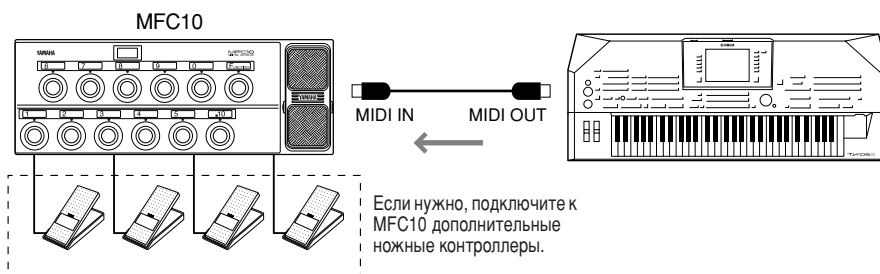
Настройки MFC10

Этот раздел поясняет, что происходит, если в шаге 5 раздела «Основные действия» (стр. 214) была вызвана страница MFC10. Подключив к синтезатору Tyros2 ножной MIDI-переключатель MFC10, можно ногами управлять большим количеством разных операций и функций. Это очень удобно, если нужно менять настройки и управлять звуком во время исполнения «вживую». За каждым ножным переключателем можно закрепить различные функции. Кроме того, к MFC10 можно подключить от одного до пяти ножных контроллеров (не входят в комплект поставки), которые расширят возможности формирования звука.

Для того, чтобы закрепить те или иные функции за переключателями/ножными контроллерами синтезатора Tyros2, нажмите [FUNCTION] → MIDI → EDIT → MFC10. На этом экране можно сделать две настройки (см. ниже).

- Каждый ножной переключатель (F00 - F29) на MFC10 посылает синтезатору Tyros2 номер ноты, и TYROS определяет, как на него реагировать (какую функцию выполнять).
- Каждый ножной контроллер на MFC10 посылает синтезатору Tyros2 сообщения по изменению параметров (Control change messages) через определенный номер изменения параметров (Control change number), и Tyros2 определяет, какой параметр нужно изменить под действием этого номера.

- ▶ **1** С помощью кабеля MIDI подключите разъем MIDI IN контроллера MFC10 к одному из разъемов MIDI OUT синтезатора Tyros2.

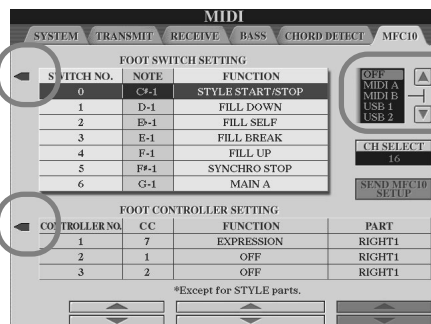


ПРИМЕЧАНИЕ

- Пока не подключайте разъем MIDI OUT контроллера MFC10 к разъему MIDI IN синтезатора Tyros2.

- ▶ **2** Установите MFC10 в обычный режим и включите на нем индикатор [FUNCTION].
- ▶ **3** Для того, чтобы вызвать экран MFC10, выполните шаги 1 – 5 из раздела «Основные действия» (стр. 214).
- ▶ **4** Установите на этом экране нужные параметры и нажмите на ЖК-дисплее кнопку [SEND MFC10 SETUP], чтобы послать их на MFC10.

Выберите FOOT SWITCH (ножной переключатель) или FOOT CONTROLLER (ножной контроллер).



Выберите номер ножного переключателя (F00 - F29) или номер ножного контроллера (1 - 5), за которым закрепляется функция. Каждому переключателю уже присвоен номер ноты, а каждому контроллеру – номер изменения параметра, и изменить их уже нельзя.

Определяет функцию, закрепленную за переключателем (в действительности – номер ноты), или функцию, закрепленную за контроллером (в действительности – номер изменения параметра).

ПРИМЕЧАНИЕ

- Более подробную информацию о функциях, которые можно закрепить за ножным переключателем или ножным контроллером, см. на стр. 189.

Определяет MIDI-порт, который будет использоваться для связи с MFC10. Можно выбрать порт USB (USB1, USB2), хотя у MFC10 нет разъема USB. Это объясняется тем, что вместо MFC10 можно использовать компьютер. (Компьютер может передавать данные, эквивалентные данным, которые передаются от MFC10 к Tyros2. Более подробную информацию см. внизу этой страницы.)

Определяет MIDI-канал, который будет использоваться для связи с MFC10.

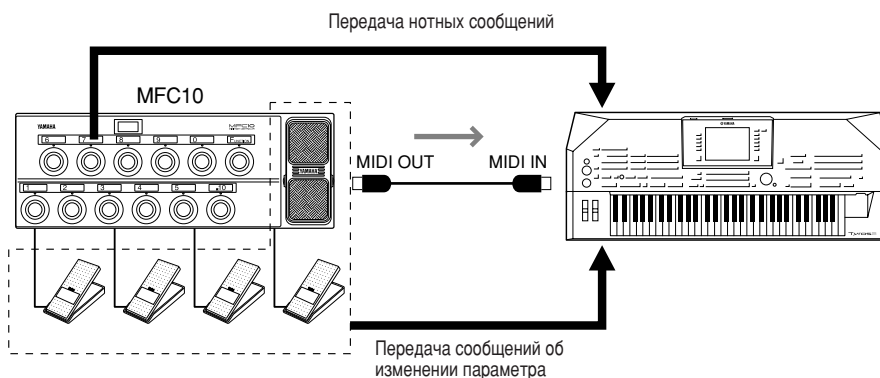
Передача параметров, установленных на этом экране, на MFC10.

ПРИМЕЧАНИЕ

- На MFC10 передаются следующие пары данных: номер ножного переключателя и номер ноты, номер ножного контроллера и номер изменения параметра, а также сообщение о MIDI-канале, выбранном для связи.

Определяет партию, к которой последовательно применяется функция, закрепленная за ножным контроллером.

- ▶ **5** Отсоедините MIDI-кабель от Tyros2 и MFC10, затем подключите разъем MIDI OUT контроллера MFC10 к разъему MIDI IN синтезатора Tyros2 с помощью MIDI-кабеля в соответствии с настройкой, сделанной выше.



ПРИМЕЧАНИЕ

- Пока не подключайте разъем MIDI IN контроллера MFC10 к разъему MIDI OUT синтезатора Tyros2.

- ▶ **6** Проверьте, управляет ли контроллер MFC10 синтезатором Tyros2, в соответствии с параметрами, заданными в шаге 4.
- ▶ **7** Вернитесь на экран выбора шаблонов MIDI и сохраните сделанные настройки в области памяти User, если это требуется.

■ Использование компьютера или другого MIDI-инструмента вместо контроллера MFC10

На экране MFC10 ([FUNCTION] → MIDI → EDIT → MFC10) можно сохранить две настройки (в виде шаблонов MIDI) во внутренней памяти (flash ROM) синтезатора, а не на контроллере MFC10.

- Пары — номер ноты/функция синтезатора Tyros2
- Пары — номер изменения параметра/параметр синтезатора Tyros2

Если MFC10 не используется, номера нот и сообщения об изменении параметра могут передаваться на Tyros2 с другого подходящего MIDI-устройства (компьютера, секвенсора или клавиатуры). В этом случае на этом экране надо задать соответствующий канал, по которому внешнее устройство будет управлять синтезатором.

Приложение

Установка дополнительных динамиков

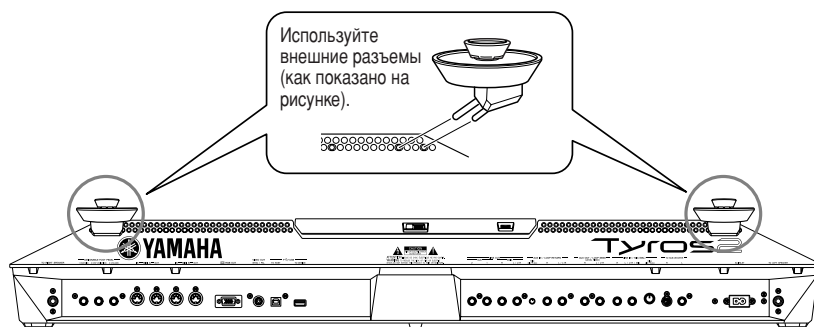
Убедитесь, что имеются все перечисленные ниже узлы, включенные в комплект поставки динамиков TRS-MS02.



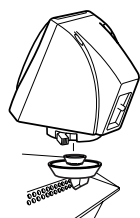
- ▶ **1** Выключите питание синтезатора Tyros2 и отсоедините кабель питания. Кроме того, обязательно отключите синтезатор от всех внешних устройств.
- ▶ **2** Установите кронштейны двух динамиков на заднюю панель Tyros2.

ПРИМЕЧАНИЕ

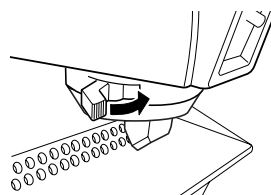
- Кронштейны можно менять местами.



- ▶ **3** Закрепите дополнительные динамики на правом и левом кронштейнах.



Поставьте динамик на кронштейн.



Поверните динамик в нужную сторону и закрепите на кронштейне.

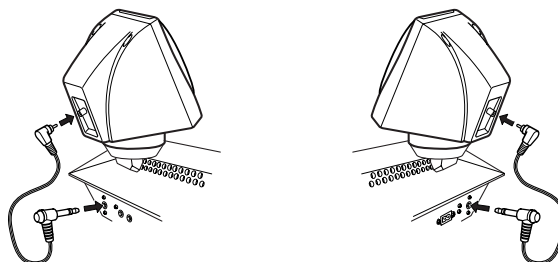
ПРИМЕЧАНИЕ

- Динамики можно менять местами.
- Чтобы изменить направление внешнего динамика, ослабьте его крепление к кронштейну поворотом рычага; отрегулируйте положение динамика и снова закрепите его на кронштейне.

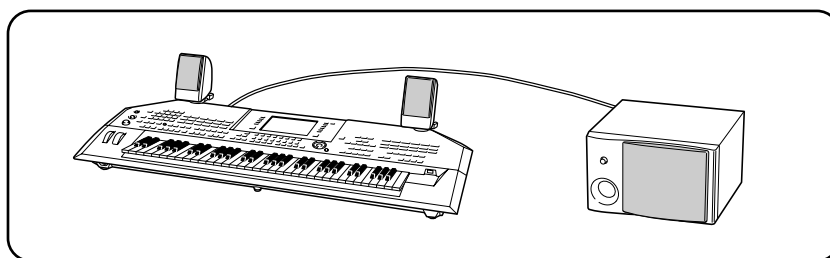
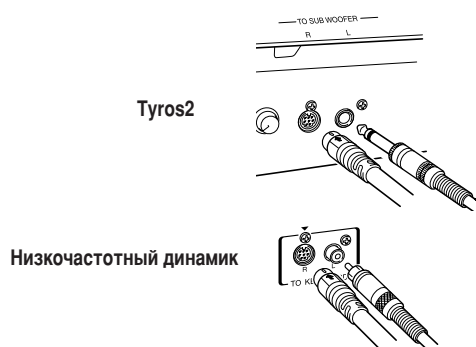
- ▶ **4** С помощью штыревых кабелей RCA подключите динамики к соответствующим выходам синтезатора Tyros2.

ПРИМЕЧАНИЕ

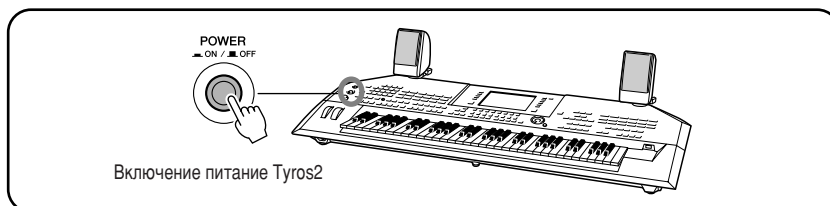
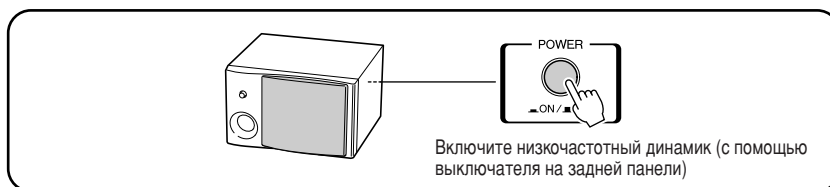
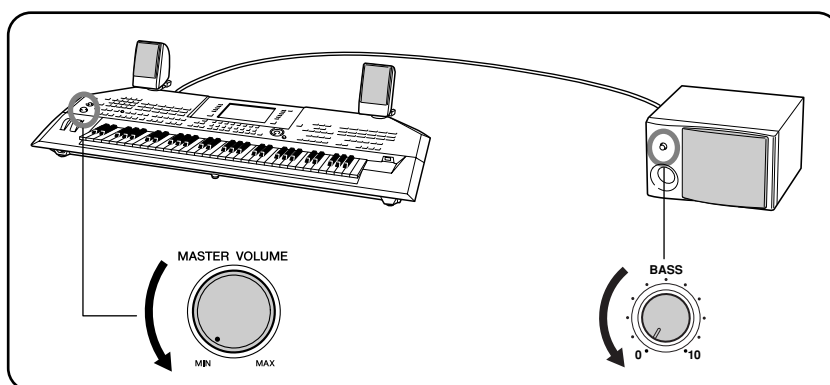
- Кабели можно менять местами.



- ▶ **5** С помощью RCA/8-контактного комбинированного кабеля подключите низкочастотный динамик к соответствующему выходу синтезатора Tyros2.



- ▶ **6** Подключите синтезатор Tyros2 и низкочастотный динамик к сети переменного тока с соответствующим напряжением.
- ▶ **7** Сначала установите на минимум регуляторы громкости (регулятор общей громкости MASTER VOLUME на синтезаторе и регулятор громкости басов BASS на низкочастотном динамике). После этого включите питание низкочастотного динамика и синтезатора Tyros2.



- ▶ **8** Установите регуляторы громкости на нужный уровень (регулятор общей громкости MASTER VOLUME на синтезаторе и регулятор громкости басов BASS на низкочастотном динамике).

Установка дополнительного жесткого диска

Установив дополнительный жесткий диск на синтезатор Tyros2, можно значительно увеличить объем хранения данных. Это позволит использовать функцию Hard Disk Recorder или создать большую библиотеку важных данных. Необходимо использовать IDE-совместимый жесткий диск 2,5 дюйма. Однако не все диски, отвечающие этим требованиям, подойдут.

⚠ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

- Перед установкой выключите синтезатор Tyros2 и подключенные к нему периферийные устройства и отсоедините их от сети. Отсоедините все кабели, с помощью которых синтезатор Tyros2 подключен к другим устройствам. (Если не отключить кабель питания, это может привести к поражению электрическим током. Если оставить подключенными другие кабели, это может помешать работе).
- Не роняйте винты внутрь инструмента (для этого лучше отложить дополнительные устройства и крышку в сторону). Если это все-таки произойдет, обязательно удалите винты из устройства, прежде чем включать питание. Незакрепленные винты внутри инструмента могут стать причиной сбоев или серьезного повреждения. Если извлечь упавший винт не удается, проконсультируйтесь с представителем компании Yamaha.
- Устанавливайте дополнительные устройства осторожно, согласно инструкциям. Короткое замыкание из-за неправильной установки может нанести непоправимый вред инструменту или вызвать пожар.
- Не разбирайте платы и разъемы дополнительных жестких дисков, не модифицируйте их и не применяйте к ним чрезмерную силу! Сгибание плат и разъемов и иные манипуляции с ними могут привести к поражению электрическим током, пожару или отказу оборудования.

⚠ ВНИМАНИЕ!

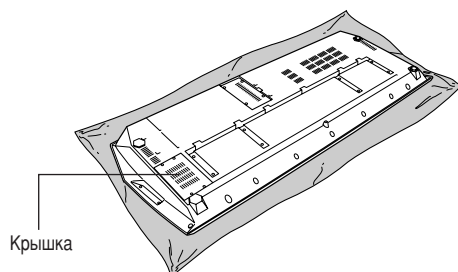
- Рекомендуется работать в перчатках, чтобы не поранить руки металлическими выступами дополнительных устройств и других компонентов. Если прикоснуться голыми руками к подводящему проводу или разъему, можно порезать пальцы, а также повредить электрический контакт или пострадать от электростатического разряда.
- Обращайтесь с дополнительным жестким диском осторожно. Если его уронить или ударить, это может привести к серьезному повреждению устройства или сбоям в работе.
- Остерегайтесь статического электричества. Разряд статического электричества может повредить микросхемы жесткого диска или синтезатора. Чтобы снизить вероятность статического разряда, прежде чем взять в руки жесткий диск, прикоснитесь к неокрашенной металлической части или заземляющему проводу устройства.
- Не прикасайтесь к открытым металлическим частям монтажной платы! Прикосновение к этим деталям может привести к нарушению контакта.
- Не теряйте винты, так как все они нужны!
- Не используйте никаких других винтов, кроме включенных в поставку инструмента!

🔧 ПРИМЕЧАНИЕ

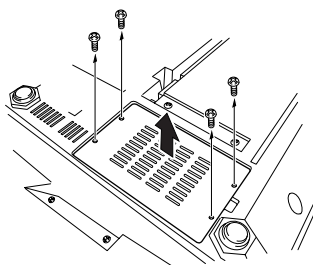
- В синтезатор Tyros2 нельзя устанавливать жесткие диски толщиной более 12,7 мм.
- Со всеми вопросами по жестким дискам обращайтесь к местному представителю компании Yamaha или к уполномоченному дистрибьютору, указанным в конце этого руководства пользователя. Установка жесткого диска осуществляется на ваш страх и риск. Компания Yamaha не несет ответственности за повреждения и травмы, явившиеся следствием неправильной установки или использования жесткого диска, не рекомендованного компанией Yamaha.
<http://music.yamaha.com/tyros2>

Прежде чем выполнять следующую процедуру, проверьте наличие подходящего жесткого диска, крестовой отвертки и включенных в поставку четырех винтов.

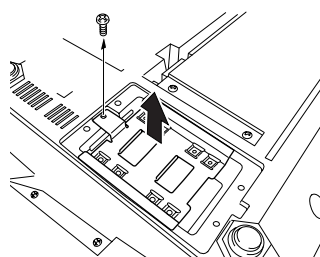
- ▶ **1** Выключите питание синтезатора Tyros2 и отсоедините кабель питания. Кроме того, обязательно отключите синтезатор от всех внешних устройств.
- ▶ **2** Переверните синтезатор Tyros2 на мягкой поверхности (например, на одеяле), чтобы получить доступ к нижней поверхности инструмента.



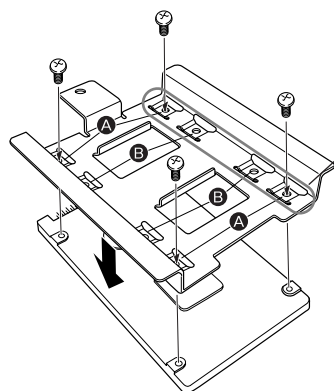
- ▶ **3** Отвинтите четыре винта крышки отсека.



- ▶ **4** Выверните винты из крышки для жесткого диска внутри отсека.



- **5** Прикрепите модуль жесткого диска к крышке жесткого диска, используя четыре винта, включенные в поставку.

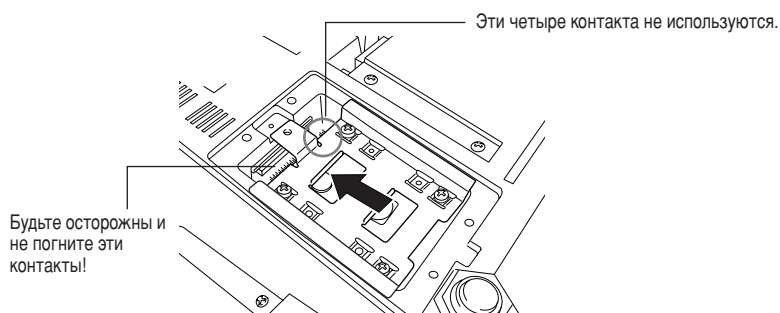


Сначала следует затянуть эти два винта.

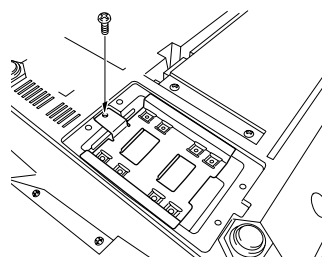
Убедитесь, что жесткий диск повернут нижней панелью вверх. В зависимости от типа жесткого диска используйте для крепления отверстия (A) или (B).

* На этом рисунке используются отверстия (A).

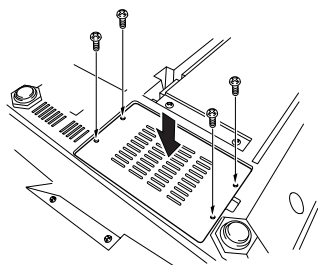
- **6** Установите жесткий диск с прикрепленной крышкой в синтезатор Tyros2, как показано на рисунке.



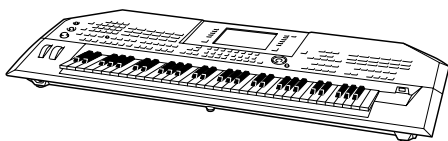
- **7** Привинтите крышку жесткого диска винтами, снятыми на шаге 4.



- **8** Поставьте на место крышку и закрепите четырьмя винтами, снятыми на шаге 3.



- **9** Проверьте правильность работы установленного жесткого диска.



Если на экране Open/Save появилась вкладка HD (жесткий диск), он работает нормально. Если на диске имеется несколько разделов, они будут показаны на вкладке как отдельные жесткие диски.

ПРИМЕЧАНИЕ

• После установки жесткого диска, который ранее использовался в устройстве PSR-9000/9000Pro, и включения питания синтезатора Tyros2 можно сразу просматривать файлы на жестком диске и использовать файлы мелодий из синтезаторов PSR-9000/9000Pro/Tyros. Однако для правильного использования файлов стиля, мультитэгов и регистрационной памяти из синтезаторов PSR-9000/9000Pro/Tyros необходимо преобразовать данные при помощи компьютера и программы File Converter (она доступна для бесплатного скачивания на веб-сайте Tyros2).

Установка дополнительных модулей памяти DIMM

Установка дополнительных модулей DIMM на синтезатор Tyros2 позволяет сохранять большие объемы данных тембра, созданных функцией Voice Creator. В этом разделе объясняется порядок установки модулей памяти DIMM на синтезатор Tyros2.

⚠ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

- Перед установкой выключите синтезатор Tyros2 и подключенные к нему периферийные устройства и отсоедините их от сети. Отсоедините все кабели, с помощью которых синтезатор Tyros2 подключен к другим устройствам. (Если не отключить кабель питания, это может привести к поражению электрическим током. Если оставить подключенными другие кабели, это может помешать работе).
- Не роняйте винты внутрь инструмента (для этого лучше отложить дополнительные устройства и крышку в сторону). Если это все-таки произойдет, обязательно удалите винты из устройства, прежде чем включать питание. Незакрепленные винты внутри инструмента могут стать причиной сбоев или серьезного повреждения. Если извлечь упавший винт не удастся, проконсультируйтесь с представителем компании Yamaha.
- Устанавливайте дополнительные устройства осторожно согласно инструкциям. Короткое замыкание из-за неправильной установки может нанести непоправимый вред инструменту или вызвать пожар.

⚠ ВНИМАНИЕ!

- Не прикасайтесь к открытым металлическим частям монтажной платы! Прикосновение к этим деталям может привести к нарушению контакта.
- Не теряйте винты, так как все они нужны!
- Остерегайтесь статического электричества! Разряд статического электричества может повредить модули памяти DIMM или сам инструмент. Прежде чем касаться модулей памяти, чтобы снять возможный электрический заряд, дотроньтесь до любой неокрашенной металлической поверхности или провода заземления заземленного устройства.
- Не используйте никаких винтов, кроме установленных на инструменте!

■ Совместимые модули DIMM

Синтезатор Tyros2 может не поддерживать некоторые модули DIMM. Корпорация Yamaha не гарантирует работу приобретенных вами модулей DIMM. Прежде чем приобрести их, проконсультируйтесь с региональным дилером Yamaha или авторизованным дистрибьютором (см. список в конце руководства пользователя) или посетите следующую веб-страницу:

<http://music.yamaha.com/tyros2>

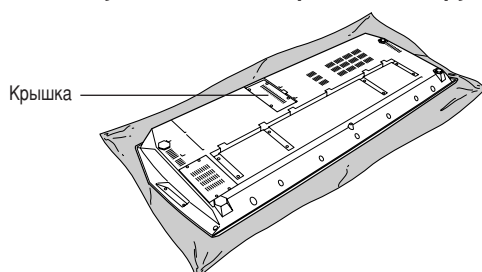
■ Типы и конфигурация модулей DIMM

- Корпорация Yamaha рекомендует приобретать модули DIMM, соответствующие стандарту JEDEC*. Однако имейте в виду, что соответствие данному стандарту не гарантирует правильную работу модулей DIMM в Tyros2.
- * Организация JEDEC (Объединенный инженерный совет по электронным устройствам) устанавливает стандарты для схем расположения терминалов электронных устройств.
- Используйте только 168-контактные DIMM объемом 64, 128, 256 или 512 МБ (синхронная DRAM, PC100 или PC133).
- Используйте только модули DIMM с высотой 38,2 мм или ниже.
- При установке убедитесь, что два модуля DIMM одинакового типа имеют один и тот же объем памяти. Нельзя установить только один модуль и оставить второй разъем пустым! Также убедитесь, что они выпущены одним производителем. Модули DIMM от разных производителей и разной конфигурации могут не работать в паре.
- При покупке модулей DIMM убедитесь, что на каждом размещается не более 18 микросхем памяти. (В синтезаторе Tyros2 модули DIMM с более чем 18 микросхемами работают неправильно.)

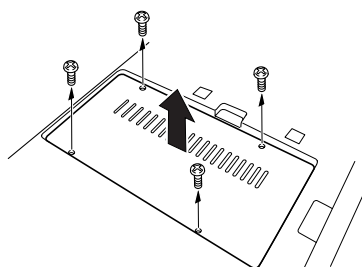
■ Установка модулей DIMM

Прежде чем выполнять следующую процедуру, убедитесь в наличии соответствующих модулей DIMM и крестовой отвертки.

- ▶ **1** Выключите питание синтезатора Tyros2 и отсоедините кабель питания. Кроме того, обязательно отключите синтезатор от всех внешних устройств.
- ▶ **2** Переверните синтезатор Tyros2 на мягкой поверхности (например, на одеяле), чтобы получить доступ к нижней поверхности инструмента.

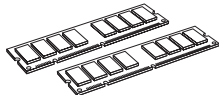


- ▶ **3** Отвинтите четыре винта крышки отсека.

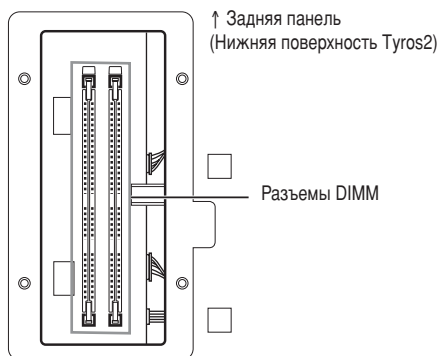


► **4** Вставьте два модуля DIMM в соответствующие разъемы.

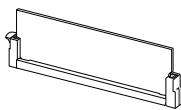
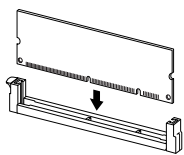
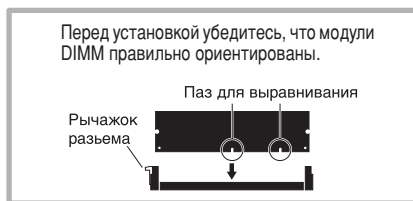
168-контактные модули DIMMs



Расположение установки модулей DIMM



Установка модулей DIMM в разъемы



Вставляйте их вертикально. Выемки на модулях памяти должны соответствовать выступам в разъемах DIMM.

Крепко нажмите до щелчка: защелки должны встать на место.

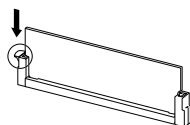
► **5** Поставьте на место крышку, снятую на шаге 3.

► **6** Проверьте правильность работы установленных модулей DIMM.

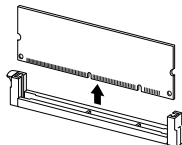
Поставьте синтезатор Tyros2 правильной стороной вверх и подключите шнур питания к гнезду AC INLET на задней панели. Включите питание и проверьте параметр WAVE RAM в контекстном окне PROPERTY функции Voice Creator (стр. 103). Если модули DIMM установлены правильно, отобразится соответствующий объем памяти.

■ **Удаление модулей DIMM**

Нажмите на рычажки разъема DIMM, пока модуль не освободится.



Вертикально выньте модули DIMM из разъема.



Устранение неполадок

ПРОБЛЕМА	ВОЗМОЖНАЯ ПРИЧИНА/РЕШЕНИЕ
Во время разговора по мобильному телефону в синтезаторе возникает шум.	При использовании мобильного телефона рядом с синтезатором Tygos2 могут возникать помехи. Во избежание этого отключите мобильный телефон или пользуйтесь им на достаточном расстоянии от инструмента.
Нет звука.	<ul style="list-style-type: none"> Возможно, в рабочем окне BALANCE установлена слишком низкая громкость тембра RIGHT 1/RIGHT 2/RIGHT 3/LEFT. Убедитесь в том, что задана нужная громкость (стр. 36). Возможно, выключена функция Local Control. Включите функцию Local Control (стр. 215). Регулятор [MASTER VOLUME] или педальный переключатель громкости установлены на минимальную громкость. Установите регулятор [MASTER VOLUME] и педальный переключатель громкости на уровень, подходящий для прослушивания. Включены ли нужные части клавиатуры? (кнопка [PART ON/OFF] — стр. 80) Включены ли нужные партии или каналы? (кнопка [CHANNEL ON/OFF] — стр. 37) К разъему PHONES подключены наушники. Отключите наушники. В разъемы LOOP SEND вставлен штекер. Выньте штекер из этих разъемов. Подключен ли педальный переключатель к правильному разъему (стр. 16)? Кнопка [FADE IN/OUT] (стр. 154) нажата, и достигнут конец диапазона, что привело к полному приглушению звука. Нажмите кнопку [FADE IN/OUT], чтобы ее индикатор погас. Проверьте, правильно ли подключен внешний динамик. Возможно, выбран пустой тембр из банка специальных тембров (стр. 102) или нарушена ссылка на банк специальных тембров (стр. 108).
Тембр, выбранный на экране Open/Save, не звучит.	Проверьте, включена ли выбранная партия (стр. 80).
Звучат не все одновременно играемые ноты.	Возможно, превышена максимальная полифония синтезатора Tygos2. Синтезатор Tygos2 может играть одновременно до 128 нот, включая ноты тембров RIGHT 2, RIGHT 3, LEFT, стиля, мелодии и мультипеда. Если этот максимум превышен, сыгранные первыми ноты заглушаются, чтобы дать возможность прозвучать последующим нотам. Этот принцип называется «приоритетом последней ноты».
Во время игры на клавиатуре в воспроизведении стиля возникают пропуски.	
Стиль или мелодия не воспроизводятся даже при нажатии кнопки [START/STOP] или [PLAY/PAUSE].	Убедитесь, что для MIDI-синхронизации установлено значение INTERNAL (стр. 215).
Мультипэд не воспроизводится даже при нажатии одной из кнопок MULTI PAD.	
Стиль не запускается, даже если функция Synchro Start находится в состоянии готовности и нажимается клавиша на клавиатуре.	Возможно, была сделана попытка запустить стиль с помощью клавиши в правой части клавиатуры. Чтобы запустить стиль с помощью функции Synchro Start, следует нажать клавишу в левой (аккордной) части клавиатуры.
Воспроизводятся только ритмические каналы стиля.	Убедитесь, что включена функция [ACMP].
Отдельные ноты звучат с неправильной высотой.	Убедитесь, что значение параметра SCALE TUNE для этих нот равно нулю (стр. 187).
Аккорды стиля распознаются независимо от заданной точки разделения клавиатуры и от места на клавиатуре, где они были взяты.	Проверьте, не задан ли режим аппликатуры «Full Keyboard» (Вся клавиатура). Если задан режим аппликатуры «Full Keyboard», аккорды распознаются по всей клавиатуре независимо от установленной точки разделения клавиатуры.
Не удается начать воспроизведение мелодии.	<ul style="list-style-type: none"> Если мелодия была защищена от перезаписи (слева и сверху от названия мелодии есть надпись «Prot. 2 Edit»), исходный файл может не находиться в той же папке. Воспроизведение возможно, только если исходный файл (с надписью «Prot.2 Orig» слева и сверху от имени мелодии) находится в той же папке. Если мелодия была защищена от перезаписи (слева и сверху от названия мелодии есть надпись «Prot. 2 Edit»), могло быть изменено исходное имя файла. Переименуйте файл, вернув исходное имя (чтобы появилась надпись «Prot.2 Orig» слева и сверху от имени мелодии). Если мелодия была защищена от перезаписи (слева и сверху от названия мелодии есть надпись «Prot. 2 Edit»), значок файла мог быть изменен. Мелодия с защитой от записи не может воспроизводиться, если ее значок изменился. Возможно, было установлено значение EXTERNAL (Внешний) для сигнала синхро-низации MIDI Clock. Установите значение INTERNAL (Внутренний) (стр. 215).
Невозможно скопировать или вырезать мелодию.	Имя файла мелодии (которое во внутреннем формате содержит путь к файлу) может оказаться слишком длинным. Сократите имя мелодии или скопируйте/вставьте ее в папку более высокого уровня.

ПРОБЛЕМА	ВОЗМОЖНАЯ ПРИЧИНА/РЕШЕНИЕ
Мелодию невозможно выбрать в списке воспроизведения, даже если она содержит данные.	Если после добавления мелодии в список воспроизведения ее значок был изменен, она не распознается в списке воспроизведения. Еще раз добавьте файл в этот список.
В функции Hard Disk Recorder появляется сообщение об ошибке, и на установленный жесткий диск невозможно записать звуковые данные.	Данные на жестком диске фрагментированы и не могут использоваться. Поскольку в функции Hard Disk Recorder нет возможности дефрагментации, диск можно дефрагментировать только форматированием. Для этого сначала скопируйте данные на компьютер с помощью USB-устройства хранения данных (стр. 67), затем отформатируйте диск и, наконец, скопируйте данные обратно на жесткий диск (опять с помощью USB-устройства). Выполнение такой операции копирования и восстановления данных дефрагментирует диск и позволяет снова его использовать.
Эффект гармонизации вокала звучит искаженно или фальшиво.	Возможно, микрофон улавливает посторонние звуки, например звуки стиля синтезатора Tygos2. В частности искажение эффекта гармонизации вокала может быть вызвано басами. Способы решения проблемы: <ul style="list-style-type: none"> • Во время пения держите микрофон как можно ближе к губам. • Используйте узконаправленный микрофон. • Уменьшите общую громкость (регулятором [MASTER VOLUME]), громкость стиля или мелодии. • Держите микрофон как можно дальше от внешних динамиков инструмента. • Уберите низкие частоты с помощью функции 3 Band EQ на экране MIC SETUP (стр. 177).
При смене тембра меняется ранее выбранный эффект.	Это нормально. У каждого тембра есть свои собственные встроенные значения, которые вызываются автоматически, если включены соответствующие параметры функции Voice Set (стр. 188).
При игре на клавиатуре качество звука у разных нот немного разное.	Так и должно быть, такой эффект обусловлен системой сэмплирования.
Некоторые тембры построены на основе зацикленных звуковых фрагментов (“петель”).	
При использовании некоторых тембров с увеличением высоты нот слышен шум или эффект вибрато.	
Некоторые тембры при игре в верхних или нижних регистрах меняют высоту звучания на целую октаву.	Некоторые тембры имеют ограничения по высоте звука. Если предел достигнут, происходит такой сдвиг. Все в порядке.
Аккорд стиля не меняется, даже если исполняется другой аккорд, или аккорд не распознается.	<ul style="list-style-type: none"> • Вы уверены, что играете в левой части клавиатуры? • Возможно, вы используете тип аппликатуры Single Finger (стр. 153).
Показанный объем свободного места на диске не соответствует фактическому.	На экран выводится приблизительное значение.
Функция гармонизации вокала не воспроизводит соответствующие ноты гармонии.	Убедитесь в том, что используете правильный способ определения нот гармонии для текущего режима функции Vocal Harmony. См. стр. 178.
Тембр слишком зашумлен.	Некоторые тембры могут создавать шум. Это зависит от параметров функции Filter (Harmonic Content/Brightness) или настроек эквалайзера функции Mixing Console Filter. Избежать этого невозможно из-за особенностей системы генерации и обработки звука синтезатора Tygos2. Для устранения шума измените вышеупомянутые настройки.
Звук искажен или зашумлен.	<ul style="list-style-type: none"> • Возможно, задан слишком высокий уровень громкости [MASTER VOLUME]. • Искажение может быть вызвано эффектами. Попробуйте убрать все лишние эффекты, особенно эффекты типа «дисторшн». • Некоторые параметры резонанса фильтра, заданные на экране функции Voice Set, могут вызывать искажение звука. • Возможно, чрезмерно усилена полоса низких частот на экране Master EQ (микшерный пульт — стр. 184).
Слышен «двойной звук» или звук, напоминающий звучание флэнжера.	<ul style="list-style-type: none"> • Может быть, включены партии RIGHT 1 и RIGHT 2 и для обеих партий выбран один и тот же тембр? • Если выход MIDI OUT на синтезаторе Tygos2 подключен к секвенсору и обратно на вход MIDI IN, может быть, лучше отключить функцию Local Control (стр. 215) во избежание фона от MIDI.
При каждом нажатии клавиши звук немного другой.	
Главный экран не появляется даже при включении питания.	Это возможно, если в синтезаторе Tygos2 установлен жесткий диск. Установка некоторых жестких дисков может привести к тому, что главный экран при включении питания будет появляться со значительной задержкой.
Функция, присвоенная педали, работает неправильно.	Педали можно присвоить разные функции: Punch in/out, Hard Disk Recorder (стр. 122, 143), Registration Sequence (стр. 173), а также многие функции экрана Function (стр. 189). Если педали присвоить несколько функций, их приоритет следующий: Punch in/out of Song или Hard Disk Recorder > Registration Sequence > Функции

Словарь

С

Chorus, эффект

Разновидность эффекта.

В зависимости от типа и параметров хоруса звук тембра становится “шире”, как будто несколько одинаковых инструментов играют в унисон, либо тембр становится более теплым и глубоким.

Control Change (Изменение управления)

Набор сообщений MIDI-канала, позволяющих управлять целым рядом параметров звука, в том числе модуляцией, панорамой, громкостью, выразительностью, яркостью, глубиной эффекта и другими. Эти параметры можно изменить с помощью физических элементов управления (колеса модуляции, педального переключателя и т.п.).

Р

Program Change (Изменение программы)

Сообщение MIDI-канала, которое определяет номер тембра путем указания номера программы. Это сообщение вместе с сообщениями о выборе банка (Bank Select) позволяет выбрать любой тембр через MIDI.

U

User (Пользовательские)

Данные, создаваемые пользователем с помощью различных функций синтезатора Tyros2.

Существуют различные типы пользовательских данных, например пользовательские тембры, мелодии и волны (в отличие от встроенных данных, запрограммированных и загруженных в синтезатор Tyros2 на заводе).

А

Автоаккомпанемент/воспроизведение стиля (Auto Accompaniment/Style playback)

Эта функция генерирует запрограммированный ритм, басовую линию и последовательность аккордов в зависимости от проигрываемых нот и аккордов (или от полученных MIDI-данных).

В

Верхняя часть клавиатуры

Часть клавиатуры, расположенная справа от точки разделения. Используется для проигрывания тембров вместо RIGHT 1, 2 и 3.

Вибрато

Дрожащий, вибрирующий звук, создаваемый регулярным изменением высоты звука тембра.

Восстановление заводских настроек

Эта функция восстанавливает настройки раздела памяти User, загруженные на заводе перед поставкой инструмента.

Временное рабочее окно (Pop-Up Window)

Небольшое окно, которое временно выводится на ЖК-дисплей.

Время звучания (Gate Time)

При записи MIDI-данных этот параметр определяет фактическую длительность звучания ноты. Когда нотные события вводятся в режиме пошаговой записи MIDI-секвенсора, время звучания ноты определяется в процентах от длины временного шага. Значения около 50 % создают звук стаккато, 80-90 % — ноты обычной длины, а 100 % — легато.

Встроенные

Данные, внесенные во внутреннюю память синтезатора Tyros2 при отгрузке с завода. Существуют различные виды встроенных данных: встроенные тембры, мелодии, волны и т. д. (в отличие от пользовательских данных, которые создал сам пользователь).

Г

Глубина (Depth)

Степень, в которой настройки параметра влияют на исходный звук.

Н

Нижняя часть клавиатуры

Часть клавиатуры слева от точки разделения клавиатуры, позволяющая получать тембры вместо тембра части LEFT. Состояние кнопки [ACMP] на нижнюю часть клавиатуры не влияет.

Низкочастотный осциллятор (LFO)

Осциллятор, который создает низкочастотный сигнал на блоке тон-генератора. Сигнал с LFO можно использовать для изменения высоты звука, фильтра и амплитуды. Модуляция высоты звука создает эффект вибрато, модуляция фильтра — эффект “вау”, модуляция амплитуды — эффект тремоло.

О

Оперативная память (RAM, Random Access Memory)

Память, которая позволяет как считывание, так и запись данных. Может использоваться в качестве буфера редактирования, а также для данных, создаваемых в процессе записи и внесения изменений.

П**Позиция в мелодии (Song Position)**

Место в данных мелодии: точка начала воспроизведения, текущая точка воспроизведения или точка записи при пошаговой записи. Обозначается тактом (Measure), долей (Beat) и сигналом синхронизации (Clock).

Постоянная память (ROM, Read Only Memory)

Сокращение для термина «Read Only Memory» (Только для чтения).

Память этого типа позволяет считывание, но не запись или удаление. Все встроенные данные, поставляемые с инструментом, записаны в памяти ROM.

Правая часть клавиатуры (Right-hand section of the keyboard)

Часть клавиш справа от точки разделения клавиатуры. Используется для проигрывания тембров RIGHT 1 - 3.

Путь (Path)

Местоположение папок и файлов, отображаемых в данный момент на ЖК-дисплее.

Р**Реверберация**

Энергия звука, остающаяся в помещении или в закрытом пространстве после того, как первоначальный звук прекратится. Реверберация похожа на эхо, но отличается от него. Это непрямой рассеянный звук, отражающийся от стен и потолка и сопровождающий прямой звук. Характеристики этого непрямого звука зависят от размера помещения или пространства, а также от материалов и мебели в помещении. Эффекты реверберации используют цифровую обработку звука для моделирования этих характеристик.

С**Синхронизация (Clock)****[1]**

Единица разрешения нот для MIDI-данных.

Секвенсор определяет позицию в воспроизводимой мелодии или фразе (MIDI-данные) по трем параметрам: Measure (такт), Beat (доля) и Clock (синхронизация).

[2]

Используется также как синоним термина «MIDI-синхронизация» (MIDI Clock), под которым понимается системное MIDI-сообщение в реальном времени. Это сообщение передается через фиксированные промежутки времени (24 раза на ноту длительностью 1/4) для синхронизации подключенных MIDI-инструментов. В MIDI-секвенсорах можно указать, какой таймер использовать (внутренний таймер инструмента или сообщения внешнего таймера, получаемые через вход MIDI IN).

Скорость нажатия (Velocity)

Параметр в сообщении MIDI Note On, обозначающий силу ноты.

Сообщения Note On/Off

MIDI-сообщения, которые представляют ноты, воспроизводимые на клавиатуре или другом инструменте. Когда клавиша нажимается, создается сообщение Note On. Когда клавиша отпускается, создается сообщение Note Off.

Сообщение Note On включает номер ноты, соответствующей нажатой клавише, а также скорость (velocity), которая зависит от силы нажатия клавиши.

Список событий (Event List)

Полезный инструмент для создания мелодий, стилей и мультитепов, который организует все события в мелодии в хронологическом порядке (в тактах, долях и сигналах синхронизации) и позволяет осуществлять тонкую настройку этих событий.

Ф**Флэш-память/флэш-ПЗУ (Flash ROM)**

Технология хранения данных, при которой в отличие от обычного ПЗУ (ROM) данные в памяти можно перезаписывать, что позволяет пользователю хранить в ней собственные данные.

Функция Revoice

Функция, заменяющая тембр каждой партии или канала, выбранного стиля или мелодии одним из специально созданных тембров синтезатора Tyros2.

Ч**Часть клавиатуры для игры левой рукой (Left-hand section of the keyboard)**

Часть клавиш слева от точки разделения клавиатуры (split point). Помимо использования для воспроизведения тембра LEFT, они могут применяться для обозначения и проигрывания аккордов при воспроизведении стилей, а также для эффектов Harmony и Vocal Harmony.

Э**Эффект (Effect)**

«Эффект» в синтезаторе Tyros2 – это блок обработки, который с помощью схем цифровой обработки сигнала (DSP) изменяет звук, выходящий из тон-генератора инструмента. Синтезатор Tyros2 использует два вида эффектов: эффекты DSP (такие как Reverb, Chorus, DSP и «DSP variation») и прочие (Harmony/Echo, Initial Touch, Sustain, Poly/Mono).

Технические характеристики

Источник звука		Динамическое стереосэмплирование AWM		
Клавиатура		61 клавиша (соответствуют нотам от C1 до C6 с функцией Initial touch/Aftertouch)		
ЖК-экран		Цветной ЖК-дисплей VGA с разрешением 640 x 480 точек		
	Музыкальная партитура, слова	Да		
	Текст	Да		
	Объем оперативной памяти на текст	Примерно 60 КБ		
	Настройка обоев	Да		
Тембр	Полифония (максимальная)	128		
	Выбор тембра	504 тембров (486 обычных + 18 мегатембров) + 10 Organ Flute + 480 тембров XG + 256 тембров GM2 + 22 набора ударных + 6 наборов SFX (Кроме того тембры GS для воспроизведения мелодий GS)		
		Мегатембры	(18 тембров) Small Strings, Large Strings, Brass, Tenor Sax, Trumpet, Nylon Guitar, Solid Guitar 1/2, Steel Guitar, Hi String Guitar, 12Strings Guitar, Clean Guitar, Overdrive, Distortion, Acoustic Bass, Finger Bass, Pick Bass, Fretless Bass	
		Sweet! (инструмент: «сладкозвучный») Тембры	(23 тембра) Jazz/Pop/Ballad TenorSax, Growl Sax, Tenor Sax, Alto Sax, Soprano Sax, Jazz/Silver/Golden Trumpet, Cornet, Trumpet, Mute Trumpet, Flugel Horn, Trombone, Violin, Harmonica, Mandolin, Oboe, Clarinet, Flute, Pan Flute, Classical Flute	
		Live! («живой») Тембры	(58 тембров) Dynamic Strings, Spiccato, Dynamic Brass, Power Brass, French Horn, Sax Section, Dynamic Steel Guitar, Grand Piano, Dynamic Nylon Guitar, Gospel Choir и т. д.	
		Live! («живой») Drums - тембр	(9 наборов ударных) Live! PowerKit 1/2, Live! Studio, Live! Standard 1/2, Live! Brush, Live! Symphony, Live! PopLatin, Live! Cuban	
		Cool! (спокойный) Тембры	(39 тембров) Sparkle Stack, Curved Bars, Slide Solid, Clean Guitar, Jazz Guitar, Power Lead и т. д.	
	Organ Flutes! (органный флейта)	10 встроенных тембров		
Тембры Super Articulation		(42 тембра) Concert Strings, Tremolo Bowing 1/2, Big Band Brass, Brass Fall f/mf, Trumpet, Trumpet Shake1/2, Saxophone, Concert Guitar, Flamenco Guitar, Steel Guitar, Warm Solid, Guitar Hero, Feedbacker, Magic Bell и т. д.		
Оркестровка:	Верхняя часть клавиатуры	Партии Right 1 – 3		
	Нижняя часть клавиатуры	Левая		
	Split- режим	Левая (точка разделения по умолчанию: F#2)		
		Стиль (точка разделения по умолчанию: F#2)		
	Партия Right 3 (точка разделения по умолчанию: G2)			
VOICE (Тембр) Расширение	Функция	Настройки Voice Editor / Voice Creator с Wave Assign		
	Объем предустановленной памяти	4 МБ		
	Дополнительная память	Максимальный размер	1024 МБ (не входит в поставку)	
		Разъем	168-контактный модель DIMM x 2 шт.	
Hard Disk Recorder	Управление	Кнопки PLAY, PAUSE, STOP, REC, PREV, NEXT		
	Список воспроизведения	Повторение, сортировка, в случайном порядке, отмеченные		
	Форматы файлов	Wave (16-битные, 44,1 КГц, стерео)		
Эффекты	Группы эффектов	Reverb/Chorus/DSP	6	
		Микрофон	1	
	Типы эффектов	Reverb/Chorus/DSP	Эффекты Reverb: 34 встроенных + 3 пользователя Эффекты Chorus: 30 встроенных + 3 пользователя Эффекты DSP для стиля: 189 встроенных + 3 пользователя Эффекты DSP для партий R1/R2/R3/Left: 189 встроенных +10 пользователя Эффекты DSP для микрофона: 189 встроенных +10 пользователя	
		Эффекты микрофона	Noise Gate – 1, Compressor – 1, трехполосный эквалайзер – 1	
		Master EQ (5-полосный)	5 встроенных +2 пользователя	
		Master Compressor	5 встроенных +5 пользователя	
		Part EQ (2-полосный)	29 партий (R1, R2, R3, Left, мультитпад, стили – 8, мелодии – 16)	
		Poly/Mono	ON/OFF (Вкл./Выкл.)	
	Vocal Harmony	60 встроенных +10 пользователя		
	Harmony/Echo	17 встроенных вариантов		
	Верхняя октава	-1, 0, +1		
	Октава партии	-2, -1, 0, +1, +2		
	Подстройка изменения высоты звука	Есть		
	Подстройка модуляции	Есть		
	Стиль аккомпанемента	Стили аккомпанемента	400 (11 категорий)	
			Стили Pro	357
Стили Session			43	
Стили мегатембров		(Используются встроенными стилями)		
Аппликатура		Single Finger, Fingered, Fingered On Bass, Multi Finger, All Fingered, Full Keyboard, All Full Keyboard		
Управление	Intro x 3, Fill In x 4, Main x 4, Break x 1, Ending x 3, Fade In/Out, Tap Tempo			

	Функция Style Creator	ДА	
	OTS (установки «в одно касание»)	4 для каждого стиля (программируемые)	
	функция OTS Link	ДА	
	Функция Music Finder	Встроенные	
		Редактирование	
	Объем оперативной памяти на стиль	1,835 записей Программируемое до 2,500 записей.	
Мелодия	Встроенные мелодии	Примерно 120 КБ	
	Управление	5	
	Переход к позиции в мелодии	Кнопки PLAY, PAUSE, STOP, REC, FF, REW	
	Дорожки	4 точки / циклический	
	Функция Guide	16	
	Технология Performance assistant (Помощник музыканта)	Follow Lights, Any Key, Karao-Key, Vocal CueTIME	
	Запись	ДА	
	Каналы записи	Режим быстрой записи, режим записи нескольких тембров, режим пошаговой записи, редактирование мелодии	
	Объем оперативной памяти на мелодию	16	
Мультипэд	Встроенные	120	
	Управление	Мультипэд 1 – 4, Стоп, Выбор	
Темп		5 – 500, собственный темп	
Транспонирование		-12 – 0 – 12 (Назначаемая клавиатура/Мелодия/Master)	
Настройка высоты звука		414,8 – 440 – 466,8 Hz	
Прямое подключение к Интернету		Внешний адаптер (через порт «USB to DEVICE»)	
Устройство памяти	Внутренняя флэш-память для диска пользователя	3,2 МБ	
	Жесткий диск (внутренний)	2,5 дюйма с интерфейсом IDE (не входит в поставку)	
	Устройства хранения (через порт USB к устройству)	Флэш-память USB, жесткий диск USB и т. д.	
Регистрационная Память	Кнопки	8	
	Управление	Функции Bank +/-, Regist Sequence, Freeze	
Другие	Демонстрация	ДА	
	Язык дисплея	5 языков (английский, немецкий, французский, испанский, итальянский)	
	Direct Access, функция	ДА	
	Тип температуры	9 встроенных вариантов	
	Метроном	ДА	
Порты	Порт «USB to HOST»	ДА	
	Порт «USB to DEVICE»	ДА (2 порта Передний / задний)	
	MIDI	MIDI A (IN/OUT), MIDI B (IN/OUT)	
	Управление	Педаля 1 (Сустейн) / 2 (функция S. Articulation) / 3 (громкость) Выделяется для функций	
	Видеовыход	Композитный NTSC/PAL	
	Порт RGB	ДА	
	Аудио	Наушники	Наушники
			Основной линейный выход (L/L+R, R)
			Дополнительный выход 1, дополнительный выход 2
			Порт Loop Send (L/L+R, R) / Выход AUX (с фиксированным уровнем): С возможностью выбора
			Порт Loop Return (L/L+R, R) / Вход Aux
			Порт MIC/LINE IN (Стерео)
	Для дополнительных динамиков	К внешним динамикам (L/R), к низкочастотному динамику (L/R)	
	Источник питания	Разъем AC INLET	
Размеры [ширина x глубина x высота] (с пюпитром)		1 140 x 450 x 137 мм (1 140 x 536 x 371 мм)	
Вес (с пюпитром)		14,5 кг (15,5 кг)	
Дополнительно Дополнительные принадлежности	Динамик	TRS-MS02	
	Наушники	HPE-150/HPE-160/HPE-170	
	Педальный переключатель	FC4/FC5	
	Контроллер педали	FC7	
	Контроллер педали MIDI	MFC-10	
	Дисковод гибких дисков	UD-FD01	
	Подставка для клавиатуры	L-7/L-7S	

* Технические характеристики и их описания в данном руководстве пользователя даны только для ознакомления. Корпорация Yamaha сохраняет за собой право модифицировать свои изделия и менять их технические характеристики без предварительного уведомления. Поскольку технические характеристики, оборудование и набор возможностей могут различаться в зависимости от региона, обращайтесь за информацией к местному представителю корпорации Yamaha.

Использование дисковода гибких дисков (FDD) и дискет

К инструменту можно подключить дополнительный дисковод UD-FD01. Он позволяет сохранять на дискету данные, созданные вами на инструменте, а также загружать данные с дискеты.

Бережно обращайтесь с дискетами и дисководом! Соблюдайте все указанные меры предосторожности!

* В комплект дополнительного дисковода гибких дисков UD-FD01 входит кожух, который используется при установке. Однако на синтезаторе Tyros2 дисковод устанавливается без кожуха.

■ Совместимость гибких дисков

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

■ Форматирование дискеты

- Если окажется, что невозможно использовать новую чистую дискету или старую, использовавшуюся с другими устройствами, возможно, эту дискету нужно отформатировать. Подробные сведения о форматировании дискет см. стр. 194. Учтите, что во время форматирования теряются все данные, хранящиеся на дискете. Прежде чем форматировать дискету, проверьте, не хранятся ли на ней важные данные.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Дискеты, отформатированные на этом устройстве, могут не подойти для других устройств.

■ Вставка и извлечение дискет

● Вставка дискеты в дисковод

- Держите дискету наклейкой вверх и шторкой вперед в сторону щели дисковода. Осторожно вставьте дискету в щель и мягко толкните вперед, пока не услышите щелчок и не высочит кнопка дисковода.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Ни в коем случае не вставляйте в дисковод ничего, кроме дискет указанных выше типов. Другие предметы могут повредить дисковод или дискету.

● Извлечение дискеты

- После того как убедитесь, что инструмент не обращается* к дискете (не горит индикатор на дисководе), нажмите до упора кнопку, которая находится в правом верхнем углу дисковода, чтобы извлечь дискету. Когда дискета будет вытолкнута, вытяните ее из дисковода. Если дискета застряла, не пытайтесь вынимать ее силой. Вместо этого попробуйте еще раз нажать кнопку или снова вставьте ее в дисковод и попытайтесь извлечь.

* Доступ к диску осуществляет выполняющаяся операция, например запись, воспроизведение или удаление данных. Если дискета вставлена, когда питание включено, к ней автоматически открывается доступ, так как инструмент проверяет наличие данных на дискете.

⚠ ВНИМАНИЕ!

- Не извлекайте дискету и не выключайте питание, пока осуществляется доступ к диску! Это может привести не только к потере данных на диске, но и к повреждению дисковода.
- Прежде чем отключать питание, убедитесь, что в дисководе не осталась дискета. Дискета, находящаяся в дисководе длительное время, может покрыться пылью и грязью, что приведет к ошибкам при чтении или записи.
- Очистка магнитной головки дисковода
 - Головку чтения/записи необходимо регулярно чистить. Инструмент оснащен магнитной головкой высокой точности, на которой после длительного использования накапливается слой магнитных частиц с дискет, что может со временем привести к ошибкам при чтении и записи данных.
 - Чтобы поддерживать дисковод в рабочем состоянии, корпорация Yamaha рекомендует раз в месяц чистить головку специальной чистящей дискетой сухого типа, которую можно приобрести в магазине. Выяснить, есть ли в продаже такие дискеты, можно у местного представителя корпорации Yamaha.

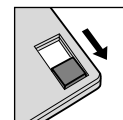
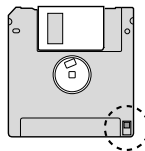
■ Сведения о дискетах

● Обращайтесь с дискетами с осторожностью и соблюдайте следующие предосторожности:

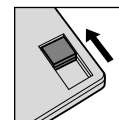
- Не ставьте на дискеты тяжелые предметы, не сгибайте их и не применяйте силу. Когда дискеты не используются, храните их в коробках.
- Не подвергайте дискеты воздействию прямого солнечного света, высоких или низких температур и избыточной влажности! Избегайте попадания на них пыли и жидкости!
- Не следует открывать шторку дискеты и прикасаться к внутренним частям гибкого диска.
- Не оставляйте дискеты в тех местах, где они могут подвергнуться воздействию магнитных полей телевизоров, динамиков, электромоторов и тому подобных устройств! Магнитные поля могут вызвать частичную или полную потерю данных и сделать дискету непригодной для использования.
- Никогда не используйте дискеты с деформированной шторкой или внешним покрытием!
- Не наклеивайте на дискету ничего, кроме специальных наклеек! Прикрепляйте наклейки на специально предназначенное для этого место.

● Защита данных (защелка для защиты от записи)

- Чтобы защитить важные данные от случайного стирания, переместите защелку в положение защиты (чтобы отверстие было открыто). При сохранении данных убедитесь, что защелка для защиты от записи находится в положении «запись» (закрыта).



Защелка защиты от записи в положении ON (блокировано, запись запрещена)



Защелка защиты от записи в положении OFF (разблокировано, запись разрешена)

● Резервное копирование данных

- Для обеспечения максимальной безопасности данных корпорация Yamaha рекомендует хранить копии наиболее важных данных на двух дискетах. Это позволит восстановить данные при потере или повреждении одной из дискет.

Предметный указатель

Цифры

3BAND EQ

(Трёхполосный эквалайзер) 177

А

AC INLET 17

Accent Type (тип акцента) 164

ACMP, функция 31, 81

After Touch (Давление на клавишу после ее нажатия) 210

Aftertouch, функция 87, 191

AI Fingered, режим 153

AI Full Keyboard, режим 153

Any Key (Любая клавиша) 49

APPEND (Добавление) 172

ARABIC, строй 188

ASSEMBLY, вкладка 83, 159, 163

ASSIGN 192

ASSIGNABLE FOOT PEDAL 16

AT (Сила нажатия после воспроизведения ноты) 216

AUTO FILL IN 34, 81

AUX IN 17

AUX OUT 17

В

BALANCE, кнопка 36, 46, 82

BASIC (Основные) 83, 161

BASS 82

BASS HOLD 190

Beat (Доля) 125

Beat Converter
(конвертация длительности) 164

BREAK 34, 81

С

CC (CONTROL CHANGE, смена значения контроллера) 216

CHANNEL (Канал) 83, 123

CHANNEL ON/OFF 82

CHANNEL ON/OFF, кнопка 37, 46

CHORD (Аккорд) .. 83, 125, 152, 166

CHORD DETECT 82

CHORD FINGERING,
вкладка 82, 153

Chord Match, функция 38, 170

CHORD NOTE ONLY, параметр .. 192

Chord Tutor, функция 152

Chordal (Аккордный) 178

Chorus, эффект 181

CMR, эффект 82, 185

Compressor, эффект 178

CONFIG, экран 82, 193

Control Change
(Изменение управления) 210

CONTROLLER, вкладка 82

Custom Voice Bank Edit, функция . 83

Custom Voice Edit via PC, функция 83

Custom!, тембры 86

CustomWA!, тембры 86

D

DATA ENTRY, диск управления 68

DESTINATION, параметр 124

DIGITAL RECORDING 161

DIGITAL RECORDING,
функция 83, 121, 159, 169

Direct Access, функция 70

DORIAN (Дорийский лад) 166

Drums, тембр 86

DSP (Цифровая
обработка сигнала) 39, 83, 87

DSP VARIATION
(Вариации цифровой
обработки сигнала) 39, 87, 190

DSP, тип 90

DSP1-6 181

Dynamics, функция 163

E

Echo, типы эффекта 192

EDIT, вкладка 83, 170

EFFECT, вкладка 81, 82, 175, 181

EG (генератор огибающих) 93

ENDING 34, 81, 190

ENTER, кнопка 68

EQ (Эквалайзер) 82, 184

EQUAL TEMPERAMENT, строй. 188

ESEQ, формат 212

Exclusive, системные сообщения . 210

Exclusive, сообщение 210

EXIT, кнопка 69

F

FADE IN TIME, параметр 193

FADE IN/OUT 190

FADE IN/OUT,
функция 35, 81, 154, 193

FADE OUT HOLD TIME,
параметр 193

FADE OUT TIME, параметр 193

FF (перемотка вперед) 43, 81, 117

File 71

FILE ACCESS, функция 81, 156

FILL BREAK 190

FILL DOWN 190

FILL IN 34

FILL SELF 190

FILL UP 190

FILTER, вкладка 82, 92, 180

Fine; применение шаблона 164

FINGERD/FING ON BASS 190

Fingered On Bass, режим 153

Fingered, режим 153

Follow Lights 49, 50

FOOT PEDAL (Педаля) 82, 189

Footage 89

FREEZE, функция 54, 82, 173

Full Keyboard, режим 153

FUNCTION, кнопка 82, 187

G

GLIDE (Скольжение) 189

GM 85

GM2 85

GROOVE, эффект 83, 163

GS, формат 212

GUIDE 49

GUIDE, функция 81

H

HARD DISK RECORDER,
функция 59, 83, 135

HARMONIC MINOR
(Гармонический минор) 166

Harmony, режим 48

Harmony, типы эффекта 192

HARMONY/ECHO,
экран 39, 83, 190, 191

- HDR PLAY/PAUSE, функция 190
HIGH KEY (Верхняя нота) .. 160, 167
- I**
IDC (Internet Direct Connection, прямое подключение к Интернету)..... 197
INDIVIDUAL LOAD, экран .. 83, 104
INITIAL TOUCH, функция 39, 83, 87
INPUT VOLUME, параметр 47, 81, 175
Internet Settings, экран..... 205
INTRO 34, 81
- K**
Karao-key, функция..... 49
Kbd. Vel (скорость нажатия на клавиши) 128
- L**
Language, функция 23, 119, 195
Left Hold, функция 84
LEFT, партия 27, 80, 190
LIBRARY LOAD, функция ... 83, 106
LIBRARY SAVE, функция.... 83, 108
LINE IN 17
LINE OUT 17
LINE OUT, разъем..... 82, 185
Live!Drums, тембры..... 86
Live!SFX, тембры..... 86
Local ON/OFF, функция 215
LOOP..... 43, 44, 81
LOOP RETURN 17
LOOP SEND 17
LYRICS PAGE +/-, функция..... 190
LYRICS, слова песни 83, 114, 188
LYRICS/TEXT (слова/текст)..... 81, 114, 115
- M**
MAIN (LINE OUT)..... 17
MAIN (Основная часть) 190
Main picture (фон главного экрана)..... 71, 195
MAIN VARIATION 34, 81
MAIN, разъемы..... 186
- Master Compressor, пользовательский эффект 71, 185
Master Compressor, эффект . 181, 185
Master EQ (общая настройка эквалайзера) 181, 184
MASTER TUNE, экран 82, 187
MASTER VOLUME, регулятор 20, 81
MEAN-TONE, строй..... 188
MEDIA, экран..... 82, 194
MegaVoice, тембр 86
MELODIC MINOR (Мелодический минор)..... 166
MEMORY 52, 82
MFC10, контроллер 16, 82, 217
MIC 17
MIC (Микрофон) 175
MIC SETTING (Настройка микрофона) 81
MIC/LINE IN, разъем. 17, 47, 81, 175
MIDI..... 82, 210
MIDI A IN/OUT 16
MIDI B IN/OUT 16
MIDI, шаблон 71, 214
MIDI-канал 211
Mix (объединение каналов) 124
MIXING CONSOLE, экран ... 82, 179
Mode (режим)..... 90
MONO (монофония)... 39, 83, 87, 91
Multi Assign, тип 192
Multi Fingering, режим 153
MULTI PAD CONTROL 38, 82
MULTI PAD CONTROL, экран 38, 169
Multi Recording 57
Music Finder, функция 40, 71, 171, 196
- N**
NATURAL MINOR (Натуральный минор) 166
Next/Cancel (Далее/Отмена) 118
Noise Gate, эффект..... 178
Normalize, эффект 143
NTR, параметр 160, 166
NTSC..... 16
NTT, параметр 160, 166
- O**
ONE TOUCH SETTING, функция 36, 155
Open/Save, экран 29, 72, 77
Organ Flutes, тембр 28, 85, 89
Organ Flutes, тембры..... 86
Organ Type (тип органа) 89
OTS LINK 81, 155
OTS Link Timing, функция 157
OTS, функция 155, 190
OVER, индикатор 47, 175
OWNER, экран 83, 195
- P**
P.A.T., функция 81, 120
PAL 16
Panpot (Панорама)..... 180
PARAMETER, вкладка..... 83, 165
PART ON/OFF, кнопка 25, 80, 83, 84
Part On/Off, параметр..... 158
PART SELECT, экран..... 25, 83, 84
PB (Изменение высоты звука) 216
PC (Изменение программы)..... 216
PEDAL PUNCH IN/OUT 122
PERCUSSION..... 190
Performance Assistant Technology, функция 120
Pitch Bend (Изменение высоты звука) 210
PITCH BEND, диск..... 83
PITCH BEND, изменение высоты звука 190
PLAY/PAUSE, кнопка 83
Poly (полифония) 87, 91
Poly/Mono 87
PORTAMENTO (Портаменто) 189
Portamento Time, функция 91, 180
Portamento, функция..... 87
POWER ON/OFF 81
POWER ON/OFF, кнопка..... 20, 22
Preset, диск 29
Preset, устройство 71
Program Change (Изменение программы)..... 210
Property, экран 65, 77, 136
PUNCH IN AT 122
PUNCH OUT AT 122

- PURE MAJOR, строй 188
 PURE MINOR, строй 188
 PYTHAGORIAN, строй 188
- Q**
 Quick Start (функция быстрого запуска) 119
- R**
 Random (Случайный порядок) 119
 REC END 122
 REC MODE 83, 122
 REC START 122
 REC, кнопка 55, 81, 83
 RECEIVE 82
 RECORD (Запись) 83, 169
 REGIST BANK 53, 82
 REGISTRATION MEMORY 82
 REGISTRATION MEMORY CONTENTS 52
 REGISTRATION MEMORY, кнопка 52, 82, 173
 Registration Sequence, функция 54, 173
 Repertoire, функция 33
 REPLACE (Замена) 172
 REPLACE ALL 122
 REW (перемотка назад)... 43, 81, 117
 RGB OUT 16
 RIGHT 1, партия 25, 80, 190
 RIGHT 2, партия 26, 80, 190
 RIGHT 3, партия 80, 190
 rit 34
 ROOT FIXED (Основной тон фиксирован) 166
 ROOT TRANS (Транспонирование основного тона) 166
 RTR, параметр 160, 167
- S**
 S. ARTICULATION 16
 S. Articulation!, тембры 86
 S. ARTICULATION, тембр 190
 SCALE TUNE, функция 82, 187
 SCORE (партитура) 81, 112
 SCORE PAGE+, функция 190
 SCREEN OUT, порт 82, 188
- Section Set, функция 158
 SELECT, кнопка 38, 82, 83
 SETTING 83
 SFX (инструмент: спецэффекты) . 86
 SIGNAL, индикатор 47, 175
 Single Finger, режим 153
 Sleep Time, параметр 194
 SMF 212
 SOFT (Приглушение звука) 189
 SONG 78
 Song Auto Revoice, функция 181
 SONG CONTROL 43
 SONG CREATOR, функция .. 83, 121
 Song Position, позиция в мелодии. 117
 SONG SETTING, экран 82
 SONG, мелодия 43, 71, 81, 112
 SOSTENUTO (Состенуто) 189
 SP (позиция в мелодии) 43, 81
 SPEED (Скорость) 192
- START/STOP (запуск/остановка) 81, 215
 STOP (Стоп) 81, 82, 83
 STRENGTH, параметр 123
 STYLE CONTROL 34, 81
 STYLE CREATOR 83, 159
 Style Touch, функция 157
 SUB 17
 SUB, разъемы 186
 Super Articulation, тембр 86
 SUSTAIN 16
 SUSTAIN, эффект 39, 83, 87, 189
 Swing; свинг 164
- SYNC START, функция 31, 80, 81, 155, 190
 SYNC STOP, функция 35, 81, 155, 190
 Synchro Stop, окно 157
- SYS/EX., редактирование системных сообщений 83, 215
 SYSTEM 82, 215
 SYSTEM RESET, вкладка 83, 196
- T**
 ТАВ, кнопки 69
 TALK, эффект 81, 190
 TAP TEMPO (Собственный темп) .. 81, 154, 190
 Tap, функция 35, 154
 TEMPO, параметр . 81, 133, 154, 158
 TEXT PAGE +, функция 190
 TO DEVICE 16
 TO HOST 16
 TO LEFT SPEAKER 17
 TO RIGHT SPEAKER 16
 TO SUB WOOFER 17
 TOUCH LIMIT, параметр 192
 TRANSMIT (Передача) 82, 215
 Transmit Clock (передача сигналов синхронизации) 215
 TRANSPOSE (ТРАНСПОНИРОВАНИЕ) 81, 88, 180
 TRANSPOSE ASSIGN, функция . 191
 TRIM 17
 TUNE, вкладка 82
- U**
 UPPER OCTAVE 83
 USB 16
 USB TO DEVICE, порт 15, 16, 64
 USB TO HOST, порт 16, 66
 USB, порт 16
 USB-устройство 29, 71
 USB-устройство хранения данных 64
 User Master EQ (Общие пользовательские настройки эквалайзера) 71, 184
 UTILITY, функция 82, 193
- V**
 VH TYPE SELECT, кнопка 48, 81, 175
 Vibrato On/Off (включение/выключение вибрато) 89
 VIDEO OUT 16
 VIDEO OUT, порт 188
 Vocal Cue Time, функция 49, 51
 Vocal Harmony, режим эффекта .. 178
 Vocal Harmony, тип эффекта 48
 VOCAL HARMONY, эффект 48, 81, 181, 190
 VOICE CREATOR, экран 83, 95
 Voice Editor, редактор тембров 111
 VOICE EFFECT, экран 39, 83, 87
 Voice Information, экран 25

- VOICE SET, экран 82, 89, 91, 188
 VOICE, экран..... 25, 71, 83, 84, 85
 VOL/VOICE, вкладка 82, 180
 VOLUME 16
 VOLUME
 (Громкость) 90, 91, 189, 192
- W**
 WAVE IMPORT 83
- X**
 XG..... 85
- A**
 автоматическое включение/
 выключение записи..... 121
 аккомпанемент 31
 амплитуда..... 92
 аппликаатура..... 152
 атака..... 93
- Б**
 банк 53
 банк мультитипедов 71
 банк регистрационной памяти 71
 блокировка параметра..... 193
 быстрая запись..... 55
- В**
 ввод символов 76
 ввод символов (прямое
 подключение к Интернету) 199
 ВЕРХНЯЯ ОКТАВА..... 27, 88
 верхняя часть клавиатуры 215
 вибрато 93
 вокодер 178
 восстановление заводских
 настроек 196
 вставка..... 74
 выравнивание..... 123
 вырезание..... 74
- Г**
 генератор огибающих 93
 главный экран 22
 глубина 93
 глубина вибрато 89
 граничная частота фильтра..... 92
- Д**
 демонстрационная мелодия 24, 81
 диапазон изменения высоты звука 180
 динамик 18, 193, 219
 Диск [PITCH BEND] 88
 диск модуляции .. 83, 88, 92, 190, 191
 дискета 231
 дисковод гибких дисков..... 231
 длина 90
 добавление гармоник 92, 180
 доля..... 127
- Ж**
 жесткий диск 29, 71
 ЖК-дисплей 68, 188
- З**
 загрузка данных 201
 задержка 93
 закладки..... 202
 запись 55
 запись
 (функция Music Finder)..... 40, 171
 запись в реальном времени 121
 запись с наложением..... 160
 запоминающее устройство..... 70
- И**
 иерархия функций 81
 изменение программы 132
 изменение управления..... 132
 импорт волновых данных 94
 имя 76
 имя владельца 195
 инициализация настроек
 Интернета 208
 исходная фраза 160
 исходный аккорд 160, 166
 исходный канал..... 124
 исходный тон 160, 166
- К**
 клавиатура 14, 80, 87
 ключевое слово..... 41
 кнопки на ЖК-дисплее..... 68
 компакт-диск 6
 компьютер..... 66
- конечное затухание 93
 контрастность ЖК-дисплея..... 21
 концевая метка цикла 117
 копирование 74
 копирование тактов 165
 курсор 79
- М**
 максимальная полифония..... 86
 метасобытие..... 133
 метка 44, 133
 метка перехода..... 117
 метка положения в мелодии . 117, 133
 метроном 81, 193
 микрофон..... 47, 175
 монитор 116
 мультитипед..... 38, 71
 Мультитипед..... 169
- Н**
 название ноты 84, 113
 настройка MIDI 71, 196
 настройка высоты звука..... 180, 187
 настройка эквалайзера
 для партии 181
 настройка: функция Talk 177
 настройки..... 124
 настройки партии 180
 нижняя часть клавиатуры..... 215
 низкочастотный осциллятор
 (LFO) 92
 новая мелодия..... 55, 57
 номер версии 195
 номер ноты..... 210
 номер тембра 193
 нота..... 132
 нота включена 210
 нота отключена..... 210
 нотный диапазон 160, 167
- О**
 общая транспозиция 88
 октава..... 27, 91, 180
 основные операции..... 68
 остановка аккомпанемента ... 33, 157
 отклик 90
 очистка тактов..... 165

- П**
 папка 71
 папка повторов..... 119
 партия..... 179
 партия клавиатуры 84, 179
 педальный переключатель 189
 первичное затухание 93
 переключатель типа сообщений;
 Message Switch..... 215
 переход по меткам 44
 повтор..... 119, 170
 подключение к Интернету 197
 позиция локатора 117, 119
 поиск 41
 полифония..... 86
 пользовательский диск 29, 71
 пользовательский тембр.. 85, 94, 196
 пользовательский
 эффект 71, 183, 196
 порты..... 16, 17
 пошаговая запись 121
 просмотр 77
 путь 78
 пюпитр..... 14, 19
- Р**
 реверберация 181
 резервное копирование..... 196
 резонанс 92
- С**
 синхронизация 125, 127, 215
 системное сообщение..... 210
 системные настройки..... 71, 196
 скорость вибрато..... 90
 Скорость вращающегося динамика 89
 скорость нажатия (Velocity) 210
 словарь терминов Интернета 209
 сообщение 69
 сообщение канала..... 210
 сообщение реального времени..... 210
 сохранение 75
 список воспроизведения 147
 список событий.... 125, 127, 162, 170
 список событий (Event List)..... 121
 СТИЛЬ 31, 71, 81, 152, 156
- Т**
 такт 125, 127
 текст..... 115
 текущий 119
 Тембры Cool! 86
 Тембры Live!..... 86
 Тембры Sweet! 86
 тональность 133
 тональность; Key Signature 113
 точка разделения
 клавиатуры..... 31, 80, 158
 транспозиция клавиатуры..... 88
 транспозиция мелодии..... 88
 транспонирование внешнего сигнала;
 Receive Transpose 215
 транспонирование канала 124
 транспонирование нот 160
- У**
 удаление..... 75, 123
 ударные..... 85
 управление громкостью
 с помощью педали 189
 установка жесткого диска 221
 установка модулей DIMM 223
- Ф**
 фоновая картинка экрана
 со словами песни 71
 формат распределения тембров... 212
 Формат секвенции 212
 форматирование..... 194
 функция Song Auto Open 194
- Ц**
 циклическая запись 160
- Ч**
 частота сигнала метронома..... 133
 часть..... 34
 чувствительность к силе нажатия. 91
- Э**
 эквалайзер..... 184
 экран; SONG SETTING..... 118
 элементы управления..... 14, 15
 эффекты, применяемые
 к отдельным партиям 182
 эффекты, применяемые ко
 всей системе 182
- Я**
 яркость 92, 180

Limited Warranty

90 DAYS LABOR

1 YEAR PARTS

Yamaha Corporation of America, hereafter referred to as Yamaha, warrants to the original consumer of a product included in the categories listed below, that the product will be free of defects in materials and/or workmanship for the periods indicated. This warranty is applicable to all models included in the following series of products:

DIGITAL WORKSTATION

If during the first 90 days that immediately follows the purchase date, your new Yamaha product covered by this warranty is found to have a defect in material and/or workmanship, Yamaha and/or its authorized representative will repair such defect without charge for parts or labor.

If parts should be required after this 90 day period but within the one year period that immediately follows the purchase date, Yamaha will, subject to the terms of this warranty, supply these parts without charge. However, charges for labor, and/or any miscellaneous expenses incurred are the consumers responsibility. Yamaha reserves the right to utilize reconditioned parts in repairing these products and/or to use reconditioned units as warranty replacements.

THIS WARRANTY IS THE ONLY EXPRESS WARRANTY WHICH YAMAHA MAKES IN CONNECTION WITH THESE PRODUCTS. ANY IMPLIED WARRANTY APPLICABLE TO THE PRODUCT, INCLUDING THE WARRANTY OF MERCHANT ABILITY IS LIMITED TO THE DURATION OF THE EXPRESS WARRANTY. YAMAHA EXCLUDES AND SHALL NOT BE LIABLE IN ANY EVENT FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES.

Some states do not allow limitations that relate to implied warranties and/or the exclusion of incidental or consequential damages. Therefore, these limitations and exclusions may not apply to you.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state.

CONSUMERS RESPONSIBILITIES

If warranty service should be required, it is necessary that the consumer assume certain responsibilities:

1. Contact the Customer Service Department of the retailer selling the product, or any retail outlet authorized by Yamaha to sell the product for assistance. You may also contact Yamaha directly at the address provided below.
2. Deliver the unit to be serviced under warranty to: the retailer selling the product, an authorized service center, or to Yamaha with an explanation of the problem. Please be prepared to provide proof purchase date (sales receipt, credit card copy, etc.) when requesting service and/or parts under warranty.
3. Shipping and/or insurance costs are the consumers responsibility.* Units shipped for service should be packed securely.

*Repaired units will be returned PREPAID if warranty service is required within the first 90 days.

IMPORTANT: Do NOT ship anything to ANY location without prior authorization. A Return Authorization (RA) will be issued that has a tracking number assigned that will expedite the servicing of your unit and provide a tracking system if needed.

4. Your owners manual contains important safety and operating instructions. It is your responsibility to be aware of the contents of this manual and to follow all safety precautions.

EXCLUSIONS

This warranty does not apply to units whose trade name, trademark, and/or ID numbers have been altered, defaced, exchanged removed, or to failures and/or damages that may occur as a result of:

1. Neglect, abuse, abnormal strain, modification or exposure to extremes in temperature or humidity.
2. Improper repair or maintenance by any person who is not a service representative of a retail outlet authorized by Yamaha to sell the product, an authorized service center, or an authorized service representative of Yamaha.
3. This warranty is applicable only to units sold by retailers authorized by Yamaha to sell these products in the U.S.A., the District of Columbia, and Puerto Rico. This warranty is not applicable in other possessions or territories of the U.S.A. or in any other country.

Please record the model and serial number of the product you have purchased in the spaces provided below.

Model _____ Serial # _____ Sales Slip # _____

Purchased from _____ Date _____
(Retailer)

YAMAHA CORPORATION OF AMERICA
Electronic Service Division
6600 Orangethorpe Avenue
Buena Park, CA 90620

KEEP THIS DOCUMENT FOR YOUR RECORDS. DO NOT MAIL!

FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

2. IMPORTANT: When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

3. NOTE: This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic devices. Compliance with FCC regulations does

not guarantee that interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

The above statements apply ONLY to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(class B)

IMPORTANT NOTICE FOR THE UNITED KINGDOM Connecting the Plug and Cord

IMPORTANT. The wires in this mains lead are coloured in accordance with the following code:

BLUE : NEUTRAL
BROWN : LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug proceed as follows:

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

Making sure that neither core is connected to the earth terminal of the three pin plug.

* This applies only to products distributed by Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd. (2 wires)

This product contains a high intensity lamp that contains a small amount of mercury. Disposal of this material may be regulated due to environmental considerations.

For disposal information in the United States, refer to the Electronic Industries Alliance web site:

www.eiae.org

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(mercury)

CAUTION: TO PREVENT ELECTRIC SHOCK, MATCH WIDE BLADE OF PLUG TO WIDE SLOT, FULLY INSERT.

ATTENTION: POUR ÉVITER LES CHOCS ÉLECTRIQUES, INTRODUIRE LA LAME LA PLUS LARGE DE LA FICHE DANS LA BORNE CORRESPONDANTE DE LA PRISE ET POUSSER JUSQU' AU FOND.

* This applies only to products distributed by Yamaha Canada Music Ltd. (polarity)
* Ceci ne s'applique qu'aux produits distribués par Yamaha Canada Musique Ltée.

COMPLIANCE INFORMATION STATEMENT (DECLARATION OF CONFORMITY PROCEDURE)

Responsible Party : Yamaha Corporation of America
Address : 6600 Orangethorpe Ave., Buena Park,
Calif. 90620

Telephone : 714-522-9011

Type of Equipment : DIGITAL WORKSTATION

Model Name : Tyros2

This device complies with Part 15 of the FCC Rules.

Operation is subject to the following conditions:

- 1) this device may not cause harmful interference, and
- 2) this device must accept any interference received including interference that may cause undesired operation.

See user manual instructions if interference to radio reception is suspected.

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(FCC DoC)

For details of products, please contact your nearest Yamaha representative or the authorized distributor listed below.

За более подробными сведениями обращайтесь в местное представительство корпорации Yamaha.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de México S.A. de C.V.
Calz. Javier Rojo Gómez #1149,
Col. Guadalupe del Moral
C.P. 09300, México, D.F., México
Tel: 55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Av. Reboucas 2636-Pinheiros CEP: 05402-400
Sao Paulo-SP. Brasil
Tel: 011-3085-1377

ARGENTINA

Yamaha Music Latin America, S.A.
Sucursal de Argentina
Viamonte 1145 Piso2-B 1053,
Buenos Aires, Argentina
Tel: 1-4371-7021

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America, S.A.
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, Panamá
Tel: +507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM

Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 01908-366700

IRELAND

Danfay Ltd.
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin
Tel: 01-2859177

GERMANY

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Switzerland
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: 01-383 3990

AUSTRIA

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

CZECH REPUBLIC/SLOVAKIA/ HUNGARY/SLOVENIA

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Austria, CEE Department
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-602039025

POLAND

Yamaha Music Central Europe GmbH
Sp.z o.o. Oddział w Polsce
ul. 17 Stycznia 56, PL-02-146 Warszawa, Poland
Tel: 022-868-07-57

THE NETHERLANDS/ BELGIUM/LUXEMBOURG

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Benelux
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, The Netherlands
Tel: 0347-358 040

FRANCE

Yamaha Musique France
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

Yamaha Musica Italia S.P.A.
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN/PORTUGAL

Yamaha-Hazen Música, S.A.
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230
Las Rozas (Madrid), Spain
Tel: 91-639-8888

GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House
147 Skiathou Street, 112-55 Athens, Greece
Tel: 01-228 2160

SWEDEN

Yamaha Scandinavia AB
J. A. Wettergrens Gata 1
Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: 031 89 34 00

DENMARK

YS Copenhagen Liaison Office
Generatorvej 6A
DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 09 618511

NORWAY

Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB
Grini Næringspark 1
N-1345 Østerås, Norway
Tel: 67 16 77 70

ICELAND

Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120
IS-128 Reykjavik, Iceland
Tel: 525 5000

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-3030

AFRICA

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LB21-128 Jebel Ali Freezone
P.O.Box 17328, Dubai, U.A.E.
Tel: +971-4-881-5868

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co.,Ltd.
25/F., United Plaza, 1468 Nanjing Road (West),
Jingan, Shanghai, China
Tel: 021-6247-2211

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDONESIA

PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)
PT. Nusantik
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
Tong-Yang Securities Bldg. 16F 23-8 Yoido-dong,
Youngdungpo-ku, Seoul, Korea
Tel: 02-3770-0660

MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 3-78030900

PHILIPPINES

Yupangco Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE

Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
#03-11 A-Z Building
140 Paya Lebar Road, Singapore 409015
Tel: 747-4374

TAIWAN

Yamaha KHS Music Co., Ltd.
3F, #6, Sec.2, Nan Jing E. Rd. Taipei.
Taiwan 104, R.O.C.
Tel: 02-2511-8688

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
891/1 Siam Motors Building, 15-16 floor
Rama 1 road, Wangmai, Pathumwan
Bangkok 10330, Thailand
Tel: 02-215-2626

OTHER ASIAN COUNTRIES

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2317

OCEANIA

AUSTRALIA

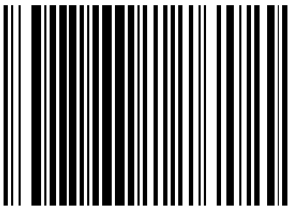
Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,
Victoria 3006, Australia
Tel: 3-9693-5111

NEW ZEALAND

Music Houses of N.Z. Ltd.
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,
Auckland, New Zealand
Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312



P77020064

Yamaha Home Keyboards Home Page (English Only)
<http://music.yamaha.com/homekeyboard>

Yamaha Manual Library
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2005 Yamaha Corporation

BGAO
***XX*.*-**□
Printed in Europe