

Capitoli

Installazione	1
Mappe di orientamento rapido	2
GUIDA RAPIDA	3
Controlli audio-musicali	4
Mute	5
Canta&Vota	6
Menu Opzioni	7
Memoria Interna & Compact Flash	8
Esempi e Cavi di Collegamento	9
Problemi & Soluzioni	A
Specifiche Tecniche	st



Sommario

Presentazione	5
Le tre anime del sistema Oky	6
Avvertenze	8
1 - Installazione	9
Primi collegamenti Audio/Video	10
2 - Mappe di orientamento rapido	11
Mappa Connettori Fronte	11
Mappa Connettori Retro	12
Mappa Pannello Controlli	13
Mappa OkyWin Gold	14
3 - GUIDA RAPIDA	15
Pronti, Via !	15
Avvio	15
Sistema Operativo	15
OkyCode	15
Modalità	15
Il punto di partenza della modalità KARAOKE	16
Il cursore	17
Spostamento del cursore negli elenchi di basi musicali	17
Esecuzione delle basi musicali	18
Controlli di esecuzione	18
Visualizzazione del testo sullo schermo	19
Ricerca e Ordinamento TITLE	20
Ricerca e Ordinamento ARTIST	20
Playlist (lista di esecuzione)	21
Esecuzione di 1 base musicale	21
Attivazione della Playlist e aggiunta di canzoni	21
Riconoscimento e posizioni delle canzoni della Playlist	22
Eliminazione di una canzone dalla Playlist	23
Controlli di esecuzione della Playlist	24
Disattivazione della Playlist	24



4 - Controlli audio-musicali	25
VOL (volume)	25
BAL (bilanciamento)	25
TEMPO	26
KEY	26
5 - Mute	27
Melody Mute	27
Mappa degli strumenti	28
6 - Canta&Vota	29
Attivazione della modalità Canta&Vota	29
Il punto di partenza della modalità CANTA&VOTA	30
Canta&Vota, in breve	31
Lista dei Concorrenti Canta&Vota	33
Scelta della Lista dei Concorrenti	33
Lista PERSONALIZZATA	34
Aggiunta di un nuovo nome	34
Eliminazione di un nome dalla lista Personalizzata	36
Nomi & Concorrenti	37
Abilitazione di un concorrente	37
Disabilitazione di un concorrente	38
Le varianti della modalità Canta&Vota	39
Impostazione della variante di gioco	39
Altri parametri della modalità Canta&Vota	40
Sensib.Applausometro	40
Durata Applausi(sec)	40
Passaggi Autom.(sec)	40
Esecuz.Canzoni	40
Commenti Sonori	40



7 - Menu Opzioni	41
Impostazioni AUDIO	42
EQ. Musica	42
Impostazioni VIDEO	43
Colori	43
Testo	43
Allin. Testo	43
Mod.Accordi	43
Impostazioni PLAYER	44
Modalità	44
Assegn.	45
Sensib.Applausometro	45
Durata Applausi(sec)	46
Passaggi Autom.(sec)	46
Esecuz.Canzoni	46
Commenti Sonori	46
Concorrenti Canta&Vota	47
Lista dei Concorrenti	47
Impostazioni GENERALI	48
Lingua	48
Auto-Spegnimento	48
Informazioni OKYFLY2	48
OKYCODE	48
Sistema Operativo	48
8 - Memoria Interna & Compact Flash	49
Compact Flash	50
Formattazione	50
9 - Esempi di Collegamento	51
Cavi di Collegamento	60
Appendice A - Problemi & Soluzioni	61
Specifiche Tecniche	67



Presentazione

OkyFly2 appartiene alla prima grande linea di TV Digital Karaoke prodotta in Italia.

OkyFly2 è un prodotto innovativo, tanto semplice da usare, quanto ricco di tecnologia. Con OkyFly2 potete divertirvi con la vostra musica preferita, cantare in compagnia, "allenarvi" con il vostro gruppo musicale, "provare" i pezzi per le vostre esibizioni, organizzare veri e propri tornei di karaoke.

OkyFly2 è un supporto piacevole e versatile, nato da anni di esperienza di professionisti dell'entertainment: un vero e proprio strumento digitale per fare musica:

- ☞ Potete vedere i testi delle canzoni direttamente sul vostro televisore e seguire le parole che si colorano "a tempo" con la melodia.
- ☞ Potete adattare senza problemi le tonalità delle canzoni alle vostre possibilità vocali o a quelle di chi si sta divertendo con voi.
- ☞ Potete rendere le canzoni più veloci o più lente, anche mentre stanno suonando, e senza cambiare la tonalità.
- ☞ Potete escludere dalle canzoni uno o più strumenti - ad esempio il sax, la batteria o la chitarra - ed inserirvi sulla base con il vostro strumento preferito.
- ☞ Potete usare le memorie elettroniche di OkyFly2 o il vostro computer per avere un grande archivio di canzoni sempre a portata di mano: che ne dite di 1.000 o di 2.000 canzoni - già pronte all'uso - custodite in una memoria che potete tenere in un taschino?
- ☞ In più, potete suonare anche i vostri files MP3 o le straordinarie basi musicali MP3 con colorazione sillabata del testo realizzati da M-Live.

Se siete musicisti, OkyFly2 diventerà il vostro "sparring partner"; se vi piace cantare, OkyFly2 vi farà divertire con tutte le canzoni che vorrete: potete scegliere tra più di 5000 canzoni di ogni genere musicale, tutte in versione originale. Un catalogo enorme, sempre aggiornato con le ultime novità musicali e sempre a vostra disposizione, 24 ore su 24, scaricabile via Internet con un sistema semplicissimo ed autoguidato.

OkyFly2 non finisce mai, ma cresce con voi: piccolo ma di qualità professionale, portatile ma affidabile, potente ma facilissimo da usare per chiunque, OkyFly2 è un amico fedele per cantare, suonare e divertirsi in famiglia, con gli amici e in pubblico. Dovete solo premere un tasto ed iniziare a cantare...

Buon divertimento

Lo STAFF di M-LIVE



Le tre anime del sistema Oky

Il sistema Oky è composto da 3 parti indipendenti, ma strettamente connesse l'una all'altra:



OkyFly2

riproduttore di basi musicali / TV karaoke digitale

OkyFly2 è il cuore del sistema, lo strumento con il quale eseguire le basi musicali e cantare con 1 o 2 microfoni.

OkyFly2 può essere collegato ad uno schermo TV per visualizzare il testo delle canzoni, scegliere le basi musicali, programmare una lista di esecuzione automatica, etc.; può, inoltre, essere collegato ad una vasta tipologia di apparati audio: TV, impianti Hi-Fi, mixer audio, sistemi Home Theater e Dolby Surround, cuffie, etc. La scelta è ampia e consente di usare OkyFly2 con molta flessibilità, tanto tra le pareti di casa, quanto di fronte ad un ampio pubblico.



OkyFly2 è dotato di una **memoria interna** di tipo permanente che contiene un centinaio di canzoni sempre pronte all'uso.

Grazie alle **Compact Flash**, cioè memorie elettroniche riscrivibili di piccolissime dimensioni, ma di grandi capacità, OkyFly2 può disporre di altre centinaia o addirittura di altre migliaia di canzoni utilizzabili all'istante.

OkyWin Gold

software per PC/Windows®

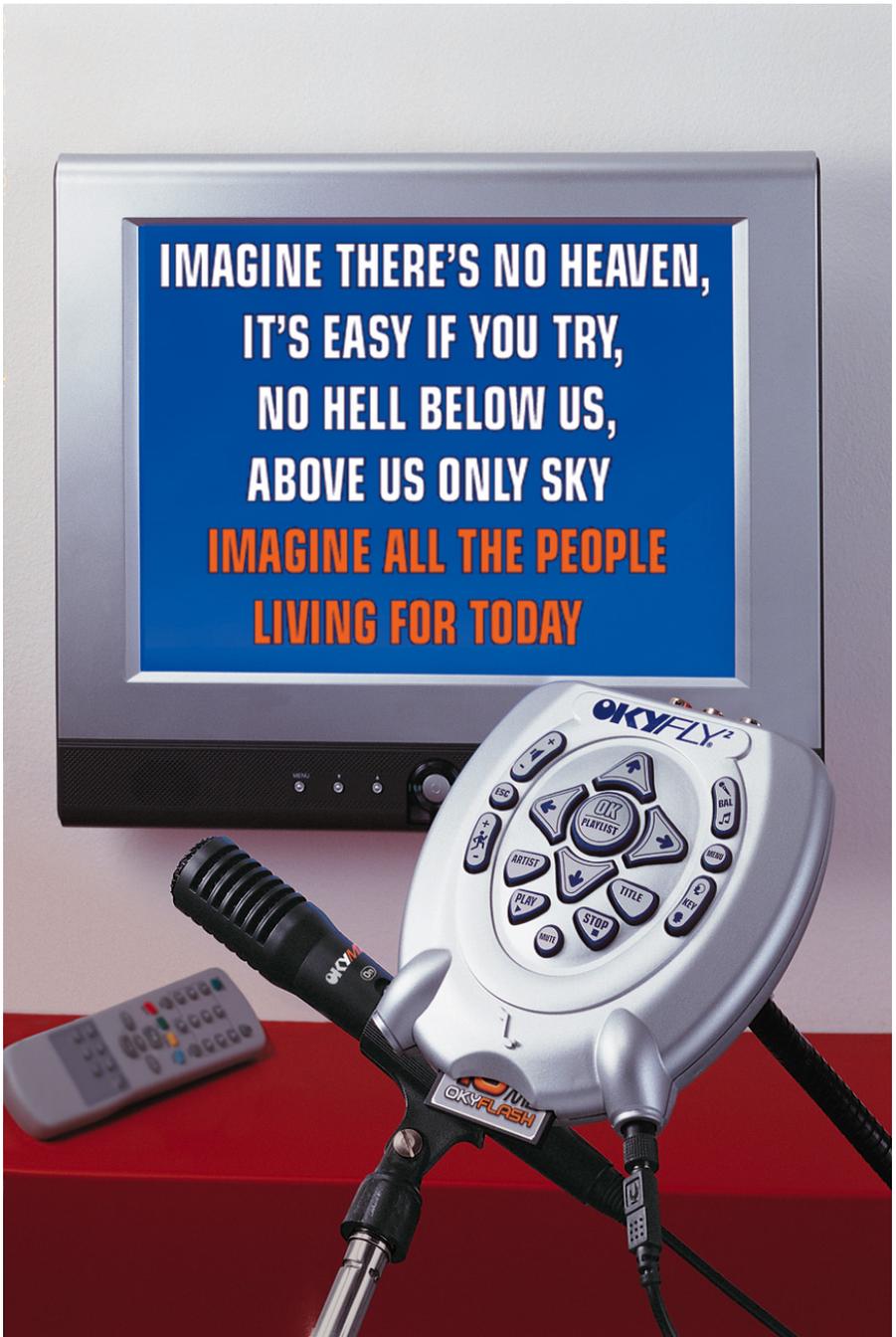
OkyWin Gold è un programma assolutamente intuitivo ed altamente automatizzato che consente di trasferire le canzoni da Internet direttamente ad OkyFly2 e di conservarne una copia nel vostro computer.

OkyWin Gold, inoltre, permette di mantenere OkyFly2 sempre aggiornato all'ultima versione del sistema operativo.

www.okyfly.com sito Internet

okyfly.com è la casa in rete di OkyFly2, un ambiente dal quale potete scaricare le basi musicali, scegliendole tra più di 5.000 canzoni, dai brani classici alle ultime novità di tutti i generi musicali, nel pieno rispetto delle normative sulla tutela dei diritti d'autore.





Avvertenze

Collegamento alla rete di alimentazione

OkyFly2 è dotato di un alimentatore/adattatore esterno. Prima di connetterlo alla rete, accertatevi che la tensione sia corrispondente a quella indicata (tolleranza max $\pm 10\%$).

Accensione e spegnimento

All'accensione e allo spegnimento di OkyFly2 accertatevi che il sistema di amplificazione audio al quale lo avete eventualmente collegato sia spento: eviterete possibili picchi di segnale, potenzialmente dannosi per i componenti delle casse acustiche e per l'udito.

Compact Flash

- ☞ Le Compact Flash devono essere formattate in "standard Oky", cioè preparate per gestire adeguatamente i dati con OkyFly2 .
 NOTA: altri standard (ad es. per camere digitali o altri apparati) non sono idonei.
 Per eseguire la formattazione, collegate OkyFly2 (con la Compact Flash inserita) al computer ed utilizzate l'apposita funzione del software **OkyWin Gold**. In alternativa, usate le **OkyFlash**, le Compact Flash già formattate, controllate e garantite da **M-Live**.



NOTA: OkyFly2 è compatibile con le specifiche <CF> **CompactFlash™** ed è stato testato con successo con un vastissimo numero di Compact Flash realizzate da Case Costruttrici diverse.

Tuttavia: - **M-Live** declina ogni responsabilità per eventuali perdite di dati.

- **M-Live** declina ogni responsabilità per malfunzionamenti con Compact Flash diverse da quelle commercializzate con marchio **M-Live**.

- ☞ Inserite la Compact Flash solo con OkyFly2 spento e facendo attenzione al verso di inserimento.

NOTA: inserimenti errati od eseguiti ad apparato acceso possono causare malfunzionamenti o perdita di dati.

Collegamento via USB al computer

Collegate OkyFly2 al PC solo dopo aver installato il software OkyWin Gold (o succ.) e alimentando sempre OkyFly2 con l'alimentatore/adattatore fornito in dotazione.

NOTA: collegate OkyFly2 al PC direttamente attraverso le prese USB del computer o attraverso hub USB attivi (dispositivi in grado di gestire e alimentare più periferiche USB). Evitate l'uso di splitter e hub USB passivi.

Protezione e manutenzione

Evitate esposizioni prolungate dell'apparato all'irradiazione solare diretta, a intense fonti di calore, a forti vibrazioni, ad ambienti particolarmente umidi o polverosi, alla pioggia, poiché possono essere causa di malfunzionamenti, deterioramenti e perfino shock elettrici.

Per rimuovere l'eventuale deposito di polvere usate un panno morbido asciutto o un pennello: non usate mai alcool, acetone o solventi vari. Non sono necessarie ulteriori manutenzioni.

In caso di avaria

Tutte le regolazioni dell'apparato sono esterne e facilmente accessibili. In caso di avaria rivolgetevi al **Centro di Assistenza M-LIVE** - fax: **0541-827067** - e-mail: **faq@m-live.com**

Altre documentazioni

Ricordate che potete trovare eventuali aggiornamenti, integrazioni o altri supporti presso il sito Internet **www.okyfly.com**



1 - Installazione

Alimentazione

- Collegate l'alimentatore/adattatore al connettore 9V-DC e, quindi, ad una presa di corrente 230V.

NOTA: OkyFly2 si accende automaticamente quando si collega l'alimentazione.



Accensione / Spegnimento

Accensione: Se alimentato, ma spento, OkyFly2 può essere acceso semplicemente premendo un qualsiasi tasto.

Spegnimento: Per spegnere OkyFly2 è sufficiente tenere premuto il tasto STOP per alcuni secondi.



NOTA: OkyFly2 deve essere in condizioni di attesa, cioè non devono essere in corso riproduzioni di basi musicali o accessi ai menu di modifica. Per interrompere l'eventuale esecuzione di basi musicali premere STOP 2 volte, per uscire dai menu di modifica premere ESC.

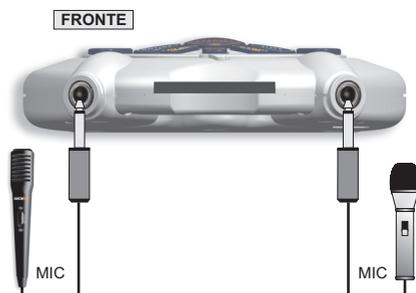
OkyFly2 possiede anche un sistema di **auto-spegnimento** (attivabile/disattivabile nel Menu Impostazioni Generali), che entra in funzione automaticamente dopo un breve periodo di inattività.

Primi collegamenti Audio/Video

Per iniziare ad usare il vostro OkyFly2 è sufficiente collegare microfono e TV ed eventualmente un sistema di amplificazione.

Collegamento di 1 o 2 Microfoni

- Collegate il microfono OkyMic fornito in dotazione ad uno degli ingressi posti sulla parte frontale di OkyFly2, usando il cavo fornito in dotazione. I due ingressi microfonici sono identici e possono essere usati per collegare indifferentemente 1 o 2 microfoni. In questo modo potete amplificare ad esempio una o due voci, una voce e un coro, una voce e uno strumento acustico, etc. Potete usare qualsiasi microfono di tipo dinamico. Naturalmente, migliore il microfono, migliori i risultati...



Collegamento al TV

- Usate il cavo AV (Audio Video) fornito in dotazione per collegare OkyFly2 alla presa SCART (o AV connector) di un televisore.

Potete sfruttare molte opzioni di collegamento, in funzione del tipo di attrezzatura disponibile e della qualità e della potenza del suono richieste. Nel capitolo “Esempi di Collegamento” troverete varie soluzioni, tra le quali individuare quella più adeguata alle vostre necessità.

NOTA: l'esempio illustrato a fianco rappresenta solo il collegamento più semplice, non necessariamente il migliore: nella maggior parte dei casi, infatti, la potenza e la qualità dell'amplificazione di molti televisori risultano insufficienti o comunque non sempre adeguate allo scopo.



- Accendete il TV e impostatelo su AV.
- Regolate il volume del vostro sistema di amplificazione audio (TV, Hi-Fi, mixer audio, etc.) su valori moderati, almeno inizialmente: eviterete improvvisi picchi di segnale e potrete sempre aggiustarne il livello in secondo momento.



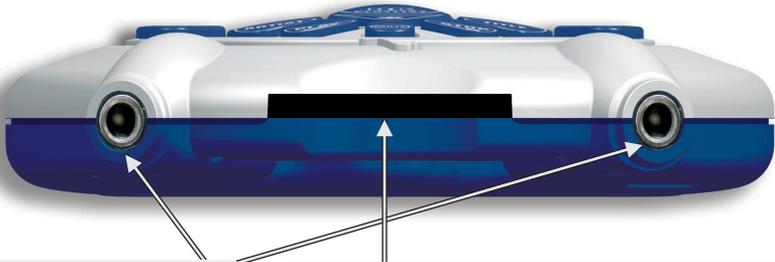
2 - Mappe di orientamento rapido

Il sistema Oky è talmente semplice che, in pratica, le istruzioni d'uso potrebbero essere ridotte alle seguenti mappe.

Dopo una prima lettura del manuale, questa sezione vi consentirà di orientarvi rapidamente tra i controlli di OkyFly2.

Mappa Connettori Fronte

FRONTE



INGRESSI MICROFONI

Usate questi ingressi per collegare OkyMic e/o un altro microfono.

I due ingressi microfonici sono identici e vi consentono di trattare una o due voci, una voce e un coro, una voce e uno strumento acustico, etc.

Usate BAL per regolare il volume dei microfoni rispetto alla base musicale. Premete Menu e accedete alle Impostazioni Audio per aggiungere e regolare un effetto.

COMPACT FLASH

Connettete qui le Compact Flash, memorie elettroniche capaci di contenere un grandissimo numero di basi musicali pronte all'uso.

ATTENZIONE: inserite la Compact Flash solo con OkyFly2 spento e facendo attenzione al verso di inserimento. Inserimenti errati od eseguiti ad apparato acceso possono causare malfunzionamenti o perdita di dati. Non rimuovete le Compact Flash mentre sono in corso operazioni di formattazione, trasferimento di basi musicali, ottimizzazione indici, etc.

Le Compact Flash devono essere formattate in "standard Oky", cioè preparate per gestire adeguatamente i dati con OkyFly2.

Altri standard (ad es. per camere digitali o altri apparati) non sono idonei. Per eseguire la formattazione, collegate OkyFly2 (con la Compact Flash inserita) al computer ed utilizzate l'apposita funzione del software OkyWin Gold.

In alternativa, usate le OkyFlash, le Compact Flash (disponibili in vari tagli), già formattate, controllate e garantite da M-Live.

OkyFly2 è compatibile con le specifiche <CF> CompactFlash™ ed è stato testato con successo con un vastissimo numero di Compact Flash realizzate da Case Costruttrici diverse.

Tuttavia: - M-Live declina ogni responsabilità per eventuali perdite di dati.

- M-Live declina ogni responsabilità per malfunzionamenti con Compact Flash diverse da quelle commercializzate con marchio M-Live.

Mappa Connettori Retro

USB

Porta di comunicazione USB (Universal Serial Bus).
Consente di collegare OkyFly2 ad un computer.
ATTENZIONE: collegate OkyFly2 al PC solo dopo aver installato OkyWin Gold (o succ.).

Potete usare il software OkyWin Gold per:

- trasferire le basi musicali da Internet o dalla memoria del PC alla Compact Flash inserita in OkyFly2;
- mantenere aggiornato OkyFly2, installando con processi guidati le eventuali nuove versioni del sistema operativo;

Sono richiesti

- PC con MS-Windows® - versioni 98SE/ME; 2K/XP o succ.
- 1 porta USB libera - ver. 1.1 o succ.

9V - DC

Presenza di alimentazione.
Collegate qui il connettore dell'alimentatore/adattatore fornito in dotazione.

Attenzione: usate solo l'unità fornita in dotazione o un apparato sostitutivo con specifiche tecniche identiche. Caratteristiche diverse possono causare danni al vostro OkyFly2 o comprometterne il corretto funzionamento.



PHONES

Uscita stereo per cuffie.
Consente di ascoltare in cuffia lo stesso segnale delle uscite Audio L-R.
E' utile sia quando non è possibile utilizzare un'amplificazione esterna, sia quando, nelle amplificazioni in pubblico, si ha la necessità di avere un monitoraggio diretto e senza "ritardi".

AUDIO L-R

Uscita audio stereo.
Consente di inviare il segnale delle basi musicali e dei microfoni ad un qualsiasi sistema di amplificazione audio: TV, impianto Hi-Fi, mixer audio, sistema Home Theater o Dolby Surround, registratore, etc.
Usate il controllo VQL  per regolare il volume di uscita.

VIDEO

Uscita del segnale video.
Consente di collegare un televisore (o un apparato compatibile con lo stesso tipo di segnale) per visualizzare il sistema di controllo e le funzionalità karaoke di OkyFly2.
Il testo delle basi musicali viene mostrato con una colorazione "a tempo", cioè sincronizzata con la melodia della canzone.
Usate il tasto Menu per accedere alle Impostazioni Video e attivare le opzioni desiderate.

OkyFly2 consente di realizzare diversi tipi di collegamento, adattandosi con facilità all'attrezzatura di cui disponete e alla potenza o alla qualità del suono che richiedete.

Fate riferimento agli Esempi di Collegamento illustrati in questo manuale per individuare l'opzione che meglio si adatta alle vostre esigenze.



Mappa Pannello Controlli

OK / PLAYLIST (Lista di esecuzione automatica)

in Stop - senza Playlist: avvia l'esecuzione della canzone selezionata;
in Play - senza Playlist: attiva la Playlist, "prenotando" l'esecuzione automatica della canzone selezionata al termine della canzone corrente;

in Stop - con Playlist attiva: riprende l'esecuzione della Playlist;
in Play - con Playlist attiva: aggiunge la canzone selezionata in coda alla Playlist oppure la toglie, se la canzone è già nella Playlist; con un doppio click la posiziona in cima alla Playlist.

in Artist: consente di accedere all'elenco delle canzoni dell'Interprete selezionato;
in Menu: consente di accedere al menu selezionato.

Frecche Orizzontali

In Artist e Title: consentono di scorrere rapidamente gli elenchi di Interpreti e di Canzoni, posizionando il cursore solo sul primo Interprete o solo sul primo Titolo disponibile alla lettera dell'alfabeto selezionata. Le lettere che non contengono Interpreti o Titoli vengono saltate.

in Menu: modificano il valore del parametro selezionato;

in Mappa Strumenti: consentono di attivare (Play) o disattivare (Mute) lo strumento musicale selezionato.

VOL
regola il Volume Generale

ESC
Abbandona l'operazione in corso o la pagina che si sta editando.
in Playlist: se premuto a lungo, permette di cancellare la Playlist;
in Artist: consente di uscire dall'elenco delle canzoni di un Interprete;
in Menu: permette di tornare al livello superiore;
in Mappa Strumenti: consente di tornare all'ambiente principale.

TEMPO
cambia la velocità di esecuzione delle canzoni.

ARTIST
mostra l'elenco degli Interpreti
 Premete OK sul nome di un Interprete per visualizzarne le canzoni disponibili.

PLAY
- avvia l'esecuzione della canzone selezionata;
 - riprende l'esecuzione della canzone in Pausa.

MUTE
disattiva la melodia delle canzoni.
premutato 1° volta: mute (la melodia non viene eseguita);
premutato 2° volta: ripristino della melodia (la melodia viene eseguita);
premutato a lungo: consente di accedere alla Mappa degli strumenti, con

Frecche Verticali
Consentono di posizionare il cursore di selezione, scorrendo verticalmente, voce per voce, lungo i vari elenchi di canzoni, Interpreti, menu e funzioni, etc.

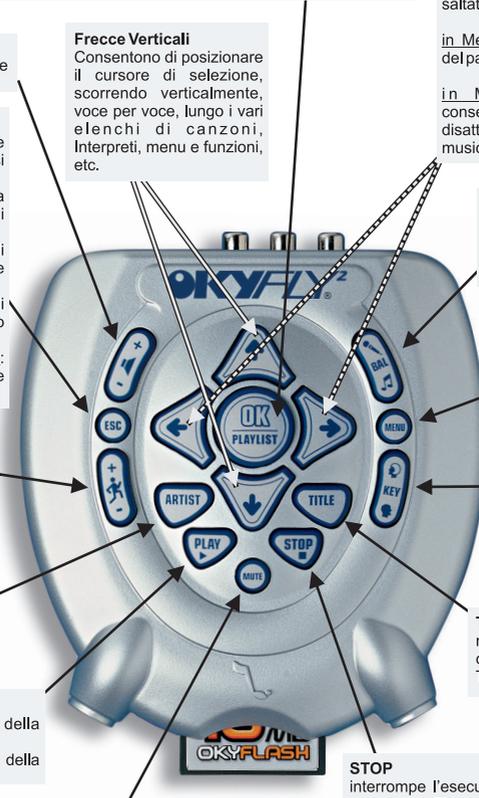
BAL
regola le proporzioni tra il volume della base musicale e quello dei Microfoni.

MENU
consente di accedere e di uscire dalle impostazioni del sistema.

KEY
cambia la tonalità delle canzoni, adattandole a voci femminili o a voci maschili.

TITLE
mostra l'elenco delle canzoni ordinate per Titolo.

STOP
interrompe l'esecuzione della canzone o spegne OkyFly.
premutato 1 volta: pausa (premete Play per riprendere l'esecuzione dallo stesso punto);
premutato 2 volte: stop;
premutato a lungo: spegne OkyFly2.



Mappa OkyWin Gold

Importa dal PC

Importa le canzoni dalle risorse del computer.

X

(otasto Canc) Cancellala le canzoni selezionate.

Binocolo

Cerca canzoni e interpreti nel PC o nella memoria usata da OkyFly2.

INTERNET

Connessione al sito www.okyfly.com la casa in rete di OkyFly2 con oltre 5.000 canzoni scaricabili, aggiornamenti del sistema operativo, OkyClub, promozioni, etc. Vegono attivati l'accesso remoto e il browser predefiniti di Windows.

PLAY/STOP

Tasti per l'esecuzione delle canzoni memorizzate nel PC. Viene utilizzato il dispositivo predefinito di Windows per la riproduzione di files MIDI..

MENU

Cliccando sui nomi dei menu si accede alle relative funzioni.

Stampante

Stampa l'elenco delle canzoni presenti nel PC o nella memoria usata da OkyFly2, usando l'ordinamento visualizzato nelle finestre.

The screenshot shows the OkyWin Gold software interface. It features two main panels for song lists, each with columns for 'Titolo' (Title) and 'Interprete' (Artist). The left panel shows a list of songs including 'A CHI', 'ACQUA AZZURRA ACQUA CHIARA', 'ALBACHIARA', 'ALMENDO TU NELL'UNIVERSO', 'ANIMA MIA', 'ATTENTIAL LUPO', 'BECAUSE THE NIGHT', 'BELLA SENZANIMA', 'BOHEMIAN RHAPSODY', 'BOULEVARD OF BROKEN DREAMS', 'BREATHE EASY', 'BRING ME TO LIFE', 'CALIFORNIA', 'CARELESS WHISPERS', 'CARUSO', 'CERTE NOTTI', 'CHIHUAHUA', 'CINQUE GIORNI', 'COME MAI', 'CUORE MATTO', 'DEDICATO A TE', 'DONNE', 'DRAGOSTEA DIN TEI', 'EMOZIONI', 'EVERYBODY', 'EVERYTIM', 'FATTI MANDARE DALLA MAMMA', 'FEEL', 'FEELINGS', 'FIORE DI MAGGIO', 'GENERALE', 'GIOCHI DI PAROLE', 'IL CIELO', 'IL PAGAZZO DELLA MIA GLUCK', 'IO', 'IT'S A WONDERFUL MIND', 'MICHELE PARRI', '883', 'ANDREA BOCELLI', 'LOS MARCELLOS', 'LITTLE TONY', 'LE VIBRAZIONI', 'EAGLES', 'ZUCCHERO', '883', 'NOTO CUTIGNO', 'GIANNI MORANDI', 'ROBBIE WILLIAM', 'Barre', 'FABIO CLICCANDO sulle barre le canzoni vengono ordinate per Titolo o per Interprete, in ordine crescente o decrescente.', 'VASCO', 'GABRI', 'UMBE', 'ALESS', 'MINA', 'POVIA', 'STEV', 'RENA', 'ADRIA', 'QUIN', 'DANIELE', 'MA W'. The interface also includes navigation buttons like 'PLAY', 'STOP', and 'INTERNET', and a status bar at the bottom showing 'Canzoni: 85', 'Memoria OkyFly Disponibile: 30%', and 'Canzoni: 84'. Callouts point to various elements: 'Importa dal PC' points to the File menu; 'X' points to the Cancel button; 'Binocolo' points to the search icon; 'INTERNET' points to the globe icon; 'PLAY/STOP' points to the play and stop buttons; 'MENU' points to the File menu; 'Stampante' points to the printer icon; 'Copia le canzoni selezionate (finestra OkyWin Gold) nella memoria usata da OkyFly2.' points to the copy button; 'Copia le canzoni selezionate (finestra OkyFly) nell'hard disk del PC.' points to the copy button; 'Canzoni contenute nella memoria usata da OkyFly2.' points to the memory icon; 'Cliccando sulle barre le canzoni vengono ordinate per Titolo o per Interprete, in ordine crescente o decrescente.' points to the sort buttons.

CANZONI

Indica il numero complessivo delle canzoni memorizzate nell'hard disk del PC.

SEMAFORO

Indica lo stato della comunicazione con OkyFly2:
 rosso:-nessuna connessione
 -linea non accessibile
 giallo:-connessione presente
 -OkyFly2 occupato
 verde:-connessione presente
 -linea libera

Tipo di Memoria

Indicano il tipo di memoria correntemente utilizzato da OkyFly2
 -Memoria OkyFly
 -Compact Flash xMB

% DISPONIBILE

Indica la percentuale di memoria ancora libera nel tipo di memoria utilizzato.

CANZONI

Indica il numero complessivo delle canzoni memorizzate nel tipo di memoria utilizzato.



3 - GUIDA RAPIDA

Pronti, Via !

Avvio

Subito dopo l'accensione, sullo schermo TV appare la pagina di avvio di OkyFly2. Contemporaneamente si avvia il caricamento delle basi musicali contenute nella memoria interna oppure nella Compact Flash, se questa è inserita nell'apposito slot del pannello frontale.

O K Y F L Y 2
Canta e Vola

TV Digital Karaoke
by
M-Live (c) 2005

Sistema Operativo X.XX
OkyCode: xxxxxxxxxxxx
MODALITA' KARAOKE

3

Nella pagina di avvio appaiono per breve tempo alcune informazioni:

Sistema Operativo

Indica la **versione del Sistema Operativo** correntemente caricato in OkyFly2 (nell'esempio, ver. X.XX).

NOTA: il Sistema Operativo, cioè il *cervello* dell'apparato, contiene tutte le funzioni di OkyFly2 ed è aggiornabile attraverso OkyWin Gold. Gli eventuali aggiornamenti possono essere scaricati dal sito Internet e trasferiti ad OkyFly2 attraverso una procedura guidata. La versione del Sistema Operativo è visionabile anche nelle informazioni sul sistema, accessibili tramite il tasto Menu.

OkyCode

OkyCode è il codice individuale del vostro OkyFly2.

In pratica, si tratta della chiave di riconoscimento che permette di scaricare dal sito **www.okyfly.com** le canzoni eseguibili esclusivamente dal vostro OkyFly2.

L'OkyCode è visionabile anche nelle informazioni sul sistema, accessibili tramite il tasto Menu.

Modalità

Indica il tipo di funzionamento di OkyFly2 correntemente impostato.

La modalità predefinita è "Karaoke" e consente tutte le normali operazioni di esecuzione e di gestione delle canzoni descritte nelle prossime pagine.

"Canta&Vota" è invece la modalità che consente di organizzare veri e propri tornei canori tra più partecipanti (ved. capitolo Canta&Vota).

Dopo l'avvio, la modalità preferita può essere scelta nelle Impostazioni Player, accessibili tramite il tasto Menu.



Il punto di partenza della modalità KARAOKE

Dopo l'avvio appare l'ambiente di base, nel quale è possibile avviare tutte operazioni di controllo di OkyFly2 e tutte le operazioni di ricerca, selezione ed esecuzione delle canzoni.

L'area superiore dello schermo contiene le lettere dell'alfabeto più un asterisco (che indica numeri e simboli). Questi caratteri consentono di individuare con maggior facilità la posizione del cursore (la freccetta) rispetto all'elenco delle basi musicali disponibili.

La lettera corrispondente alla posizione del cursore, infatti, cambia colore e diventa minuscola.

La parte centrale contiene le prime 8 basi musicali disponibili.

All'avvio le basi sono ordinate per Titolo (modalità TITLE).

NOTA: nell'ordinamento prima vengono i numeri e i simboli, poi le lettere.

La parte inferiore contiene le indicazioni di sistema o di esecuzione (ad esempio "Pausa...") e i suggerimenti sulle azioni da compiere (ad esempio: "Scegli il Titolo", "Scegli l'Interprete", etc.).



Il cursore

Il cursore, cioè la freccetta che si muove sulla sinistra dello schermo, consente di selezionare una delle voci in elenco. A seconda dei casi, può trattarsi di una canzone, un interprete, una funzione, un parametro e così via.



Spostamento del cursore negli elenchi di basi musicali

- ☞ Usando le frecce **Su** e **Giù** il cursore scorre verticalmente, spostandosi di una canzone alla volta.

Spostando il cursore oltre la prima oppure oltre l'ultima delle 8 basi musicali contenute in quest'area, si fanno apparire sullo schermo le 8 basi precedenti o le 8 successive. Lo spostamento può così essere ripetuto fino al raggiungimento dei limiti dell'elenco di canzoni disponibili.



- ☞ Usando le frecce **Sinistra** e **Destra** il cursore si posiziona solo sulla prima delle canzoni che iniziano con una determinata lettera dell'alfabeto.



Questo metodo si rivela particolarmente utile per effettuare spostamenti del cursore molto rapidi, specialmente all'interno di un grande numero di canzoni (ad es. 500).

Per rendere lo spostamento ancora più efficace, il cursore salta le lettere che non contengono canzoni. Ad esempio qualora non fossero disponibili canzoni che iniziano per D, E, F, G il cursore salterebbe direttamente da C a H.



Esecuzione delle basi musicali

Potete ora procedere all'esecuzione delle canzoni.

Controlli di esecuzione



(in Play e in Stop)

Play esegue immediatamente la canzone selezionata dal cursore, interrompendo la canzone eventualmente in esecuzione e scavalcando tutte canzoni della Playlist. Al termine, la Playlist riprenderà normalmente a partire dalla prima base in scaletta.

(in Pausa...)

PLAY riprende l'esecuzione della canzone in PAUSA dallo stesso punto.



STOP 1 volta = **PAUSA...**

L'esecuzione viene temporaneamente fermata, in attesa di essere ripresa dallo stesso punto (PLAY) o interrotta definitivamente (nuovamente STOP).



STOP 2 volte = **STOP**



VOL regola il volume d'uscita di OkyFly2.



BAL regola le proporzioni di volume tra musica e microfoni.



TEMPO regola la velocità di esecuzione.



KEY cambia la tonalità delle canzoni.



MUTE attiva/disattiva l'esecuzione della melodia.

Se necessario, regolate anche il volume del vostro sistema di amplificazione (TV, Hi-Fi, mixer audio, etc.).



Visualizzazione del testo sullo schermo

Quando una base musicale viene eseguita, sullo schermo TV appaiono innanzitutto il nome dell'Interprete e il titolo della canzone (ed eventualmente l'editore), subito seguiti dal testo della canzone.

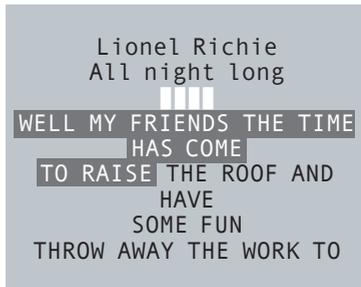
Il **testo** scorre assieme alla base musicale e le parole della canzone vengono sillabate e colorate in sincrono con la melodia. Le **parti strumentali** della canzone sono indicate con i simboli grafici ■■■■ colorati "a tempo", che consentono di individuare con facilità il punto di ripresa della parte cantata.

Sono disponibili **due modalità di visualizzazione**:

SOLO TESTO: visualizza solo il testo della canzone in esecuzione.

Il testo scorre in modo continuo, come su un nullo.

Potete cercare altre canzoni anche mentre una base musicale è in esecuzione. Non appena il cursore viene spostato, infatti, la visualizzazione passa alla modalità TESTO+RICERCA.



TESTO+RICERCA: consente sia di visualizzare il testo della canzone (finestra superiore), sia di effettuare la ricerca di altre canzoni (finestra inferiore).

- Le frasi **già eseguite** o di **imminente esecuzione** sono scritte in MAIUSCOLO.
- Le frasi *anticipate*, cioè di **esecuzione vicina, ma non immediata** sono scritte in minuscolo. Queste frasi possono essere collocate sia prima che dopo il testo maiuscolo, a seconda delle caratteristiche del testo.



modalità TESTO+RICERCA

modalità SOLO TESTO

Potete scegliere la vostra modalità di visualizzazione preferita attraverso Menu / Impostazioni Video / Finestre:

- se scegliete SOLO TESTO, il testo verrà mostrato normalmente in SOLO TESTO e passerà alla modalità TESTO+RICERCA solo temporaneamente nelle fasi di ricerca;
- se scegliete TESTO+RICERCA, la visualizzazione avverrà esclusivamente in modalità TESTO+RICERCA.

NOTA: L'eventuale visualizzazione degli accordi della canzone (abilitabile attraverso Menu / Impostazioni Video / Accordi) avviene esclusivamente in modalità TESTO+RICERCA.



Ricerca e Ordinamento TITLE

Premendo il tasto TITLE le basi musicali vengono ordinate per Titolo (cioè nella stessa modalità che viene proposta all'avvio).



```
*ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
→ 7 days
7 seconds
a groovy kind of love
a wonderful world
all night long
broken wings
canned heat
caruso
```

Scegli il Titolo

Ricerca e Ordinamento ARTIST

Premendo il tasto ARTIST le basi musicali vengono ordinate per Interprete.

☞ Puntate il cursore sul nome dell'interprete desiderato.

☞ Premete OK per visualizzarne le canzoni disponibili.



☞ Selezionate la canzone desiderata all'interno della lista.

☞ Premete **PLAY** per eseguire la base; **STOP** per metterla in Pausa (Play per riprenderla); **STOP** una seconda volta per interromperla.

Quindi:

☞ Premete **ESC** se volete uscire dalla pagina dell'Interprete e continuare la vostra ricerca nella lista ARTIST dallo stesso punto.

☞ Premete **ARTIST** se preferite uscire dalla pagina dell'Interprete riposizionando il cursore all'inizio della lista ARTIST.

```
*ABCDEFGHIJKLM
NoPQRSTUVWXYZ
jamiroquai
lionel richie
mr. mister
→ phil collins
pink
pink floyd
queen
u2
```

Scegli l'Interprete

```
*ABCDEFGHIJKLM
NoPQRSTUVWXYZ
→ a groovy kind of love
one more night
**fine lista**
```

Interprete: PHIL COLLINS



Playlist (lista di esecuzione)



Il tasto **OK / PLAYLIST** svolge diversi compiti, che cambiano a seconda delle condizioni (vedere Pannello Controlli).

La funzione di maggior rilievo, comunque, è senza dubbio legata alla Playlist, cioè una lista di esecuzione automatica. In altre parole, attraverso il tasto **PLAYLIST** potete creare una scaletta di canzoni che verranno eseguite una appresso all'altra, secondo il vostro ordine di "prenotazione". Anche in questo caso, il funzionamento è piuttosto semplice:

Esecuzione di 1 base musicale

Se non ci sono basi in esecuzione, premendo **OK** si avvia direttamente l'esecuzione della canzone selezionata, esattamente come premendo **PLAY**.

Attivazione della Playlist e aggiunta di canzoni

la Playlist si attiva semplicemente selezionando una canzone e premendo **OK/PLAYLIST** mentre una base è già in esecuzione.

La canzone viene "prenotata" e messa in coda, per essere successivamente eseguita in modo automatico.



Se ci sono già altre canzoni prenotate, la canzone selezionata viene aggiunta in coda alla lista.

Se desiderate posizionare una canzone in cima alla lista, innanzitutto selezionatela (potete scegliere sia una canzone già in lista, sia una canzone non ancora prenotata), quindi premete il tasto



OK/PLAYLIST 2 volte, in rapida successione: la canzone diventerà la prima ad essere eseguita.



Potete aggiungere canzoni sia nell'ordinamento **TITLE**, sia in quello **ARTIST**.



Riconoscimento e posizioni delle canzoni della Playlist

Le canzoni della Playlist sono facilmente distinguibili per 2 caratteristiche:

- Il titolo è scritto tutto in **MAIUSCOLO**.
- Il titolo è preceduto da un **numero posto tra due puntini**.

Questo numero corrisponde alla posizione attuale della canzone nella lista d'attesa.

NOTA: i due puntini permettono di distinguere la posizione della canzone nella Playlist rispetto all'eventuale numero appartenente al titolo - ad. esempio "7 seconds".

Negli esempi qui illustrati sono indicate rispettivamente la sesta, la seconda e la ottava della lista.

Naturalmente, con l'avanzare dell'esecuzione della Playlist, il numero decresce automaticamente.

Negli esempi, al termine della canzone attualmente in esecuzione, le canzoni .6., .2. e .8. diventeranno la .5., .1. e .7. della scaletta.

```

| *ABCDEFGHIJKLM |
| NOPQRSTUVWXYZ |
| trhow away the work to |
| HAS COME |
| TO RAISE THE ROOF |
| AND HAVE SOME FUN |
|-----|
|.6.REPLAY TV VERSION |
|→roxanne |
|.2.STUCK IN A MOMENT Y |
|take it easy live ver |
|-----|
|Scegli il Titolo |

```

```

| *ABCDEFGHIJKLM |
| NoPQRSTUVWXYZ |
| a groovy kind of love |
|→.8.ONE MORE NIGHT |
| **fine lista** |
|-----|
|Interprete:PHIL COLLINS |

```

Eliminazione di una canzone dalla Playlist

Per togliere una canzone dalla scaletta di esecuzione è sufficiente selezionarla e premere OK/Playlist.



```

| *ABCDEFGHIJKLM |
| NOPQRSTUVWXYZ |
| trhow away the work to |
| HAS COME |
| TO RAISE THE ROOF |
| AND HAVE SOME FUN |
|-----|
|.6.REPLAY TV VERSION |
| roxanne |
| →.2.STUCK IN A MOMENT Y |
| take it easy live ver |
|-----|
| Scegli il Titolo |
    
```

- Il titolo della canzone torna alla visualizzazione normale.
- Il numero di prenotazione sparisce.
- Il numero di prenotazione delle altre canzoni della Playlist viene aggiornato adeguatamente.

```

| *ABCDEFGHIJKLM |
| NOPQRSTUVWXYZ |
| trhow away the work to |
| HAS COME |
| TO RAISE THE ROOF |
| AND HAVE SOME FUN |
|-----|
|.5.REPLAY TV VERSION |
| roxanne |
| →stuck in a moment y |
| take it easy live ver |
|-----|
| Scegli il Titolo |
    
```

Premendo nuovamente OK/Playlist, la canzone viene nuovamente aggiunta alla Playlist, in coda alle altre.



```

| *ABCDEFGHIJKLM |
| NOPQRSTUVWXYZ |
| trhow away the work to |
| HAS COME |
| TO RAISE THE ROOF |
| AND HAVE SOME FUN |
|-----|
|.5.REPLAY TV VERSION |
| roxanne |
| →.14.STUCK IN A MOMENT |
| take it easy live ver |
|-----|
| Scegli il Titolo |
    
```



Controlli di esecuzione della Playlist

Durante l'esecuzione della Playlist potete usare i seguenti controlli:



(in Play e in Stop)

Play esegue immediatamente la canzone selezionata dal cursore, interrompendo la canzone eventualmente in esecuzione e scavalcando tutte canzoni della Playlist. Al termine, la Playlist riprenderà normalmente a partire dalla prima base in scaletta.

(in Pausa...)

PLAY riprende l'esecuzione della canzone in PAUSA dallo stesso punto.



STOP 1 volta = **PAUSA...**

L'esecuzione viene temporaneamente fermata, in attesa di essere ripresa (PLAY) o interrotta definitivamente (nuovamente STOP).



STOP 2 volte = **STOP**



(in Stop)

OK/PLAYLIST riprendere l'esecuzione della Playlist a partire dalla prima base in scaletta.

(in Play e in Pausa...)

OK/PLAYLIST aggiunge o rimuove la canzone selezionata dalla Playlist

Disattivazione della Playlist



(a lungo) Per cancellare la Playlist è sufficiente tenere premuto ESC per alcuni secondi.

NOTA: ricordate comunque che la Playlist è una lista di prenotazione temporanea: cioè non viene memorizzata e, se ancora attiva, viene automaticamente cancellata allo spegnimento di OkyFly2.



4 - Controlli audio-musicali

I quattro controlli VOL, BAL, TEMPO e KEY consentono di regolare i principali parametri di esecuzione delle basi musicali.

I controlli vengono visualizzati nelle aree dedicate alle informazioni di sistema.



4

NOTA: in modalità SOLO TESTO questi controlli non vengono visualizzati per non disturbare la lettura del testo, ma agiscono a tutti gli effetti, esattamente come nelle altre modalità.



VOL (volume)

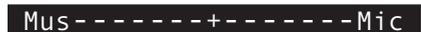


Il controllo **VOL** regola il volume d'uscita generale di OkyFly2.

Se necessario, regolate il volume del vostro sistema di amplificazione (TV, Hi-Fi, mixer audio, etc.) e, se ne è dotato, anche la sensibilità di ingresso (ad es. mixer audio).



BAL (bilanciamento)



Il controllo **BAL** regola le proporzioni di volume tra musica e microfoni.

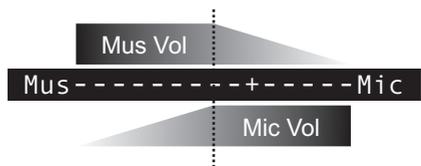
In pratica si tratta di un mixer che vi consente di aggiustare a piacimento i livelli tra la base musicale e il livello delle voci.

Nella posizione centrale, musica e microfoni sono al massimo del rispettivo volume.

Mano a mano che il controllo viene spostato verso Mic, il volume dei microfoni resta inalterato (al rispettivo massimo), mentre il volume della base musicale si riduce fino a sparire completamente a fine corsa.

Viceversa, mano a mano che il controllo viene spostato verso Mus, il volume della base musicale resta inalterato (al rispettivo massimo), mentre il volume dei microfoni si riduce fino a sparire completamente a fine corsa.

Il risultato di questo mixaggio viene poi controllato da VOL.





TEMPO

Il controllo **TEMPO** regola la velocità di esecuzione.

NOTA: non agisce con i files MP3.

Tempo: +15

Tempo: -90

In altre parole, attraverso questo controllo potete eseguire le basi musicali più rapidamente oppure più lentamente.

Potete ad esempio dare più brio ad una canzone lenta (valori +), divertirvi con gli amici a chi riesce a cantare più velocemente di tutti, rallentare la canzone quanto vi serve (valori -) per studiare i passaggi più difficili o per esercitarvi con il vostro strumento.

La regolazione di questo controllo agisce su tutte le canzoni e rimane valida fino alla successiva modifica, ma solo fino a quando OkyFly2 rimane acceso. Al successivo riavvio di OkyFly2, infatti, vengono ripristinate le impostazioni originali. Per ripristinare manualmente le impostazioni originali, riportate il controllo sul valore Zero.

Tempo: 0



KEY

Il controllo **KEY** cambia la tonalità delle canzoni.

NOTA: non agisce con i files MP3.

Con questo controllo potete adattare senza problemi la tonalità delle canzoni alle vostre possibilità vocali o a quelle di chi si sta divertendo con voi.

Ad esempio, potete provare diverse tonalità della stessa canzone, fino a trovare quella a voi più confacente; potete rendere una canzone concepita per essere cantata da una voce femminile più adatta ad essere cantata da una voce maschile e viceversa; potete utilizzare una tonalità più “grave”, cioè più bassa, per ridurre l'affaticamento vocale nel corso di performances particolarmente impegnative.

Per chi ha conoscenze musicali: i cambiamenti avvengono per passi di 1 semitono, fino ad un massimo di 12 semitoni (cioè un'ottava).

Tonalità: -3

Quindi, per abbassare di 1 tono (ad esempio da LA a SOL) regolate il controllo a -2.

Tonalità: +7

Per tutti: i valori positivi rendono la tonalità più acuta (più alta), quelli negativi la rendono più “grave” (più bassa) rispetto alla tonalità originale.



La regolazione di questo controllo agisce su tutte le canzoni e rimane valida fino alla successiva modifica, ma solo fino a quando OkyFly2 rimane acceso. Al successivo riavvio di OkyFly2, infatti, vengono ripristinate le impostazioni originali. Per ripristinare manualmente le impostazioni originali, riportate il controllo sul valore Zero.

Tonalità: 0



5 - Mute

Il tasto **MUTE** consente di disattivare/riattivare l'esecuzione di una o più parti delle canzoni.

Melody Mute

La funzione principale di **MUTE** consiste nel disattivare/riattivare l'esecuzione della melodia delle canzoni.

Il tasto funziona come un interruttore:



- premendo una prima volta:

mute la melodia non viene eseguita.

Le basi musicali vengono eseguite normalmente, il testo viene visualizzato normalmente, colorazione "a tempo" compresa, ma il suono della melodia, cioè della parte cantata della canzone non viene riprodotto.

Questa modalità si rivela particolarmente utile quando si ha *padronanza* delle canzoni e si desidera una maggior libertà interpretativa. Senza il suono della melodia, infatti, avete più spazio di manovra per le vostre variazioni melodiche, per l'uso di *ritardi*, *anticipi* e altri elementi espressivi che normalmente non coincidono con la linea melodica originale.



- premendo una seconda volta:

ripristino della melodia

la melodia viene eseguita a volume normale.

Dopodiché il ciclo si ripete.



Mapa degli strumenti

L'altra importante funzione di **MUTE** consiste nella possibilità di disattivare/riattivare la riproduzione dei suoni dei singoli strumenti musicali delle canzoni.

Questa funzione è particolarmente dedicata a chi suona uno strumento musicale o intende imparare a farlo usando le basi per esercitarsi o per esibirsi. Potete, infatti, escludere la riproduzione dello strumento che suonate voi (chitarra, piano, sax, etc.); oppure ascoltare solo quello, escludendo tutti gli altri, per studiarne ogni dettaglio; oppure usare solo la sezione ritmica della base per esprimervi più liberamente nelle vostre improvvisazioni; etc.

NOTA: non agisce con i files MP3.

Per escludere la riproduzione di uno o più strumenti:

(con OkyFly2 in Stop)

- ☛ Premete e mantenete premuto il tasto **MUTE** per alcuni secondi per accedere alla

Mapa degli strumenti.

Questo ambiente è composto da più pagine, nel quale sono elencati i vari strumenti musicali.

- ☛ Usate le frecce **Su** e **Giù** per passare da uno strumento all'altro e da una pagina all'altra e posizionare il cursore sul nome dello strumento desiderato.



- ☛ Usate le frecce **Sinistra** e **Destra** per disattivare MUTE o attivare PLAY lo strumento selezionato.



- ☛ Per uscire dalla **Mapa degli strumenti** premete il tasto **ESC**.

Le basi verranno riprodotte solo con gli strumenti posti in **PLAY** e senza gli strumenti posti in **MUTE**.

Mapa degli strumenti

PIANOFORTE	PLAY
SYNTH	PLAY
→ PERCUSSIONI	PLAY
ORGANO	PLAY
FISARMONICA	PLAY
CHITARRA CLASSICA	PLAY
CHITARRA ELETTRICA	MUTE

ESC



Mapa degli strumenti

→ CHITARRA DISTORTA	MUTE
BASSO	PLAY
ARCHI SOLO	PLAY
BATTERIA	PLAY
TROMBA	PLAY
TROMBONE	PLAY
OTTONI ENSEMBLE	PLAY

ESC



Mapa degli strumenti

SASSOFONO	MUTE
OBOE	PLAY
CLARINETTO	PLAY
→ FLAUTO	MUTE

ESC



6 - Canta&Vota

Canta&Vota è una divertente modalità di funzionamento di OkyFly2 attraverso la quale potete organizzare veri e propri tornei canori tra più partecipanti. Canta&Vota è un gioco ideale per animare le vostre feste, per lanciarsi in sfide all'ultima "stecca" in famiglia o tra amici, per coinvolgere in modo spiritoso non solo chi canta, ma anche chi ascolta.

Il funzionamento è semplice e pratico: si scelgono i partecipanti, si scelgono le canzoni o le si lascia scegliere da OkyFly2, si canta e si applaude.

Il punteggio di ciascun partecipante e la classifica finale vengono stabiliti dall'indice di gradimento, misurato al termine di ciascuna esibizione dall'applausometro di OkyFly2.

Attivazione della modalità Canta&Vota

Per passare dalla modalità Karaoke alla modalità Canta&Vota:



(con OkyFly2 in Stop)

➤ Premete il tasto **MENU** per accedere al MENU OPZIONI.

➤ Usate le frecce **Su** e **Giù**, posizionate il cursore sull'opzione IMPOSTAZIONI PLAYER e premete il tasto **OK**.



➤ Usate le frecce **Su** e **Giù** e posizionate il cursore sull'opzione MODALITA'.

➤ Usate le frecce **Sinistra** e **Destra** e impostate il valore CANTA&VOTA.



Scegliendo Canta&Vota vengono visualizzati anche diversi altri parametri, attraverso i quali è possibile effettuare ulteriori regolazioni e varianti.

Potete comunque modificare questi parametri anche in un secondo tempo.

➤ Per uscire dall'ambiente OPZIONI premete il tasto **MENU**.

NOTA: passando da una modalità all'altra, OkyFly2 viene riavviato.



Il punto di partenza della modalità CANTA&VOTA

Dopo l'avvio in modalità Canta&Vota, appare l'ambiente nel quale è possibile organizzare e avviare il torneo.

L'area superiore dello schermo contiene le lettere dell'alfabeto più un asterisco (che indica numeri e simboli). Questi caratteri consentono di individuare con maggior facilità la posizione del cursore (la freccetta) rispetto all'elenco delle basi musicali disponibili.

La lettera corrispondente alla posizione del cursore, infatti, cambia colore e diventa minuscola.

NOTA: questi caratteri riguardano esclusivamente la ricerca di canzoni da assegnare ai concorrenti (assegnazione SCEGLI TU).

La parte centrale contiene i primi 7 nomi della lista dei potenziali partecipanti al torneo.

La parte inferiore contiene le indicazioni di sistema e i suggerimenti sulle azioni da compiere.



Canta&Vota, in breve

Il funzionamento è estremamente semplice e le istruzioni sono sempre suggerite a piè pagina.

- ☞ Selezionate un nome e premete **OK**.



Il nome diventa un concorrente del torneo:

il nome viene preceduto dal simbolo del microfono e, a seconda delle varianti di gioco, dall'eventuale numero di turno di esecuzione.

Nella variante SCEGLI TU appare anche l'elenco delle canzoni dal quale scegliere la canzone da assegnare al concorrente.

*ABCDEFGHIJKLM NOPQRSTUVWXYZ
CONCORRENTI CANTA&VOTA
Lucio Palla
Fiasco Rossi
Mirella M'annoia
→ 01 Ronf
A'lessa
Renato Zorro
Poohpo
↑↓OK:Scegli Concorrente PLAY:Avvia il torneo

- ☞ Ripetete l'operazione fino ad abilitare tutti i concorrenti desiderati.

*ABCDEFGHIJKLM NOPQRSTUVWXYZ
CONCORRENTI CANTA&VOTA
Lucio Palla
→ 03 Fiasco Rossi
Mirella M'annoia
01 Ronf
02 A'lessa
Renato Zorro
Poohpo
↑↓OK:Scegli Concorrente PLAY:Avvia il torneo

- ☞ Per avviare il torneo premete **PLAY**.



Si passa al primo concorrente in gara.

A seconda delle varianti di gioco e delle varie opzioni impostate nella pagina "Impostazioni Player" del Menu Opzioni i diversi passaggi possono succedersi automaticamente o richiedere un intervento manuale.

L'esecuzione della canzone avviene con le stesse modalità di riproduzione sonora, controlli audio e visualizzazione del testo della modalità karaoke.

Prossimo Concorrente
Ora e' il turno di Ronf in ALL NIGHT LONG
⌚ - 5
OK :inizia a cantare STOP:ferma conteggio



Al termine dell'esecuzione, appare l'avviso "Pronti ad applaudire".

Preparatevi: l'applausometro entrerà in funzione al termine del conto alla rovescia.

☞ Applaudite.

L'applausometro rileva il livello degli applausi (ma anche dei fischi) per tutta la durata impostata nella pagina "Impostazioni Player" del Menu Opzioni.

Al termine della misurazione viene mostrato il punteggio ottenuto dal concorrente che si è appena esibito.

NOTA: se necessario la votazione può essere ripetuta premendo il tasto ESC.

Si passa quindi al concorrente successivo, ripetendo esecuzioni e misurazioni degli applausi, via via fino all'ultimo concorrente in gara.

Al termine appare la classifica finale con la proclamazione del vincitore.

☞ Per iniziare un nuovo torneo premete **OK**.



Pronti ad applaudire

Ronf
ALL NIGHT LONG

APPLAUSI!!!

Picco=99
Punti=72

Ronf
ALL NIGHT LONG

Ronf
ALL NIGHT LONG

Punteggio

OK :Prossimo concorrente
ESC:Ripeti votazione

CANTA&VOTA
CLASSIFICA FINALE

Vince questa edizione
del festival Canta&Vota

1:Fiasco Rossi =81punti

2:Ronf =72punti

3:A'lessa =68punti

OK:Inizia nuovo torneo
↑↓:Scorri i risultati

Lista dei Concorrenti Canta&Vota

La lista dei concorrenti è un elenco di potenziali partecipanti al torneo Canta&Vota. Potete far partecipare al torneo tutti i nomi compresi nell'elenco oppure abilitarne solo alcuni, a vostro piacimento.

La prima cosa da fare, dunque, è stabilire quale lista di concorrenti utilizzare.

Scelta della Lista dei Concorrenti

Per cambiare la lista visualizzata nella pagina di avvio:

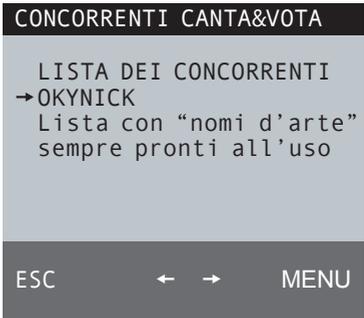


(con OkyFly2 in Stop)

☞ Premete il tasto **MENU** per accedere al MENU OPZIONI.

☞ Usate le frecce **Su** e **Giù**, posizionate il cursore sull'opzione CONCORRENTI CANTA&VOTA e premete il tasto **OK**.

☞ Usate le frecce **Sinistra** e **Destra** per scegliere la lista desiderata.



OKYKNICK

Lista con nomi d'arte (*nick names*) sempre pronti all'uso. Si tratta di un comodo elenco pre-impostato di nomignoli da adottare per gioco o per rapidità (*"io sono Lucio Palla, tu Fiasco Rossi, etc."*).

In questo modo è possibile procedere immediatamente, senza dover editare i nomi dei partecipanti.

NOTA: la lista OkyNick rappresenta una risorsa utilissima quando si debbano gestire molti concorrenti oppure quando l'avvio di un torneo Canta&Vota deva essere istantaneo per essere considerato "praticabile" o per essere in sintonia con i "ritmi" di una festa.

PERSONALIZZATA Lista con i tuoi nomi.

Si tratta di un elenco interamente editabile, nel quale inserire nomi, nomignoli e soprannomi di amici e parenti, dal quale attingere, di volta in volta, i partecipanti al torneo Canta&Vota.

☞ Per uscire dall'ambiente OPZIONI premete il tasto **MENU**.

Una volta scelta, la lista rimane attiva fino ad una sua eventuale sostituzione.



Lista PERSONALIZZATA

La lista personalizzata consente di aggiungere, editare e cancellare nomi di concorrenti a vostro piacimento. All'inizio la lista appare vuota.

Aggiunta di un nuovo nome

- ☞ Posizionate il cursore su ***nuovo***.
Nota: quando la lista è vuota, il cursore è puntato automaticamente su ***nuovo***.

- ☞ Premete il tasto **OK**. 

Appare il box per l'immissione del nuovo nome. Un carattere intermittente indica la posizione del cursore.

- ☞ Usate le frecce **Su** e **Giù** per scegliere il valore alfanumerico del carattere selezionato. 

- ☞ Usate le frecce **Sinistra** e **Destra** per spostare il cursore orizzontalmente. 



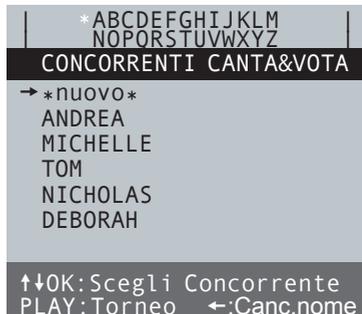
- ☞ Al termine premete il tasto **OK**. 

quindi:

- ☞ Per confermare e salvare il nome premete nuovamente il tasto **OK**. 

oppure:

- ☞ Per riprendere o correggere l'editing premete il tasto **ESC**.



Al termine dell'editing, il nome appena inserito viene automaticamente abilitato come concorrente del torneo e aggiunto in coda alla lista Personalizzata.

NOTA: i concorrenti abilitati al torneo sono contraddistinti dal simbolo del microfono che ne precede il nome.

Inoltre, a seconda delle varianti di gioco (Menu Opzioni / Impostazioni Player / Assegn.), si presentano le seguenti condizioni:

A Con assegnazione UNA per TUTTI:

- Il nome, preceduto dal simbolo del microfono, viene semplicemente aggiunto in coda alla lista Personalizzata.

B Con assegnazione ROULETTE RUSSA:

- Oltre che dal simbolo del microfono, il nome è preceduto anche da un numero che indica il turno del concorrente nell'ordine esecuzione.

C Con assegnazione SCEGLI TU:

- Oltre che dal simbolo del microfono, il nome è preceduto anche da un numero che indica il turno del concorrente nell'ordine esecuzione.

- Viene proposto l'elenco delle canzoni dal quale scegliere direttamente la canzone da assegnare al concorrente appena immesso.

NOTA: le procedure di ricerca e di scelta della canzone sono identiche a quelle della modalità Karaoke.

- Una volta scelta la canzone, il nuovo concorrente viene aggiunto in coda alla lista Personalizzata, affiancato dal titolo della canzone assegnata.

I nomi vengono conservati in memoria per futuri utilizzi.

SUGGERIMENTO: preparate per tempo la vostra lista Personalizzata, ad esempio in previsione di una festa in famiglia o tra amici. In questo modo l'avvio del torneo sarà rapido e divertente, senza "tempi morti" per operazioni di editing.

*ABCDEFGHIJKLM NOPQRSTUVWXYZ	
CONCORRENTI CANTA&VOTA	
nuovo	A
ANDREA	
MICHELLE	
TOM	
NICHOLAS	
DEBORAH	
→ ?ALBERT	
↑↓OK:Scegli Concorrente PLAY:Torneo ←:Canc.nome	

*ABCDEFGHIJKLM NOPQRSTUVWXYZ	
CONCORRENTI CANTA&VOTA	
nuovo	B
ANDREA	
MICHELLE	
TOM	
NICHOLAS	
DEBORAH	
→ 01 ?ALBERT	
↑↓OK:Scegli Concorrente PLAY:Torneo ←:Canc.nome	

*aABCDEFGHIJKLM NOPQRSTUVWXYZ	
7 days	C₁
7 seconds	
a groovy kind of love	
a wonderful world	
→ all night long	
broken wings	
canned heat	
caruso	
01: ?ALBERT	
Scegli il Titolo	

*ABCDEFGHIJKLM NOPQRSTUVWXYZ	
CONCORRENTI CANTA&VOTA	
nuovo	C₂
ANDREA	
MICHELLE	
TOM	
NICHOLAS	
DEBORAH	
→ 01 ?ALBERT : ALL NIGHT	
↑↓OK:Scegli Concorrente PLAY:Torneo ←:Canc.nome	



Eliminazione di un nome dalla lista Personalizzata

Potete cancellare dalla lista personalizzata i nomi, abilitati e non, a vostro piacimento.

Può essere una buona idea, ad esempio eliminare i nomi che ritenete di non dover più utilizzare, rendendo la lista più snella e, quindi, più agevole da scorrere.

Per cancellare un nome:

- ☞ Usate le frecce **Su** e **Giù** per posizionare il cursore sul nome che intendete cancellare.

- ☞ Premete la freccia **Sinistra**.



*ABCDEFGHIJKLM NOPQRSTUVWXYZ
CONCORRENTI CANTA&VOTA
nuovo ANDREA MICHELLE TOM →NICHOLAS DEBORAH ALBERT
↑↓OK: Scegli Concorrente PLAY: Torneo ←: Canc.nome

Appare un avvertimento / richiesta di conferma.

- ☞ per confermare l'eliminazione del nome premete nuovamente la freccia **Sinistra**



oppure

- ☞ per annullare l'operazione (ad esempio in caso abbiate attivato la procedura di cancellazione accidentalmente) premete il tasto **ESC**.

*ABCDEFGHIJKLM NOPQRSTUVWXYZ
CONCORRENTI CANTA&VOTA
ATTENZIONE! Vuoi veramente cancellare NICHOLAS dalla lista?
←: Conferma eliminazione ESC: Annulla

*ABCDEFGHIJKLM NOPQRSTUVWXYZ
CONCORRENTI CANTA&VOTA
nuovo ANDREA MICHELLE TOM →DEBORAH ALBERT
↑↓OK: Scegli Concorrente PLAY: Torneo ←: Canc.nome

Nomi & Concorrenti

Non tutti i nomi della lista devono necessariamente partecipare al torneo. E' infatti possibile scegliere quali nomi abilitare come concorrenti.

Abilitazione di un concorrente

☞ Usate le frecce **Su** e **Giù** per posizionare il cursore sul nome desiderato.

☞ Premete il tasto **OK**. 

Il nome viene abilitato come concorrente del torneo, condizione indicata dal simbolo del microfono che precede il nome.

Inoltre, a seconda delle varianti di gioco (Menu Opzioni / Impostazioni Player / Assegn.), si presentano le seguenti condizioni:

- A** Con assegnazione UNA per TUTTI:
- Il nome viene semplicemente preceduto dal simbolo del microfono.
- B** Con assegnazione ROULETTE RUSSA:
- Oltre che dal simbolo del microfono, il nome è preceduto anche da un numero che indica il turno del concorrente nell'ordine esecuzione.
- C** Con assegnazione SCEGLI TU:
- Oltre che dal simbolo del microfono, il nome è preceduto anche da un numero che indica il turno del concorrente nell'ordine esecuzione.
- Viene proposto l'elenco delle canzoni dal quale scegliere la canzone da assegnare al concorrente.
NOTA: le procedure di ricerca e di scelta della canzone sono identiche a quelle della modalità Karaoke.
- Una volta scelta la canzone, il nome del concorrente viene affiancato dal titolo della canzone assegnata.

*ABCDEFGHIJKLM NOPQRSTUVWXYZ
CONCORRENTI CANTA&VOTA
Lucio Palla
→ Fiasco Rossi
Mirella M'annoia
Ronf
A'lessa
Renato Zorro
Poohpo
A
↑↓OK:Scegli Concorrente PLAY:Avvia il torneo

*ABCDEFGHIJKLM NOPQRSTUVWXYZ
CONCORRENTI CANTA&VOTA
Lucio Palla
→ 01 Fiasco Rossi
Mirella M'annoia
Ronf
A'lessa
Renato Zorro
Poohpo
B
↑↓OK:Scegli Concorrente PLAY:Avvia il torneo

*ABCDEFGHIJKLM NOPQRSTUVWXYZ
7 days
7 seconds
a groovy kind of love
a wonderful world
→ all night long
broken wings
canned heat
caruso
01: Fiasco Rossi
C₁
Scegli il Titolo

*ABCDEFGHIJKLM NOPQRSTUVWXYZ
CONCORRENTI CANTA&VOTA
Lucio Palla
→ 01 Fiasco Ros:ALL NIGHT
Mirella M'annoia
Ronf
A'lessa
Renato Zorro
Poohpo
C₂
↑↓OK:Scegli Concorrente PLAY:Avvia il torneo



Disabilitazione di un concorrente

La disabilitazione di un concorrente dal torneo è un'operazione semplice ed identica per tutte le varianti di gioco:

☞ Usate le frecce **Su** e **Giù** per posizionare il cursore sul nome del concorrente che intendete disabilitare dal torneo.

☞ Premete il tasto **OK**.



Il nome viene disabilitato dal torneo ed elencato normalmente, senza simboli o numeri.

Nelle varianti di gioco che prevedono l'indicazione del turno, i numeri che precedono i nomi dei concorrenti rimanenti si aggiornano di conseguenza.



Le varianti della modalità Canta&Vota

La modalità Canta&Vota dispone di tre varianti di gioco ovvero tre diversi criteri di assegnazione delle canzoni ai concorrenti abilitati:

SCEGLITU

- ☞ Ciascun concorrente canta la propria canzone, scelta prima dell'avvio del torneo.
- ☞ Il turno di ciascun concorrente viene stabilito prima dell'avvio del torneo.

ROULETTE RUSSA

- ☞ Ciascun concorrente canta una propria canzone, scelta "a sorpresa" da OkyFly2 nel corso della gara.
- ☞ Il turno di ciascun concorrente viene stabilito prima dell'avvio del torneo.

UNA per TUTTI

- ☞ Tutti i concorrenti cantano la stessa canzone, scelta "a sorpresa" da OkyFly2 all'avvio della gara.
- ☞ Il turno di ciascun concorrente viene stabilito "a sorpresa" da OkyFly2 nel corso della gara.

6

Impostazione della variante di gioco

Per attivare la variante di gioco desiderata:



(con OkyFly2 in Stop)

- ☞ Premete il tasto **MENU** per accedere al MENU OPZIONI.
- ☞ Usate le frecce **Su** e **Giù**, posizionate il cursore sull'opzione IMPOSTAZIONI PLAYER e premete il tasto **OK**.
- ☞ Usate le frecce **Su** e **Giù** e posizionate il cursore sull'opzione ASSEGN.
- ☞ Usate le frecce **Sinistra** e **Destra** e impostate il valore desiderato.



IMPOSTAZIONI PLAYER

```

MODALITA' =CANTA&VOTA
→ ASSEGN.=ROULETTE RUSSA
SENZIB.APPLAUSOMETRO=5
DURATA APPLAUSI(sec)=5
PASSAGGI AUTOM.(sec)=3
ESECUZ.CANZONI=COMPLETA
COMMENTI SONORI=SI
  
```

ESC



MENU

- ☞ Per uscire dall'ambiente OPZIONI premete il tasto **MENU**.



Altri parametri della modalità Canta&Vota

Nella pagina Impostazioni Player del Menu Opzioni, la modalità Canta&Vota dispone anche di altri parametri che consentono di regolarne alcune funzioni:

Sensib.Applausometro

Permette di regolare la sensibilità dell'applausometro.
Maggiore il numero, maggiore la sensibilità.

Durata Applausi(sec)

Permette di stabilire il tempo di misurazione dell'applausometro, scegliendolo in un intervallo compreso tra 3 e 9 secondi.

Ricordate che il punteggio dell'esibizione di ciascun concorrente è calcolato sul valore medio degli applausi rilevati per tutta la durata della misurazione.

Passaggi Autom.(sec)

Consente di attivare/disattivare la concatenazione automatica dei vari passaggi della modalità Canta&Vota (ad esempio: passaggio al concorrente successivo, avvio dell'esecuzione delle canzoni, etc.).

-  **NO** = controllo solo manuale (nessun passaggio automatico).
-  **3..9** = tempo di attesa (indicato da un conto alla rovescia) prima del passaggio automatico.

Esecuz.Canzoni

Permette di scegliere il tipo di esecuzione delle canzoni nella modalità Canta&Vota:

COMPLETA = ciascuna canzone viene eseguita dall'inizio alla fine.

RIDOTTA = ciascuna canzone viene eseguita dall'inizio, per essere poi sfumata in modo anticipato.

Commenti Sonori

Consente di attivare/disattivare i suoni e gli effetti che accompagnano o sottolineano i vari momenti del torneo Canta&Vota.

Per una descrizione più approfondita dei parametri, fate riferimento al capitolo **MENU OPZIONI**.



7 - Menu Opzioni

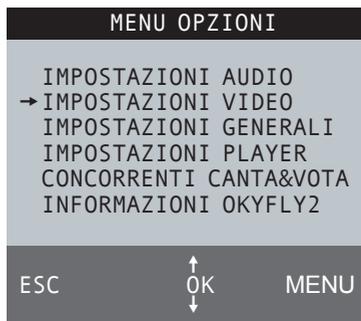
Il tasto **MENU** consente di accedere alle impostazioni di funzionamento di OkyFly2, ai parametri audio e video e alle informazioni del sistema.



(con OkyFly2 in Stop)

- Premete il tasto **MENU** per accedere al MENU OPZIONI. In questo ambiente sono elencate le tipologie di impostazioni o informazioni disponibili.

NOTA: l'area inferiore dello schermo mostra quali tasti siano correntemente abilitati.



- Usate le frecce **Su** e **Giù** per posizionare il cursore sull'opzione desiderata.
- Premete OK per accedere alla pagina dell'opzione selezionata.



All'interno delle pagine di ciascuna opzione sono disponibili vari parametri modificabili.

- Usate le frecce **Su** e **Giù** per posizionare il cursore sul parametro desiderato.



- Usate le frecce **Sinistra** e **Destra** per cambiare il valore dei parametri. Il valore impostato ha effetto immediato.



- Per uscire dalla pagina corrente al livello superiore premete il tasto **ESC**.
- Per uscire immediatamente dal Menu Opzioni premete il tasto **MENU**.



Impostazioni AUDIO

OkyFly2 dispone di un equalizzatore che consente di modificare il suono complessivo delle basi musicali.

NOTA: l'equalizzatore agisce solo sul suono delle basi musicali (e non sul segnale dei microfoni).



EQ. Musica

Consente di scegliere una regolazione dell'equalizzatore dedicato al suono della base musicale.

Potete scegliere tra regolazioni già adattate ad alcune tipologie acustiche e musicali.

Se desiderate il classico rinforzo Hi-Fi per *basse* e *alte*, scegliete LOUDNESS.

Se non desiderate equalizzazioni, regolate questo parametro sul valore ---

Impostazioni VIDEO

Colori

Permette di scegliere una delle combinazioni di colori dello schermo pre-impostate.

Testo

Consente di scegliere la modalità predefinita per la visualizzazione del testo delle canzoni. Le opzioni sono:

SOLO TESTO 1 finestra per il solo testo.
 Visualizza solo il testo della canzone in esecuzione. Il testo scorre in modo continuo, come su un rullo. Potete cercare altre canzoni anche mentre una base musicale è in esecuzione: non appena il cursore viene spostato, infatti, la visualizzazione passa alla modalità TESTO+RICERCA.

TESTO+RICERCA 1 finestra per il testo - 1 finestra per la ricerca.
 Consente di visualizzare il testo della canzone nella finestra superiore e di effettuare contemporaneamente la ricerca di altre canzoni nella finestra inferiore. Le frasi della canzone **già eseguite** o di **imminente esecuzione** sono scritte in MAIUSCOLO. Le frasi di **esecuzione vicina, ma non immediata** (frasi *anticipate*) sono scritte in minuscolo. Le frasi *anticipate* possono essere collocate sia prima che dopo il testo maiuscolo, a seconda delle caratteristiche del testo.

NOTA: l'eventuale visualizzazione degli accordi delle canzoni richiede questa modalità.

Allin. Testo

Permette di scegliere se visualizzare il testo delle canzoni **CENTRATO** nello schermo o allineato a **SINISTRA**.

Mod.Accordi

Determina la modalità di visualizzazione degli accordi delle canzoni:

Italiano: Do, Re, Mi... **Internazionale:** C, D, E... **NO:** disabilitata

Importante: la visualizzazione degli accordi richiede sia impostato il parametro TESTO = TESTO+RICERCA



Impostazioni PLAYER

Modalità

Permette di scegliere il tipo di funzionamento di OkyFly2.

Una modalità esclude l'altra, ma i vari controlli di esecuzione, di navigazione e di regolazione audio mantengono gli stessi criteri operativi.

Passando da una modalità all'altra, OkyFly2 viene riavviato.

KARAOKE è la modalità predefinita e consente tutte le normali operazioni di esecuzione e di gestione delle canzoni.

Scegliendo questa opzione non appaiono altri parametri.



CANTA&VOTA è la modalità che consente di organizzare veri e propri tornei canori tra più partecipanti.

Scegliendo questa opzione vengono visualizzati anche diversi altri parametri, attraverso i quali è possibile impostarne le regolazioni e le varianti.



Assegn.

Permette di scegliere tra diverse varianti di assegnazione delle canzoni ai concorrenti del torneo Canta&Vota.

SCEGLITU

- ☞ Ciascun concorrente canta la propria canzone, scelta prima dell'avvio del torneo.
- ☞ Il turno di ciascun concorrente viene stabilito prima dell'avvio del torneo.

ROULETTE RUSSA

- ☞ Ciascun concorrente canta una propria canzone, scelta "a sorpresa" da OkyFly2 nel corso della gara.
- ☞ Il turno di ciascun concorrente viene stabilito prima dell'avvio del torneo.

UNA per TUTTI

- ☞ Tutti i concorrenti cantano la stessa canzone, scelta "a sorpresa" da OkyFly2 all'avvio della gara.
- ☞ Il turno di ciascun concorrente viene stabilito "a sorpresa" da OkyFly2 nel corso della gara.

Sensib.Applausometro

Permette di regolare la sensibilità dell'applausometro ovvero dello strumento che rileva l'indice di gradimento attraverso il microfono, determinando il punteggio dell'esecuzione appena effettuata.

Maggiore il numero, maggiore la sensibilità.

TARATURA dell'Applausometro

Le rilevazioni dell'applausometro sono soggette a numerose variabili ambientali che possono determinare grandi differenze tra una situazione e l'altra: consistenza del pubblico, distanza e orientamento del microfono rispetto al pubblico, tipo di microfono, dimensioni e caratteristiche acustiche dell'ambiente, etc.

In caso di cambiamenti, pertanto, si consiglia di effettuare la "taratura" dell'applausometro prima di iniziare una gara vera e propria.

Ad esempio, potete procedere come segue:

- abilitate un solo concorrente con OK (e se necessario assegnategli la canzone);
- avviate il torneo con PLAY;
- fermate l'esecuzione premendo due volte STOP
(in questo modo potete accedere rapidamente ad una misurazione di prova, che eventualmente potete ripetere premendo il tasto ESC);
- Valutando i risultati, stabilite le possibili correzioni da effettuare attraverso il parametro SENSIB.APPLAUSOMETRO.



Durata Applausi(sec)

Permette di stabilire il tempo di misurazione dell'applausometro nella modalità Canta&Vota, scegliendolo in un intervallo compreso tra 3 e 9 secondi. Ricordate che il punteggio delle esecuzioni Canta&Vota è calcolato sul valore medio degli applausi per tutta la durata della misurazione.

IMPOSTAZIONI PLAYER

```
→ MODALITA' =CANTA&VOTA
ASSEGN.=ROULETTE RUSSA
SENZIB.APPLAUSOMETRO=5
DURATA APPLAUSI(sec)=5
PASSAGGI AUTOM.(sec)=3
ESECUZ.CANZONI=COMPLETA
COMMENTI SONORI=SI
```

ESC



MENU

Passaggi Autom.(sec)

Consente di attivare/disattivare la concatenazione automatica dei vari passaggi della modalità Canta&Vota (ad esempio: passaggio al concorrente successivo, avvio dell'esecuzione delle canzoni, etc.).

- ☞ **NO** = controllo solo manuale (nessun passaggio automatico).
- ☞ **3..9** = tempo di attesa (indicato da un conto alla rovescia) prima del passaggio automatico.

Esecuz.Canzoni

Permette di scegliere il tipo di esecuzione delle canzoni nella modalità Canta&Vota:

COMPLETA = ciascuna canzone viene eseguita dall'inizio alla fine.

RIDOTTA = ciascuna canzone viene eseguita dall'inizio, per essere poi sfumata in modo anticipato.

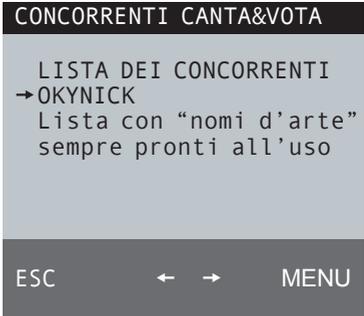
Commenti Sonori

Consente di attivare/disattivare i suoni e gli effetti che accompagnano o sottolineano i vari momenti del torneo Canta&Vota.

Concorrenti Canta&Vota

Lista dei Concorrenti

Permette di scegliere quale lista dei concorrenti utilizzare con la modalità Canta&Vota.



OKYNICK

Lista con nomi d'arte (*nick names*) sempre pronti all'uso. Si tratta di un comodo elenco pre-impostato di nomignoli da adottare per gioco o per rapidità ("*io sono Lucio Palla, tu Fiasco Rossi, etc.*").

In questo modo è possibile procedere immediatamente, senza dover editare i nomi dei partecipanti.

NOTA: la lista OkyNick rappresenta una risorsa utilissima quando si debbano gestire molti concorrenti oppure quando l'avvio di un torneo Canta&Vota deva esser istantaneo per essere considerato "praticabile" o per essere in sintonia con i "ritmi" di una festa.

PERSONALIZZATA Lista con i tuoi nomi.

Si tratta di un elenco interamente editabile, nel quale inserire nomi, nomignoli e soprannomi di amici e parenti, dal quale attingere, di volta in volta, i partecipanti al torneo Canta&Vota.



Impostazioni GENERALI

Lingua

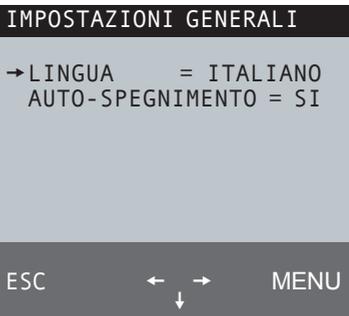
Sceglie la lingua con la quale utilizzare OkyFly2.

Auto-Spegnimento

SI: dopo un periodo di inattività, OkyFly2 si spegne da solo.

Lo spegnimento automatico è preceduto da un avviso e da un conto alla rovescia mostrati sullo schermo TV.

NO: auto-spegnimento disabilitato.



Informazioni OKYFLY2

OKYCODE

Indica il codice individuale del vostro OkyFly2. L'OkyCode è la chiave di riconoscimento che permette di scaricare dal sito www.okyfly.com le canzoni eseguibili esclusivamente dal vostro OkyFly2.

NOTA: l'OkyCode viene indicato per qualche istante anche all'avvio dell'apparato.

Sistema Operativo

Indica la **versione del Sistema Operativo** di OkyFly2.

Il Sistema Operativo, cioè il *cervello* dell'apparato, contiene tutte le funzioni di OkyFly2 ed è aggiornabile attraverso OkyWin. Gli eventuali aggiornamenti possono essere scaricati dal sito e trasferiti ad OkyFly2 attraverso una procedura guidata.

NOTA: la versione del Sistema Operativo viene indicata per qualche istante anche all'avvio dell'apparato.



8 - Memoria Interna & Compact Flash

OkyFly2 utilizza due tipi di memorie:

- **memoria interna** memoria permanente.
- **Compact Flash** memorie elettroniche riscrivibili.

- Differenze** La memoria interna non è modificabile e assicura in qualsiasi situazione la disponibilità di un centinaio di canzoni sempre pronte all'uso.
Le Compact Flash, invece, sono memorie riscrivibili poco più grandi di un francobollo, in grado di contenere (a seconda della capacità in MegaByte) centinaia o addirittura migliaia di canzoni utilizzabili all'istante.
- Separazione** I due tipi di memoria restano sempre separati, cioè le basi contenute nella memoria interna non possono essere sommate o trasferite direttamente alla Compact Flash.
- Gestione** Le operazioni di memorizzazione e di cancellazione delle basi musicali nelle Compact Flash si effettuano esclusivamente attraverso OkyWin Gold, il facilissimo software per PC/Windows® al servizio di OkyFly2.



Compact Flash



Le **Compact Flash** sono memorie elettroniche riscrivibili, in grado di conservare i dati in modo permanente.

Le Compact Flash hanno sostanzialmente le stesse funzioni degli Hard Disk dei computer, ma presentano il grande vantaggio di essere rimovibili e tascabili.

Le Compact Flash costituiscono la soluzione ideale per disporre di un vasto repertorio di canzoni.

La quantità di dati memorizzabile dipende dalla capacità di ciascuna Compact Flash (indicata in MB): poiché i files **MF4** - il formato delle basi musicali per OkyFly2 - sono realizzati con una **tecnologia M-Live** che consente una grandissima compressione dei dati, una Compact Flash di buona capacità è in grado di contenere centinaia o addirittura migliaia di canzoni...

E' sufficiente inserire una Compact Flash per utilizzare immediatamente tutte le canzoni che contiene, senza alcuna procedura, senza alcun comando.

NOTA: ricordate che le impostazioni dei vari parametri del Menu Opzioni vengono automaticamente salvate nella memoria interna di OkyFly2 o, se inserita, nella Compact Flash. Pertanto, usando diverse Compact Flash, tenete presente che le impostazioni dei vari parametri del Menu Opzioni possono differire da una Compact Flash all'altra.

- ☞ Inserite la Compact Flash nell'apposito *slot* di OkyFly2, facendo attenzione al verso di inserimento. La Compact Flash appena inserita viene prontamente analizzata da OkyFly2, che segnala sullo schermo il passaggio alla modalità Compact Flash. Se la Compact Flash è idonea*, le canzoni in essa contenute diventano immediatamente disponibili. Il tutto in pochi istanti...



Formattazione

* Per poter essere usate con OkyFly2, le Compact Flash devono prima essere opportunamente formattate, cioè preparate per gestire i dati in modo adeguato. Per eseguire la formattazione, collegate OkyFly2 al computer ed utilizzate l'apposita funzione del software **OkyWin Gold**.

ATTENZIONE: non rimuovete le Compact Flash mentre sono in corso operazioni di formattazione, trasferimento di basi musicali, ottimizzazioni, etc.

In alternativa, usate le **OkyFlash**, le Compact Flash già formattate, controllate e garantite da **M-Live**.

NOTA: OkyFly2 è compatibile con le specifiche <CF> **CompactFlash™** ed è stato testato con successo con un vastissimo numero di Compact Flash realizzate da Case Costruttrici diverse. Tuttavia **M-Live** declina ogni responsabilità per eventuali malfunzionamenti o perdite di dati con Compact Flash diverse da quelle commercializzate con marchio **M-Live**.



9 - Esempi di Collegamento

Il collegamento di OkyFly2 ad altri apparati può essere realizzato con diverse modalità, in funzione del tipo di attrezzatura disponibile e della qualità e della potenza del suono richieste.

Per la parte **Video** potete utilizzare un televisore o un apparato compatibile con lo stesso tipo di segnale.

Per la parte **Audio** potete disporre di una vasta scelta di apparati in grado di amplificare il suono: TV, Hi-Fi, mixer audio, sistemi Home Theater o Dolby Surround, cuffie, etc. La potenza e la qualità dell'amplificazione dipenderanno dalle caratteristiche dell'apparato usato.

In ogni caso, con qualsiasi tipo di collegamento, il funzionamento di OkyFly2 rimane sempre lo stesso.

Gli esempi che trovate in questa sezione del manuale illustrano le modalità di collegamento più ricorrenti e vi potranno essere d'aiuto nella realizzazione dei vostri collegamenti.

Effettuate i collegamenti preferibilmente ad apparati spenti.

Almeno inizialmente, regolate il volume del vostro sistema di amplificazione audio su valori moderati: eviterete improvvisi picchi di segnale e potrete sempre aggiustarne il livello in secondo momento.

OkyFly2 + TV

Questo esempio mostra il collegamento più semplice che possiate realizzare: basta il solo cavo AV fornito in dotazione.

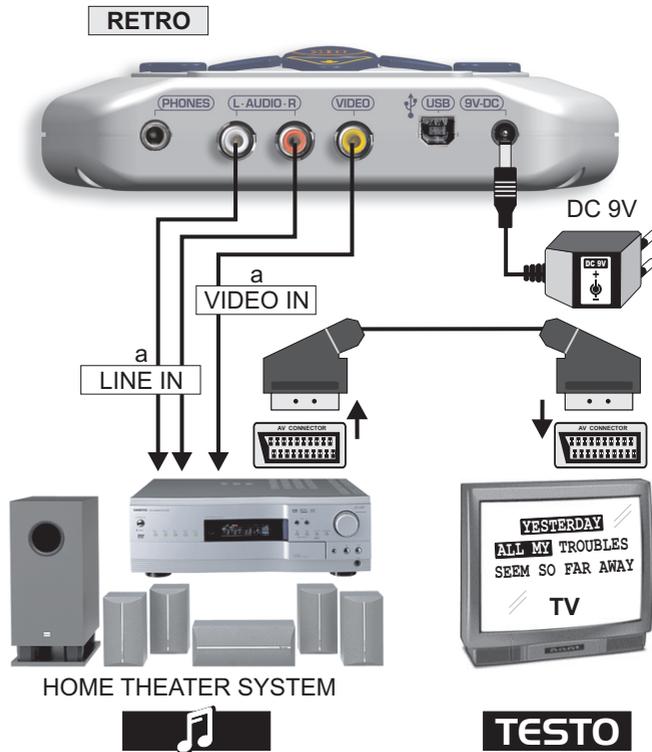
Video e Audio vengono trattati esclusivamente dal TV. Quindi la potenza e la qualità del suono dipendono unicamente dalle caratteristiche del televisore e potrebbero risultare non adeguate allo scopo o addirittura scadenti.

Questa configurazione è indicata principalmente per l'uso personale (ad esempio come valido supporto per imparare il testo delle canzoni) o per l'uso limitato ad un numero decisamente ristretto di persone.



OkyFly2 + TV + Home Theater

Questo esempio illustra il collegamento ad un sistema più raffinato rispetto al semplice Hi-Fi, ma nella sostanza presenta le stesse caratteristiche. Unica variante è la connessione anche dell'uscita video di OkyFly2 al sistema Home Theater, che funge da *centralina* di selezione.

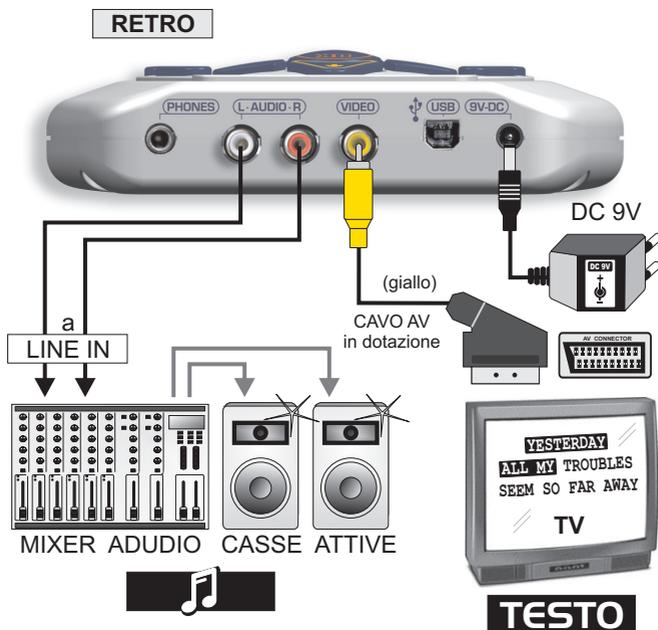


NOTA: se il vostro sistema Home Theater non dispone di ingressi video o ha già tutti gli ingressi video occupati, potete usare lo schema di collegamento illustrato per i sistemi Hi-Fi: collegate le uscite Audio al sistema Home Theater e l'uscita Video direttamente al TV.

OkyFly2 + TV + Mixer Audio + ...

Questo esempio è rivolto all'uso amatoriale più esigente, all'home-recording e alle applicazioni professionali.

Le basi musicali, inviate ad un mixer audio, possono essere mixate con altri segnali, strumenti musicali, microfoni, etc.



Il televisore può essere facilmente sostituito da un apparato compatibile con lo stesso tipo di segnale, ad esempio mixer video, in grado di distribuire il segnale su monitor video o schermi giganti.

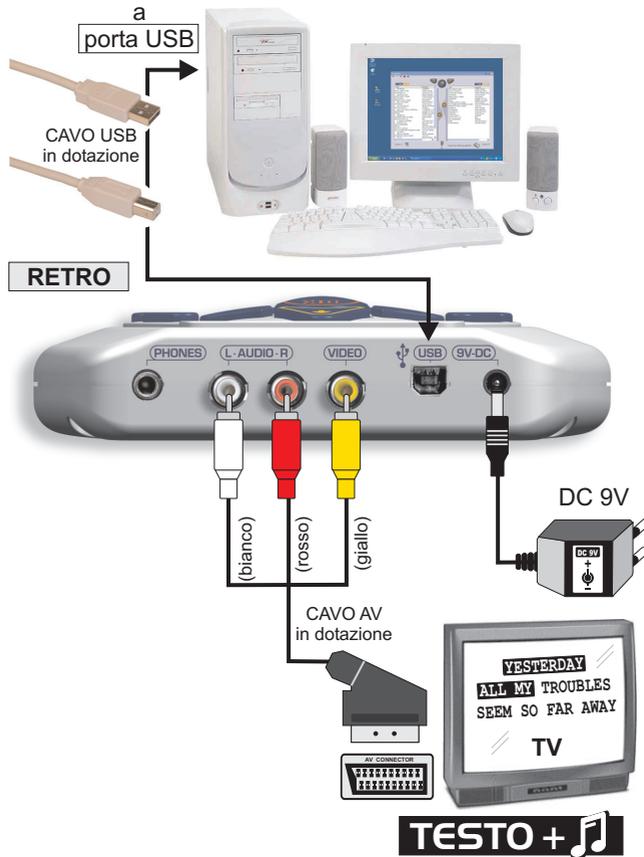
In questo modo, potete realizzare una configurazione ideale per locali karaoke, animazione, intrattenimento di un vasto pubblico, feste in piazza, etc.



OkyFly2 + PC + vari...

Collegate OkyFly2 al PC solo dopo aver installato il software OkyWin Gold (o succ.). Il collegamento di OkyFly2 ad un PC è compatibile con tutte le configurazioni precedentemente illustrate.

Eccone un esempio: OkyFly2 + TV + PC

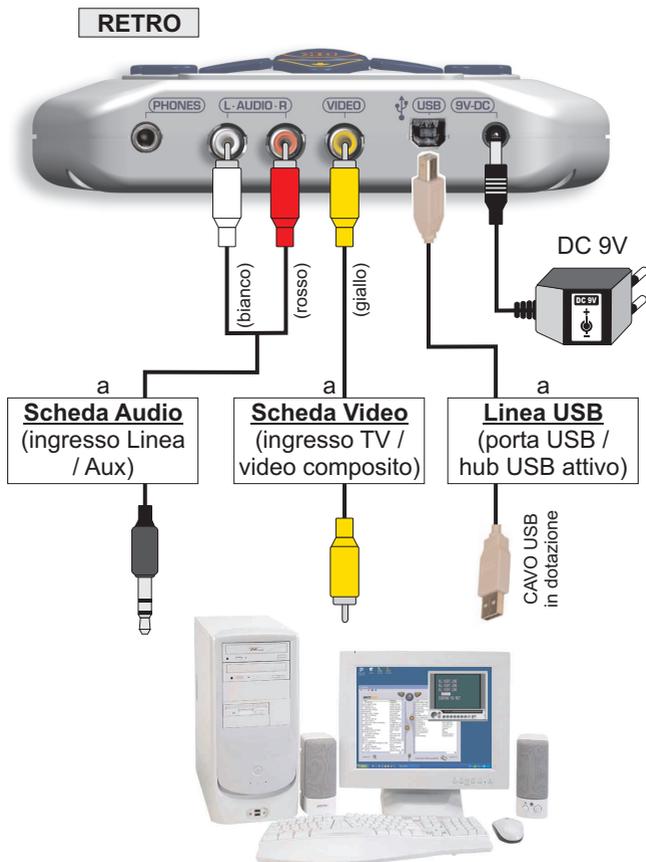


NOTA: Usate l'alimentatore/adattatore in dotazione anche quando connettete OkyFly2 al PC via USB. Collegate OkyFly2 al PC direttamente attraverso le prese USB del computer o attraverso hub USB attivi (dispositivi in grado di gestire e alimentare più periferiche USB). Evitate l'uso di splitter e hub USB passivi.



OkyFly2 + PC “All in One”

Questo esempio illustra come usare OkyFly2, eseguire le canzoni e visualizzarne il testo collegando esclusivamente il vostro computer.



NOTA: l'esempio è rivolto principalmente ad utenti esperti e richiede un computer dalle buone prestazioni, dotato, oltre che di una scheda audio, anche di una scheda video con ingresso TV / Video composito e relativi software.



Collegate le uscite audio L-R di OkyFly2 agli ingressi di linea della scheda audio.

In questo modo potete usare la scheda audio ed i relativi software di controllo per gestire il suono proveniente da OkyFly2 (ad esempio potete utilizzare il “controllo di volume” predefinito di Windows, avendo cura di abilitare e regolare anche il controllo “Linea in ingresso”).

Sentirete i suoni di OkyFly2 e non quelli del sintetizzatore virtuale della scheda sonora (come invece accade quando eseguite con OkyWin Gold le canzoni per OkyFly2 contenute nell’hard disk).

Il risultato sonoro complessivo, comunque, dipende dalla qualità sia della scheda audio, sia delle casse acustiche ad essa collegate.

Collegate l’uscita video di OkyFly2 all’ingresso TV/video della scheda video.

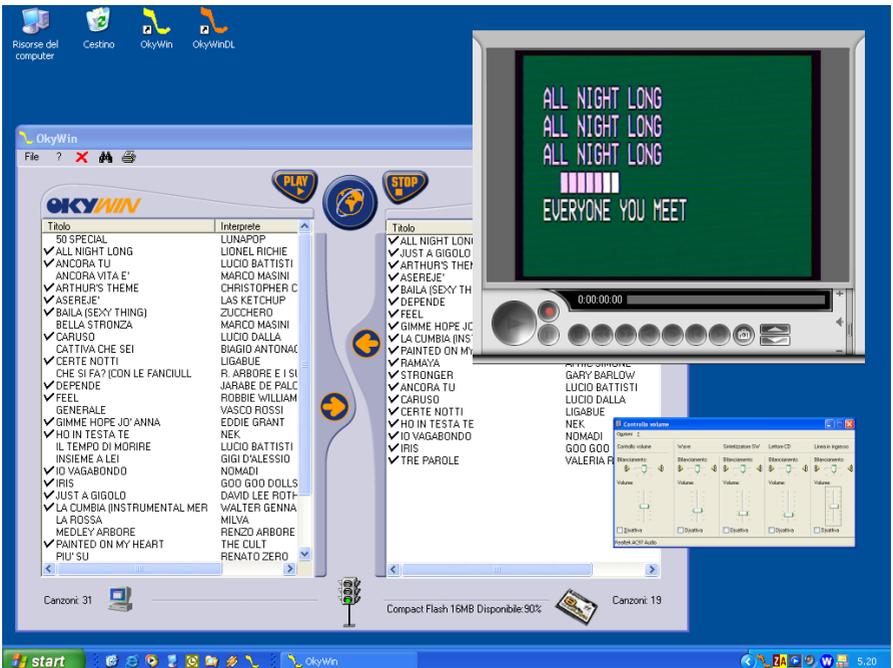
In questo modo potete utilizzare la scheda video e ed i relativi software di controllo per visualizzare sul monitor del PC i controlli di OkyFly2 e il testo delle canzoni, esattamente come fareste con un normale televisore. Nella maggior parte dei casi sarete in grado di gestire la visualizzazione sia attraverso finestre dimensionabili, sia a pieno schermo.

La qualità video, comunque, dipende dalla qualità della scheda video e dalle caratteristiche del computer.

Collegate OkyFly2 al computer attraverso la linea USB.

Per l’esecuzione delle canzoni il collegamento USB non è necessario. Il collegamento USB vi servirà esclusivamente per il trasferimento delle canzoni e per le altre funzioni di OkyFly2 controllate da OkyWin Gold (formattazione e ottimizzazione delle Compact Flash, etc.).

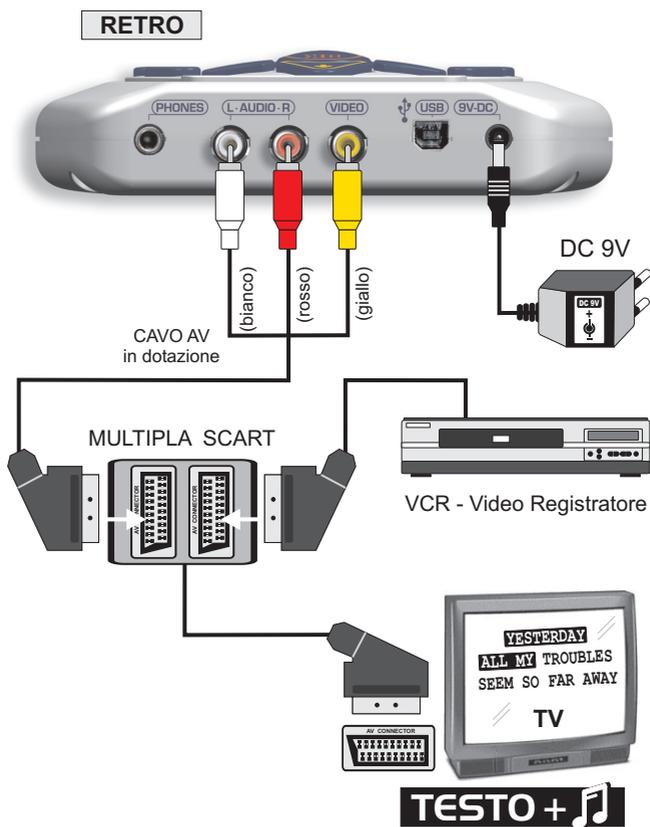
Alcuni computer possono manifestare qualche difficoltà nella gestione contemporanea di diversi segnali in tempo reale. Se durante le esecuzioni rilevate interferenze o mancanza di fluidità, rimuovete semplicemente la connessione USB ed utilizzate esclusivamente le connessioni Audio/Video.



OkyFly2 + TV + VCR/DVD/DivX

Se utilizzate regolarmente un videoregistratore o un lettore DVD/DivX e volete evitare di metter mano ai cavi ogni volta che volete usare OkyFly2, potete usare una cosiddetta “multipla SCART” (una scatola con due o più prese SCART e un cavo con connettore SCART): è sufficiente un modello con due ingressi, anche senza selettore d’ingresso.

NOTA: usando una “multipla SCART” senza selettore di ingresso, evitate di attivare contemporaneamente OkyFly2 e il videoregistratore o il lettore DVD/DivX: immagini e suoni risulterebbero disturbati o, nella migliore delle ipotesi, sovrapposti.



NOTA: l’esempio illustra un collegamento Audio e Video al TV.

Se preferite separare Audio e video, potete usare lo schema di collegamento illustrato per i sistemi Hi-Fi: collegate le uscite Audio al sistema Hi-Fi (o altro sistema di amplificazione) e l’uscita Video alla multipla SCART.

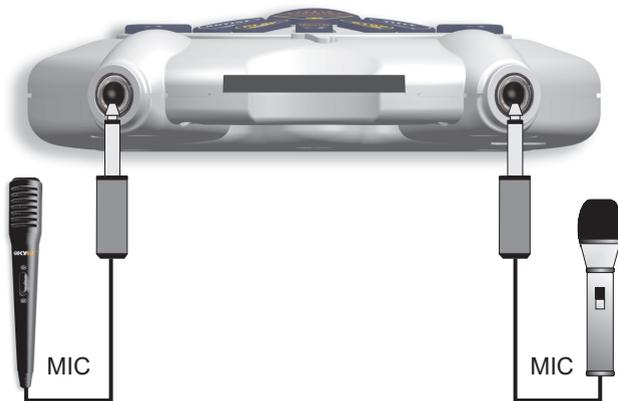


OkyFly2 + Microfoni + Cuffie

Il collegamento di Microfoni e Cuffie è compatibile con tutte le configurazioni precedentemente illustrate.

I due ingressi microfonici di OkyFly2 sono identici e possono essere usati per collegare indifferentemente 1 o 2 microfoni. In questo modo potete amplificare ad esempio una o due voci, una voce e un coro, una voce e uno strumento acustico, etc. Potete usare qualsiasi microfono di tipo dinamico.

FRONTE


9

Le uscite cuffie consentono di ascoltare lo stesso segnale delle uscite audio L-R. Il collegamento delle cuffie non interrompe il segnale sulle uscite audio L-R.

RETRO



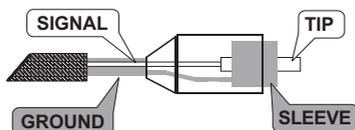
Cavi di Collegamento

Trattate con cura i vostri cavi, spesso causa di seri problemi. Avvolgeteli evitando nodi, torsioni eccessive e strattoni. Verificatene le condizioni e lo stato di efficienza con una certa frequenza: falsi contatti ed ossidazioni possono causare interruzioni del segnale, ronzii, forti scariche, etc.

Usate i cavi forniti in dotazione oppure cavi realizzati secondo i seguenti schemi:

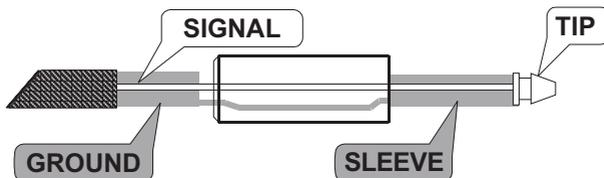
RCA phono (sbilanciato)

Uscita Video
Uscite Audio L-R



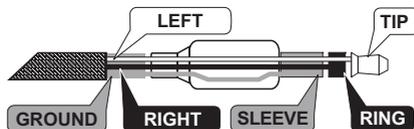
JACK sbilanciato

Ingressi MIC



mini-JACK stereo

Uscite Cuffie



Appendice A - Problemi & Soluzioni

Guida alla comprensione dei codici di errore di OkyFly2 e alle soluzioni di eventuali problemi.

Messaggi OkyFly2	Descrizione	Cosa fare
Int. Error 01..03	Si è verificato un errore interno nella lettura della Compact Flash.	Spegnere OkyFly2, sfilare la Compact Flash e reinserirla. Riaccendere OkyFly2. Se il problema scompare non occorre altro. Se invece persiste provare con una nuova Flash Compact Flash M-Live. Se il problema persiste ancora contattare l'assistenza M-Live.
Int. Error 04	Durante l'accesso alla Compact Flash viene richiesto l'accesso ad un'area non valida.	Questo problema può verificarsi durante l'utilizzo di OkyWin Gold. Se il problema persiste formattare la Compact Flash. Se il problema persiste ancora contattare l'assistenza M-Live.
Compact Flash non inserita	La Compact Flash non è stata inserita in modo opportuno.	Inserire correttamente la Compact Flash, facendo attenzione al verso di inserimento.
Error 01	I files per le ricerche in OkyFly2 sono alterati oppure la Compact Flash è vuota.	Utilizzare la funzione "Ottimizza Compact Flash" del menu File di OkyWin Gold oppure inserire delle canzoni nella Compact Flash.
Error 02	Compact Flash non inizializzata	Formattare la Compact Flash con OkyWin Gold.
Error 03	Errore nel file system	Utilizzare la funzione "Ottimizza Compact Flash" del menu File di OkyWin Gold. Se il problema persiste, formattare la Compact Flash con OkyWin Gold.



Messaggi OkyFly2	Descrizione	Cosa fare
Error 04	Canzone non trovata.	Collegare OkyFly2 al PC, cancellare con OkyWin Gold la canzone difettosa dalla Compact Flash e trasferirne una nuova copia.
Error 05	Compact Flash non valida.	Formattare la Compact Flash con OkyWin Gold. Se il problema persiste utilizzare una Compact Flash M-Live. Se il problema persiste ancora contattare l'assistenza M-Live.
Error 10	Compact Flash non preparata per OkyFly2	Collegare OkyFly2 al PC con OkyWin Gold attivo (l'aggiornamento è automatico).
MF4 err. (01..06) pos: 234	Il file della canzone è rovinato.	Collegare OkyFly2 al PC, cancellare con OkyWin Gold la canzone difettosa dalla Compact Flash e trasferirne una nuova copia.



solo OkyFly2 Cosa accade	Cosa fare
Si sente la musica, ma non appare il testo	Controllare i collegamenti con il TV e verificare che il TV sia impostato su AV (o sulla memoria usata per un videoregistratore)
Non si sentono né la voce, né la musica mentre il testo appare sul TV	Regolare il volume d'uscita con il controllo VOL
	Controllare i collegamenti o il volume del TV o del sistema di amplificazione
Su OkyFly2 si sente la voce, ma non la musica mentre il testo appare sul TV	Regolare il bilanciamento MUSIC/MIC con il controllo BAL
Su OkyFly2 si sente la musica, ma non la voce mentre il testo appare sul TV	Regolare il bilanciamento MUSIC/MIC con il controllo BAL
Di tanto in tanto, OkyFly2 si spegne da solo	Premere un qualsiasi tasto di OkyFly2 per riattivarlo. Per disattivare l'Auto-Spegnimento di OkyFly2, accedere al Menu Opzioni / Impostazioni Generali.
Non si sente il suono della melodia	L'esecuzione della melodia è in Mute. Premere il tasto MUTE per ripristinare l'esecuzione normale.

solo OkyFly2 Cosa accade	Cosa fare
<p>Tutte le canzoni sono troppo veloci o troppo lente rispetto alle versioni originali</p>	<p>Regolare il controllo Tempo = 0</p>
<p>Tutte le canzoni hanno tonalità troppo alte o troppo basse rispetto alle versioni originali</p>	<p>Regolare il controllo Key = 0</p>
<p>Inserendo una Compact Flash, le canzoni della memoria interna di OkyFly2 non sono più accessibili</p>	<p>La memoria interna e le Compact Flash non sono comunicanti. Per sommare le canzoni delle due memorie, utilizzare OkyWin Gold ed aggiungere le canzoni nella Compact Flash.</p>



OkyFly2 + PC Cosa accade	Cosa fare
OkyFly2 non viene rilevato dal PC	<p>In caso di prima installazione nel PC, di cambiamento del sistema operativo del PC o di ripristino di una precedente configurazione del PC: eseguire l'installazione del software e dei driver del sistema Oky (setup.exe).</p> <hr/> <p>Disconnettere e riconnettere OkyFly2 con la seguente sequenza: 1. Collegare l'alimentatore. 2. Collegare il cavo USB (con WinXP o succ. si può controllare che nella area di notifica di Windows sia presente l'icona dell'USB con M-Live...).</p>
Le canzoni acquistate su Internet non vengono scaricate	<p>Verificare che OkyWinDL sia attivo (area di notifica di Windows - vicino all'orologio) OkyWinDL potrebbe essere sospeso o chiuso: in tal caso le canzoni non possono essere scaricate da Internet. Attivando OkyWinDL e ricollegandosi ad Internet entro 15gg, le basi vengono scaricate automaticamente. Oltre questo limite è necessario accedere al sito www.okyfly.com e scaricare le canzoni in modo manuale. Una volta scaricate, le canzoni rimangono nel PC e possono essere trasferite su OkyFly2 quando desiderato.</p>
Dopo aver accidentalmente scollegato OkyFly2 dal PC durante l'aggiornamento del Sistema Operativo, OkyFly2 risulta completamente disabilitato	<p>OkyFly2 deve essere riprogrammato: collegare OkyFly2 al PC, lanciare OkyWin Gold e rispondere "SI" alla richiesta di installazione del Sistema Operativo oppure attivare manualmente la funzione "Aggiorna Sistema Operativo OkyFly2" del menu File di OkyWin Gold.</p>



<p>OkyFly2 + PC Cosa accade</p>	<p>Cosa fare</p>
<p>Dopo aver accidentalmente estratto la Compact Flash da OkyFly2 o aver scollegato OkyFly2 dal PC durante l'esecuzione di una operazione di trasferimento di canzoni, la Compact Flash presenta problemi di funzionamento</p>	<p>Collegare OkyFly2 al PC, lanciare OkyWin Gold ed eseguire l'operazione "Ottimizza Compact Flash". Se ciò non è sufficiente, eseguire "Formatta Compact Flash" (attenzione: l'operazione cancella tutte le canzoni contenute nella memoria), quindi trasferire nuovamente le canzoni dal PC alla Compact Flash. Se i problemi persistono, la Compact Flash potrebbe essere danneggiata.</p>
<p>OkyFly2 è collegato al PC via USB, ma rimane spento</p>	<p>OkyFly2 potrebbe essersi spento da solo: premere un qualsiasi tasto di OkyFly2 per riattivarlo. (per disattivare l'Auto-Spegnimento di OkyFly2, accedere al Menu Opzioni / Impostazioni Generali).</p> <p>Effettuare i collegamenti con la seguente sequenza:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Collegare l'alimentatore. 2. Collegare il cavo USB
<p>Inserendo o rimuovendo una Compact Flash da OkyFly2, OkyWin Gold si blocca o perde il collegamento USB.</p>	<p>E' preferibile estrarre o inserire le Compact Flash quando OkyFly2 è spento. Per ripristinare il collegamento, spegnere OkyFly2, inserire o rimuovere la Compact Flash, riavviare OkyFly2 ed eventualmente anche OkyWin Gold.</p>



Specifiche Tecniche

INGRESSI - USCITE	
Ingressi MIC	2 x JACK sbilanciato - -40dB 1 k Ω
Uscite Audio L-R	2 x RCA sbilanciato - +4dB
Uscita Phones / Cuffie	1 x mini-JACK stereo 400mW @ 8 Ω 100mW @ 32 Ω
Uscita Video	1 x RCA - video composito PAL / TV
PORTE DI COMUNICAZIONE	
Porta USB	1 x USB tipo B - standard USB \geq 1.1
Porta Compact Flash	1 x slot standard <CF> CompactFlash™
SPECIFICHE GENERALI	
Risposta in frequenza	20Hz ÷ 20kHz \pm 3dB
Distorsione (THD + noise)	<0,01% 20Hz ÷ 20kHz
Rapporto Segnale/Rumore	-80dB
Alimentazione	9V DC (+ centr.) 500mA
Adattatore/Alimentatore	PRI. 230V (\pm 10%) AC 50Hz 14VA SEC. 9V DC 600mA 5.4W
DIMENSIONI & PESO	
Dimensioni L x A x P	144mm x 136mm x 28mm
Peso	240g



