

# Przewodnik po SFF

---

## Wstęp

**SFF** – (eng. *Style File Format*) to format plików stosowany przez firmę Yamaha w elektronicznych instrumentach muzycznych (PSR, Tyros, Clavinova). Format zbudowano w oparciu o format midi SMF0 (eng. *Standard Midi File*). Ze względu na pochodzenie, SFF daje się łatwo otworzyć w większości edytorów midi jednak bardzo często zastosowanie zmian i zapisanie pliku doprowadza do uszkodzenia (lub usunięcia) ważnych danych odpowiedzialnych za sterowanie akompaniamentem, dlatego nie polecam prób edycji stylu edytorami midi.

**SFF GE** – (*Style File Format Guitar Edition* zwany także SFF2) to nowszy format wspierający aranżacje oparte na brzmieniach Mega Voice, charakteryzuje się zwiększoną ilością parametrów.

Do edycji stylu przeznaczony jest program o nazwie **StyleMagic YA** i to właśnie na bazie tego programu powstał ten przewodnik.

Zapraszam do lektury.

# 1. Jak działa SFF?

Czy zastanawiałeś się kiedyś, jak to jest, że po włączeniu funkcji automatycznego akompaniamentu i uderzeniu w klawisze lewej ręki instrument zaczyna pięknie odgrywać akompaniament w zadanej progresji akordowej?

Wszystko to dzieje się za sprawą przechowywanych w pliku SFF kilkutaktowych schematów zawierających nuty i kontrolery midi dla każdej **sekcji**. Sekcje są zapętlane a nuty odpowiednio transponowane (za wyjątkiem ścieżek Rhythm) przez wewnętrzny algorytm keyboardu, zwany **aranżerem**.

Sekcje mogą mieć różną długość, zazwyczaj jest to:

**Intro A, Ending A** – 1 takt, (przez aranżer odtwarzana tylko raz po wyzwoleniu)

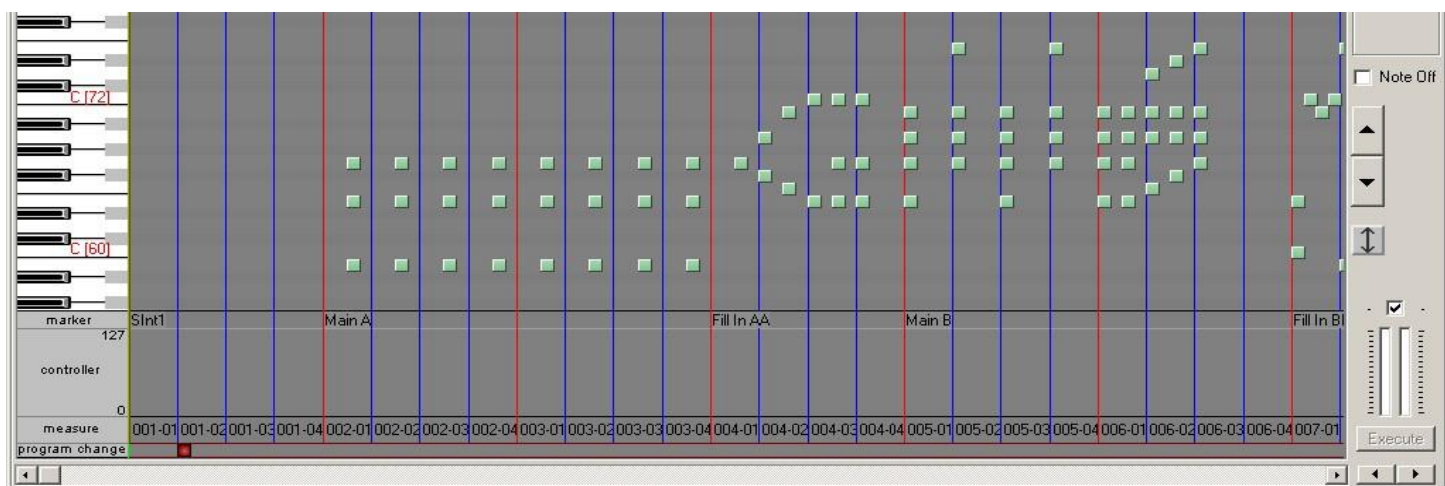
**Intro B, Ending B** – 1 lub więcej taktów, (przez aranżer odtwarzana tylko raz po wyzwoleniu)

**Intro C, Ending C** – 1, więcej lub jeszcze więcej taktów, (przez aranżer odtwarzana tylko raz po wyzwoleniu)

**Main A, B, C, D** – przyjęło się stosować parzystą ilość taktów – 2, 4, 8, jednak nie jest to regułą, (przez aranżer odtwarzana w pętli)

**Fill In AA, AB, BB, BA, CC, DD, Break** – 1 takt, (przez aranżer odtwarzana tylko raz po wyzwoleniu)

Sekcja zaczyna się zawsze od zdarzenia **marker** w którego etykiecie występuje nazwa sekcji. Poniższy obraz prezentuje Multiedytor, jest to jedno z narzędzi jakie posiada StyleMagic. W Multiedytorze podzielisz plik midi na Sections. Gdy będziesz to robił nie wprowadzaj nazw Sections ręcznie, tylko używaj szablonów, w ten sposób unikniesz pomyłki literowej.



Zobacz rysunek przedstawiający narzędzie o nazwie Multiedytor.

Przeanalizujmy:

**Main A** – zaczyna się w takcie 002-01, posiada dwa takty i kończy się w 004-01

**Fill In AA** – zaczyna się w takcie 004-01, posiada jeden takt i kończy w 005-01

**Main B** – zaczyna się w takcie 005-01, posiada dwa takty i kończy w 007-01, itd.

Jest jeszcze sekcja **SInt** – zaczyna się ona zawsze w 001-01 i w tym przypadku kończy w 002-01.

**SInt** – to Section inicjalizacyjna, zawiera zdarzenia midi wymagane do masteringu (**Control Change**), ustawienia Voice na ścieżkach (**Program Change**) oraz bardzo często **System Exclusive** ustawiające efekty DSP lub inne parametry specjalne. Ustawienia zawarte w **SInt** mają charakter globalny, i oddziałują na wszystkie Sections. Musisz jednak wiedzieć, że każda Section źródłowa (**Main, Intro, Ending i Fill In**) może posiadać własne ustawienia (**Control Change i Program Change**) działające tylko w niej samej i mające priorytet nad globalnymi zawartymi w **SInt**.

*Uwaga: SInt nie zawiera nut, nie może ich zawierać! Nuty w Multiedytorze to zielone kwadraty.*

Pierwszym krokiem aby przerobić plik midi na plik stylu jest podział midi na Sekcje. Uruchom StyleMagic->Multiedytor, wybierz odpowiednie fragmenty utworu i przypisz im znacznie używając markerów (np.: Zwrtoka => **Main A**, Refren => **Main B**, Solo => **Intro B** lub **Ending B**). Markery wstawiaj na pierwszą miarę taktu, nie wstawiaj sekcji **SInt**, sekcja ta zostanie dodana automatycznie po utworzeniu tabeli CASM i wykonaniu Walidacji SFF - będzie o tym w dalszej części poradnika.

Co zrobić, jeśli po dokonaniu podziału utworu midi na Sekcje, ich długość jest inna niż wymagana przez standard SFF, np.: wstawiłeś marker **Fill In BB** a następny marker występuje po kilkunastu taktach? Jak czytałeś wcześniej, **Fill In** może mieć tylko **1 takt!**

To proste - zakończ sekcję markerem **END\_SEC**. Możesz użyć markera **END\_SEC** aby zaznaczyć koniec jakiegokolwiek sekcji. Gdy już będziesz pewien, że podział na Sections jest prawidłowy użyj funkcji **Usuń END\_SEC**. StyleMagic usunie zbędne takty oznaczone markerem **END\_SEC**.

*Uwaga: Marker END\_SEC służy tylko do celów projektowych, instrumenty nie znają tego markera!*

Myślę, że teraz już wiesz, jak podzielić midi na sekcje?

Po więcej informacji, w jaki sposób wstawiać, usuwać, edytować markery i obsługiwać Multiedytor zapraszam do instrukcji obsługi.

## 2. Switch Chord i Switch Key.

Jak to się dzieje, że załadowany w instrumencie Styl ma 8 ścieżek, natomiast w StyleMagic plik SFF (lub SFF GE) posiada nawet 16 ścieżek, a mimo to wszystko gra, niczego nie ma w nadmiarze i nic nie brakuje?

Przypomnijmy ścieżki stylu:

**Rhythm Sub** - domyślnym źródłem dla tej ścieżki jest dziewiąta ścieżka midi (9),

**Rhythm Main** - domyślnym źródłem dla tej ścieżki jest dziesiąta ścieżka midi (10),

**Bass** - domyślnym źródłem dla tej ścieżki jest jedenasta ścieżka midi (11),

**Chord 1** - domyślnym źródłem dla tej ścieżki jest dwunasta ścieżka midi (12),

**Chord 2** - domyślnym źródłem dla tej ścieżki jest trzynasta ścieżka midi (13),

**Pad** - domyślnym źródłem dla tej ścieżki jest czternasta ścieżka midi (14),

**Phrase 1** - domyślnym źródłem dla tej ścieżki jest piętnasta ścieżka midi (15),

**Phrase 2** - domyślnym źródłem dla tej ścieżki jest szesnasta ścieżka midi (16)

Plik midi, który podzielisz na sekcje, ale nie dokonasz żadnych innych zmian tylko zapiszesz jako \*.STY, następnie załadujesz do instrumentu zagra zgodnie z powyższym zestawieniem. Instrument nie wykorzysta ścieżek od 1 do 8, usłyszysz jedynie to co jest na ścieżkach od 9 do 16. W pełni sparametryzowany plik stylu może wykorzystać wszystkie ścieżki midi, i o tym będzie ten rozdział.

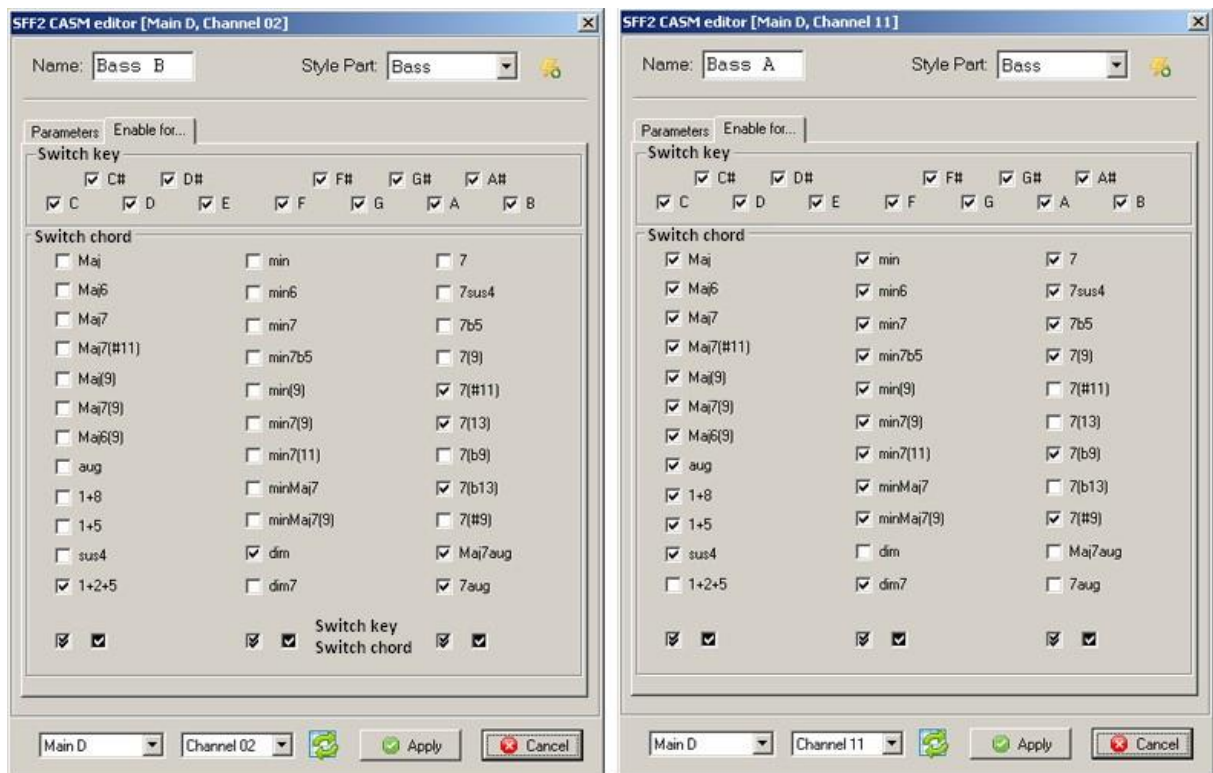
Omówię to na przykładzie ścieżki **Bass**:

To co widzisz poniżej to **Edytor CASM** z ustawieniami dla ścieżek nr 2 i nr 11, dla sekcji Main D.

*Uwaga: Edytor CASM wywołasz z poziomu Konsoli mikserskiej, Menedżera ścieżek i Multiedytora, dla każdej sekcji za wyjątkiem SInt.*

Przyjrzyj się uważnie, czy widzisz różnicę? Myślę, że tak, a co z niej wynika zaraz Ci wyjaśnię.

Pole **Name** – tutaj wpisujesz nazwę ścieżki midi, maksymalnie 8 znaków. Nazwa nie ma wpływu na pracę aranżera, służy tylko po to, abyś mógł łatwo zidentyfikować ścieżkę.



**Style Part** (**bardzo ważne pole**) - tutaj przypisujesz ścieżkę midi do ścieżki stylu. Dzięki temu ustawieniu instrument wie która ścieżka midi jest źródłem dla ścieżki stylu. Masz do wyboru 8 pozycji - Rhythm Sub, Rhythm Main, Bass, Chord 1, Chord 2, Pad, Phrase 1, Phrase 2.

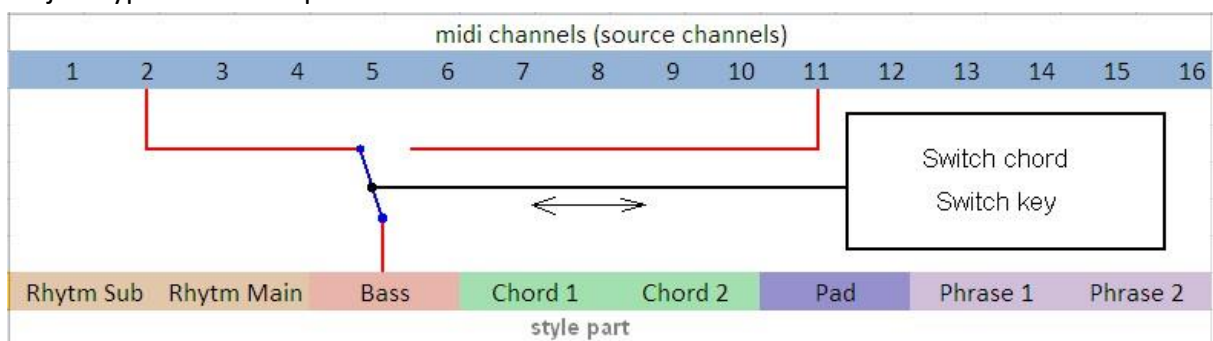
**Żółta ikona pioruna** obok, służy do przywoływania wartości domyślnych, dla danej ścieżki stylu.

Zauważ, że obie ścieżki midi (**2 i 11**) są źródłem dla tej samej ścieżki stylu (**Bass**), jednak podczas odsłuchiwania nie słychać dwóch naraz!

Jak zapewne zauważyłeś ustawienia **Switch chord** dla **Bass A** (Ch 11) i **Bass B** (Ch 2) nie są identyczne, są ustawione tak, że jedno jest negatywem drugiego.

Technicznie wygląda to tak, że ścieżka midi nr 2 będzie źródłem dla partii Bass (Style Part) tylko wtedy, gdy aranżer otrzyma jedną z zaznaczonych funkcji tj. 1+2+5, dim, 7(#11), 7(13), 7(b13), Maj7aug, 7aug. Dla pozostałych funkcji źródłem dla partii Bass będzie ścieżka midi nr 11.

To jest właśnie **Switch chord**. **Switch key** – działa w identyczny sposób z tą różnicą, że kluczem nie jest typ akordu lecz podstawa akordu.



Podsumowując, **Switch Chord** i **Switch Key** zawiera informacje dla aranżera o tym która ścieżka midi ma służyć jako schemat źródłowy dla ścieżki stylu. Mając do dyspozycji taki mechanizm możesz tworzyć ścieżki źródłowe z alternatywnymi ustawieniami oraz frazami nut.

Proste Style zazwyczaj zbudowane są w oparciu na pojedynczych ścieżkach. Możesz tworzyć takie Style i nie ma w tym nic złego. Warto jednak nauczyć się korzystać z **Switch Chord** i **Switch Key**. Style korzystające ze ścieżek alternatywnych brzmią dużo lepiej, mniej szablonowo i bardziej profesjonalnie.

Na samym dole Edytora CASM znajdują się przyciski akceptacji i anulowania, przycisk powrotu do ustawień źródłowych (zapisanych w pliku stylu) oraz pola nawigacji po pliku (Sekcja, Kanaf).

Do testowania Switch Chord i Switch Key służy pole **Auto Selekcja** – znajdziesz je m. w **Konsoli mikserskiej**.



*Uwaga: Od wersji 3.5.0 StyleMagic posiada dwie konsole mikserskie. Jedna to znana wcześniej 16 ścieżkowa konsola midi, druga to 8 ścieżkowa Konsola STY (dla Styli). W opisywanym zagadnieniu mam na myśli 16 ścieżkową konsolę midi.*

Jeśli podzieliłeś plik midi markerami i na tym zakończyłeś pracę, to po uruchomieniu Konsoli mikserskiej (najlepiej z poziomu **Menedżera sekcji**) nie zobaczysz kolorowych ikonki z napisami Rhythm1, Rhythm2, Bass, Chord1, Chord2, Pad, Phrase1, Phrase2 tylko szare pole z napisem **CASM**.

Oznacza to, że Twoje ścieżki źródłowe nie zostały jeszcze przypisane do ścieżek docelowych (**Style Part**) i pracują na ustawieniach domyślnych - zagrają tylko ścieżki od 9 do 16. Co więcej – Twój plik nie jest jeszcze stylem! Stanie się nim dopiero, gdy klikniesz jedno z **szarych pól**

**z napisem CASM**, lub wybierzesz z menu programu **Funkcje->Autotworzenie CASM**. To właśnie na tym etapie wybierzesz format pliku - jeden z dwóch dostępnych, SFF1 lub SFF2 (SFF GE). Jeśli wybierzesz niewłaściwy dla Twojego instrumentu, nie martw się, StyleMagic posiada konwerter formatów: menu **Funkcje>Konwertuj SFF1 do SFF2** (lub odwrotnie) .

*Uwaga: Autotworzenie CASM działa tylko na ścieżki 9-16, ustawia wartości domyślne dla parametrów pracy stylu takich jak: **Chord Root (Source Root)**, **Chord Type (Source Type)**, **Range Of Zones** (tylko dla SFF2), **Highest Key (High Key)**, **Low Limit Key**, **High limit Key**, **NTR**, **NTT**, **RTR**, prawdopodobnie będziesz musiał poprawić ustawienia, ale o tym będzie w dalszej części poradnika!*

Na zakończenie pamiętaj o wykonaniu **Walidacji SFF**, która wstawi marker **Slnt** oraz odpowiednio przebuduje sekcję Slnt.

*Uwaga: Autotworzenie CASM domyślnie wykonuje także **Walidację SFF** więc jeśli walidacja została wykonana nie musisz jej dodatkowo robić.*

Gdy Twój plik midi posiada już sekcje, tablicę CASM i nadany jeden z formatów SFF, staje się plikiem stylu! Na tym etapie powinna pojawić się w StyleMagic zakładka **Menedżer OTS**. Zanim Jednak zaczniesz przygodę z OTS, Twój styl wymaga „doszlifowania”, uporządkowana nut, dostrojenia parametrów.

### 3. Po co tyle parametrów CASM, co to takiego jest?

Aby aranżer widział w jak sposób reagować na progresję akordową, jakie stosować przewroty akordów, czy transponować, w jakim zakresie transponować, jak transformować zapisane na ścieżkach źródłowych nuty musi mieć odpowiednie informacje. Informacje te zapisane są w pliku stylu w tabeli CASM. Wszystkie parametry zarówno dla formatu SFF1 oraz SFF2 (SFF GE) możesz edytować w StyleMagic.

Schemat źródłowy:



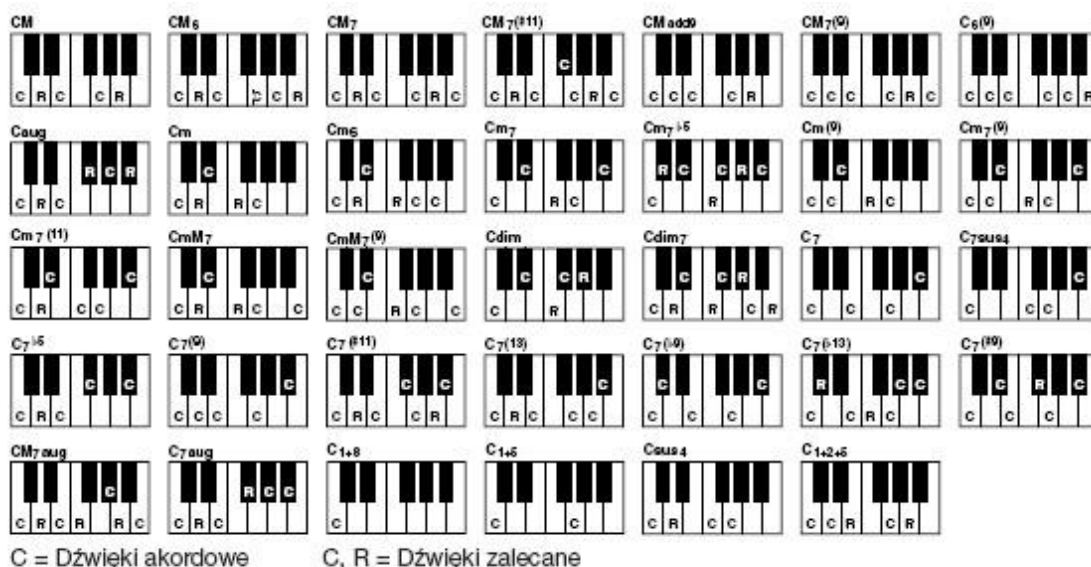
**Source Root** – pryma źródłowa. Tutaj „informujesz” aranżer na jakiej prymie źródłowej opiera się schemat źródłowy nut zapisanych na ścieżce.

**Source chord** - akord źródłowy. Tutaj informujesz aranżer na jakim typie akordu oparty jest schemat źródłowy.

Domyślne ustawienie schematu źródłowego to CM7. W przypadku braku parametrów CASM aranżer zinterpretuje źródło jako CM7.

*Uwaga: Ścieżki źródłowe dla sekcji takich jak **Main**, **Fill In** i **Break** nie mogą zawierać żadnej progresji akordowej. Natomiast ścieżki źródłowe dla sekcji **Intro** i **Ending** mogą zawierać progresję akordową, co jest bardzo często słyszane w profesjonalnych aranżacjach.*

Przykłady dźwięków gdy prymą źródłową jest C:



*Uwaga: Powyższe zasady nie mają zastosowania dla ścieżek gitarowych z ustawieniem NTR=Guitar w SFF GE. Jeśli użyłeś NTR=Guitar, użyj nut D, E, F, G, A i B. Instrument zinterpretuje to jako 6 strun gitarowych.*



**Auto start** – jeśli zaznaczysz, aranżer będzie uruchamiał odtwarzanie ścieżki po wciśnięciu przycisku Start/Stop. Zaznaczenie to stosuje się zazwyczaj do ścieżek Rhythm.

## Tablica akordowa



**NTR** - reguła transpozycji dźwięków. Parametr ten określa względne położenie prymy w akordzie, powstałe w wyniku przekształcenia (przez aranżer) ze schematu źródłowego, zgodnie z zagrany akordem.

Dostępne opcje to:

**Trans** - transpozycja prymy. Przy transpozycji prymy utrzymane są odległości, czyli różnice wysokości między dźwiękami. Na przykład dźwięki C3, E3 i G3 w tonacji C są zmieniane na dźwięki F3, A3 i C4 przy transpozycji prymy na F. Ustawienia te są stosowane do kanałów zawierających partie melodyczne (rola Phrase).

**Fixed** – stała pryma. Przy tym ustawieniu dźwięki pozostają bardzo blisko poprzedniej tonacji. Na przykład dźwięki C3, E3 i G3 w tonacji C są zamieniane na dźwięki C3, F3 i A3 przy transpozycji na F. Ustawienia te są stosowane do kanałów zawierających partie akordów (rola Chord, Pad).

**Guitar** (tylko w **SFF GE**). Ustawienie stosowane wyłącznie dla transformacji źródeł gitarowych. Nuty są transponowane w taki sposób, aby odzwierciedlały technikę gry na gitarze.

**NTT** – tablica transpozycji dźwięków. Ten parametr ustawia tabelę transpozycji nut dla wzorca źródłowego.

Dostępne opcje dla **NTR** ustawionego na **Trans** lub **Fixed**.

BYPASS (Obejście)	Przy ustawieniu parametru <b>NTR</b> na wartość <b>Fixed</b> zastosowanie tabeli transpozycji nie powoduje żadnej transpozycji dźwięków. Przy ustawieniu parametru <b>NTR</b> na wartość <b>Trans</b> zastosowanie tabeli transpozycji powoduje przekształcenie tylko prymy.
MELODY (Melodia)	Parametr ten służy do transpozycji linii melodycznych. Jest przeznaczony dla ścieżek melodycznych, takich jak Phrase 1 i Phrase 2.
CHORD (Akord)	Parametr ten służy do transpozycji akordów. Jest przeznaczony dla ścieżek akordowych, takich jak Chord 1 i Chord 2, szczególnie jeśli

	zawierają partie akordowe gitary lub fortepianu.
MELODIC MINOR (Mol melodyczny)	Przy zmianie granego akordu z durowego na molowy parametr ten obniża interwał tercjowy w gamie o pół tonu. Przy zmianie akordu z molowego na durowy parametr ten podwyższa molowy interwał tercjowy o pół tonu. Pozostałe dźwięki nie zmieniają się. Parametr ten jest stosowany do kanałów melodycznych sekcji, które reagują tylko na akordy durowe i molowe, czyli do wstępów (Intro) i zakończeń (Ending).
MELODIC MINOR 5th (Mol melodyczny z kwintą)	Parametr ten działa jak transpozycja Melodic Minor opisana powyżej, ale dodatkowo podwyższenie lub obniżenie akordu wpływa na przemianę kwinty schematu źródłowego.
HARMONIC MINOR (Mol harmoniczny)	Przy zmianie granego akordu z durowego na molowy parametr ten obniża interwał tercjowy i sekstowy w gamie o pół tonu. Przy zmianie akordu z molowego na durowy parametr ten podwyższa molowy interwał tercjowy oraz zmniejszony interwał sekstowy o pół tonu. Pozostałe dźwięki nie zmieniają się. Parametr ten stosuje się do kanałów akordowych sekcji, które reagują tylko na akordy durowe i molowe, czyli do wstępów (Intro) i zakończeń (Ending).
HARMONIC MINOR 5th (Mol harmoniczny z kwintą)	Parametr ten działa jak transpozycja Harmonic Minor opisana powyżej, ale dodatkowo podwyższenie lub obniżenie akordu wpływa na przemianę kwinty schematu źródłowego.
NATURAL MINOR (Mol naturalny)	Przy zmianie granego akordu z durowego na molowy parametr ten obniża tercję, sekstę i septymę w gamie o pół tonu. Przy zmianie akordu z molowego na durowy parametr ten podwyższa małą tercję, zmniejszoną sekstę oraz zmniejszoną septymę o pół tonu. Pozostałe dźwięki nie zmieniają się. Parametr ten stosuje się do kanałów akordowych sekcji, które reagują tylko na akordy durowe i molowe, czyli do wstępów (Intro) i zakończeń (Ending).
NATURAL MINOR 5th (Mol naturalny z kwintą)	Parametr ten działa jak transpozycja Natural Minor opisana powyżej, ale dodatkowo podwyższenie lub obniżenie akordu wpływa na przemianę kwinty schematu źródłowego.

DORIAN (Dorycki)	Przy zmianie granego akordu z durowego na molowy parametr ten obniża interwał tercjowy i sekstowy w gamie o pół tonu. Przy zmianie akordu z molowego na durowy parametr ten podwyższa molowy interwał tercjowy oraz zmniejszony interwał septymowy o pół tonu. Pozostałe dźwięki nie zmieniają się. Parametr ten stosuje się do kanałów akordowych sekcji, które reagują tylko na akordy durowe i molowe, czyli do wstępów (Intro) i zakończeń
	(Ending).
DORIAN 5th (Dorycki z kwintą)	Parametr ten działa jak transpozycja Dorian opisana powyżej, ale dodatkowo podwyższenie lub obniżenie akordu wpływa na przemianę kwinty schematu źródłowego.

Dostępne parametry dla **NTR** ustawionego na **Guitar** (tylko w SFF2).

ALL-PURPOSE (wszystkie możliwości)	Parametr ten obejmuje zarówno granie rytmiczne jak i arpedžio.
STROKE (uderzanie rytmiczne)	Nadaje się do rytmicznego grania dźwiękami gitary. Niektóre dźwięki mogą być tłumione – jest to normalne zjawisko dla tego ustawienia.
ARPEGGIO	Nadaje się do grania dźwiękami gitary w stylu arpedžio. Najlepiej brzmi gdy schemat źródłowy jest oparty na czterech dźwiękach.

## BASS ON/OFF

Na ścieżkach, których ta funkcja jest włączona, będą odtwarzane podstawy basowe akordów, gdy instrument rozpozna akord w przewrocie basowym.

## HIGH KEY / NOTE LIMIT



**Highest Key** (High Key) - określa najwyższy dźwięk (limit górnej oktawy) dla transponowanego dźwięku podstawowego. Jeśli dźwięk po transpozycji miałby być wyższy, zostanie obniżony o

oktawę. Parametr jest dostępny tylko w przypadku ustawienia wartości **Trans** dla parametru **NTR**.

**Przykład: najwyższy dźwięk to F.**

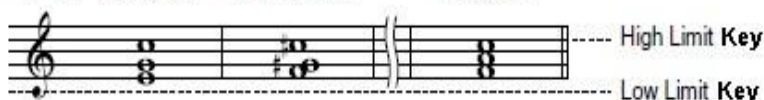
Zmiany prymy ➡ CM C#M . . . FM F#M . . .  
 Grane dźwięki ➡ C3-E3-G3 C#3-F3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3



**Note Limit** (Low limit Key, High Limit Key) - określa zakres dźwięków (od najniższego do najwyższego) dla brzmień zarejestrowanych w ścieżkach stylu. Dzięki odpowiedniemu ustawieniu można zapewnić realistycznie brzmienie instrumentów akompaniujących, ponieważ nie będą wykraczały poza swój naturalny zakres dźwięków (np. wysokie dźwięki kontrabasów albo niskie fletu piccolo). Faktycznie generowane dźwięki są automatycznie dostosowywane do ustawień zakresu dźwięków.

**Przykład: najniższy dźwięk to C3, a najwyższy – D4.**

Zmiany prymy ➡ CM C#M . . . FM . . .  
 Grane dźwięki ➡ E3-G3-C4 F3-G#3-C#4 F3-A3-C4



**RTR (Reguła wyzwiania)**

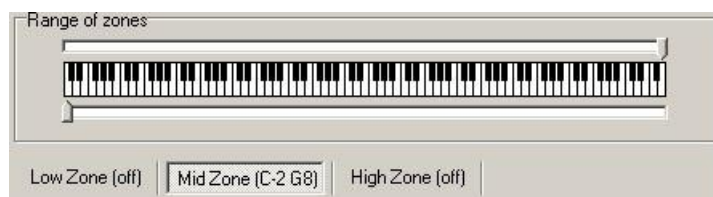


Ustawienia tego parametru określają, czy dźwięki przestają wybrzmiewać, czy są podtrzymywane, oraz jak zmienia się ich wysokość podczas zmiany akordów.

STOP (Zatrzymanie)	Dźwięki przestają wybrzmiewać.
PITCH SHIFT (Przełączenie tonacji)	Wysokość dźwięku zmieni się bez ponownego narastania, dostosowując się do typu nowego akordu.
PITCH SHIFT TO ROOT (Przełączenie tonacji do prymy)	Wysokość dźwięku zmieni się bez ponownego narastania, dostosowując się do prymy nowego akordu.

RETRIGGER (Ponowne wyzwolenie)	Dźwięk jest ponownie wyzwalany z nowym narastaniem o wysokości dostosowanej do następnego akordu.
RETRIGGER TO ROOT (Ponowne wyzwolenie do prymy)	Dźwięk jest ponownie wyzwalany z nowym narastaniem o wysokości dostosowanej do prymy następnego akordu. Jednak oktawa nowego dźwięku pozostaje taka sama.

## Range of Zones (tylko w SFF2)



Style File Format Guitar Edition (SFF GE), zwany także SFF2, wprowadza możliwość podzielenia klawiatury ścieżki źródłowej na strefy. Każda strefa może posiadać swój własny wzorec nut i własne ustawienia parametrów CASM (**NTR**, **NTT**, **HIGH KEY**, **NOTE LIMIT**, **RTR**).

Range of Zones najczęściej stosuje się dla ścieżek źródłowych z brzmieniami **Mega Voice**. Brzmienia Mega Voice oprócz dźwięków chromatycznych (C-2 do B5) zawierają dźwięki efektów specjalnych (C6 do G8).

Aby aranżer podczas progresji akordowej nie zaburzał pracy efektów specjalnych należy ustawić odrębną strefę (**High Zone** od C6 do G8), używając w tej strefie ustawień **NTR=FIXED** i **NTT=BAYPAS**.

Ścieżkę źródłową możesz podzielić na 3 strefy. Domyślnie strefy **Low Zone** i **High Zone** są wyłączone, natomiast strefa **Mid Zone** obejmuje zakres wszystkich dźwięków od C-2 do G8.

## Podsumowanie

Mam nadzieję, że nie przeraził Cię zasób wiedzy? Starłem się uchwycić wszystko to co najważniejsze i przekazać w jak najbardziej dostępny sposób. Aczkolwiek jestem świadomy, że może wydawać się to skomplikowane, jednak nabierając doświadczenia sam zauważysz, że nie jest to trudne.

Najszybszym sposobem na przyswojenie wiedzy zawartej w tym poradniku jest praca z StyleMagic, zabawa, popełnianie błędów (nawet celowo) i poznawanie formatu SFF/SFF GE.

Program StyleMagic (w obecnej wersji) przetestuje funkcje **Switch Chord** i **Switch Key** ale nie przetestuje reakcji na żądany akord, zrobi to tylko keyboard, dlatego zapisuj swój „styl testowy” i słuchaj w instrumencie.

Po informacje techniczne dotyczące obsługi StyleMagic zapraszam do instrukcji obsługi, są w niej omówione wszystkie narzędzia i funkcje.

Dziękuję  
Tomasz Szczepaniak