



Digitální pracovní stanice

PSR-SX6000

Referenční manuál

Tento Referenční manuál vysvětluje pokročilé funkce PSR SX600. Před přečtením Referenčního manuálu si nejprve přečtěte Uživatelský manuál.



Manual Development Department
© 2020 Yamaha Corporation

Published 07/2020 PO-A0



OBSAH

Každá kapitola v tomto manuálu odpovídá kapitole v Uživatelském manuálu.

1. Rejstřík	strana 3	6. Multi pady	strana 72
Výběr MegaVoice, GM, XG a GM2 Rejstříků	strana 3	Vytváření Multi padů	strana 72
Změna detailních nastavení metronomu a Tap tempo	strana 4	Editace Multi padů	strana 74
Detailní nastavení harmonie/arpeggia	strana 5	7. Registrační paměť	strana 76
Nastavení týkající se ladění	strana 6	Editace registrační paměti	strana 76
Využití LIVE CONTROL knobů	strana 9	Zabránění vyvolání určitých položek (Freeze)	strana 77
Editace Rejstříků (Voice Set)	strana 13	Vyvolávání čísel registračních pamětí v sekvenci (Registration Sequence)	strana 78
Změna podrobných nastavení Rejstříků (Citlivost úhozu, Mono/Poly, Arpeggio)	strana 18	Použití Playlistu	strana 82
Vypnutí automatické volby Voice Setů (efekty, atd.)	strana 19	8. Mixážní konzole	strana 85
Přidání nového obsahu – Expansion Packs (Rozšiřující balíčky)	strana 20	Editace parametrů Vol/Pan/Voice	strana 85
2. Styl	strana 22	Editace parametrů Filter	strana 86
Typy prstokladů	strana 23	Editace parametrů Effect	strana 87
Hra Stylu s funkcí Smart Chord	strana 25	Editace parametrů EQ	strana 90
Výuka hry určitého akordu (Chord Tutor)	strana 27	Editace parametrů Master kompresoru	strana 92
Nastavení přehrávání Stylu, aby následoval vaši hru (Unison & Accent)	strana 28	Blokové schéma	strana 94
Nastavení týkající se přehrávání stylu	strana 31	9. Připojení	strana 95
Vytváření vlastních OTS nastavení	strana 34	Přiřazení specifických funkcí jednotlivým pedálům	strana 95
Vytváření/úprava Stylů (Style Creator)	strana 35	Nastavení MIDI	strana 99
3. Skladby	strana 51	Bezdrátové připojení chytrého telefonu	strana 105
Úprava nastavení notace (Score)	strana 51	10. Funkce (Menu)	strana 107
Úprava nastavení zobrazení textu	strana 53	Utility	strana 107
Hra s vypnutým určitým partem Skladby	strana 54	System	strana 111
Použití funkce automatického doprovodu při přehrávání Skladby	strana 55	Index	strana 114
Parametry týkající se přehrávání Skladby (Guide funkce, nastavení Channel, Repeat)	strana 56		
Vytváření/editace Skladeb (Song Creator)	strana 60		
4. USB Audio Player/Recorder	strana 66		
5. Mikrofon	strana 67		
Provádění nastavení mikrofону	strana 67		
Ukládání a vyvolání nastavení mikrofону	strana 71		

- Vyobrazení a znázornění obrazovek v tomto návodu slouží pouze pro informativní účely a mohou se ve skutečnosti lišit.
- Dokumenty „Data List“ a „Smart Device Connection Manual“ lze stáhnout ze stránek Yamaha: <http://download.yamaha.com/>
- Názvy společností a názvy produktů jsou obchodní značky a registrované obchodní značky odpovídajících společností.

1

Rejstříky

Obsah

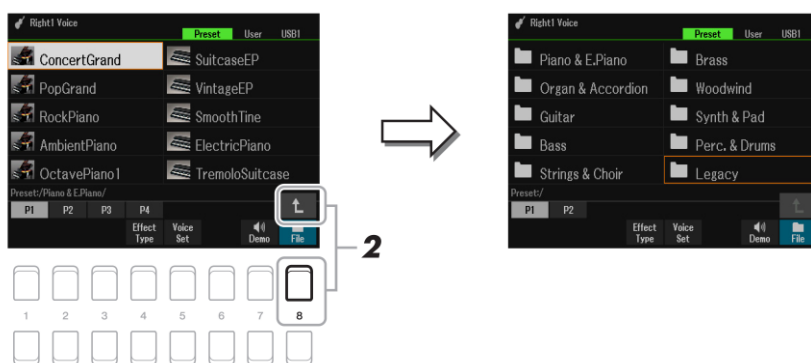
Výběr MegaVoice, GM, XG a GM2 Rejstříků	strana 3
▪ Výběr Rejstříků MegaVoice a Legacy	strana 3
▪ Typy Rejstříků (vlastnosti)	strana 4
▪ Výběr Rejstříků GM, XG a GM2	strana 4
Změna detailních nastavení metronomu a Tap tempo	strana 4
Detailní nastavení harmonie/arpeggia	strana 5
Nastavení týkající se ladění	strana 6
▪ Jemné doladění celého nástroje	strana 6
▪ Stupnice ladění	strana 7
▪ Úprava ladění Partu	strana 8
▪ Změna přiřazení partu tlačítkům TRANSPOSE	strana 9
Využití LIVE CONTROL knobů	strana 9
▪ Přiřazení funkce knobům LIVE CONTROL	strana 10
▪ Detailní nastavení přiřazené funkce	strana 11
Editace Rejstříků (Voice Set)	strana 13
▪ Editovatelné parametry v displeji VOICE SET	strana 14
Změna podrobných nastavení Rejstříků (Citlivost úhozu, Mono/Poly, Arpeggio)	strana 18
Vypnutí automatické volby Voice Setů (efekty, atd.)	strana 19
Přidání nového obsahu – Expansion Packs (Rozšiřující balíčky)	strana 20
▪ Instalace dat Expansion packu z USB flash jednotky	strana 20
▪ Odinstalování dat Expansion packu	strana 20
▪ Uložení Souboru informací o nástroji na USB flash jednotku	strana 21

Výběr MegaVoice, GM, XG a GM2 Rejstříků

Tento nástroj je vybaven širokou paletou Rejstříků ideálních pro použití se sekvenčním softwarem. Ty zahrnují i MegaVoice (strana 4), XG a GM Rejstříky. Tyto Rejstříky nelze přímo vyvolat tlačítky VOICE z kategorie Rejstříků. Nicméně, lze je vyvolat tímto postupem.

Výběr Rejstříků MegaVoice a Legacy

1. Stiskněte jedno z tlačítek VOICE (jiné než tlačítko [EXPANSION/USER]), pro vyvolání displeje Voice Selection.
2. Stiskněte tlačítko [8▲] (↑) pro vyvolání kategorie Rejstříků.



3. Stiskněte tlačítka [1▲▼] / [2▲▼] pro výběr záložky P1 nebo P2

4. Pomocí tlačítek kurzoru [▲][▼][◀][▶] zvolte adresář požadovaný adresář kategorie Rejstříku MegaVoice (P2) nebo Legacy (P1), pak stiskněte tlačítko [ENTER].
5. Pomocí tlačítek kurzoru [▲][▼][◀][▶] zvolte požadovaný Rejstřík, pak stiskněte tlačítko [ENTER].

Typy Rejstříků (vlastnosti)

Jednotlivé typy Rejstříků jsou rozděleny do devíti kategorií (Detaily viz Uživatelský manuál, kapitola 1). Rejstřík MegaVoice je popsán zde.

MegaVoice	U běžných Rejstříků můžete jejich hlasitost a zabarvení ovládat tím, jak rychle (silně nebo slabě) hrajete na klaviaturu. Nicméně Rejstříky MegaVoice reagují na změny rychlosti hry a využívají změn rychlosti speciálním způsobem. Každý rozsah rychlosti má zcela jiný zvuk. Například, kytarový MegaVoice zahrnuje zvuky mnoha různých technik hry. U běžných nástrojů je možné tyto zvuky vyvolat pouze přes MIDI a hrát je v kombinaci, aby bylo možné dosáhnout požadovaného efektu. Zde je možné hrát díky MegaVoice Rejstříkům, lze hrát přesvědčivý part kytary pouze díky změnám rychlosti jediného Rejstříku. Díky přirozené komplexnosti těchto Rejstříků a nutnosti přesné rychlosti, nejsou určeny pro hru z klaviatury. Nicméně jsou velmi užitečné pro vytváření MIDI dat – především, když se snažíte vyhnout použití mnoha různých Rejstříků pro jeden part. Přehled aktuálních Rejstříků MegaVoice najdete v kapitole „Mega Voice Map“ v souboru Seznam dat, který můžete stáhnout z internetu. Poznámka: MegaVoice Rejstříky nejsou kompatibilní s jinými nástroji. Proto všechny Skladby a Styly vytvořené s těmito Rejstříky nebudou na jiných nástrojích, které tyto Rejstříky nemají, znít správně. Poznámka: MegaVoice Rejstříky znějí odlišně v závislosti na místě klaviatury, síle, úhozu atd. Proto, pokud zapnete tlačítko [HARMONY/ARPEGGIO], změníte nastavení transpozice nebo parametry sady Rejstříků, výsledkem mohou být nečekané a nechtěné zvuky.
-----------	--

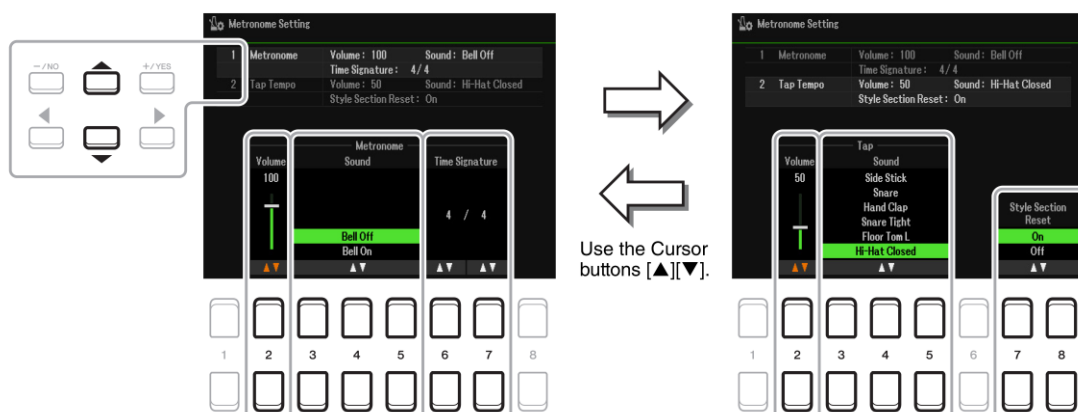
Výběr GM, XG a GM2 Rejstříků

GM a XG Rejstříky, stejně jako GM2 rejstříky jsou také k dispozici v tomto nástroji – hratelné pomocí MID zpráv ze sekvenčního softwaru, apod. Skladby odpovídající těmto formátům lze správně přehrávat sekvenčním softwarem a vhodné rejstříky jsou voleny automaticky.

Změna detailních nastavení metronomu a Tap tempo

Detailní nastavení metronomu (jako jsou hlasitost, zvuk nebo takt) nebo funkce Tap tempo lze provést na tomto displeji.

1. Vyvolejte ovládací displej.
[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Metronome Setting → [ENTER]
2. Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼] pro výběr strany, kde provedete níže popsaná nastavení.



1 Metronom

[2▲▼]	Volume	Určuje úroveň hlasitosti metronomu.
[2▲▼]- [5▲▼]	Sound	Určuje, zda na začátku každého taktu zazní zvuk zvonce.
[6▲▼]/ [7▲▼]	Time Signature	Určuje takt zvuku metronomu.

2 Tap

[2▲▼]	Volume	Určuje úroveň hlasitosti perkusního zvuku.
[2▲▼]- [5▲▼]	Sound	Volí perkusní zvuk.
[6▲▼]/ [7▲▼]	Style Section Reset on Off	Určuje, zda „resetovat“ pozici přehrávání Stylu, pokud je stisknuto tlačítko [RESET/TAP TEMPO] během přehrávání Stylu.

Detailní nastavení harmonie/arpeggia

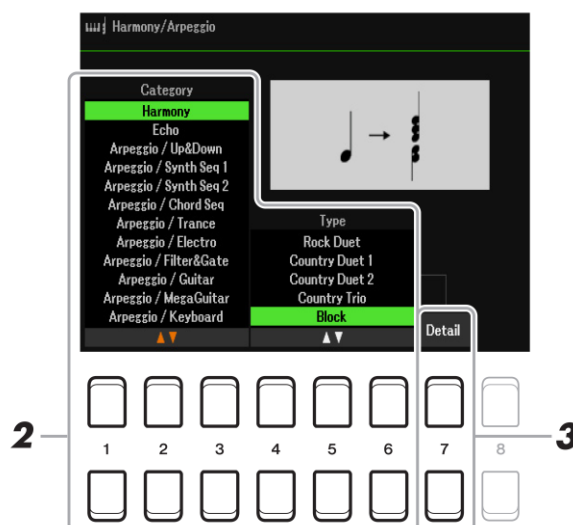
Toto vám umožní provést detailní nastavení, včetně úrovně hlasitosti přidávaného zvuku harmonie/arpeggia nebo přiřadit klávesový part, atd.

1. Vyvolejte displej ovládání.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] HARMONY/ARPEGGIO → [ENTER]

2. Použijte tlačítka [1▲▼]-[3▲▼] pro výběr kategorie Harmony/Arpeggio, pak použijte tlačítka [4▲▼]-[6▲▼] pro výběr požadovaného typu.

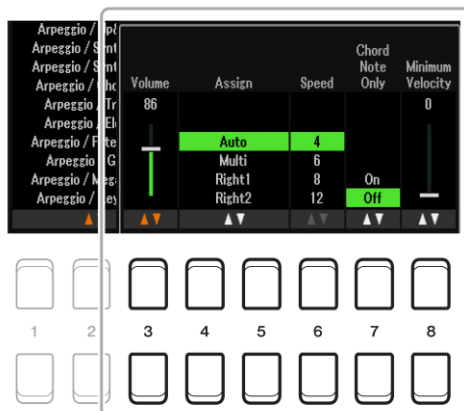
Typy efektů Harmony/Echo jsou rozděleny do následujících skupin, podle aplikovaných efektů.



3. Použijte tlačítko [7▲▼] (Detail) pro vyvolání okna s detailním nastavením.

4. Použijte tlačítka [3 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼] pro výběr různých nastavení Harmony/Arpeggio.

Typy nastavení efektů závisí na zvoleném typu efektu.



Pokud je zvolen jakýkoliv typ arpeggia, lze nastavit pouze níže uvedené parametry označené symbolem „*“. Pokud je zvolen typ kategorie Harmony „Multi Assign“, není dostupný žádný z těchto parametrů.

[3 ▲ ▼]	Volume*	Určuje úroveň tónů generovaných funkcí Harmony/Arpeggio. Poznámka: Pokud používáte některé typy Rejstříků, jako jsou varhanní, u kterých je Touch Sense Depth nastaven na 0 na displeji Voice Set (strana 16), hlasitost se nezmění.
[4 ▲ ▼]/ [5 ▲ ▼]	Assign*	Umožňuje určit part klaviatury, z kterého bude efekt znít. AUTO: Aplikuje efekt na part (RIGHT 1/2), který je zapnut. Pokud je zvolena kategorie Harmony/Echo a jsou zapnuté oba party, pak má přednost part 1 před partem 2. MULTI: Tento parametr je dostupný, pokud je zvolena kategorie Harmony/Echo. Pokud jsou zapnuté oba party, pak tón zahráný klaviaturou zní v partu 1 a harmonie (efekt) jsou rozděleny mezi party 1 a 2. Pokud je zapnutý pouze jeden part, pak tón i efekt zní v tomto partu. RIGHT1, RIGHT2: Aplikuje efekt na zvolený part (RIGHT1 nebo RIGHT2).
[6 ▲ ▼]	Speed	Dostupný pro kategorii „Echo“ (Echo, Tremolo nebo Trill). Určuje rychlost těchto efektů.
[7 ▲ ▼]	Chord Note Only	Dostupný pouze pro kategorii „Harmony“. Pokud je zapnut (On), je efekt aplikován pouze na tóny (hrané v pravé části klaviatury) náležející akordům hraným v levé akordické části klaviatury.
[8 ▲ ▼]	Minimum Velocity	Určuje úroveň nejnižší úroveň síly hry, za které zní zvuk harmony, echo, tremolo nebo trill. To umožňuje selektivně aplikovat efekt Harmony pouze silou vaší hry a vytvářet tak harmonické akcenty v melodii. Harmony, echo, tremolo nebo trill efekt je aplikován, pouze pokud hrajete klávesu silněji než jak je nastavena hranice.

Poznámka: Nastavení pro funkci Arpeggio Quantize a Hold Arpeggio lze provést na displeji vyvolaném pomocí [MENU] → TAB [◀] Menu1 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER] → TAB [◀][▶] Setting Arpeggio.

Nastavení týkající se ladění

Jemné doladění celého nástroje

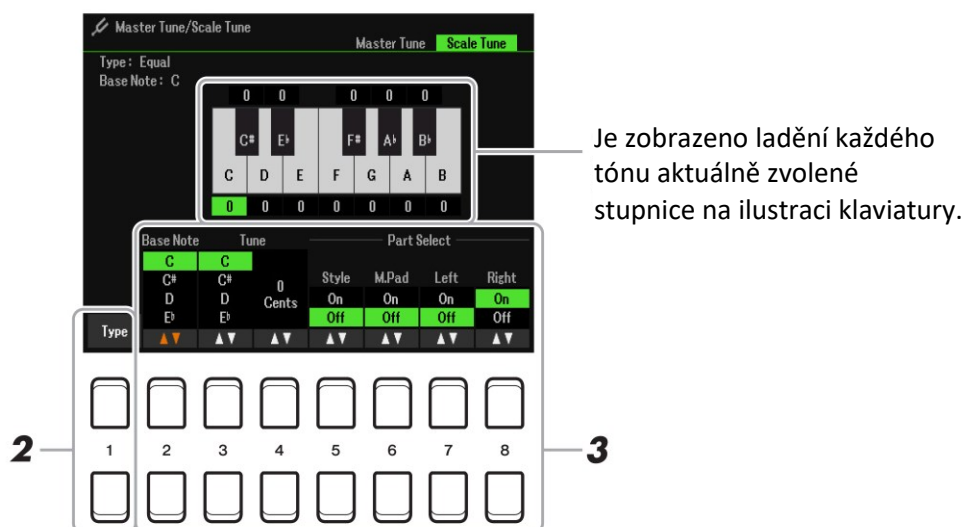
Můžete jemně upravit ladění celého nástroje, klaviatury, doprovodů a partů Skladeb (kromě partů klaviatury hrajících bicí a SFX Rejstříky a kromě audio přehrávání) – to je užitečné, pokud hrajete na PSR-SX600 spolu s jiným nástrojem nebo hudbou z audio souborů.

- 1. Vyvolejte displej ovládání.**
[MENU] → TAB [◀] MENU2 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Master Tune/Scale Tune → [ENTER] → TAB [◀] MASTER TUNE
- 2. Použijte tlačítka [4▲▼] / [5▲▼] pro nastavení ladění v krocích po 0,2 Hz.**
Stiskněte tlačítka 4 nebo 5 [▲] a [▼] současně pro obnovení původního nastavení 440 Hz.

Stupnice ladění

Můžete zvolit různé stupnice pro ladění, tak abyste mohli hrát hudbu historickou nebo různých žánrů.

- 1. Vyvolejte displej ovládání.**
[MENU] → TAB [◀] MENU2 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Master Tune/Scale Tune → [ENTER] → TAB [▶] Scale Tune
- 2. Použijte tlačítka [1▲▼] pro výběr požadované stupnice, pak stiskněte tlačítko [ENTER].**



Přednastavené typy stupnic

Equal	Jedna oktáva je rozdělena na 12 stejných intervalů, s každým půlrokem rovnoměrně rozloženým. Momentálně nejpoužívanější klavírní stupnice.
Pure Major, Pure Minor	Založená na přírodních harmonických tónech, tři durové akordy používající tuto stupnici produkují krásný, čistý zvuk.
Pythagorean	Tato stupnice, vymyšlená Pythagorem, řeckým filosofem, je založena na intervalech přesných pětín, které tvoří jednu oktávu. Třetí v tomto ladění je lehce nestabilní, ale čtvrtý a pátý jsou vhodné pro sóla.
Mean-Tone	Tato stupnice vychází s Pythagorovy, tak že třetí interval je více „vyladěný“. Tato stupnice byla populární od 16 do 18století, a byla používána kromě jiných i Händelem.
Werckmeister, Kirnberger	Tyto stupnice různě kombinují stupnice Pythagorovu a středního tónu. S těmito stupnicemi variace mění pocit a dojem Skladby. Byly nejpoužívanější v éře Bacha Beethovena. Nyní jsou nejčastěji používány k reprodukci hudby této doby na cembalu.
Arabic1, Arabic2	Použijte tyto stupnice pro hru arabské hudby.

3. Změňte následující nastavení, jak je potřeba.

[2▲▼]	Base Note	Určuje základní notu pro každou stupnici. Pokud je tato nota změněna, dojde k transpozici celé stupnice, ale zachován originální rozložení mezi tóny.
[3▲▼]/ [4▲▼]	Tune	Tlačítka [3▲▼] zvolte požadovaný tón, který chcete ladit, a pomocí tlačítka [4▲▼] ho ladíte v centových krocích. Poznámka: V hudebních termínech „cent“ znamená 1/100 půltónu (100 centů odpovídá jednomu půltónu).
[5▲▼]- [8▲▼]	Part Select	Určuje, zda je nastavení stupnice aplikováno na jednotlivé party.

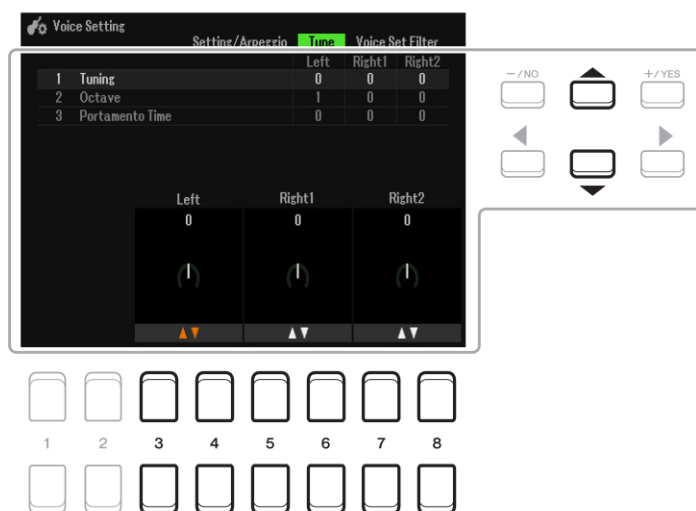
Poznámka: Aby bylo možné nastavení SCALE TUNE registrovat do registrační paměti, označte položku SCALE v displeji REGISTRATION MEMORY CONTENT.

Úprava ladění Partu

Můžete upravit parametry týkající se ladění jednotlivých partů (jako jsou Ladění, Oktáva, atd.).

1. Vyvolejte displej ovládání.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER] → TAB [▶] Tune



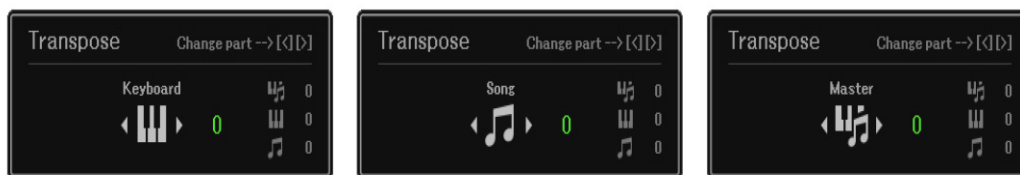
2. Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] pro posun kurzoru po displeji a tlačítka [3▲▼]-[8▲▼] pro editaci parametrů.

Tuning	Určuje ladění jednotlivých keyboardových partů.
Octave	Určuje rozsah změny ladění v oktávách jednotlivých keyboardových partů. Rozsah je + dvě oktávy až -2 oktávy. Toto nastavení je přidáno k nastavení provedenému přes tlačítka UPPER OCTAVE [-]/[+].
Portamento Time	Portamento je funkce vytvářející jemné přechody ladění mezi prvním a následujícím tónem. Tento parametr nastavuje dobu přechodu. Vyšší nastavení prodlužuje čas. Nastavení „0“ znamená vypnutí efektu. Tento parametr je dostupný, pokud je keyboardový part nastaven na „MONO“ (strana 18).

Změna přiřazení partů tlačítek TRANSPOSE

Můžete nastavit, pro které party jsou tlačítka TRANSPOSE [-]/[+] aplikována.

1. Stiskněte tlačítka TRANSPOSE [+]/[-] pro vyvolání vyskakovacího displeje.



2. Ve vyskakovacím displeji použijte tlačítka kurzoru [◀] [▶] pro výběr požadovaného typu přiřazení.

Keyboard	Tlačítka TRANSPOSE [-]/[+] jsou aplikována na zvuky uvedené níže – ale nemají vliv na přehrávání Skladby. • Rejstříky hrané klaviaturou • Přehrávání Stylu (ovládaných hrou v levé části klaviatury) • Přehrávání Multi Padů (pokud je zapnuta funkce Chord Match a v levé části jsou rozpoznávány akordy)
Song	Tlačítka TRANSPOSE [-]/[+] jsou aplikována pouze na přehrávání Skladby.
Master	Tlačítka TRANSPOSE [-]/[+] jsou aplikována na celé ladění nástroje mimo přehrávání audio dat.

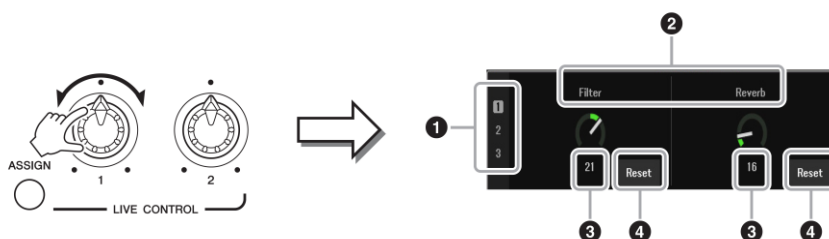
Poznámka: Ve výchozím nastavení je použito přiřazení „Master“.

Poznámka: Můžete nastavit čas, který uplyne po zobrazení vyskakovacího okna a před jeho automatickým skrytím, strana 109.

Pomocí tlačítek TRANSPOSE [-]/[+] můžete vyvolat vyskakující okno se zobrazením těchto nastavení.

Použití knobů LIVE CONTROL

K vašemu vystoupení můžete přidat různé dynamické variace pomocí intuitivních knobů LIVE CONTROL [1] a [2], kterým lze přiřadit různé funkce.



Při otočení knobem je aktuální stav knobů zobrazen na displeji Live Control Monitor.

1	Typ přiřazení	Zvolený typ přiřazení Knobů bude zvýrazněn.
2	Název funkce	Zobrazuje název aktuálně přiřazené funkce. Pokud funkci nelze ovládat, pak na displeji zobrazena šedě.
3	Hodnota	Zobrazuje hodnotu parametru přiřazené funkce.
4	Reset	Resetuje hodnotu parametru přiřazené funkce na výchozí hodnotu stiskem tlačítek [4 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼].

Poznámka: Zobrazení nebo trvalé skrytí displeje LIVE CONTROL MONITOR lze nastavit, viz strana 109.

Změna přiřazení partů tlačítek TRANSPOSE

Funkce přiřaditelné k LIVE CONTROL knobům jsou následující.

Návod, jak přiřadit funkce knobům, viz Uživatelský manuál, kapitola 1.

▪ Funkce přiřaditelné knobům

Volume	Upravuje hlasitost zvolených partů nebo kanálů. Detaily viz strana 12.
Keyboard Volume	Upravuje hlasitost všech klávesových partů. To je užitečné pro úpravu hlasitosti všech klávesových partů současně pro optimální vyvážení s dalšími (MIDI Skladby, Styl, Multi Pady, atd.)
Balance	Upravuje vyvážení hlasitosti mezi určenými party a dalšími party. Detaily viz strana 12.
MIDI/Audio Song Balance	Upravuje vyvážení hlasitosti mezi MIDI Skladbou a Audio Skladbou.
Pan	Určuje stereo pozici zvoleného partu.
Reverb	Upravuje hloubku Reverbu.
Chorus	Upravuje hloubku Chorusu.
Reverb & Chorus	Upravuje hloubku Reverbu a Chorusu zvolených partů.
Insertion Effect Depth	Upravuje hloubku Insertion efektu zvolených partů.
EQ High Gain	Upravuje pásmo výšek EQ zvolených partů.
EQ Low Gain	Upravuje pásmo basů EQ zvolených partů.
Cutoff	Upravuje cutoff frekvenci filtru zvolených partů.
Resonance	Upravuje rezonanci filtru zvolených partů.
Cutoff & Resonance	Upravuje cutoff frekvenci a rezonanci filtru zvolených partů.
Filter	Upravuje parametry filtru, jako jsou cutoff frekvence a rezonance zvolených partů. Mějte na paměti, že tyto parametry se nemění uniformně, ale jsou speciálně programovány, aby se měnili individuálně pro optimální zvuk, aby změny filtru zvuku nabízely nejlepší hudební výsledky.
Attack	Upravuje čas, který uplyne, než zvolený part dosáhne maximální úrovně po zahrání klávesy.
Release	Upravuje čas, který uplyne, než zvolený part zcela utichne po uvolnění klávesy.
Attack & Release	Upravuje čas Attack i Release zvoleného partu.
Modulation	Aplikuje vibrato a další efekty na tóny zahrané na klaviatuře.
Tuning	Určuje ladění zvoleného klávesového partu.
Octave	Určuje rozsah změny ladění v oktávách zvoleného klávesového partu.
Pitch Bend Range	Určuje ladění zvoleného klávesového partu.
Portamento Time	Určuje čas přechodu ladění. Poznámka: Portamento je funkce vytvářející přechod ladění od prvního zahráného tónu k dalšímu.
Kbd Harmony/Arpeggio Volume	Upravuje hlasitost funkcí Keyboard Harmony nebo Arpeggio.
Arpeggio Velocity	Upravuje rychlost (hlasitost) jednotlivých tónů Arpeggia.
Arpeggio Gate Time	Upravuje délku jednotlivých tónů Arpeggia.
Arpeggio Unit Multiply	Upravuje rychlost Arpeggia.

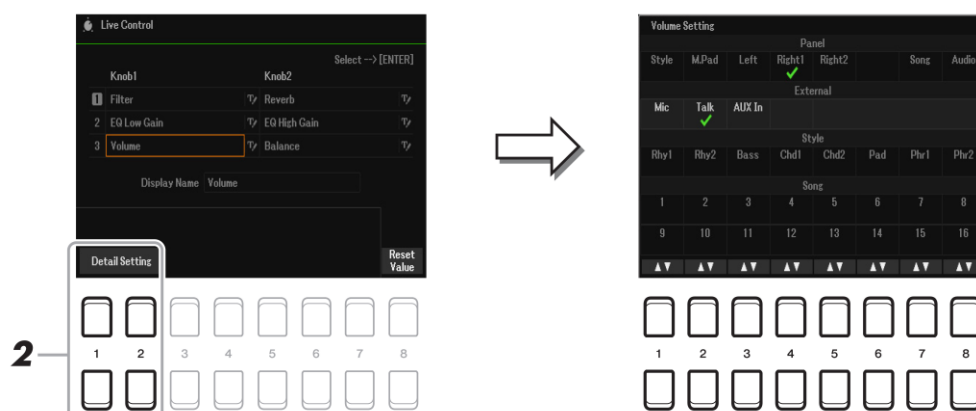
Style Retrigger Rate	Upravuje délku znovu spuštění Stylu. První část aktuálního Stylu je opakována po určenou dobu. Otáčením knobem doprava délku zmenšujete.
Style Retrigger On/Off	Vypíná a zapíná funkci znovu spuštění Stylu. Otáčením knobem doprava ji zapínáte, otáčením knobem doleva ji vypínáte.
Style Retrigger On/Off & Rate	Vypíná a zapíná funkci znovu spuštění Stylu a upravuje její délku. Otáčením knobem doleva ji vypínáte, otáčením knobem doprava ji zapínáte a zkracujete její délku.
Style Track Mute A	Zapíná a vypíná kanály přehrávání Stylu. Otočením knobu zcela doleva zapnete pouze kanál Rhythm 2, a ostatní kanály jsou vypnuté. Otáčením doprava se postupně zapínají tyto kanály: Rhythm 1, Bass, Chord 1, Chord 2, Pad, Phrase 1, Phrase 2 a všechny kanály jsou při otočení zcela doprava zapnuté. Vypínáním kanálů jednoduše můžete změnit rytmický feeling Skladby.
Style Track Mute B	Zapíná a vypíná kanály přehrávání Stylu. Otočením knobu zcela doleva zapnete pouze kanál Chord 1, a ostatní kanály jsou vypnuté. Otáčením doprava se postupně zapínají tyto kanály: Chord 2, Pad, Bass, Phrase 1, Phrase 2, Rhythm 1, Rhythm 2, a všechny kanály jsou při otočení zcela doprava zapnuté. Vypínáním kanálů jednoduše můžete změnit rytmický feeling Skladby.
Master Tempo	Mění tempo aktuálně zvoleného Stylu nebo Skladby. Otáčením knobem doleva tempo zpomalujete, a naopak. Rozsah nastavení je 50% až 150% původního tempa.
No Assign	Není přiřazena žádná funkce.

Detailní nastavení přiřazených funkcí

Když je zvolena funkce, která umožňuje detailní nastavení (jako např. Volume nebo Balance), objeví se vlevo dole na displeji její detailní nastavení. Pomocí tlačítek [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] můžete tato nastavení upravit.

▪ Detailní nastavení – funkce Volume (Hlasitost)

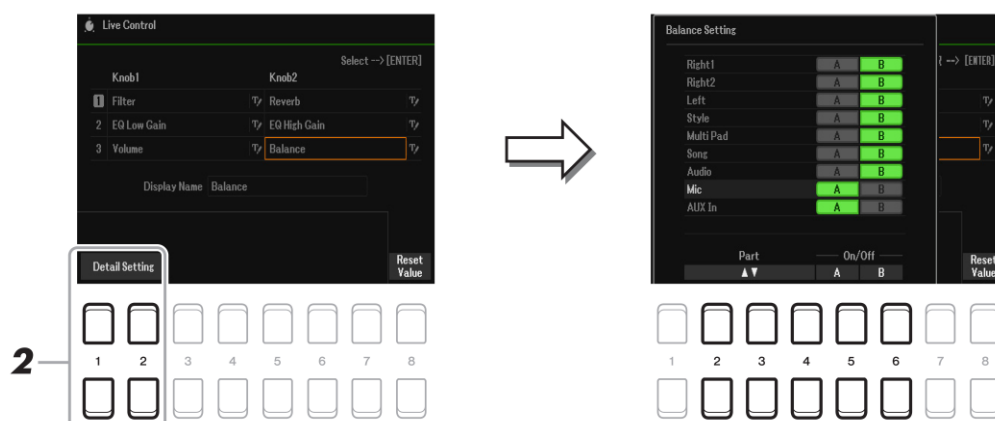
Přiřazením funkce Volume můžete upravovat hlasitost zvolených partů nebo kanálů pomocí knobů LIVE CONTROL. V tomto příkladu detailních nastavení si můžete zvolit dva nebo více partů jako cílové pro současné ovládání jejich úrovně hlasitosti. Můžete také zvolit pouze jeden part jako cílový, například výběrem pouze Audio partu pro ovládání jeho úrovně hlasitosti, budou knobů fungovat jako ovladače hlasitosti pouze pro USD Audio přehrávač.



1. Přiřaďte funkci Volume některému z LIVE CONTROL knobů.
Postup přiřazení najdete v Uživatelském manuálu, kapitola 1.
2. Stiskněte tlačítka [1▲▼]/[2▲▼] (Detail Setting) pro vyvolání detailních nastavení.
3. Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] pro výběr požadovaného partu jako cílového pro ovládání, a stiskněte tlačítka [1▲▼]-[8▲▼] pro zaškrtnutí položky.
4. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro zavření ovládacího displeje.

▪ Detailní nastavení – funkce Balance (Vyvážení hlasitosti)

Přiřazením funkce Balance můžete upravovat vyvážení hlasitosti mezi zvoleným partem a ostatními party pomocí knobů LIVE CONTROL. V tomto příkladu detailních nastavení si můžete zvolit nastavit jednotlivé party buď do skupiny A nebo do skupiny B. Výběrem zvuku z externích zdrojů (mikrofon, Aux In) do skupiny A, a ostatních partů do skupiny B, můžete pohodlně jejich vyvážení hlasitosti pomocí knobů LIVE CONTROL.

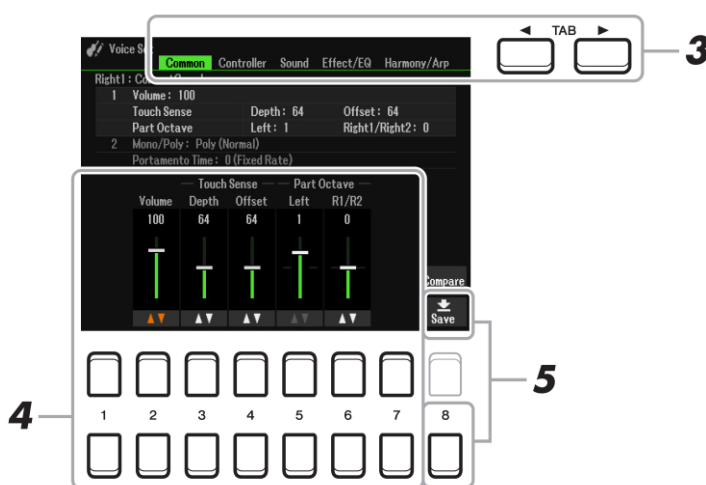


1. Přiřaďte funkci Balance některému z LIVE CONTROL knobů.
Postup přiřazení najdete v Uživatelském manuálu, kapitola 1.
2. Stiskněte tlačítka [1▲▼]/[2▲▼] (Detail Setting) pro vyvolání detailních nastavení.
3. Zvolte požadovaný partu pomocí tlačítek [1▲▼]-[4▲▼], a poté je zařaďte do skupiny A nebo B pomocí tlačítek [5▲▼]/[6▲▼].
4. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro zavření ovládacího displeje.

Úprava zvuků (Voice Set)

Nástroj je vybaven funkcí Voice Set pro tvorbu vlastních Rejstříků pomocí úpravy parametrů již existujících Rejstříků. Jakmile Rejstřík vytvoříte, můžete ho uložit jako uživatelský Rejstřík do interní paměti (záložka User) nebo na USB flash disk pro budoucí vyvolání.

1. Vyberte požadovaný Rejstřík, který budete editovat.
2. Na displeji Voice Selection stiskněte tlačítko [5 ▼] (Voice Set) pro vyvolání displeje Voice Set.
3. Použijte tlačítka TAB [◀][▶] pro vyvolání relevantního displeje nastavení.
Informace o dostupných parametrech naleznete v kapitole Editovatelné parametry na displeji Voice Set na straně 14.



4. Pokud je to třeba, použijte tlačítka kurzoru [▲][▼] pro výběr položky (parametru) k editaci, pak použijte tlačítka [1 ▲ ▼]-[7 ▲ ▼] pro editaci Rejstříku.
Stisknutím tlačítka [8 ▲] (Compare) můžete porovnat zvuk upraveného zvuku se zvukem původním (neupraveným).
5. Stiskněte tlačítko [8 ▼] (Save) pro uložení upraveného Rejstříku jako uživatelského.
Detaily o operaci uložení najdete v kapitole Základní ovládání v Uživatelském manuálu.

Upozornění:

Pokud vyberete jiný Rejstřík nebo nástroj vypnete, aniž jste editovaný Rejstřík uložili, všechna nastavení budou ztracena.

Editovatelné parametry na displeji Voice Set

Tyto parametry jsou rozděleny do pěti různých stránek. Níže jsou popsány parametry v jednotlivých displejích.

Poznámka: Dostupné parametry závisí na zvoleném Rejstříku.

Stránka Common

1 Volume/Touch Sense/Part Octave

[2 ▲ ▼]	Volume	Upravuje hlasitost aktuálně editovaného zvuku.
[3 ▲ ▼]/ [4 ▲ ▼]	Touch Sense	Upravuje citlivost úhozu (rychlostní citlivost), nebo jak moc hlasitost reaguje na sílu vaší hry. Touch Sense Depth Změny rychlostní křivky v závislosti na citlivosti úhozu Hloubka citlivosti úhozu Změny rychlostní křivky v závislosti na VelDepth (s Offset =64) Touch Sense Offset Posun citlivosti úhozu Změny rychlostní křivky v závislosti na VelOffset (s Depth =64) Depth (Hloubka) Nastavuje citlivost na sílu, nebo jak moc se mění úroveň hlasitosti v závislosti na síle vaší hry. Offset Nastavuje množství, při kterém jsou obdržené síly nastaveny pro aktuální efekt síly úderu.
[5 ▲ ▼]/ [6 ▲ ▼]	Part Octave	Posune oktávový rozsah editovaného zvuku nahoru nebo dolů po oktávách. Pokud použijete editovaný zvuk pro party RIGHT 1-2, budou parametry R1 a R2 dostupné. Pokud jej použijete pro part Levý, je dostupný parametr LEFT.

2 Mono/Poly Portamento Time

[1 ▲ ▼]/ [2 ▲ ▼]	Mono/Poly	Určuje, zda je editovaný Rejstřík přehráván monofonně (Mono) nebo polyfonně (Poly). Když zvolíte nastavení „Mono“, pak můžete hrát více realisticky jeden, hlavní zvuk jako jsou třeba dechové nástroje. V závislosti na zvoleném Rejstříku může být vytvářen efekt Portamento, když jsou tóny hrány legato. Poznámka: Portamento je efekt vytvářející jemný přechod v ladění z prvního zahráného tónu na druhý.
[3 ▲ ▼]/ [4 ▲ ▼]	Mono Type	Určuje chování tónů doznívajícího zvuku, jako je kytarový Rejstřík, když jsou hrány legato s nastavením Mono/Poly na „Mono“ (viz výše). Normal: další tón zvuku hraje po zastavení předchozího. Legato: je další tón zvuku podržen a pouze se změní ladění dalšího tónu. Crossfade: Zvuk plynule přechází z předchozího tónu na další. Poznámka: Tento parametr je nedostupný pro Super Articulation Rejstříky a Bicí/SFX Rejstříky a chová se stejně jako „Normal“, pokud jsou zvoleny. Poznámka: Pokud je zvoleno „Legato“ nebo „Crossfade“, chování (jiné než je popsáno zde) se může lišit od Normal, v závislosti na panelových nastaveních.

[5 ▲ ▼]	Portamento Time	Pokud je Rejstřík nastaven na Mono, nastavuje čas efektu portamento. Poznámka: Portamento je efekt vytvářející jemný přechod v ladění z prvního zahraniého tónu na druhý. Poznámka: Nastavení hodnoty na „0“ neprodukuje žádný efekt.
[6 ▲ ▼]/ [7 ▲ ▼]	Portamento Type	Určuje, jak je aktuální čas přechodu ladění vypočítáván z hodnoty Portamento Time. Fixed Rate: Nastavte poměr změny ladění na 0: max., 127: min. Aktuální čas přechodu ladění se liší podle intervalu mezi tóny. Fixed Time: Nastavte čas změny ladění na 0: min., 127: max. Poměr změny přechodu se liší podle intervalu mezi tóny. Poznámka: Základní pravidlo pro Portamento Time je nezměněno, i když je toto nastavení změněno. Pokud je hodnota Portamento Time menší, aktuální čas je kratší, a naopak. Poznámka: Vyšší hodnota Portamento Time vytváří jasnější efekt.

■ Strana Controller Modulation

Otáčením modulačním kolečkem lze modulovat níže uvedené parametry, stejně tak jako ladění (vibrato), filtr (wah) nebo amplitudu (tremolo).

Zde můžete nastavit stupeň s jakým je modulování následujících parametrů pomocí modulačního kolečka prováděno.

[2 ▲ ▼]	Filter	Určuje stupeň, kterým modulační kolečko moduluje frekvence filtru ořezání. Detaily o filtru naleznete níže.
[3 ▲ ▼]	Amplitude	Určuje stupeň, kterým modulační kolečko moduluje amplitudu (hlasitost).
[5 ▲ ▼]	LFO PMOD	Určuje stupeň, kterým modulační kolečko moduluje ladění nebo vibrato efekt.
[6 ▲ ▼]	LFO FMOD	Určuje stupeň, kterým modulační kolečko moduluje modulaci filtru nebo efekt wah.
[7 ▲ ▼]	LFO AMOD	Určuje stupeň, kterým modulační kolečko moduluje amplitudu nebo tremolo efekt.

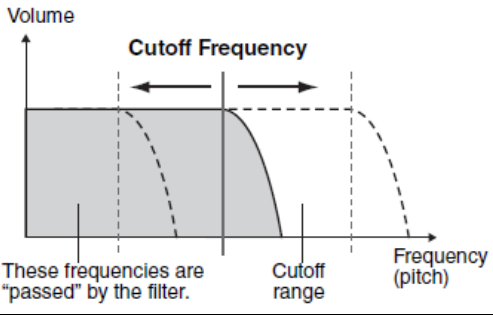
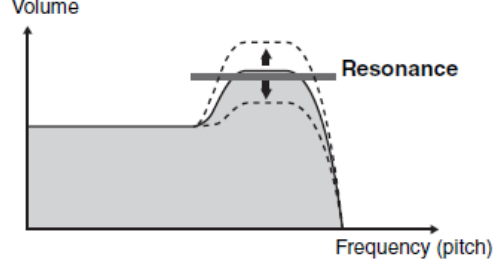
Poznámka: LFO (Low Frequency Oscillator) je zařízení, které periodicky mění (osciluje) signál s využitím nízko frekvenčních vln. Například vibrato efekt lze vytvořit aplikací LFO na ladění, wah efekt lze vytvořit aplikací LFO na filtr, a tremolo efekt lze vytvořit aplikací LFO na hlasitost Rejstříku.

■ Strana Sound

1 Filter/EG

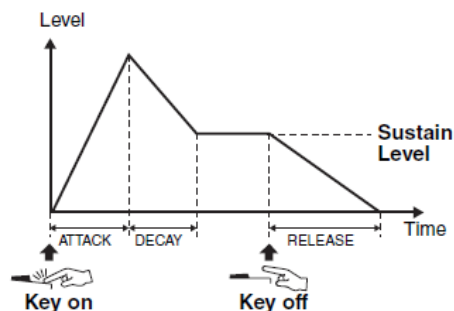
• Filter

Filtr je zvukový procesor měnící zabarvení zvuku buď blokováním, nebo propouštěním určitých frekvencí. Parametry níže uvedené určují celkové zabarvení zvuku buď blokováním, nebo propouštěním určitých frekvencí. Navíc k zjasnění nebo změkčení zvuku, lze pomocí filtru vytvářet elektronické, syntetické zvuky.

[2▲▼]	Cutoff	Určuje ořezanou frekvenci nebo efektivní rozsah frekvence filtru (viz níže). Vyšší hodnoty dávají jasnější zvuk.	 Volume Cutoff Frequency These frequencies are "passed" by the filter. Cutoff range Frequency (pitch)
[3▲▼]	Resonance	Určuje z dané ořezané frekvenci (resonance), nastavené v parametru výše. Vyšší hodnoty dávají zřetelnější efekt.	 Volume Resonance Frequency (pitch)

• EG

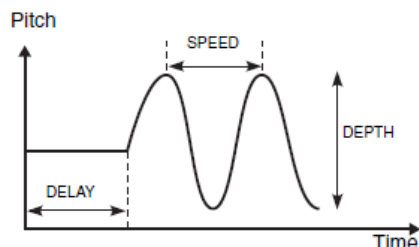
Nastavení EG (Generátor obálky) určují, jak se úroveň zvuku mění v čase. To vám umožní vytvořit mnoho charakteristik akustických zvuků – jako je rychlý nástup a konec bicích nástrojů, či dlouhý dozvuk klavírního tónu.



[4▲▼]	Attack	Určuje, jak rychle zvuk nabude plné hlasitosti po zahrání klávesy. Čím nižší hodnoty, tím kratší čas.
[5▲▼]	Decay	Určuje, jak rychle zvuk dosáhne úrovně dozvuku (o něco nižší než je maximum). Čím nižší hodnoty, tím kratší čas doznění.
[6▲▼]	Release.	Určuje, jak rychle zvuk dozní po uvolnění klávesy. Čím nižší hodnoty, tím kratší čas doznění.

2 VIBRATO

Vibrato je chvějící, vibrující zvukový efekt, který je produkován běžnou modulací ladění zvuku.



[3▲▼]	Depth	Určuje intenzitu efektu vibrato. Vyšší hodnoty znamenají výraznější efekt Vibrato.
[4▲▼]	Speed	Určuje rychlost efektu vibrato.
[5▲▼]	Delay	Určuje množství času, které uplyne mezi zahráním klávesy a spuštěním efektu vibrato. Vyšší hodnoty znamenají delší zpoždění efektu.

■ Strana Effect

1 Reverb Depth/Chorus Depth/DSP Depth/Panel Sustain

[1▲▼]/ [2▲▼]	Reverb Depth	Nastavuje hloubku reverbu.
[3▲▼]/ [4▲▼]	Chorus Depth	Nastavuje hloubku chorusu.
[5▲▼]	DSP On/Off	Vypíná a zapíná DSP. Toto nastavení lze provést i tlačítkem VOICE EFFECT [DSP] na panelu.
[6▲▼]	DSP Depth	Nastavuje hloubku efektu DSP. Pokud chcete změnit typ efektu DSP, můžete to provést v menu „2 DSP Type“ vysvětleného níže.
[7▲▼]	Panel Sustain	Určuje úroveň efektu sustain na editovaný Rejstřík po zapnutí tlačítka [SUSTAIN] nebo nastavení na displeji takto: [MENU] → TAB [◀] Menu1 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER] → TAB [◀] Voice Control

2 DSP

[2▲▼]- [3▲▼]	Category	Určuje kategorii a typ efektu DSP. Typ vyberte po volbě kategorie.
[4▲▼]- [5▲▼]	Type	
[6▲▼]	Detail	Vyvolává displej detailního nastavení. Použijte tlačítka [2▲▼]-[4▲▼] pro výběr požadovaného parametru, pak použijte tlačítka [5▲▼]-[6▲▼] editaci hodnoty požadovaného parametru. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro zavření detailních nastavení.

2 EQ

[1▲▼]/ [2▲▼]	Low Frequency	Určuje požadovanou frekvenci spodního frekvenčního pásma, která bude ovládána v rozsahu 32 Hz – 2,0 kHz.
[3▲▼]	Low Gain	Zesiluje nebo zeslabuje frekvenční pásmo EQ zvolené výše o -12 dB až +12 dB
[4▲▼]/ [5▲▼]	High Frequency	Určuje požadovanou frekvenci horního frekvenčního pásma, která bude ovládána v rozsahu 500 Hz – 16 kHz.
[6▲▼]	High Gain	Zesiluje nebo zeslabuje frekvenční pásmo EQ zvolené výše o -12 dB až +12 dB

■ Strana Harmony/Arp

Stejné nastavení jako v displeji [MENU] → TAB [◀] Menu1 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶]

Harmony/Arpeggio → [ENTER] s výjimkou následujících dvou bodů:

- Parametry nastavené přes tlačítka [7▲▼] (Detail) jsou zobrazeny na vrchu displeje.
- Tlačítka [8▲] (Compare) a [8▼] (Save) jsou dostupná (viz kroky 4-5, strana 13).

Změna podrobných nastavení Rejstříků (Citlivost úhozu, Mono/Poly, Arpeggio)

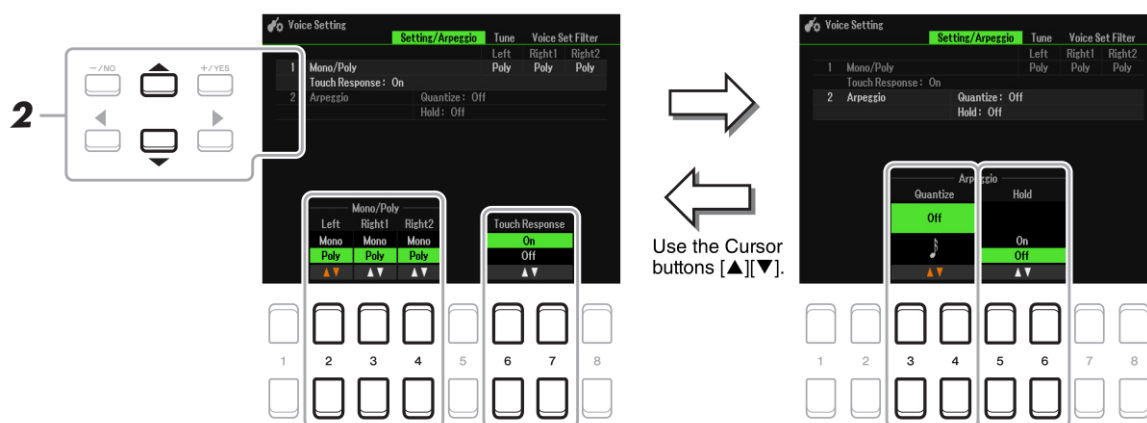
Společná nastavení Rejstříku lze najít na tomto displeji.

1. Vyvolejte displej ovládání.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER] → TAB [◀] Setting/Arpeggio

2. Použijte tlačítka kurzoru [▲] [▼] pro výběr požadovaného parametru.

3. Použijte tlačítka [2▲▼]-[7▲▼] pro editaci jednotlivých parametrů.



1 Mono/Poly Touch Response

[2▲▼]/ [3▲▼]/ [4▲▼]	Mono/Poly	Určuje, zda je editovaný Rejstřík přehráván monofonně (Mono) nebo polyfonně (Poly). Když zvolíte nastavení „Mono“, pak je Rejstřík přehráván monofonně (pouze jeden tón současně) s prioritou posledního zahraného tónu. Můžete hrát více realisticky třeba dechové nástroje. V závislosti na zvoleném Rejstříku může být vytvářen efekt Portamento, když jsou tóny hrány legato. Poznámka: Portamento je efekt vytvářející jemný přechod v ladění z prvního zahraného tónu na druhý.
[6▲▼]/ [7▲▼]	Touch Response	Zapíná a vypíná dynamiku úhozu klaviatury. Když je nastaveno na „Off“, pak je hlasitost stejná bez ohledu na to, jak silně nebo slabě na klaviaturu hrajete. Na displeji vyvolaném následujícím postupem můžete změnit nastavení citlivosti úhozu (Touch Sensitivity). Details viz Uživatelský manuál. [MENU] → TAB [◀] Menu1 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Controller → [ENTER] → TAB [▶] Setting

2 Arpeggio

[3▲▼]/ [4▲▼]	Arpeggio Quantize	Přehrávání Arpeggia je synchronizováno s přehráváním Stylu nebo Skladby a všechny jemné nepřesnosti jsou opravovány. Pokud nechcete synchronizovat, nastavte „Off“.
[5▲▼]/ [6▲▼]	Arpeggio Hold	Zapíná nebo vypíná funkci Arpeggio Hold. Pokud je nastaveno na „On“, stisknutí tlačítka [HARMONY/ARPEGGIO] způsobí, že přehrávání Arpeggia bude pokračovat, i když byla klávesa uvolněna. Pro zastavení přehrávání Arpeggia stiskněte znovu tlačítko [HARMONY/ ARPEGGIO].

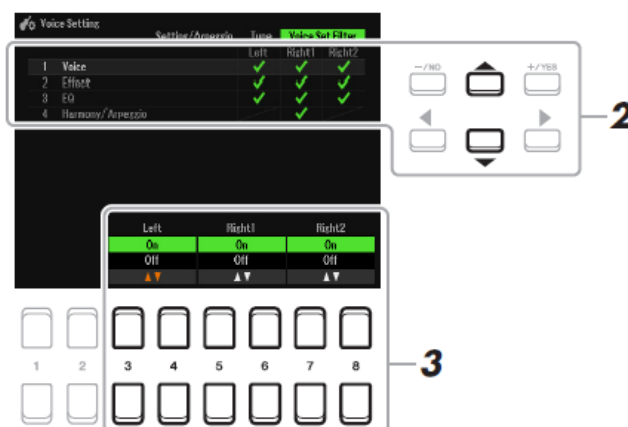
Vypnutí automatického výběru funkce Voice Set (efekty, atd.)

Každý Rejstřík je automaticky svázán se svými parametry Voice Set (strana 13). Běžně jsou nastavení těchto parametrů při volbě Rejstříku automaticky vyvolána. Nicméně, můžete tuto funkci vypnout níže uvedeným postupem. Například, pokud chcete, aby nový Rejstřík měl stejný efekt jako aktuální, nastavte parametr EFFECT na OFF (vypnuto) v displeji popsaném níže.

1. Vyvolejte displej ovládání.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER] → TAB [▶] Voice Set Filter

2. Použijte tlačítka kurzoru [▲] [▼] pro výběr keyboardového partu.



Voice	Odpovídá nastavení parametru na stránkách Common, Controller a Sound.
Effect	Odpovídá nastavení parametru 1 a 2 na stránce Effect.
EQ	Odpovídá nastavení parametru 3 na stránce Effect.
Harmony/Arpeggio	Odpovídá stránce Harmony/Arp.

3. Použijte tlačítka [3▲▼]-[8▲▼] pro zapnutí/vypnutí jednotlivých položek pro zvolený part.

Pokud je tlačítko zapnuté (On), odpovídající nastavení parametru jsou automaticky vyvolána při výběru Rejstříku. Informace o provázání parametrů na jednotlivé položky je popsáno výše.

Přidání nového obsahu – Expansion packs (Rozšiřující balíčky)

Instalace Rozšiřujících balíčků umožňuje přidat množství různých Rejstříků a Stylů do adresáře „Expansion“ na jednotce USER.

Instalace dat Rozšiřujících balíčků z USB flash zařízení

Soubor, který obsahuje zabalené Rozšiřující balíčky („***.ppi“, „***.cpi“, „***.pqi“ nebo „***.cqi“), a který má být instalován do nástroje je označován jako „Pack Instalation file (Soubor s instalačním balíčkem)“. Do nástroje můžete instalovat pouze jeden soubor s instalačním balíčkem současně. Pokud chcete do nástroje instalovat více balíčků současně, musíte je nejprve sloučit v počítači pomocí programu „Yamaha Expansion Manager“. Informace o fungování tohoto softwaru najdete v jeho doprovodné dokumentaci.

Poznámka: Získat software Yamaha Expansion Manager a jeho dokumentaci můžete zde:

<http://download.yamaha.com/>

Upozornění

Po dokončení instalace musíte nástroj restartovat. Předem si uložte všechna aktuálně upravená data, jinak budou ztracena.

1. Ke konektoru [USB TO DEVICE] připojte USB flash zařízení obsahující Soubor s instalačním balíčkem.
2. Vyvolejte displej ovládání.
[MENU] → TAB [►] Menu2 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Expansion → [ENTER] → Tlačítka kurzoru [▲][▼] Pack Installation → [ENTER]
3. Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] pro výběr požadovaného Souboru s instalačním balíčkem.
4. Stiskněte tlačítko [6 ▼] (INSTALL).
5. Řiďte se instrukcemi na displeji.

Takto nainstalujete zvolený balíček dat do adresáře „Expansion“ v jednotce User.

Poznámka: Pokud se objeví zpráva o nedostatku paměti User, přesuňte soubor ze záložky User do záložky USB, pak jej nainstalujte znovu. Návod na přesunutí souborů najdete v Uživatelském návodu, v kapitole Základní ovládání.

Skladba, Styl nebo Registrační paměť, obsahující Expanzní Rejstříky nebo Styly.

Skladba, Styl nebo Registrační paměť, obsahující Expanzní Rejstříky nebo Styly nebude znít správně nebo je nebude možné vyvolat, pokud v nástroji není nainstalován odpovídající Rozšiřující balíček.

Pokud vytváříte data s použitím Rozšiřujících balíčků (Skladba, Styl nebo registrační paměť), doporučujeme, poznamenat si název použitého Rozšiřujícího balíčku, aby bylo v budoucnu možné jej rychle vyhledat a instalovat.

Odinstalace dat Rozšiřujících balíčků

Odinstalovat data Rozšiřujícího balíčku můžete provedením operace Reset pro Files & Folders (viz strana 113).

Upozornění

Po provedení resetu Files & Folders nebudou smazána pouze data Rozšiřujících balíčků, ale také všechna ostatní data a adresáře v jednotce User.

Uložení souboru s informacemi o nástroji na USB flash zařízení

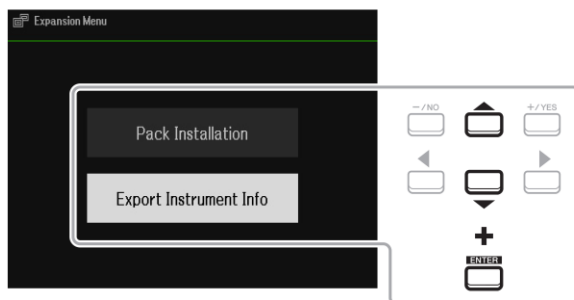
Pokud používáte software „Yamaha Expansion Manager“ pro správu dat balíčků, budete potřebovat registrovat soubor s informacemi o nástroji. Informace o jeho využití najdete v doprovodné dokumentaci.

1. Ke konektoru [USB TO DEVICE] připojte USB flash zařízení.

Poznámka: Před použitím USB flash disku se nejprve přečtěte kapitulu 9, Připojení USB zařízení v Uživatelském manuálu.

2. Vyvolejte displej ovládání.

[MENU] → TAB [►] Menu2 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶]Expansion → [ENTER] → Tlačítka kurzoru [▲][▼] Export Instrument Info → [ENTER]



3. Řiďte se instrukcemi na displeji.

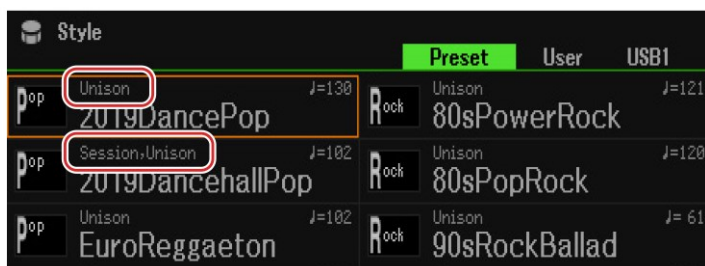
Takto uložíte soubor s informacemi o nástroji do kořenového adresáře USB flash disku. Soubor je pojmenován takto: “PSR-SX600 _InstrumentInfo.n27”.

Obsah

Volba typu prstokladu	strana 23
▪ Rozpoznávané typy akordů v režimu Fingered	strana 24
Hra Styly s funkcí Smart Chord	strana 25
▪ Home Sweet Home	strana 25
▪ Tabulka Smart Chord	strana 27
Výuka hry určitého akordu (Chord Tutor)	strana 27
Nastavení doprovodu aby následoval vaši hru (Unison & Accent)	strana 28
▪ Použití funkce Unison	strana 28
▪ Použití funkce Accent	strana 29
Nastavení týkající se přehrávání stylu	strana 31
Ukládání nastavení OTS	strana 34
Vytváření/editace Stylů	strana 35
▪ Základní postup vytvoření Stylu	strana 35
▪ Nahrávání v reálném čase	strana 36
▪ Sestavení Stylu (Assembly)	strana 40
▪ Editace rytmického cítění (Groove)	strana 41
▪ Editace dat každého kanálu (Channel)	strana 43
▪ Provádění nastavení Style File formátu (Parameter)	strana 44
▪ Editace rytmického partu Stylu (Drum Setup)	strana 48

Charakteristiky Stylů

Typ Stylu a jeho určující vlastnosti jsou indikovány ikonou vlevo nahoře nad názvem Stylu nebo na displeji Style Selection. Určující vlastnosti jsou uvedeny níže.



Session: Tyto Styly nabízejí ještě větší věrnost a autenticitu doprovodu ve spojení s originálními typy akordů a změnami, stejně jako speciální rify. Byly vytvořeny, aby okořenily a dodaly více profesionalitu vaší hře v určitých skladbách a žánrech. Ale mějte na paměti, že tyto Styly nejsou vždy naprosto přesné, či harmonicky správné pro všechny Skladby a Styly akordů. V některých případech, zahráním jednoduché trioly v country skladbě dojde ke vzniku „jazzy“ septakordu apod., nebo hra akordu vytvoří neočekávaný a nesprávný doprovod.

DJ: Tyto Styly lze vybrat z kategorie vyvolané tlačítkem [DANCE& R&B]. Obsahují vlastní jedinečné akordické postupy, takže můžete měnit akordy jednoduše pouze změnou základního tónu.

Mějte nicméně na paměti, že nemůžete určit typ akordu, jako například moll či dur, pokud používáte DJ styly.

Unison: Tyto Styly jsou kompatibilní s funkcemi Unison a Accent. Unison a Accent vám umožňují expresivní a jemné ovládání přehrávání Stylu, tím že blíže následuje vaši hru. Navíc, se kompozice přehrávání Stylu jemně mění podle důrazů ve vaší hře, což vám umožňuje kreativně vytvářet různé variace doprovodu.

Seznam přednastavených Stylů najdete v příručce Data List.

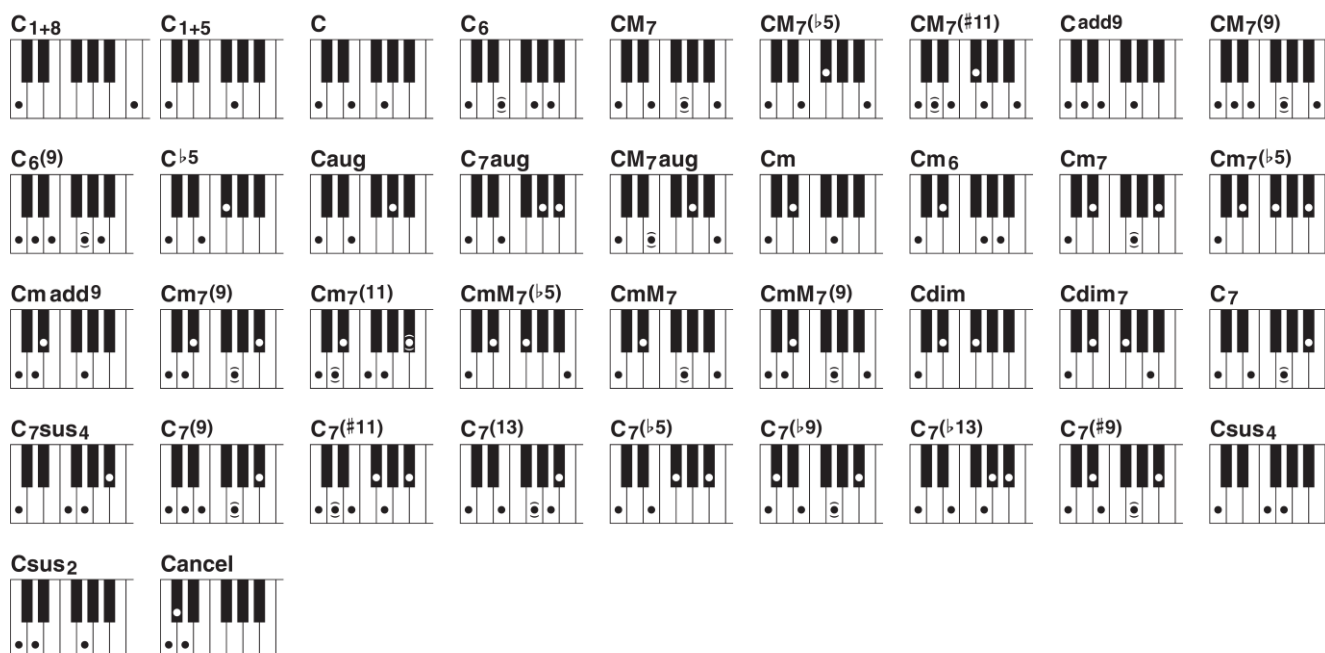
Volba typu prstokladu

Typ prstokladu akordů určuje, jak jsou akordy během přehrávání Stylu určovány. Typ můžete změnit takto: [MENU] → TAB [◀] Menu1 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Split Point/Chord Fingering → [ENTER] → TAB [▶] Chord Fingering.

Typy prstokladů	Vlastnosti
Single Finger	Jednoduše vytváří orchestrální doprovod použitím dur, septim, mol a mol septim akordů stiskem minima kláves v akordické části. Je dostupný pouze pro přehrávání Stylu. Jsou použity zkrácené prstoklady uvedené vpravo.  C For a major chord, press the root key only.  C7 For a seventh chord, simultaneously press the root key and a white key to its left.  Cm For a minor chord, simultaneously press the root key and a black key to its left.  Cm7 For a minor-seventh chord, simultaneously press the root key and both a white and black key to its left.
Multi Finger	Automaticky detekuje prstoklad typu Single Finder a Fingered, takže můžete použít oba typy prstokladu, aniž byste museli mezi nimi přepínat.
Fingered	Umožňuje zahrát prsty vaše vlastní akordy v akordické části klaviatury, pokud je zapnuté tlačítko [ACMP], nebo pokud je zapnutý Levý part. Informace o druzích not, které je nutné stisknout pro jednotlivé akordy, viz strana 24, nebo použijte funkci Chord Tutor (strana 27).
Fingered On Bass	Akceptuje stejný prstoklad jako typ Fingered ale nejnižší tón akordu použije pro basovou linku a umožňuje tak hrát „on bass“ akordy. (V typu Fingered je pro basovou notu použit základní tón akordu.)
Full Keyboard	Rozeznává akordy v celé šíři klaviatury. Akordy jsou rozeznávány podobně jako u Fingered i když rozdělíte tóny mezi vaší levou a pravou rukou – například, zahrajete basovou notu levou rukou a akord pravou, nebo akord levou a melodii pravou rukou.
AI Fingered	V základu stejný jako Fingered ale s výjimkou toho, že méně než tři tóny je třeba zahrát pro rozeznání akordu (založeno na předchozím zahraném akordu, atd.).
AI Full Keyboard	V základu stejný jako Full Keyboard ale s výjimkou toho, že méně než tři tóny je třeba zahrát pro rozeznání akordu (založeno na předchozím zahraném akordu, atd.). Akordy 9th, 11th a 13th nelze zahrát.
Smart Chord	Umožňuje ovládat Styl hrou základních tónů pouze jedním prstem, pokud znáte základní klíč Skladby, kterou hrajete – dokonce i když neznáte žádné akordy, ať již durové, molové či vynechávané atd.

Poznámka: AI znamená Artificial Intelligence (umělá inteligence).

Rozpoznávání typy akordů v režimu Fingered



Název akordu [Zkratka]	Běžné zahrnutí*	Zobrazení se základem „C“
1+8	1+8	C1+8
1+5	1+5	C1+5
Major [M]	1+3+5	C
Sixth [6]	1+(3)+5+6	C6
Major seventh [M7]	1+3+(5)+7	CM7
Major seventh flatted fifth [M7♭5]	1+3+♭5+7	CM7(♭5)
Major seventh add sharp eleventh [M7(♯11)]	1+(2)+3+♯4+5+7	CM7(♯11)
Add ninth [add9]	1+2+3+5	Cadd9
Major seventh ninth [M7_9]	1+2+3+(5)+7	CM7(9)
Sixth ninth [6_9]	1+2+3+(5)+6	C6(9)
Flatted fifth [(♭5)]	1+3+♭5	C♭5
Augmented [aug]	1+3+♯5	Caug
Seventh augmented [7aug]	1+3+♯5+♭7	C7aug
Major seventh augmented [M7aug]	1+(3)+♯5+7	CM7aug
Minor [m]	1+♭3+5	Cm
Minor sixth [m6]	1+♭3+5+6	Cm6
Minor seventh [m7]	1+♭3+(5)+♭7	Cm7
Minor seventh flatted fifth [m7♭5]	1+♭3+♭5+♭7	Cm7(♭5)
Minor add ninth [m(9)]	1+2+♭3+5	Cm add9
Minor seventh ninth [m7(9)]	1+2+♭3+(5)+♭7	Cm7(9)
Minor seventh eleventh [m7(11)]	1+(2)+♭3+4+5+(♭7)	Cm7(11)
Minor major seventh flatted fifth [mM7♭5]	1+♭3+♭5+7	CmM7(♭5)
Minor major seventh [mM7]	1+♭3+(5)+7	CmM7
Minor major seventh ninth [mM7(9)]	1+2+♭3+(5)+7	CmM7(9)
Diminished [dim]	1+♭3+♭5	Cdim
Diminished seventh [dim7]	1+♭3+♭5+6	Cdim7
Seventh [7]	1+3+(5)+♭7	C7
Seventh suspended fourth [7sus4]	1+4+5+♭7	C7sus4
Seventh ninth [7(9)]	1+2+3+(5)+♭7	C7(9)
Seventh add sharp eleventh [7(♯11)]	1+(2)+3+♯4+5+♭7	C7(♯11)
Seventh add thirteenth [7(13)]	1+3+(5)+6+♭7	C7(13)
Seventh flatted fifth [7♭5]	1+3+♭5+♭7	C7(♭5)
Seventh flatted ninth [7(♭9)]	1+♭2+3+(5)+♭7	C7(♭9)
Seventh add flatted thirteenth [7(♭13)]	1+3+5+♭6+♭7	C7(♭13)
Seventh sharp ninth [7(♯9)]	1+♯2+3+(5)+♭7	C7(♯9)
Suspended fourth [sus4]	1+4+5	Csus4
One plus two plus five [sus2]	1+2+5	Csus2
cancel	1+♭2+2	Cancel

* Tóny v závorkách lze vynechat.

Hra Stylu s funkcí Smart Chord

Pokud si chcete plně užít hru různých Stylů, ale neumíte zahrát odpovídající akordy, nastavte typ rozpoznávaného prstokladu na Smart Chord. To vám umožní ovládat Styl pouze jedním prstem, pokud znáte základní klíč hrané Skladby - dokonce i když neznáte žádné akordy, ať již durové, molové či vynechávané atd. Budou znít správné akordy vhodné ke hranému hudebnímu žánru, ať již stisknete jeden tón nebo zahrajete plný akord.

Vyzkoušejte naši novou funkci s následujícím příkladem. Jednoduše hrajte vaší levou rukou základní tóny akordů zobrazených v notovém zápisu, zatímco hrajete melodii pravou rukou, a poslouchejte, jak akordy správně odpovídají nastavenému hudebnímu žánru.

Home Sweet Home

Sekce akordů

• Styl: **Country 8 Beat**
• Klíč: **F dur (b*1)**
• Typ: **Standard**

Klíč (F dur)

Typy akordů

5

9

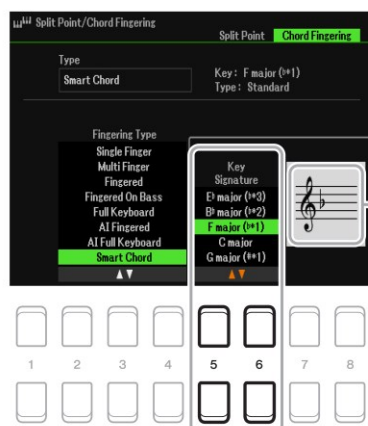
13

17

21

Vyzkoušejte také vybrat EasyListening Styl (pomocí tlačítka [LATIN&JAZZ]) a hrajte stejnou Skladbu. Hudební žánr funkce Smart Chord se změní na Jazz, a vy pocítíte zcela jiný dojem ze stejné Skladby.

- 1. Zvolte požadovaný Styl a ujistěte se, že je tlačítko STYLE CONTROL [ACMP] zapnuté (svítí).**
Pro výše uvedený příklad stiskněte tlačítko [COUNTRY & BALLROOM] a pak vyberte Country 8Beat.
- 2. Vyvolejte displej ovládání.**
[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Split Point/Chord Fingering → [ENTER] → TAB [▶] Chord Fingering
- 3. Použijte tlačítka [2▲▼]-[4▲▼] (Fingering Type) pro výběr Smart Chord.**
- 4. Použijte tlačítka [5▲▼]/[6▲▼] pro výběr klíče.**
Ujistěte se, že zvolíte stejný klíč, jako je ve vašem notovém zápisu, nebo klíč, ve kterém chcete hrát. Pro výše uvedený příklad zvolte F dur (b*1). Po výběru stiskněte tlačítko [EXIT] pro zavření okna.



Zobrazuje zvolený klíč. Nastavte klíč stejně jako je v notovém zápisu.

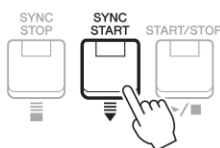
- 5. Použijte tlačítka [7▲▼]/[8▲▼] (Type) pro výběr hudebního žánru.**
Zde zvolený typ Smart Chord určuje specifické přiřazování akordů jednotlivým tónům stupnice v akordické sekci. Ačkoliv výběrem Stylu v prvním kroku se zde automaticky přiřadí ten nejvhodnější typ, můžete si zvolit jiný typ, který poskytne lepší výsledek, pokud je to třeba. Pro výše uvedený příklad zvolte Standard.

Poznámka: Každý hudební typ předpokládá pouze typické nebo běžné akordické postupy pro hru Stylu.

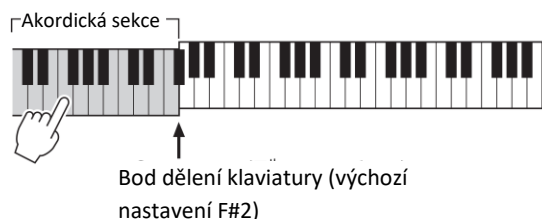
Poznámka: Základní tón akordu zobrazovaný vlevo dole na displeji během nahrávání Skladby se může lišit od toho, který je zobrazen při přehrávání Skladby.

Poznámka: Aktuální přiřazení akordů je dostupné v Tabulce Smart Chord, strana 27.

- 6. Stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [SYNC START] pro umožnění synchronizovaného spuštění.**



- 7. Podle notového zápisu nebo podle vaší vlastní Skladby, hrajte levou rukou pouze základní tóny akordů.**
Stiskem klávesy spustíte přehrávání Stylu.



Tabulka Smart Chord

Tato tabulka ukazuje specifické Smart akordy různých typů pro klíč C a jemu odpovídající A moll.

Je to pouze příklad pro klíč C; akordy pro ostatních 11 klíčů se budou měnit odpovídajícím způsobem. Viz příklady pro F dur (Pop) a E moll (Jazz) níže.

Nastavení Smart Chord		Základní tón											
Typ	Klíč	C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#	A	A#	B
		↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Standard	C dur	C	C#dim	Dm	Eb	Em	F	F#dim	G7	G#dim	Am	Bb	G/B
	A moll	C	C#dim	Dm	D#dim7	E7	F	F#dim	G7	E7/G#	Am	Bb	Bm7 ^{b5}
Pop	C dur	Cadd9	C#dim7	Dm7	Ebdim7	Em7	FM7	F#dim	G7	G#dim	Am7	Bb	G/B
	A moll	C	C#dim7	Dm7	D#dim7	E7	FM7	F#dim	G7	E7/G#	Am7	Bb	G/B
Jazz	C dur	CM7 ⁹	C#dim7	Dm7 ⁹	Ebdim7	Em7	F69	F#dim7	G7 ⁹	G#dim	Am7 ¹¹	Bb7	Bm7 ^{b5}
	A moll	CM7 ⁹	C#dim7	Dm7 ⁹	D#dim7	E7	FM7 ⁹	F#m7 ^{b5}	G7 ⁹	G#7	Am ^{add9}	Bb7	Bm7 ^{b5}
Dance	C dur	C	C#dim	Dm	Eb	Em	F	F#dim	G	G#dim	Am	Bb	G/B
	A moll	Cm	C#m	Dm	D#m	Em	Fm	F#m	Gm	G#	Am	Bb	Bm
Simple	C dur	C	C#dim	Dm	Eb	E1+5	F1+5	F#dim	G7	G#dim	Am	Bb	G/B
	A moll	C	C#dim	Dm	D#dim7	E1+5	F	F#dim	G7	E7/G#	Am	Bb	Bm7 ^{b5}

Vzorové akordy pro klíč F dur, nastavení typu Pop

Pop	F dur	C7	C#dim	Dm7	Eb	C/E	Fadd9	F#dim7	Gm7	Abdim7	Am7	BbM7	Bdim
-----	-------	----	-------	-----	----	-----	-------	--------	-----	--------	-----	------	------

Vzorové akordy pro klíč E moll, nastavení typu Jazz

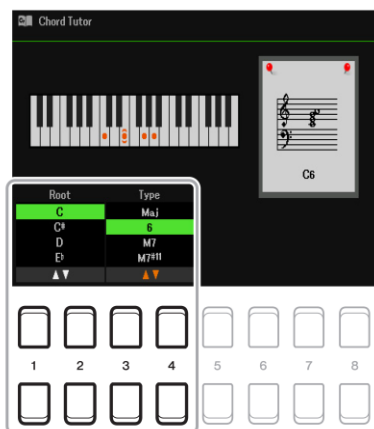
Jazz	E moll	CM7 ⁹	C#m7 ^{b5}	D7 ⁹	D#7	Em ^{add9}	F7	F#m7 ^{b5}	GM7 ⁹	G#dim7	Am7 ⁹	A#dim7	B7
------	--------	------------------	--------------------	-----------------	-----	--------------------	----	--------------------	------------------	--------	------------------	--------	----

Výuka hry určitého akordu (Chord Tutor)

Pokud znáte název akordu, ale nevíte jak jej zahrát, použijte tuto funkci, ta zobrazí, jak akord zahrát.

1. Vyvolejte displej ovládání.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Chord Tutor → [ENTER]



2. Použijte tlačítka [1▲▼]/[2▲▼] (Type) pro výběr základního tónu akordu, pak použijte tlačítka [3▲▼]/[4▲▼] (Type) pro výběr typu akordu.

Tóny, které musíte zahrát, jsou zobrazeny na displeji.

Poznámka: v závislosti na zvoleném akordu mohou být některé tóny vynechány.

Nastavení přehrávání Stylu, aby následoval vaši hru (Unison & Accent)

Funkce Unison & Accent vám umožňují vytvářet různé kreativní hudební variace vašeho doprovodu, a Více info, viz Referenční manuál (PDF) tak přehrávání Stylu přiblížit vaší hře.

Použití funkce Unison

Se zapnutou funkcí Unison můžete hrát melodii a nechat ji znít unisono (tj. stejnou melodii hrají dva nebo více nástrojů) nebo tutti (tj. všichni hráči hrají ve stejný okamžik) – a expresivně tak vylepšit vaši hru vytvářením dynamických frází. Můžete volit ze tří typů funkce Unison: All Parts (Všechny Party, vhodné pro hru jednoruč) a Split nebo Auto Split (Rozdělené nebo Auto Rozdělené, vhodné pro hru obouruč).

▪ Příklad s nastavením „All Parts“

Vaše hra



Při zapnutí funkce Unison



Your performance



Accompaniment parts



Všechny doprovodné party následují vaši hru. To je doporučeno, když hrajete unisono fráze jednou rukou.

▪ Příklad s nastavením „Split“ nebo „Auto Split“

Vaše hra



Při zapnutí funkce Unison



Your performance



Accompaniment parts

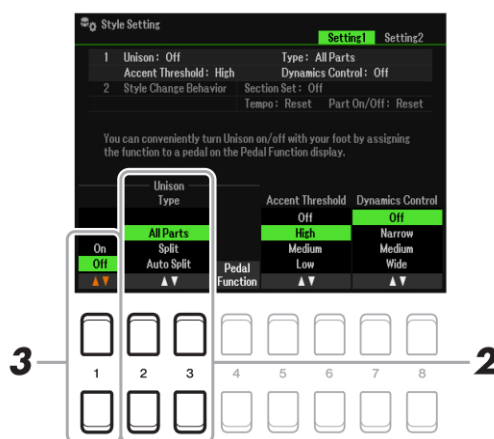


Doprovodné party následující vaši hru jsou automaticky přiřazeny jednotlivým rukám pomocí automatické detekce odpovídajících sekcí pro levou a pravou ruku ve vaší hře.

Poznámka: v závislosti na zvoleném akordu mohou být některé tóny vynechány.

1. Vyvolejte displej ovládání.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Style Setting → [ENTER] → TAB [◀] Setting1 → Tlačítka kurzoru [▲] 1 Unison



2. Použijte tlačítka [2 ▲ ▼]/[3 ▲ ▼] (Unison Type) pro typ funkce Unison.

- **All Parts:** Vhodné pro hru jednoruč.
- **Split:** Vhodné pro hru obouruč. V tomto typu je klaviatura rozdělena levým Bodem dělení (Split Point, Left), na doprovodné party vhodné pro následování hry každé vaší ruky zvlášť. Například, hluboko znějící hudební nástroje (baskytara, baryton saxofon a kontrabas) následují vaší levou ruku, a sólové nástroje (jaké je flétna) následují vaší pravou ruku. To je užitečné při hře s rozdílnými nástroji pro levou a pravou ruku.
- **Auto Split:** Vhodné pro hru obouruč. V tomto typu jsou doprovodné party následující vaši hru automaticky přiřazeny jedné z rukou pomocí automatické detekce odpovídajících sekcí ve vaší hře. To je doporučeno pro hru tutti s Rejstříky majícími široký rozsah, jako je klavír nebo strunné nástroje. Umožňuje to výjimečnou flexibilitu vaší hry, a odstraňuje omezení vznikající nastavením určitého Bodu dělení klaviatury.

3. Stiskněte tlačítko [1 ▲ ▼] pro zapnutí funkce Unison.

Poznámka: Pro pohodlné zapínání a vypínání funkce Unison můžete využít nožní přepínač. Pro přiřazení funkce Unison tomuto pedálu, stiskněte tlačítko [4 ▲ ▼] (Pedal Function) pro vyvolání displeje pro nastavení pedálu, pak zvolte „Unison“.

Poznámka: Pedálu můžete také přiřadit i jiné funkce – Punch in/out Skladby (strana 61) a Registrační Sekvence (strana 78). Pokud pedálu přiřadíte více funkcí prioritou je následující: Punch in/out Skladby → Registrační Sekvence → Funkce přiřazené zde.

4. Zvolte Styl označený „Unison“ nad jeho názvem na displeji Style Selection (Uživatelský manuál, kapitola 2). Seznam Stylů, se kterými lze tuto funkci použít, najdete v příručce Data List na webových stránkách.

5. Vyzkoušejte přehrávání Stylu a Automatickým doprovodem (Uživatelský manuál, kapitola 2).

Použití funkce Accent

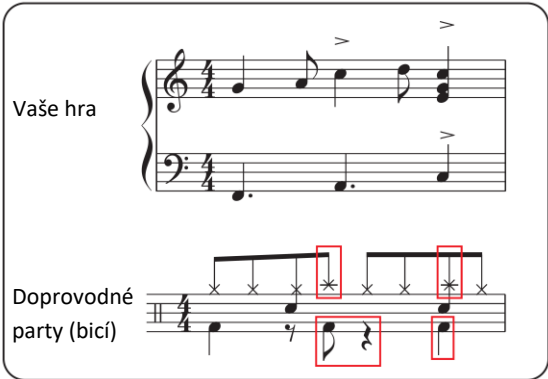
Se zapnutou funkcí Accent se jemně mění přehrávání Stylu přidáváním tónů podle důrazů ve vaší hře. To umožňuje dočasně změnit přehrávání Stylu začleněním rytmických synkop.

▪ Příklad použití funkce Accent:

Vaše hra



Při zapnutí funkce Accent



Doprovodné party (bicí)



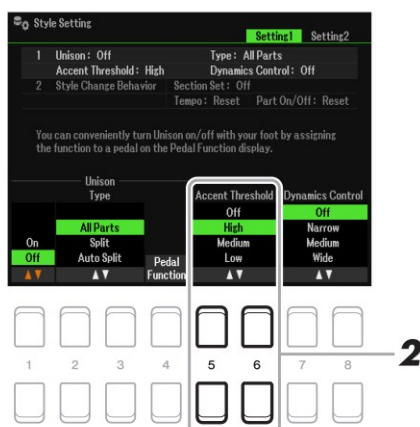
Doprovodné party (bicí)



Kompozice přehrávaného Stylu se jemně změní přidáním tónů (jako je crash činel, basový buben, atd.) podle důrazů ve vaší hře.

1. Vyvolejte displej ovládání.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Style Setting → [ENTER] → TAB [◀] Setting1 → Tlačítka kurzoru [▲] 1 Unison



2. Použijte tlačítka [5▲▼]/[6▲▼] (Accent Threshold) pro výběr jednoho nastavení High, Medium nebo Low a pro spuštění funkce Accent.

- **Off:** Funkce Accent je vypnutá.
- **High:** vyžaduje silnou hru, aby došlo k rozpoznání důrazu nástrojem.
- **Medium:** Standardní nastavení.
- **Low:** Umožňuje nástroji rozeznávat důrazy i během použití relativně lehké hry.

3. Zvolte Styl označený „Unison“ nad jeho názvem na displeji Style Selection (Uživatelský manuál, kapitola 2). Seznam Stylů, se kterými lze tuto funkci použít, najdete v příručce Data List na webových stránkách.

4. Vyzkoušejte přehrávání Stylu a Automatickým doprovodem (Uživatelský manuál, kapitola 2).

Nastavení týkající se přehrávání stylu

Nástroj má mnoho nastavení pro přehrávání Stylů, která lze provádět v displejích níže uvedených.

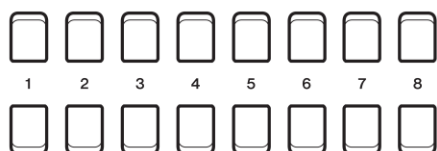
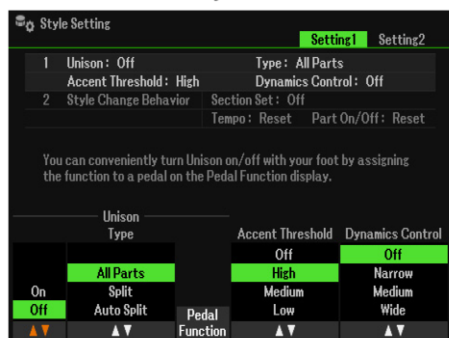
1. Vyvolejte displej ovládání.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Style Setting → [ENTER]

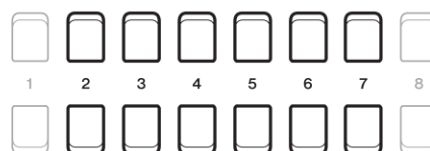
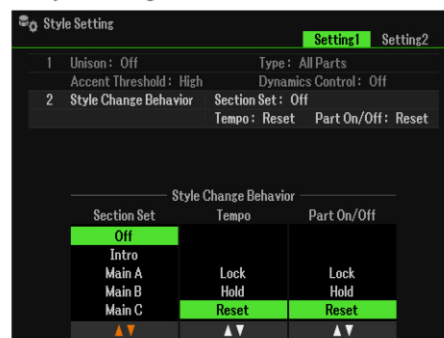
2. Použijte tlačítka TAB [◀][▶] a tlačítka kurzoru [▲][▼] pro přepínání mezi stránkami, pak použijte odpovídající tlačítka [1▲▼]-[8▲▼] pro jednotlivá nastavení.

• Stránka Setting1

1 Unison&Accent/Dynamics Control



2 Style Change Behavior



1 Unison&Accent/Ovládání dynamiky

[1▲▼]	Unison On/Off	Viz Uživatelský manuál, kapitola 2.
[2▲▼]/ [3▲▼]	Unison Type (Typ fce Unison)	
[4▲▼]	Pedal Function (Funkce pedálu)	
[5▲▼]/ [6▲▼]	Accent Threshold (Práh fce Accent)	
[1▲▼]/ [2▲▼]	Dynamics Control (Ovládání dynamiky)	Určuje, jak reaguje hlasitost přehrávání Stylu na sílu vaší hry. Off: Hlasitost Stylu je pevná, bez ohledu na sílu vaší hry. Narrow: Hlasitost se mění v úzkém rozmezí. Medium: Hlasitost se mění ve středním rozmezí. Wide: Hlasitost se mění v širokém rozmezí.

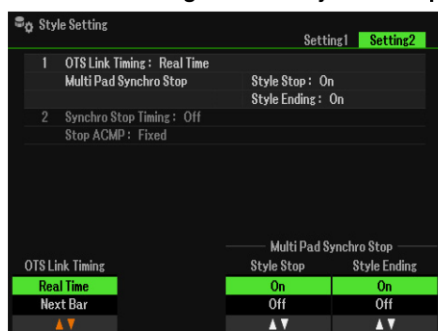
2 Změna chování Stylu

[2▲▼]/ [3▲▼]	Section Set (Nastavení sekce)	Určuje výchozí sekci, která je automaticky vyvolána při výběru různých Stylů (při zastaveném přehrávání Stylu). Pokud je nastavena na Off (vypnuto) a přehrávání Stylu je zastaveno, tak je aktivní sekce ponechána i při výběru jiného Stylu. Pokud některá z Hlavních sekcí Main [A]-[D] není zahrnuta v datech Stylu, bude vybrána ta nejbližší. Například, pokud není sekce Main D, bude vybrána sekce Main C.
-----------------	----------------------------------	---

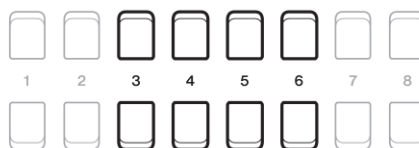
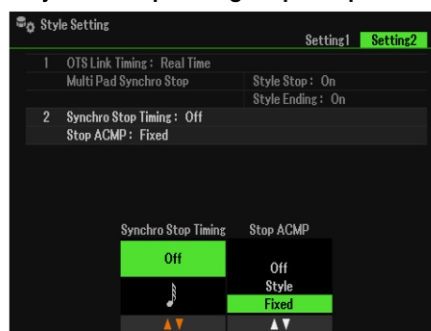
[4▲▼]/ [5▲▼]	Tempo	Určuje, zda se změní nebo nezmění tempo při výběru jiného Stylu během přehrávání. Lock: Vždy je dodrženo dříve nastavené tempo. Hold: Během přehrávání Stylu je ponecháno tempo předchozího Stylu. Pokud je přehrávání Stylu zastaveno, je nastaveno původní tempo aktuálního Stylu. Reset: Je nastaveno nové, původní tempo nového Stylu.
[6▲▼]/ [7▲▼]	Part On/Off	Určuje, zda se změní nebo nezmění nastavení pro vypnutí a zapnutí kanálů při výběru jiného Stylu během přehrávání. Lock: Vždy je dodrženo nastavení předchozího Stylu. Hold: Během přehrávání Stylu je ponecháno nastavení předchozího Stylu. Pokud je přehrávání Stylu nastaveno, jsou všechny kanály zapnuty. Reset: Jsou zapnuty všechny kanály nového Stylu.

• Stránka Setting2

1 OTS Link Timing/Multi Pad Synchro Stop



2 Synchro Stop Timing/Stop Acmp



1 Časování provázání OTS/Multi Pad Synchro Stop

[1▲▼]/ [2▲▼]	OTS Link Timing (Časování provázání OTS)	Tento parametr určuje časování, se kterým se změní OTS (jednotlačítkových nastavení) při změně MAIN VARIATION (variací) [A]-[D]. (Tlačítko [OTS LINK] musí být zapnuté). Real Time: Při stisku jednoho z tlačítek MAIN VARIATION [A]-[D] je okamžitě vyvoláno OTS. Next Bar: OTS je vyvolán v dalším taktu po stisku jednoho z tlačítek MAIN VARIATION [A]-[D].
[5▲▼]/ [6▲▼]	Style Stop On/Off	Určuje, zda je nebo není zastaveno opakované přehrávání Multi Padů, když je vypnuto přehrávání Stylu.
[7▲▼]/ [8▲▼]	Style Ending On/Off	Určuje, zda je nebo není zastaveno opakované přehrávání Multi Padů, když je přehrávána sekce Ending Stylu.

2 Časování Synchro Stop/Zastavený doprovod

[3▲▼]/ [4▲▼]	Synchro Stop Timing (Časování Synchro Stop)	Určuje, jak dlouho můžete držet akord, než je automaticky zrušena funkce Synchro Stop. Pokud je [SYNC STOP] zapnut, a toto nastavení je na „Off“ (vypnuto), automaticky bude zrušena funkce Synchro Stop pokud podržíte akord déle, než je zde nastaveno. Takto můžete jednoduše uvolnit klávesy a nechat Styl přehrávat dále. Jinak řečeno, pokud uvolníte klávesy dříve, než je zde nastavený čas, funkce Synchro stop bude fungovat.
[7▲▼]/ [8▲▼]	Stop Acmp (Zastavený doprovod)	Pokud je [ACMP] zapnuto a [SYNC START] vypnut, můžete hrát akordy v akordické části klaviatury se zastaveným Stylem, a přitom stále slyšet akordy doprovodu. V této situaci – nazvané „Zastavený doprovod“ – jsou rozeznávány všechny platné prstoklady akordů a na displeji jsou zobrazovány názvy a základní tóny akordů. Zde můžete určit, zda budou slyšet zahrané akordy nebo ne. Off: Akord znít nebude. Style: Zahraný akord bude znít pomocí Rejstříku pro zvolený Styl. Fixed: Zahraný akord bude znít pomocí zvoleného Rejstříku, bez ohledu na zvolený Styl. Poznámka: Pokud zvolený Styl obsahuje Mega Voice zvuky, nastavení „Style“ může produkovat nechtěné zvuky. Poznámka: Pokud nahrajete Skladbu, akord detekovaný touto funkcí bude nahrán bez ohledu na stavení provedené zde. Uvědomte si, že při nastavení „Style“ budou zaznamenány zvuky i akordy. Při nastavení „Off“ nebo „Fixed“ budou nahrány pouze akordy.

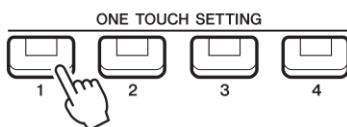
Ukládání vlastních OTS

Můžete si vytvořit vlastní One Touch nastavení a ta uložit. Nově vytvořená nastavení lze uložit do adresáře User nebo na USB flash disk jako Styl, a vyvolat OTS můžete jako součást Stylu.

1. Zvolte požadovaný Styl pro uložení vašeho OTS nastavení.
2. Nastavte panelové ovladače (zvuky, efekty atd.) jak potřebujete.
3. Stiskněte tlačítko [MEMORY] v části REGISTRATION MEMORY.
Bude zobrazen displej Registration Memory. Nicméně zde nemusíte nic nastavit, protože nastavení On/Off na tomto displeji neovlivňují nastavení funkce OTS.



4. Stiskněte tlačítko jedno z tlačítek ONE TOUCH SETTING [1]-[4], do kterého chcete nastavení uložit.
Bude zobrazena zpráva. Pro uložení nastavení do tohoto tlačítka, stiskněte tlačítko [7 ▲ ▼] (Yes). Pokud chcete nastavení uložit do jiného tlačítka, stiskněte tlačítko [6 ▲ ▼] (No) a opakujte kroky 2-4.



Poznámka: U tlačítek OTS, do kterých jste neuložili svá vlastní nastavení, zůstávají původní nastavení.

5. Stiskněte tlačítko [7 ▲ ▼] (Yes) pro vyvolání displeje Style Selection a uložte panelová nastavení jako soubor Stylu.
Návod pro ukládání najdete v Uživatelském návodu, Základní ovládání.

Upozornění

Pokud nastavení neuložíte a změníte Styl nebo nástroj vypnete, provedená nastavení budou ztracena.

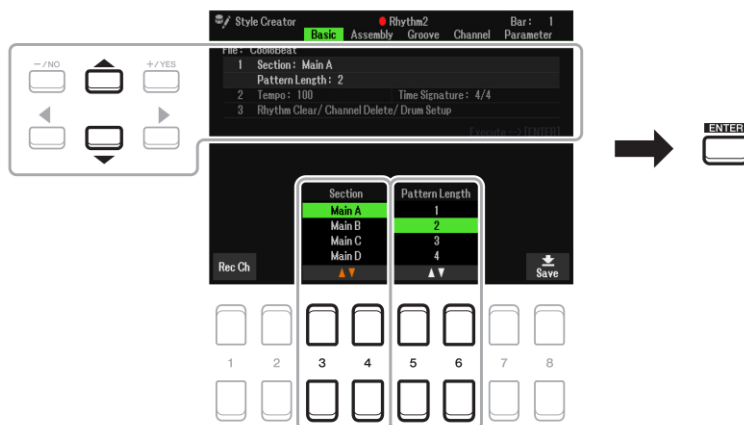
Vytváření / editace Stylů (Style Creator)

Styl je tvořen z různých sekcí (Intro, Main, Ending atd.), každá sekce se skládá z oddělených kanálů (rytmický pattern, basová linka, akordický doprovod, multi pad nebo fráze). Každý z těchto partů dat hry (kanálový data) je označován jako „Source Pattern“ (zdrojový pattern). S funkcí Style Creator můžete vytvořit Styl nahráváním jednotlivých zdrojových patternů pro každý kanál, nebo kopírováním dat z již existujícího Stylu.

Základní postup pro vytváření Stylu

1. Zvolte požadovaný Styl, který použijete jako základ pro nový Styl.
2. Vyvolejte displej Style Creator.
[MENU] → TAB [►] Menu2 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Style Creator → [ENTER]
Objeví se zpráva s dotazem, zda chcete editovat zvolený Styl nebo vytvořit nový.
3. Pokud chcete upravit aktuálně zvolený Styl, stiskněte jedno z tlačítek [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼] (Current Style), nebo jedno z tlačítek [7 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼] (New Style) pro vytvoření zcela nového Stylu.
Pokud stisknete jedno z tlačítek [7 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼], je pro nahrávání automaticky vytvořen prázdný Styl (pojmenovaný „NewStyle“).
4. Na stránce Basic zvolte Sekci.
(Pokud je zobrazen displej Rec Channel v dolní polovině displeje, stiskněte tlačítko [EXIT]).
Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼] pro výběr „1 Section“, pak použijte tlačítka [3 ▲ ▼]/[4 ▲ ▼] pro výběr Sekce.
Pokud je to nutné, proveďte následující operace:
 - Pro aktuální Sekci, zvolte délku patternu pomocí tlačítek [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼]. Po výběru, stiskněte tlačítko [ENTER] pro zadání této délky.
 - Pro celý aktuální Styl, použijte tlačítka kurzoru [▲][▼] pro výběr „2 Tempo“, pak nastavte tempo pomocí tlačítek [3 ▲ ▼]/[4 ▲ ▼] a takt (Beat) pomocí tlačítek [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼].

Poznámka: I když editujete existující Styl, změna taktu (Beat) vymaže data ze všech sekcí, a budete muset vytvořit Styl zcela od začátku.



5. Vytvořte Source Patterny (Zdrojové patterny) pro jednotlivé party.
 - **Nahrávání v reálném čase na stránce Basic (strana 36)**
Umožňuje nahrát Styl jednoduše hrou na keyboard.
 - **Skládání Stylu na stránce Assembly (strana 40)**
Umožňuje kopírovat různé patterny z jiného přednastaveného Stylu, nebo Stylů, které jste vytvořili.

6. Editujte již vytvořený Zdrojový pattern (data kanálu).
 - **Editace dat kanálu na stránkách Groove (strana 41), Channel (strana 43)**
Umožňuje editovat rytmický feeling, kvantizaci a rychlost, atd.
 - **Editace parametrů SFF na stránce Parameter (strana 44)**
Umožňuje editovat parametry týkající se SFF (formát souboru Stylu) pro již nahrané kanály.
 - **Editace rytmického partu na stránce Basic pomocí funkce Drum Setup (strana 48)**
Umožňuje editovat rytmický part Stylu, například změnou zvuku jednotlivých nástrojů.
7. Podle potřeby opakujte kroky 4-6.
8. Stiskněte tlačítko [8 ▲ ▼] (Save) na kterékoliv stránce pro uložení nově vytvořeného Stylu.
Návod pro ukládání najdete v Uživatelském návodu, Základní ovládání.

Upozornění

Pokud nastavení neuložíte a změníte Styl nebo nástroj vypnete, provedená nastavení budou ztracena.

Nahrávání v reálném čase

Na stránce Basic můžete nahrát váš vlastní rytmický pattern hrou na klaviaturu.

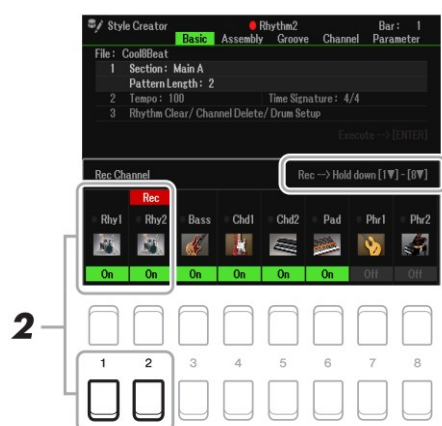
Vlastnosti nahrávání v reálném čase ve funkci Style Creator

- **Smyčkové nahrávání**
Přehrávání Stylu opakuje několik taktů rytmických paternů ve „smyčce“ a nahrávání Stylu je také o nahrávání smyček. Například, pokud začnete nahrávat 2 taktovou hlavní sekci, jsou opakovaně nahrávány dva takty. Tóny, které nahrajete, jsou přehrávány od následující repetice (smyčky) a umožňují tak poslouchat co již bylo nahráno při dalším nahrávání.
- **Overdub nahrávání (připisování)**
Touto metodou nahráváte data do kanálu, který již data obsahuje bez jejich smazání. Při nahrávání Stylu, nejsou již nahraná data vymazávána s výjimkou použití funkcí Rhythm Clear (strana 37) a Delete (strany 37, 39). Pokud vytváříte Styl na základě již existujícího, je připisování (Overdubing) použito pouze pro Zdrojové patterny pro Rhythm 1 a Rhythm 2. U ostatních Zdrojových paternů musíte předem vymazat data.

■ Nahrávání rytmických kanálů 1-2

Níže uvedený postup je aplikován v kroku 5 základního postupu na straně 35.

1. Na stránce Basic stiskněte tlačítko [1 ▲ ▼] (Rec Ch) pro vyvolání displeje Rec Channel v dolní polovině displeje.



2. Podržte tlačítko [1 ▼] nebo [2 ▼] pro výběr požadovaného kanálu jako cíle pro nahrávání.
Jako cíl můžete zvolit rytmický kanál bez ohledu na to, zda již obsahuje data či nikoliv. Pokud již data obsahuje, nahrávaná data budou k existujícím přidána.

3. Pokud je to třeba, zvolte Rejstřík a procvičte si rytmický pattern, který budete nahrávat.

Stiskněte tlačítko [1▲] nebo [2▲] (zvolený kanál) pro vyvolání displeje Voice Selection a pak požadovaný Rejstřík vyberte – v tomto případě bicí sadu, protože budete vytvářet rytmus. Po výběru stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat do předchozího displeje. Se zvoleným Rejstříkem cvičte rytmický pattern, který budete nahrávat.

- **Rejstříky dostupné pro nahrávání**

Pro Rhy1 kanál lze použít všechny Rejstříky.

Pro Rhy2 kanál lze použít pouze Rejstříky Bicí/SFX sady.

Poznámka: Informace o tom, kterými klávesami hrát zvuky bicí/efektové sady najdete v „Drum/SFX Kit List“ v Seznamu dat na internetu.

4. Stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [START/STOP] pro spuštění nahrávání.

Pomocí tlačítek [1▼]-[8▼] můžete vypnout jednotlivé kanály přehrávaných dat.

Pokud je to třeba, můžete vymazat data kanálu. Použijte tlačítka [▲][▼] pro výběr “3 Rhythm Clear/Ch Delete/Drum Setup”, pak stiskněte jedno z tlačítek [4▲▼]/[5▲▼] (Channel Delete) pro vyvolání displeje ovládání. Na displeji Channel Delete stiskněte tlačítko [1▲]-[8▲] odpovídající požadovanému kanálu, který má být vymazán, pak stiskněte tlačítko [ENTER] pro vymazání dat zvoleného kanálu. Displej Channel Delete zavřete tlačítkem [EXIT].

5. Jakmile se přehrávání vrátí na první dobu prvního taktu, začněte hrát nahrávaný rytmický part.

Pokud je těžké jej v reálném čase nahrát, rozdělte jej na jednotlivé party a ty nahrajte odděleně, jak je uvedeno níže.

První kolo smyčky

Bass Drum



↓

Druhé kolo smyčky

Snare Drum
Bass Drum



↓

Třetí kolo smyčky

Hi-Hat
Snare Drum
Bass Drum



Vymazání chybně zahráných tónů (Rhythm Clear)

Pokud uděláte při nahrávání chybu, můžete určité tóny vymazat. Použijte tlačítka [▲][▼] pro výběr “3 Rhythm Clear/Ch Delete/Drum Setup”. Zatímco držíte stisknuté jedno z tlačítek [2▲▼]/[3▲▼] (Rhythm Clear), stiskněte odpovídající klávesu na klaviatuře.

6. Stiskněte tlačítko [START/STOP] pro zastavení přehrávání.

Pokud chcete přidat další tóny, stiskněte tlačítko [START/STOP] znovu pro pokračování nahrávání.

7. Stiskněte odpovídající tlačítko [1 ▼] nebo [2 ▼] na displeji Rec Channel pro vypnutí nahrávání. Pokud není zobrazen displej Rec Channel, stiskněte tlačítko [1 ▲ ▼] (Rec Ch).
8. Uložte Styl (viz krok 8, strana 36).

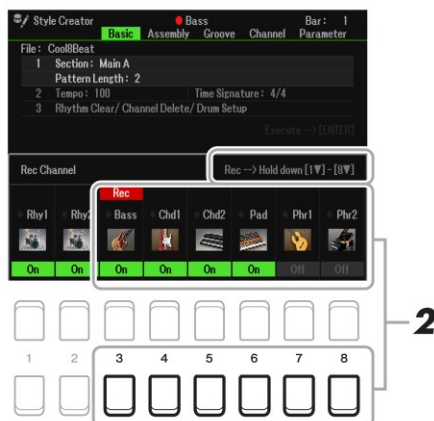
Upozornění

Pokud nastavení neuložíte a změníte Styl nebo nástroj vypnete, provedená nastavení budou ztracena.

■ Nahrávání kanálů Bass, Chord 1-2, Pad a Phrase

Níže uvedený postup je aplikován v kroku 5 základního postupu na straně 35.

1. Na stránce Basic stiskněte tlačítko [1 ▲ ▼] (Rec Ch) pro vyvolání displeje Rec Channel v dolní polovině displeje.

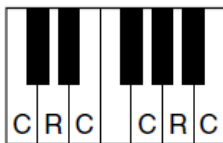


2. Podržte jedno z tlačítek [3 ▼]-[8 ▼] pro výběr požadovaného kanálu jako cíle pro nahrávání. Pokud je zvolen přednastavený Styl, objeví se zpráva žádající potvrzení, zda chcete vymazat nahraná data existujícího kanálu. Stiskněte tlačítko [+ / YES] a zvolený kanál je nastaven jako cílový pro nahrávání. Uvědomte si, že jiná data než data rytmického kanálu nelze overdubovat.
3. Pokud je to třeba, zvolte Rejstřík a procvičte si basovou linku, akordický doprovod nebo frázi, které budete nahrávat. Stiskněte jedno z tlačítek [3 ▲]-[8 ▲] (zvolený kanál) pro vyvolání displeje Voice Selection a pak požadovaný Rejstřík vyberte. Po výběru stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat do předchozího displeje. Se zvoleným Rejstříkem cvičte frázi nebo akordický doprovod, které budete nahrávat.
 - **Rejstříky dostupné pro nahrávání**
Lze použít všechny Rejstříky, kromě Rejstříků Bicí/SFX sady.
 - **Nahrávání fráze v C Maj7, které zahraje odpovídající tóny, když se změní akord během hry.**

Pravidla pro nahrávání sekcí Main nebo Fill

Před nahráváním Zdrojového patternu určete, v kterém klíči chcete hrát (Source Root), a které typy akordů používat (Source Chord). V původním výchozím nastavení je Source Root/Chord (strana 45) nastaven na C Maj7 (CM7). To znamená, že byste měli nahrávat zdrojový pattern s použitím stupnice C Maj7, která se bude měnit podle akordů, které budete během hry normálně zadávat. Nahrajte basovou linku, frázi nebo akordický doprovod, které chcete slyšet, když je zadán C Maj7. Detaily níže.

- Používejte pouze tóny stupnice CMaj7 při nahrávání Bass (basových) a Phrase (frázových) kanálů (tzn. C, D, E, G, A a B)
- Používejte pouze akordické tóny pro nahrávání Chord (akordických) a Pad kanálů (tzn. C, E, G a B)



C= akordické tóny

R= doporučené tóny

* Při nahrávání Zdrojového patternu byste měli použít tóny C a R a vyhnout se ostatním.

Pokud dodržíte tato pravidla, pak s použitím dat zde nahraných je automatický doprovod (přehrávání stylu) odpovídajícím způsobem zkonvertován na základě akordických změn vytvářených během hry.

Pravidla pro nahrávání Sekcí Intro nebo Ending

Tyto Sekce jsou vytvořeny s předpokladem, že během jejich přehrávání se akordy nemění. Proto nemusíte dodržovat pravidla uvedená pro nahrávání sekcí Main nebo Fill a můžete tak vytvořit speciální sled akordů. Nicméně dodržujte pravidla uvedená níže, když je jako zdrojový akord zadán C Maj7.

- Při nahrávání Intro sekce se ujistěte, že fráze vede správně do stupnice C.
- Při nahrávání Ending sekce se ujistěte, že fráze začíná nebo správně následuje stupnici C.
- **Nastavení Source Root/Chord (zdrojového základního akordu), pokud je to nezbytné**
I když je výše uvedeno, že zdrojový akord je nastaven na C Maj7, můžete nastavit akord jiný. Použijte tlačítka TAB [◀][▶] pro vyvolání stránky Parameter, a nastavte Source Root (nebo Play Root) a Chord na váš oblíbený nebo požadovaný typ. Mějte na paměti, že když změníte zdrojový akord z C Maj7 na jiný, dojde i ke změně tónů akordu či doporučených tónů. Detaily na straně 45.

4. Stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [START/STOP] pro spuštění nahrávání.

Pomocí tlačítek [1▼]-[8▼] můžete vypnout jednotlivé kanály přehrávaných dat.

Pokud je to třeba, můžete vymazat data kanálu. Použijte tlačítka [▲][▼] pro výběr "3 Rhythm Clear/Ch Delete/Drum Setup", pak stiskněte jedno z tlačítek [4▲▼]/[5▲▼] (Channel Delete) pro vyvolání displeje ovládání. Na displeji Channel Delete stiskněte tlačítko [1▲]-[8▲] odpovídající požadovanému kanálu, který má být vymazán, pak stiskněte tlačítko [ENTER] pro vymazání dat. Displej Channel Delete zavřete tlačítkem [EXIT].

5. Jakmile se přehrávání vrátí na první dobu prvního taktu, začněte hrát nahrávaný basovou linku, akordický doprovod nebo frázi.

Pokud chcete zahájit nahrávání od začátku (bez prázdného místa), použijte tlačítko [SYNC START].

Detaily viz Uživatelský manuál, kapitola 2.

6. Stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [START/STOP] pro zastavení přehrávání.

Pokud chcete přidat další tóny, stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [START/STOP] znovu pro pokračování nahrávání.

- Pro poslech nahraného kanálu v jiném základním klíči/akordu:
 - 1) Použijte tlačítka TAB [◀][▶] pro vyvolání stránky Parameter.
 - 2) Stiskněte tlačítko [1▲▼] (Rec Ch) pro vyvolání displeje Rec Channel, pak použijte tlačítka [1▼]-[8▼] pro vypnutí požadovaného kanálu.
 - 3) Stiskněte tlačítko [EXIT] pro zavření displeje Rec Channel.
 - 4) Stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [START/STOP] pro spuštění přehrávání.
 - 5) Na stránce Parameter, nastavte Play Root a Chord na požadovaný typ.

Výše uvedená operace umožňuje poslouchat, jak zdrojový pattern zní při změně akordů během normální hry.

7. Znovu stiskněte tlačítka [1▲▼]/[2▲▼] pro zastavení nahrávání.

8. Uložte Styl (viz krok 8, strana 36).

Upozornění

Pokud nastavení neuložíte a změníte Styl nebo nástroj vypnete, provedená nastavení budou ztracena.

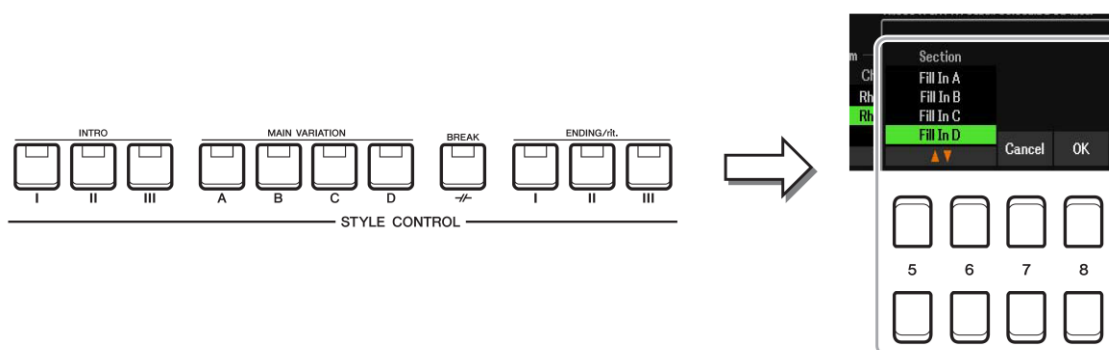
Skládání Stylu (Assembly)

Skládání Stylu vám umožní vytvořit jeden Styl kombinováním různých paternů (kanálů) z existujících Stylů. Použijte jej, pokud najdete oblíbený rytmus, basovou linku, akordický doprovod nebo frázi v jiném Stylu.

Postup níže navazuje na bod 5 základního postupu na straně 35. Po zvolení Sekce a provedení ostatních nastavení na stránce Basic, postupujte podle pokynů níže.

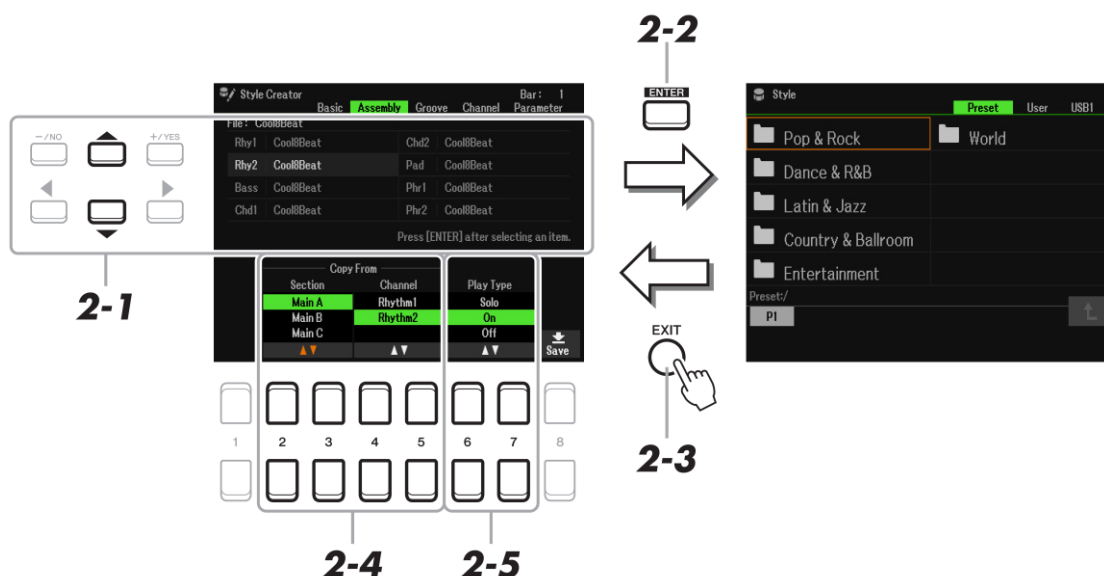
1. Pokud je to třeba vyberte požadovanou Sekci pro editování.

I když jste na stránce Basic zvolili Sekci pro editování, zde jí můžete změnit. Vyvolejte displej Section stiskem jedno požadovaného tlačítka Sekcí, pak proveďte zadání stiskem tlačítka [8▲] (OK). Pokud chcete zvolit Sekci Fill-in (která nemá panelové tlačítko), stiskněte jakékoliv panelové tlačítko sekce a pak použijte tlačítka [5▲▼]/[6▲▼] pro výběr fill-in a proveďte zadání stiskem tlačítka [8▲▼] (OK).



Poznámka: Sekce Intro 4 a Ending 4 nelze zvolit z panelu, ale pouze z displeje.

2. Nahradte zdrojový pattern určeného kanálu novým.



2-1 Vyberte požadovaný kanál, pro který chcete nahradit paterny použitím tlačítek kurzoru [▲][▼].

2-2 Vyvolejte displej Style Selection stiskem tlačítka [ENTER].

2-3 Vyberte požadovaný Styl, pak stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat do předchozího displeje.

2-4 Vyberte požadovanou Sekci a kanál zvoleného Stylu použitím tlačítek [2▲▼]-[5▲▼].

2-5 Pomocí tlačítka STYLE CONTROL [START/STOP] potvrďte nově přiřazený Zdrojový pattern.

Přehrávání Stylu během jeho skládání

Během skládání Stylu ho můžete přehrávat a také volit metodu přehrávání. Na stránce Assembly použijte tlačítka [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] (Play Type) pro výběr metody přehrávání.

- **Solo:** Ztlumí všechno kromě zvoleného kanálu v displeji Assembly. Kterékoliv kanály nastavené na REC v displeji Record na stránce Basic jsou simultánně přehrávány.
- **On:** Přehrává zvolený kanál v displeji Assembly. Kterékoliv kanály nastavené na jiné nastavení než OFF v displeji Record na stránce Basic jsou simultánně přehrávány.
- **Off:** Ztlumí zvolený kanál v displeji Assembly.

3. Pokud je to třeba, opakujte krok 2 pro další kanál.

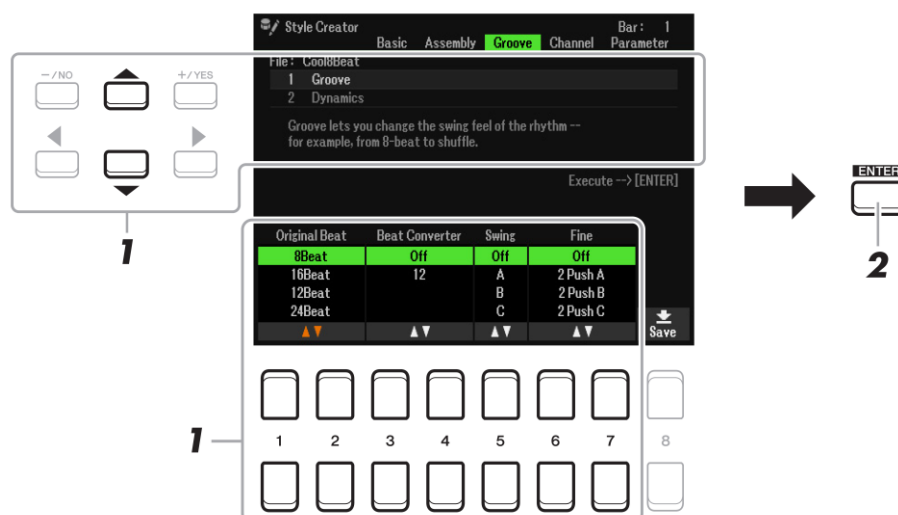
4. Uložte Styl (viz krok 8, strana 36).

Upozornění

Pokud nastavení neuložíte a změníte Styl nebo nástroj vypnete, provedená nastavení budou ztracena.

Změna rytmického feelingu (Groove)

Změnou časování všech tónů a rychlostí, můžete změnit rytmický feeling každého kanálu aktuální sekce zvolené na stránce Basic nebo pomocí panelových tlačítek. Postup níže navazuje na krok 6 základního postupu na straně 36.



1. Na stránce Groove použijte tlačítka kurzoru [▲][▼] pro výběr menu editace, poté změňte nastavení pomocí tlačítek [1▲▼]-[7▲▼].

1 Groove

Můžete dodat vaší hře švih, nebo změnit feeling provedením jemných posunů v timingu Stylu. Tyto změny jsou aplikovány na všechny kanály sekce zvolené na stránce Basic.

[1▲▼]/ [2▲▼]	Original Beat	Určuje takty, na které bude mít funkce vliv. Jinými slovy, pokud je zvoleno nastavení „8 Beat“, je časování Groove aplikováno na osmé tóny; pokud je nastaveno „12 Beat“, je Groove Timing aplikován na osminové trioly.
[3▲▼]/ [4▲▼]	Beat Converter	Aktuálně mění časování taktů (určených výše) na zvolenou hodnotu. Pokud je nastaven Groove Timing na „8 Beat“, a Beat Converter na „12“, všechny osmé tóny v sekci, jsou posunuty do časování osminových triol. Nastavení „16A“ a „16B“, které se objeví, pokud je originální takt nastaven na „12 Beat“, jsou variacemi základního šestnáctinového nastavení.

[5▲▼]	Swing	Vytváří feeling „swing“ posunutím časování taktů podkladu v závislosti na parametru Original Beat. Pokud je Original Beat nastaven na „8 Beat“, parametr swing posune selektivně doby 2, 4, 6 a 8 každého taktu. Nastavení A až E produkují různé efekty Swing, nastavení A velmi jemný, zatímco E velmi zřetelný.
[6▲▼]/ [7▲▼]	Fine	Vyberte některou z připravených Groove šablon. Nastavení „Push“ provede zahrání několika dob dříve, nastavení „Heavy“ jejich zpoždění. Číselná nastavení (2, 3, 4, 5) určují, kterých dob se nastavení bude týkat. Všechny doby až do určené (s výjimkou první) budou zahrány se zpožděním nebo zrychlením (například 2 a 3 doba, pokud je zvoleno 3). Pro všechna nastavení „A“ vytváří jemný, „B“ střední a „C“ maximální efekt.

2 Dynamics

Provádí změny rychlosti/hlasitosti (důrazu) určitých tónů v přehrávaném Stylu. Tyto změny jsou aplikovány na všechny kanály nebo na vybrané kanály Sekce zvolené na stránce Basic.

[2▲▼]	Channel	Určuje, na který kanál (part) bude efekt aplikován. Zvolený kanál je zobrazen v levém horním rohu displeje.
[3▲▼]/ [4▲▼]	Accent Type	Určuje typ aplikovaného efektu, jinými slovy, které tóny v partu jsou zdůrazněny nastaveními Dynamics.
[5▲▼]	Strength	Určuje, jak silně bude zvolený efekt aplikován. Čím vyšší hodnota, tím silnější efekt.
[6▲▼]/	Expand/Comp.	Rozšiřuje nebo zužuje rozsah hodnot hlasitosti. Hodnoty přesahující 100% jej rozšiřují, a obráceně.
[7▲▼]/	Boost/Cut	Zvětšuje nebo zmenšuje hodnoty hlasitosti ve vybrané sekci nebo kanálu. Hodnoty přesahující 100% hlasitost zvyšují, a obráceně.

2. Stiskněte tlačítko [ENTER] pro zadání editace pro jednotlivé displeje.

Hodnoty, které jsou zobrazeny v parametrech Strength, Expand/Comp. a Boost/Cut jsou vyjádřeny jako procentuální změna oproti poslední hodnotě.

Po provedení nastavení se toto tlačítko změní na „Undo → [ENTER]“, které vám umožní obnovit výchozí nastavení, pokud nejste s provedeným nastavením spokojeni. Tato operace má pouze jednu úroveň, můžete se tedy vrátit pouze o jeden krok zpět.

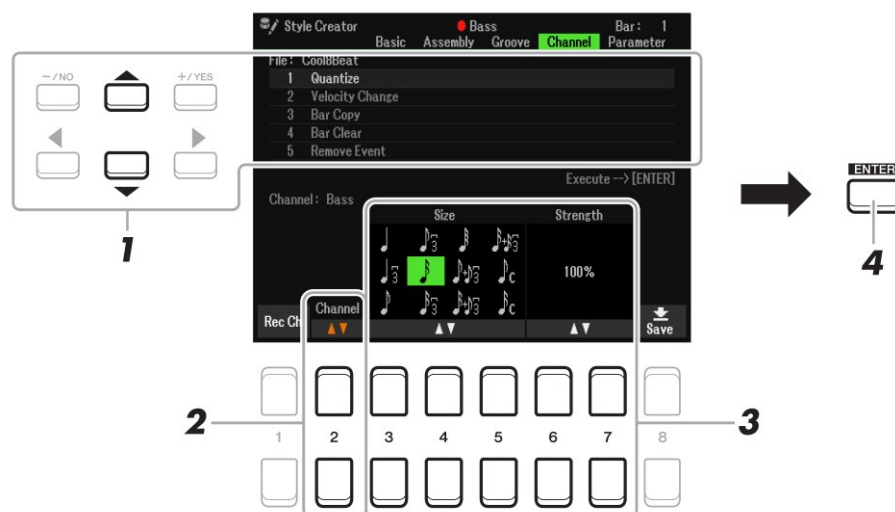
3. Uložte Styl (viz krok 8, strana 36).

Upozornění

Pokud nastavení neuložíte a změníte Styl nebo nástroj vypnete, provedená nastavení budou ztracena.

Editace dat jednotlivých kanálů (Channel)

Můžete editovat nahraná data každého kanálu sekce aktuálně zvolené na straně Basic nebo pomocí panelových tlačítek. Postup níže navazuje na krok 6 základního postupu na straně 27.



1. Na stránce Channel použijte tlačítka kurzoru [▲][▼] pro volbu editačního menu.

1 Quantize

Stejně jako u Song Creatoru (strana 64) s výjimkou dalších dvou parametrů uvedených níže.

♪ c Osminy s efektem swing

♪ c Šestnáctiny s efektem swing

2 Velocity Change

Zvětšuje nebo snižuje hodnoty hlasitosti všech tónů ve vybraném kanálu. V závislosti na procentech zde nastavených.

3 Bar Copy

Tato funkce umožňuje kopírovat data taktu nebo skupiny taktů do jiného umístění uvnitř zvoleného kanálu.

[4▲▼]	Top	Určuje první (Top) a poslední (Last) takt ve zvolené oblasti ke kopírování.
[5▲▼]	Last	
[6▲▼]	Dest.	Určuje první takt oblasti určené pro vložení.

4 Bar Clear

Tato funkce vymaže všechna data ze zvolené oblasti taktů ve zvoleném kanálu.

5 Remove Event

Tato funkce umožňuje odstranit určité zvolené události ze zvoleného kanálu.

2. Použijte tlačítka [2▲▼] (Channel) pro zvolení kanálu k editaci.

Zvolený kanál je zobrazen v levém horním rohu displeje.

3. Použijte tlačítka [3▲▼]-[7▲▼] pro editaci dat.

4. Stiskněte tlačítko [ENTER] pro okamžité zadání editace pro jednotlivé displeje.

Po provedení nastavení se toto tlačítko změní na „Undo → [ENTER]“, které vám umožní obnovit výchozí nastavení, pokud nejste s provedeným nastavením spokojeni. Tato operace má pouze jednu úroveň, můžete se tedy vrátit pouze o jeden krok zpět.

5. Uložte Styl (viz krok 8, strana 36).

Upozornění

Pokud nastavení neuložíte a změníte Styl nebo nástroj vypnete, provedená nastavení budou ztracena.

Provádění nastavení založených na formátu souboru Styly (Parameter)

SFF (Style File Format) kombinuje veškeré know-how firmy Yamaha o automatickém doprovodu do jediného unifikovaného formátu. Nastavení parametrů SFF určuje, jak jsou originální tóny konvertovány na aktuálně znějící tóny na základě akordu zahráného v doprovodné části klaviatury. Průběh konverze je popsán níže.

Nastavení Source Pattern

- Source Root
- Source Chord

Určuje jaký klíč a jaký typ akordu je použit pro hru.

Provedte ještě před nahráváním

Změna akordu v akordické části klaviatury.

Nastavení Note Conversion

- NTR (Změna přes změnu klíče akordu) strana 45
- NTT (Změna přes změnu typu akordu) strana 45

Oktávová nastavení konvertovaných tónů

- High Key (Horní oktávový limit pro změnu tónu)
- Note Limit (Rozsah tónů mezi nejvyšším a nejnižším)

Další nastavení proveďte po nahrávání

Další nastavení

- RTR (Jak se mění ladění tónů podle změny akordů)

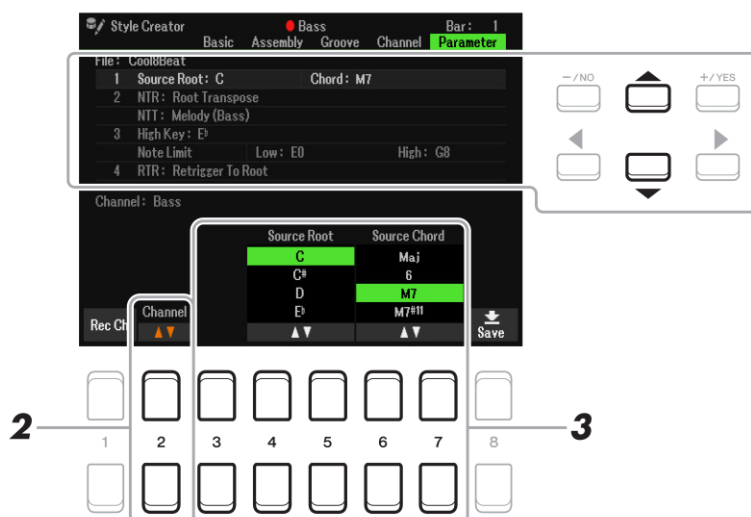
Aktuálně znějící tóny

Postup níže navazuje na krok 6 základního postupu na straně 36.

Poznámka: Parametry, které jste zde nastavili, jsou kompatibilní s SFF GE formátem. Proto je Styly vytvořené na tomto nástroji možné přehrávat pouze na nástrojích kompatibilních s SFF GE.

1. Na stránce Parameter použijte tlačítka kurzoru [▲][▼] pro volbu editačního menu.

Detaily o editačním menu najdete na straně 45.



2. Použijte tlačítka [2▲▼] (Channel) pro zvolení kanálu k editaci.
Zvolený kanál je zobrazen v levém horním rohu displeje.
3. Použijte tlačítka [3▲▼]-[7▲▼] pro editaci dat
Detaily o editovatelných parametrech naleznete na stránkách 45-47.
4. Uložte Styl (viz krok 8, strana 36).

Upozornění

Pokud nastavení neuložíte a změníte Styl nebo nástroj vypnete, provedená nastavení budou ztracena.

1 Source Root/Chord (Play Root/Chord)

Důležité

Tyto parametry byste měli nastavit před nahráváním. Když změníte nastavení až po nahrávání, odpovídající změny tónů nelze provést, i když zadáte různé typy.

Před nahráváním byste měli nastavit tyto parametry, které určují, klíč použitý pro nahrávání Source Pattern do kanálů Bass, Chord, Pad nebo Phrase. Pokud nastavíte „Fm7“, vaše originální nahraná fráze (Source Pattern) bude spuštěn zadáním Fm7 během normální hry. Výchozí nastavení je CM7 (Source Chord Root=C a Source Chord Type=M7). Pokud akord změníte z CM7 na jiný, změní se také tóny akordu a doporučené tóny v závislosti na nově zvoleném typu akordu. Detaily viz níže.

Pokud je SOURCE ROOT „C“



C= tóny akordu, R= doporučené tóny

* Při nahrávání Zdrojového patternu je doporučeno využít pouze C a R tóny.

Poznámka: Pokud jsou parametry zvoleného kanálu nastaveny na NTR: Root Fixed, NTT: Bypass a NTT Bass: Off, pak se tyto parametry změní ze „Source“ na „Play“. V tomto případě, můžete měnit akordy a poslouchat výsledný zvuk ze všech kanálů.

Poznámka: To neplatí když je NTR nastaveno na Guitar (kytara).

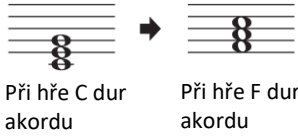
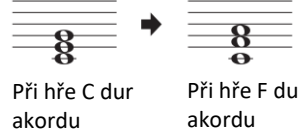
2 NTR/NTT (Note Transposition Rule/Note Transposition Table)

Tato nastavení určují, jak jsou originální tóny zdrojového patternu konvertovány v reakci na změnu akordu během normální hry.

[3▲▼]	NTR	Určuje relativní pozici základního tónu v akordu, když je konvertován ze Zdrojového patternu v reakci na změnu akordu. Viz seznam níže.
[4▲▼]/ [6▲▼]	NTT	Nastavuje transpoziční tabulku pro Zdrojový pattern. Viz seznam níže.
[7▲▼]	Bass	Kanál pro který je toto nastaveno na „On“ bude přehráván basovým základním tónem, pokud je tento akord rozpoznán nástrojem. Pokud je NTR nastaven na „Guitar“ a tento parametr nastaven na „On“, pak pouze tón, který je přiřazen k base bude přehráván basovým základním tónem.

Poznámka: Protože by rytmické kanály neměly být ovlivněny změnami akordů, ujistěte se, že jsou jejich parametry nastaveny na NTR: Root Fixed, NTT: Bypass a NTT Bass: Off, pak se změní ze „Source“ na „Play“.

NTR (Note Transposition Rule)

Trans (Root Transpose)	Pokud je transponován základní tón, rozdíl v ladění mezi jednotlivými tóny je zachován. Například, tóny C3, E3 a G3 v C, jsou změněny na F3, A3 a C4 v F. Toto nastavení použijte pro kanály s melodií.	 Při hře C dur akordu → Při hře F dur akordu
Fixed (Root Fixed)	Tón je ponechán co nejblíže původnímu rozsahu tónu. Například tóny C3, E3 a G3 v C se změni na C3, F3 a A3 v F. Toto nastavení použijte pro kanály s akordy.	 Při hře C dur akordu → Při hře F dur akordu
GTR (Guitar)	Slouží exklusivně pro transpozici kytarového doprovodu. Tóny jsou transponovány tak, aby se přiblížily k akordům zahráným přirozeným prstokladem.	

NTT (Note Transposition Table)

Když je NTR nastaven na Root Transpose nebo Root Fixed.

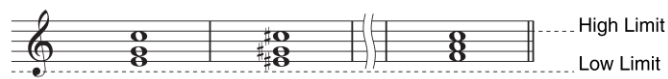
Bypass	Pokud je NTR nastaveno na Root Fixed, použitá tabulka transpozic neprovádí žádné konverze tónů. Pokud je NTR nastaveno na Root Trans, použitá tabulka transpozic provádí pouze konverze základních tónů.
Melody	Vhodné pro transpozici melodických linek. Použijte ji pro melodické kanály jako, jsou Phrase 1 a 2.
Chord	Vhodné pro transpozici akordů. Použijte ji pro kanály Chord 1 a 2, obzvláště pokud obsahují data partů klavíru nebo kytar.
Melodic Minor	Pokud je zahrána změna akordu z dur do moll, tato tabulka snižuje třetí interval ve stupnici o půltón. Pokud je zahrána změna akordu z moll do dur, tato tabulka zvyšuje třetí interval ve stupnici o půltón. Ostatní tóny nejsou změněny. Použijte je pro melodické kanály sekcí, jako jsou Intro a Ending.
Melodic Minor 5th	Navíc oproti Melodic Minor zde rozšířené a zkrácené akordy ovlivňují i pátý tón ve zdrojovém paternu.
Harmonic Minor	Pokud je zahrána změna akordu z dur do moll, tato tabulka snižuje třetí a šestý interval ve stupnici o půltón. Pokud je zahrána změna akordu z moll do dur, tato tabulka zvyšuje třetí a šestý interval ve stupnici o půltón. Ostatní tóny nejsou změněny. Použijte je pro melodické kanály sekcí, jako jsou Intro a Ending.
Harmonic Minor 5th	Navíc oproti Harmonic Minor zde rozšířené a zkrácené akordy ovlivňují i pátý tón ve zdrojovém paternu.
Natural Minor	Pokud je zahrána změna akordu z dur do moll, tato tabulka snižuje třetí, šestý a sedmý interval ve stupnici o půltón. Pokud je zahrána změna akordu z moll do dur, tato tabulka zvyšuje třetí, šestý a sedmý interval ve stupnici o půltón. Ostatní tóny nejsou změněny. Použijte je pro melodické kanály sekcí, jako jsou Intro a Ending.
Natural Minor 5th	Navíc oproti Natural Minor zde rozšířené a zkrácené akordy ovlivňují i pátý tón ve zdrojovém paternu.
Dorian	Pokud je zahrána změna akordu z dur do moll, tato tabulka snižuje třetí a sedmý interval ve stupnici o půltón. Pokud je zahrána změna akordu z moll do dur, tato tabulka zvyšuje třetí a sedmý interval ve stupnici o půltón. Ostatní tóny nejsou změněny. Použijte je pro melodické kanály sekcí, jako jsou Intro a Ending.
Dorian 5th	Navíc oproti Dorian, zde rozšířené a zkrácené akordy ovlivňují i pátý tón ve zdrojovém paternu.

Pokud je NTR nastaven na Guitar

All-Purpose	Tato tabulka pokrývá oba zvuky hry trsátkem i prsty.
Stroke	Vhodné pro hru trsátkem. Některé tóny budou znít jako ztlumené – to je běžné, pokud je na kytaru hráno trsátkem.
Arpeggio	Vhodné pro hru prsty. Použitím této tabulky budou čtyř tónová arpeggia znít nádherně.

3 High Key/Note Limit

Tato nastavení upravují oktávu tónů konvertovaných z originálních přes NTT a NTR.

[4▲▼]/ [5▲▼]	High Key	Toto nastavuje nejvyšší klíč (limit upper octave) tónové transpozice pro změnu základního tónu akordu. Všechny vypočítané tóny vyšší než limit jsou transponovány dolů k nejbližší oktávě. Toto nastavení je dostupné pouze pokud je parametr NTR nastaven na „Root Trans“ (strana 37). Příklad – pokud nejvyšší je F. Root changes → CM C#M . . . FM F#M . . . Notes played → C3-E3-G3 C#3-E#3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3 
	Note Limit Low [6▲▼] Note Limit High [7▲▼]	Toto nastavuje rozsah tónů (nejvyšší a nejnižší) pro nahrávané Rejstříky kanálu Styly. Rozhodujícími nastaveními rozsahu můžete zajistit, že Rejstříky znějí co nejrealněji – jinak řečeno, neznějí žádné tóny mimo přírodní rozsah. Aktuálně znějící tóny jsou automaticky posunuty do nastaveného rozsahu. Příklad – pokud nejnižší je C3 a nejvyšší je D4. Root changes → CM C#M . . . FM . . . Notes played → E3-G3-C4 E#3-G#3-C#4 F3-A3-C4 

4 RTR (Retrigger Rule)

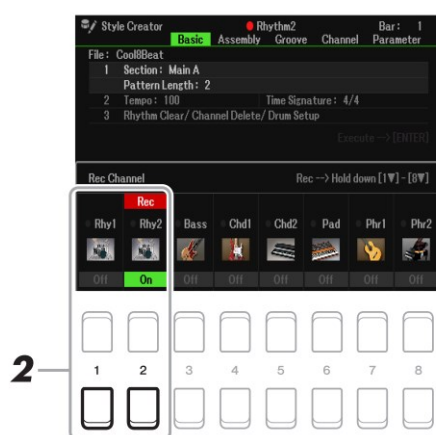
Tato nastavení určují, zda tóny přestanou znít nebo ne a jak změni ladění v závislosti na změně akordu. Použijte tlačítka [4▲▼]-[7▲▼] pro výběr jednoho z následujících typů.

Stop	Tóny přestanou znít.
Pitch Shift	Ladění tónu se ohne bez nového nástupu tak aby odpovídalo typu nového akordu.
Pitch Shift To Root	Ladění tónu se ohne bez nového nástupu tak aby odpovídalo základnímu tónu nového akordu.
Retrigger	Tón je znovu spuštěn s novým nástupem a v novém ladění odpovídajícím novému akordu.
Retrigger To Root	Tón je znovu spuštěn s novým nástupem a podle nového základního tónu akordu. Nicméně, oktáva nového tónu zůstává stejná.

Editace rytmického partu Stylu (Drum Setup)

Funkce Drum Setup umožňuje editovat rytmický part aktuálního Stylu, jako změna bicích nástrojů a různá další nastavení. Postup níže navazuje na krok 6 základního postupu na straně 36.

1. Na stránce Basic stiskněte tlačítko [1 ▲ ▼] (Rec Ch) pro vyvolání displeje Rec Channel v dolní části displeje.

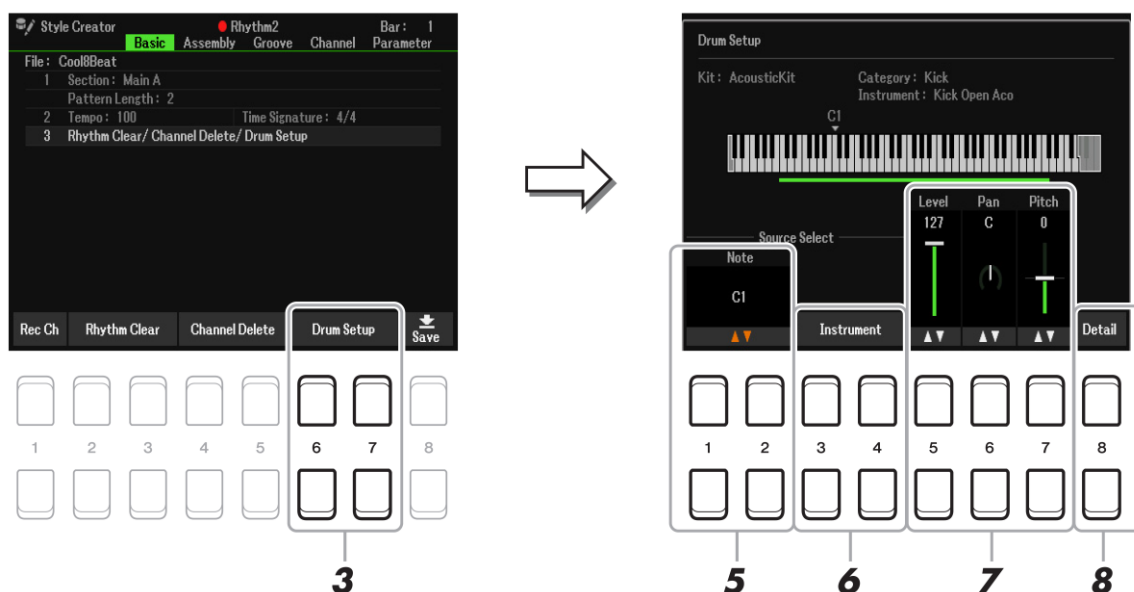


2. Podržte tlačítko [1 ▼] nebo [2 ▼] odpovídající požadovanému kanálu, který chcete editovat.

Poznámka: Pokud jsou různým sekcím zvoleného kanálu přiřazeny rozdílné bicí nástroje, zvuky jsou nastaveny na tyto aktuální sekce, aby bylo možné použít funkci Drum Setup.

3. Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼] pro výběr "3 Rhythm Clear/Ch Delete/Drum Setup", pak stiskněte jedno z tlačítek [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] (Drum Setup) pro vyvolání displeje Drum Setup.

Je zobrazeno okno Drum Setup.



4. Pokud je to nutné, stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [START/STOP] pro spuštění přehrávání rytmického partu.

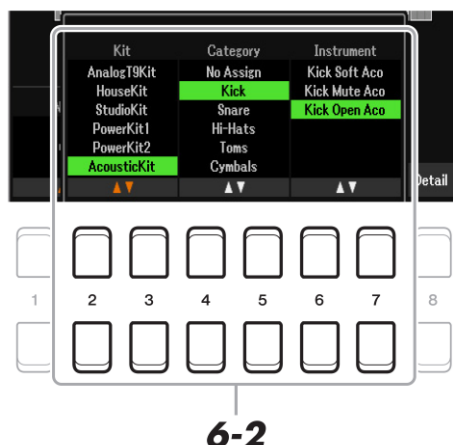
Zahrané zvuky jsou zobrazeny na displeji, což umožňuje kontrolovat editované tóny.

5. Použijte tlačítka [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] (Note) pro zvolení tónu pro editaci.

Poznámka: Tón můžete také zvolit pomocí klaviatury.

6. Zvolte požadovaný nástroj, který budete používat.

6-1 Použijte tlačítka [3 ▲ ▼]/[4 ▲ ▼] (Instrument) pro vyvolání okna pro výběr nástroje.



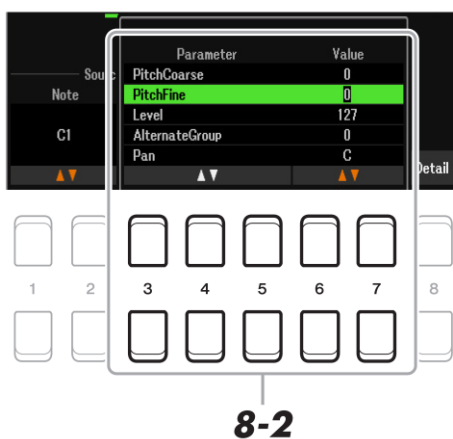
6-2 Použijte tlačítka [2 ▲ ▼]-[7 ▲ ▼] pro postupný výběr bicí sady, kategorie a nástroje.

6-3 Stiskněte tlačítko [EXIT] pro zavření okna.

7. Pokud je to nutné, nastavte hlasitost, pan nebo ladění pomocí tlačítek [5 ▲ ▼]-[7 ▲ ▼].

8. Pokud je to nutné, proveďte další detailní nastavení.

8-1 Stiskněte tlačítko [8 ▲ ▼] (Detail) pro vyvolání okna s detailními nastaveními.



8-2 Použijte tlačítka [3 ▲ ▼]-[5 ▲ ▼] pro výběr parametru, pak použijte tlačítka [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] pro nastavení hodnoty.

Parametry s „*“ v seznamu níže indikují, že toto nastavení ovlivňuje nastavení v kroku 7.

Pitch Coarse*	Hrubé ladění nástroje v půltónových krocích.
Pitch Fine*	Jemné ladění v centech. Poznámka: V hudební terminologii „cent“ je 1/100 půltónu (100 centů odpovídá půltónu).
Level*	Nastavení hlasitosti.
Alternate Group	Určuje Alternativní skupinu (Alternate Group). Žádné nástroje ze stejné skupiny nemohou znít současně. Zahráním jakéhokoliv nástroje ze skupiny okamžitě zastaví přehrávání zvuku jiného nástroje ze stejné skupiny. Pokud je nastaveno na 0, nástroje mohou znít spolu.
Pan*	Určuje stereo pozici.
Reverb Send	Pro úpravu hloubky reverbu.

Chorus Send	Pro úpravu hloubky chorusu.
Variation Send	Pro úpravu hloubky efektu (DSP1). Pokud je parametr „Connection“ nastaven na „Insertion“ na displeji Mixing Console a je zvolen tento rytmický kanál pro přiřazení k partu, je parametr ovlivněn následovně. • Pokud je Variation nastaven na 0: Na nástroj není aplikován žádný efekt (Insertion Off). • Pokud je Variation nastaven na 1-127: Na nástroj je aplikován efekt (Insertion On).
Key Assign	Určuje režim Key Assign. Tento parametr je efektivní pouze, když parametr sady XG “SAME NOTE NUMBER KEY ON ASSIGN” je nastaven na „INST“. • Single: Výsledkem každého dalšího zahrání stejného zvuku je předchozí zvuk ztlumen. • Multi: Každý zvuk normálně plně dozní, i když byl opakovaně zahrán.
Rcv Note Off	Určuje, zda zpráva note-off je přijata nebo ne.
Rcv Note On	Určuje, zda zpráva note-on je přijata nebo ne.
Filter Cutoff	Určuje frekvenci ořezání nebo efektivní rozsah frekvencí filtru. Vyšší nastavení produkuje jasnější zvuk.
Filter Resonance	Určuje zdůraznění frekvence ořezání (resonance), nastavené ve Filter Cutoff výše. Vyšší nastavení produkuje důraznější efekt.
EG Attack	Určuje, jak rychle zvuk dosáhne maximální úrovně po stisku klávesy. Vyšší nastavení produkuje rychlejší nástup.
EG Decay1	Určuje, jak rychle zvuk dosáhne úrovně sustain (o něco menší než maximální úroveň). Vyšší nastavení produkuje rychlejší doznění.
EG Decay2	Určuje, jak rychle zvuk dozní do ticha po uvolnění klávesy. Vyšší nastavení produkuje rychlejší doznění.

8-3 Stiskněte tlačítko [EXIT] pro zavření okna.

9. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro zavření okna Drum Setup a návrat na stránku Basic.

10. Uložte Styl (viz krok 8, strana 36).

Upozornění

Pokud nastavení neuložíte a změníte Styl nebo nástroj vypnete, provedená nastavení budou ztracena.

Obsah

Úprava nastavení notace (Score)	strana 51
Úprava nastavení zobrazení textu	strana 53
Hra s vypnutým určitým partem Skladby	strana 54
Použití funkce automatického doprovodu během přehrávání Skladby	strana 55
Parametry týkající se přehrávání Skladby (funkce Guide, nastavení kanálu, nastavení Repeat)	strana 56
▪ Cvičení hry na klaviaturu a vokálů pomocí funkce Guide	strana 58
Vytváření/editace Skladeb (Song Creator)	strana 60
▪ Výběr dat nastavení pro nahrání na počáteční pozici ve skladbě (strana Setup)	strana 60
▪ Znovu nahrání určené části – Punch In/Out (strana Rec Mode)	strana 61
▪ Editace událostí kanálů u existujících dat Skladby (strana Channel)	strana 63

Úprava nastavení notace (Score)

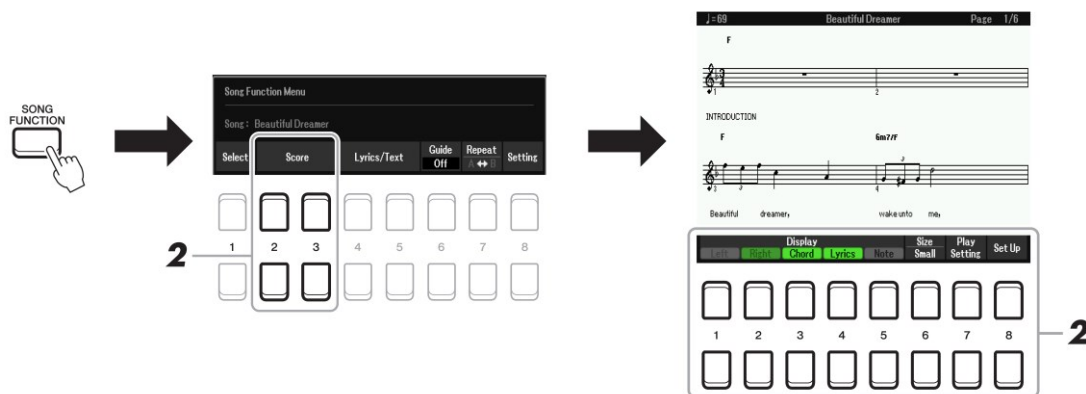
Pro zobrazení notového zápisu zvolené Skladby se řiďte pokyny uvedenými níže. Můžete si změnit nastavení, jako velikost fontu textu. Můžete si upravit displej Score, podle vašich požadavků. Zde provedená nastavení jsou zachována i po vypnutí nástroje.

Poznámka: Provedená nastavení můžete nahrát jako část Skladby: [MENU] → TAB [▶] Menu2 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Song Creator → TAB [◀][▶] Setup. Viz strana 60.

Poznámka: V závislosti na zvolené komerčně dostupné skladbě, nemusí být notace k dispozici.

Poznámka: U Audio souborů nelze notaci zobrazit, je totiž založena pouze na MIDI zprávách.

1. Stiskněte tlačítko [SONG FUNCTION] pro vyvolání displeje Song Function Menu.



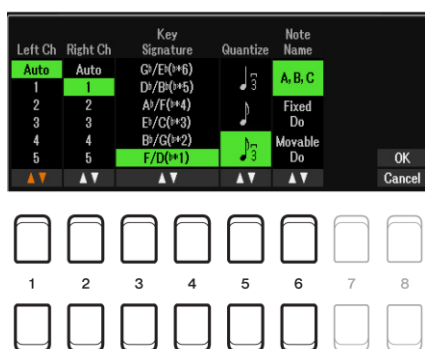
2. Stiskněte jedno z tlačítek [2▲▼]/[3▲▼] (Score).

Na displeji se zobrazí notový zápis (Score).

[1▲▼]	Left	Vypíná a zapíná zobrazení partu levé ruky. V závislosti na dalších nastaveních může být tento parametr nedostupný (šedý). Pokud to nastane, jděte do detailních nastavení displeje (viz níže) a nastavte parametr Left Ch na jiný než „Auto“. Nebo jděte do displeje Song Setting a nastavte parametr Left na jiný než „Off“ (strana 57). Parametry Right (následující) a Left nemohou být vypnuty současně.
[2▲▼]	Right	Vypíná a zapíná zobrazení partu pravé ruky. Parametry RIGHT a LEFT nemohou být vypnuty současně.
[3▲▼]	Chord	Vypíná a zapíná zobrazení akordů. Pokud skladba neobsahuje akordy, nezobrazuje se.

[4▲▼]	Lyrics	Vypíná a zapíná zobrazení textu Skladby. Pokud Skladba neobsahuje text, nezobrazuje se. Pokud skladba obsahuje pedálové značky, stisknutím tohoto tlačítka přepínáte mezi zobrazením „Lyrics“ (textu) a „Pedal“ (pedálových značek).
[5▲▼]	Note	Vypíná a zapíná zobrazení názvu tónu (ladění). Název tónu je zobrazen nalevo od noty. Pokud je odstup mezi tóny příliš malý, může být přesunut doleva nahoru nad tón. Pokud skladba obsahuje prstokladové značky, stisknutím tohoto tlačítka přepínáte mezi zobrazením „Note“ (názvu tónu) a „Fingering“ (prstokladových značek).
[6▲▼]	Size Small/ Large	Nastavuje rozlišení (nebo přiblížení) notace.
[7▲▼]	Play Setting	Umožňuje zrušit nebo zeslabit určitý part Skladby, a využít tak stylu „karaoke“ během zobrazení notového zápisu zvolené Skladby. Detaily viz strana 54.
[8▲▼]	Set Up	Vyvolá detailní nastavení displeje. Viz níže.

Stiskněte tlačítko [8▲▼] (Set Up) pro zobrazení displeje detailních nastavení. Stiskněte tlačítko [1▲▼]-[6▲▼] pro nastavení typu zobrazení, poté stiskněte tlačítko [8▲] (OK).



[1▲▼]	Left Ch	Určuje, který MIDI kanál v datech Skladby je použit pro part levé a pravé ruky. Při zvolení jiné Skladby je nastaven vždy na Auto. AUTO: MIDI kanály partů levé a pravé ruky jsou přiřazeny automaticky. A nastavují stejný kanál, jako je nastaven v [MENU] → TAB [◀] Menu1 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Song Setting → [ENTER] → Tlačítko kurzoru [◀] Guide/Channel (strana 56). 1 – 16: Přiřazuje určený MIDI kanál (1-16) pro každý z partů. Off (dostupné pouze pro Left Ch): Nepřiřazuje žádný kanál: zabraňuje zobrazení partu levé ruky.
[2▲▼]	Right Ch	
[3▲▼]/ [4▲▼]	Key Signature	To vám umožní změnit klíč uprostřed Skladby, v zastavené pozici. Toto menu je vhodné pokud zvolená skladba neobsahuje žádný klíč pro zobrazovaná data.
[5▲▼]	Quantize	Toto vám umožňuje ovládat rozlišení not v notaci, a umožní vám posunout nebo změnit časování noty, tak aby odpovídaly správným hodnotám. Ujistěte se, že používáte rozlišení odpovídající nejmenší notě ve skladbě.
[6▲▼]	Note Name	Volí typ zobrazení názvu noty nalevo do noty mezi těmito třemi. Toto nastavení je dostupné, pokud je parametr Note nastaven na On. A, B, C: Názvy not jsou zobrazovány jako písmena (C, D, E, F, G, A, B). Fixed Do: Názvy not jsou zobrazovány v cvičné zpěvní škále, s fixací C na DO. V nastavení English jsou tóny C, D, E, F, G, A, B vždy zobrazeny jako „Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Ti“. Zobrazení závisí na zvoleném jazyku (strana 57). Movable Do: Názvy not jsou zobrazovány v cvičné zpěvní škále v závislosti na intervalech stupnice a jako takové jsou vztaženy ke klíči. Základní tóny jsou označeny jako Do. Například: v klíči D jsou tóny D, E, F#, G, A, B, C# zobrazeny jako „Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Ti“ v nastavení English. Zobrazení závisí na zvoleném jazyku (strana 57).

Úprava nastavení zobrazení textu

Pro zobrazení notového zápisu zvolené Skladby stiskněte tlačítko [SONG FUNCTION], a poté použijte jedno z tlačítek [4▲▼]/[5▲▼] (LYRICS/TEXT). Můžete si změnit velikost fontu textu.

Zobrazení textu Skladby

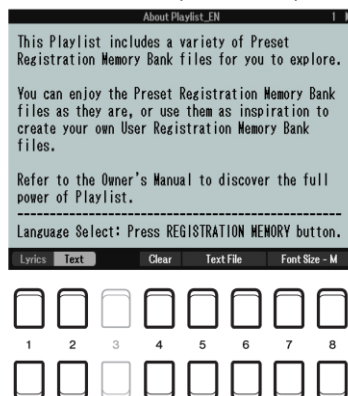
Jsou zobrazena data textu Skladby.



Press [1▲▼]/
[2▲▼] buttons

Zobrazení textu

Je zobrazen text vytvořený na počítači



Stiskněte tlačítko [5▲▼]/[6▲▼] pro vyvolání požadovaného textového souboru

Poznámka: Pokud je zobrazení textu nečitelné, změňte nastavení jazyka zobrazení: [MENU] → TAB [◀] Menu1 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Song Setting → [ENTER] → Tlačítka kurzoru [▲][▼] Lyrics Language (strana 57).

Poznámka: Při vytváření textu na počítači nezapomeňte zadat zalomení řádků. Řádkování není na displeji prováděno automaticky. Pokud není zobrazen text celý, protože je delší než displej, proveďte řádkování na počítači.

[1▲▼]	Lyrics	Přepíná displej pro zobrazení textu Skladby (data textu ve Skladbě) a zobrazení textu (vytvořeného na počítači – volený pomocí tlačítek [5▲▼]/[6▲▼]).
[2▲▼]	Text	
[3▲▼]	Clear (Pouze při zobrazení souboru textu)	Odstraní text z displeje. Samotná data textu nejsou odstraněna, ale není zvolen žádný textový soubor. Pro znovu zobrazení textu vyberte opět soubor pomocí tlačítek [5▲▼]/[6▲▼].
[5▲▼]/ [6▲▼]	TEXT FILE	Otvírá displej File Selection pro výběr souboru s textem. Po výběru stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat do displeje textů.
[7▲▼]/ [8▲▼]	Font Size-S/M/ L/S(P)/M(P)/ L(P) (Pouze při zobrazení souboru textu)	Pokud je jazyk nastaven jinak než Japanese Určuje typ textu (proporční a pevný) a velikost fontu. „F“ (Pevný) je vhodný pro zobrazení textu spolu s akordy, protože pozice názvů akordů jsou fixovány na odpovídající text. „P“ (Proporční) je vhodný pro zobrazení textů bez akordů nebo pro vysvětlení not. Čísla označují velikost fontu. Poznámka: Pro změnu jazyka displeje, viz Uživatelský manuál, Nastavení.
		Pokud je jazyk nastaven na Japanese Určuje velikost fontu.

Hra s vypnutým určitým partem Skladby

Toto vám umožňuje zrušit nebo zeslabit určitý part Skladby, a využít tak stylu „karaoke“ během zobrazení notového zápisu zvolené Skladby.

1. Stiskněte tlačítko [SONG FUNCTION] pro vyvolání displeje Song Function Menu.

2. Stiskněte jedno z tlačítek [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼] (Score).

Notový zápis (Score) zvolené Skladby je zobrazen na displeji.

3. Stiskněte tlačítko [7 ▲ ▼] (Play Setting) pro vyvolání displeje Play Setting.



4. Použijte tlačítka [4 ▲ ▼]-[6 ▲ ▼] pro zrušení požadovaného kanálu Skladby.

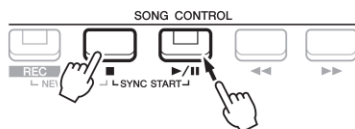
- **Right:** Vypíná a zapíná part pravé ruky.
- **Left:** Vypíná a zapíná part levé ruky.
- **Extra:** Vypíná a zapíná všechny kanály, kromě těch, které jsou přiřazené partům pravé a levé ruky popsaným výše.
-

5. Použijte tlačítko [8 ▲ ▼] (Close) pro opuštění displeje.

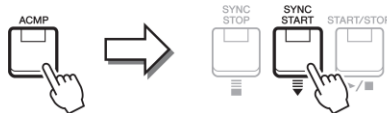
Použití funkce automatického doprovodu během přehrávání Skladby

Pokud přehráváte současně Skladbu i Styl, data kanálů 9-16 Skladby jsou nahrazena kanály Stylu – tak můžete hrát doprovodné party Skladby sami. Vyzkoušejte si hru podle instrukcí uvedených níže.

1. Zvolte Skladbu.
2. Zvolte Styl.
3. Stiskněte a podržte tlačítko SONG CONTROL [■] (STOP), stiskněte tlačítko [▶/II] (PLAY PAUSE) abyste umožnili synchronizované spuštění Skladby.



4. Stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [ACMP] pro zapnutí funkce automatického doprovodu, pak stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [SYNC START] abyste umožnili synchronizované spuštění automatického doprovodu.



5. Stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [START/STOP] nebo zahrajte akord levou rukou. Skladba a Styl začnou společně hrát. Můžete zobrazit informace o akordech na displeji během hry (strana 51).

Poznámka: Při současném přehrávání Skladby a Stylu je nastaveno tempo Skladby.

Poznámka: Během přehrávání Skladby nelze použít funkci Style Retrigger (strana 11).

Když dojde k zastavení přehrávání Skladby, je zároveň zastaven i Styl.

Parametry týkající se přehrávání Skladby (funkce Guide, nastavení kanálu, nastavení Repeat)

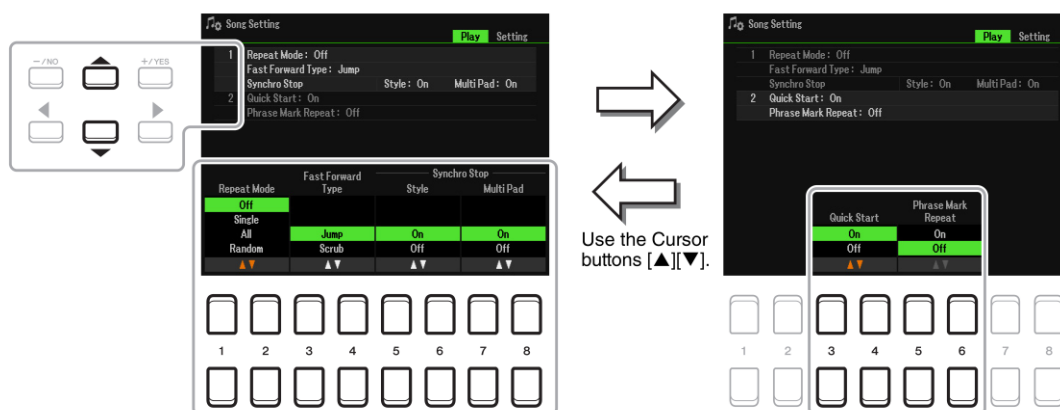
K dispozici máte mnoho funkcí týkajících se přehrávání Skladeb – opakované přehrávání, různá nastavení výuky atd. – ty můžete ovládat z displeje uvedeného níže.

1. Vyvolejte displej ovládání.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Song Setting → [ENTER]

2. Použijte tlačítka kurzoru [◀][▶] pro výběr stránky pro provedení nastavení popsaných níže.

▪ Stránka Play



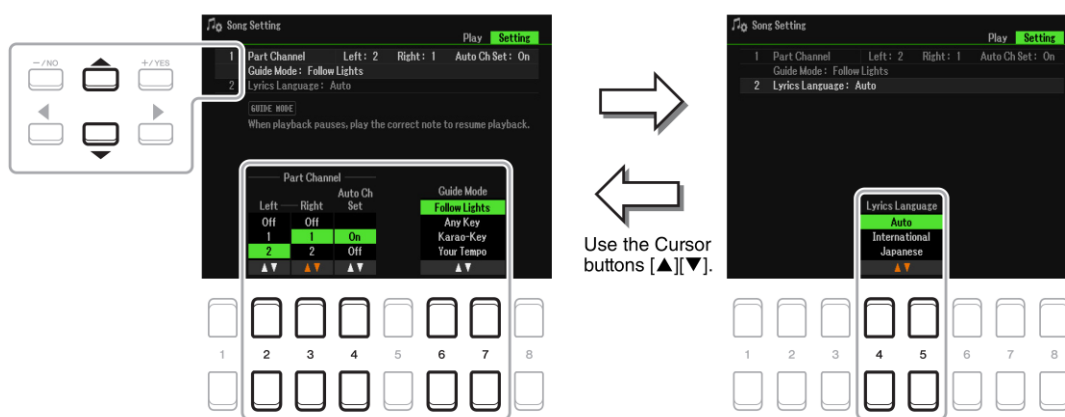
1 Repeat Mode/Fast Forward Type/Style Synchro Stop

[1▲▼]/ [2▲▼]	Repeat Mode	Určuje režim opakovaného přehrávání. Off: Přehraje zvolenou Skladbu a zastaví se. Single: Opakovaně přehrává zvolenou Skladbu. All: Opakovaně přehrává všechny Skladby v určeném adresáři. Random: Opakovaně a v náhodném pořadí přehrává všechny Skladby v určeném adresáři.
[3▲▼]/ [4▲▼]	Fast Forward Type	Určuje typ zrychleného přetáčení, když je během přehrávání Skladby stisknuto tlačítko [▶▶] Jump: Jedním stisknutím tlačítka [▶▶] okamžitě přesunete přehrávání na další značku, beze zvuku. Podržením tlačítka [▶▶] kontinuálně přetáčíte. Scrub: Stisknutím a podržením tlačítka [▶▶] bude zrychleně přehráváno se zvukem.
[5▲▼]/ [6▲▼]	Style Synchro Stop	Určuje, zda se přehrávání Stylu zastaví nebo nezastaví, když je zastaveno přehrávání MID Skladby.
[7▲▼]/ [8▲▼]	Multi Pad Synchro Stop	Určuje, zda se opakované přehrávání Multi Padu zastaví nebo nezastaví, když je zastaveno přehrávání MID Skladby.

2 Quick Start/Phrase Mark Repeat

[3▲▼]/ [4▲▼]	Quick Start	U některých komerčně dostupných Skladeb jsou, v prvním taktu Skladby ještě před samotnými daty tónů, nahrána nastavení týkající se této Skladby (hlasitost, výběr Rejstříků atd.). Když je nastavena funkce Quick Start na „On“, nástroj si co nejrychleji tato data přečte, poté zpomalí na odpovídající tempo při prvním tónu. To umožňuje spustit přehrávání co nejrychleji je to možné s minimálním prodloužením při čtení dat.
[7▲▼]/ [8▲▼]	Phrase Mark Repeat	Tento parametr je dostupný pouze u Skladeb obsahujících Phrase Marks (frázové značky), které specifikují určitou část (několik taktů) Skladby. Pokud je zapnuto, part odpovídající frázové značce (určené pomocí tlačítek SONG CONTROL [◀]) (REW) a [▶] (FF) je opakovaně přehráván. Tento parametr lze nastavit pouze, když je přehrávání Skladby zastaveno.

▪ Stránka Setting



1 Part Channel/Guide Mode

[1▲▼]	Left	Tyto parametry nastavují, které MIDI kanály v datech Skladby jsou přiřazeny partu levé nebo pravé ruky ve funkci Guide a funkci Song Score.
[2▲▼]	Right	
[4▲▼]	Auto Ch Set	Pokud je nastaven na „On“, automaticky nastavuje správný MIDI kanál pro pravý a levý part před programovaný v komerčně dostupné skladbě. Obvyklé nastavení je „On“.
[5▲▼]/ [6▲▼]	Guide Mode	Viz strana 58.

1 Lyrics Language

[4▲▼]/ [5▲▼]	Lyrics Language	Určuje jazyk displeje zobrazení textů. Auto: Pokud je jazyk specifikován v datech Skladby, je zobrazení korektní. International: Zachází s textem, jako by byl v západním jazyce. Japanese: Zachází s textem, jako by byl v japonštině.
-----------------	-----------------	--

Cvičení Skladeb s funkcí Guide (Průvodce)

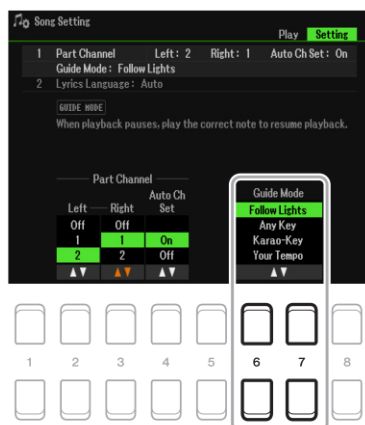
Pomocí funkce Guide nástroj na displeji Score zobrazuje správnou dobu, kdy byste měli zahrát tón, pro vaše snadné učení. Tento nástroj je také vybaven praktickými funkcemi pro cvičení hlasu, které umožňují cvičit timing přehrávání Skladby, aby se hodila k vašemu zpěvu.

1. Zvolte požadovanou Skladbu pro cvičení hry na klaviaturu nebo zpěvu.

2. Vyvolejte displej ovládání.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Song Setting → [ENTER] → Tlačítko kurzoru [▲] Part Channel/Guide Mode

3. Použijte tlačítka [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] pro výběr požadovaného typu funkce Guide.



▪ Menu Guide pro cvičení hry na klaviaturu

Follow Lights (Následujte světla)

Pokud je toto zvoleno, přehrávání Skladby je přerušeno, a čeká na správné zahrání tónů. Pokud zahrajete správné tóny, přehrávání Skladby pokračuje. Tato funkce byla vyvinuta pro nástroje Clavinova Yamaha. Je používána pro cvičební účely, u nástrojů se zabudovanými světly v klávesách, značících, který tón je třeba zahrát. I když PSR-SX600 tato světla nemá, můžete tuto funkci využít tak, že sledujete zobrazené indikátory v notovém zápisu Skladby (Song Score).

Any Key (Jakákoliv klávesa)

Pomocí této funkce můžete hrát melodii Skladby třeba jen s jednou klávesou (jakoukoliv), ale ve správném rytmu. Přehrávání Skladby je zastaveno a čeká na vaše zahrání na klávesy. Jednoduše hrajte na klaviaturu v rytmu Skladby a přehrávání bude pokračovat.

Your Tempo (Vaše tempo)

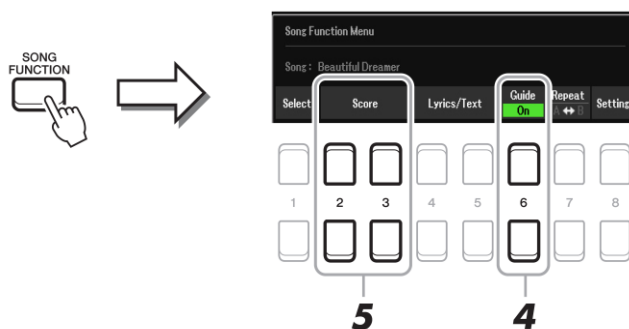
Stejně, jako u Follow Lights s tím, že tempo přehrávání Skladby odpovídá rychlosti vaší hry.

▪ Menu Guide pro zpěv

Karao-key

Tato funkce umožňuje ovládat časování přehrávání Skladby pouze jedním prstem, zatímco zpíváte. To je velmi užitečné během zpěvu s vlastní hrou. Přehrávání Skladby je přerušeno a čeká na váš zpěv. Jednoduše hrajte na klaviaturu a přehrávání bude pokračovat.

4. Zapněte tlačítko [SONG FUNCTION] pro vyvolání displeje Song Function Menu, pak zapněte funkci Guide stisknutím tlačítka [6 ▲ ▼] (Guide).



5. Stiskem tlačítek [2 ▲ ▼]/[3 ▲ ▼] (Score) vyvolejte displej Score.
6. Stiskněte tlačítko SONG CONTROL [▶/II] (PLAY/PAUSE) pro spuštění přehrávání.
Cvičte hru na klaviaturu nebo zpěv, spolu s funkcí Guide zvolenou v kroku 3.
7. Stiskněte tlačítko [■] (STOP) pro zastavení přehrávání.

Poznámka: Nastavení Guide lze uložit jako část dat Skladby (strana 61). U Skladeb s uloženými daty funkce Guide bude tato funkce automaticky zapnuta a budou u ní vyvolána odpovídající nastavení.

8. Po dokončení cvičení pak vypněte funkci Guide stisknutím tlačítka [6 ▲ ▼] (Guide).

Poznámka: Pokud ponecháte funkci Guide zapnutou, může docházet k zastavování přehrávání Skladeb.

Vytváření/editace Skladeb (Song Creator)

Uživatelský manuál popisuje vytvoření vaší vlastní Skladby nahráváním vašeho vystoupení (tzv. „Realtime Recording“). Referenční manuál popisuje editaci vaší nahrané Skladby.

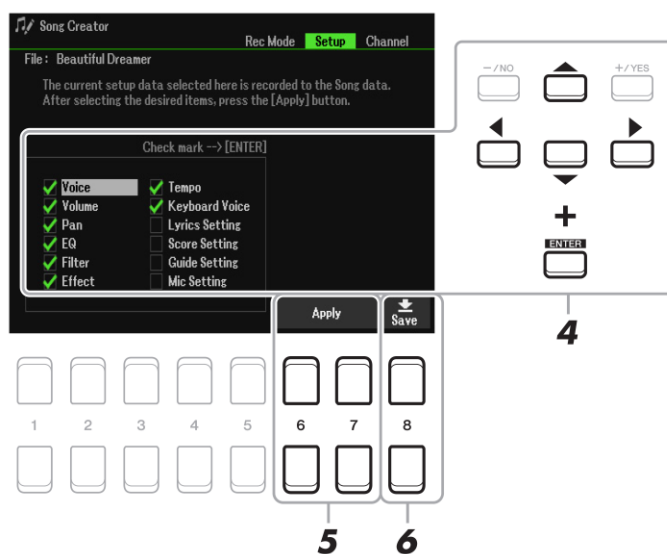
Výběr dat nastavení pro nahrání na počáteční pozici ve skladbě (strana Setup)

Aktuální nastavení displeje Mixer a další panelová nastavení, která jste provedli, lze nahrát na začátek Skladby jako Setup data (Data nastavení). Takto uložená data nastavení jsou pak automaticky vyvolána při spuštění Skladby.

1. Zvolte Skladbu, u které chcete editovat Setup data.

2. Vyvolejte displej ovládání.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Song Creator → [ENTER] → TAB [◀][▶] Setup



3. Stiskněte tlačítko SONG CONTROL [■] (STOP) pro nastavení Skladby na začátek.

4. Pomocí tlačítek kurzoru [▲][▼][◀][▶] a tlačítka [ENTER] určete typ Setup dat pro nahrání. Zvolené položky budou automaticky vyvolány spolu se zvolenou Skladbou. Zde zvolené položky lze uložit pouze na začátek Skladby, s výjimkou položky Keyboard Voice.

Voice, Volume, Pan, EQ, Filter, Effect, Tempo	Nahrává nastavení tempa a všechna nastavení provedená z mixážní konzole.
Keyboard Voice	Nahrává panelová nastavení, včetně výběru Rejstříku partů (RIGHT 1, 2 a LEFT) a jejich stav zapnutí/vypnutí. Panelová nastavení zde jsou stejná, jako ta uložená v OTS. Toto lze uložit do jakékoliv pozice ve skladbě, a měnit tak Rejstříky kdekoli během Skladby.
Lyrics Setting	Nahrává nastavení provedená na displeji Lyrics.
Score Setting	Nahrává nastavení provedená na displeji Score.
Guide Setting	Nahrává nastavení funkce Guide včetně nastavení Guide On/Off.
Mic Setting	Nahrává nastavení provedená na displeji Mic Setting.

Stiskněte tlačítko [ENTER] pro přidání nebo odstranění zaškrtnutí u zvolené položky.

5. Stiskněte tlačítko [6▲▼]/[7▲▼] (Apply) pro nahrání dat.

6. Stiskněte tlačítko [8▲▼] (Save) pro provedení uložení.

Detaily viz Základní ovládání v Uživatelském manuálu.

Upozornění

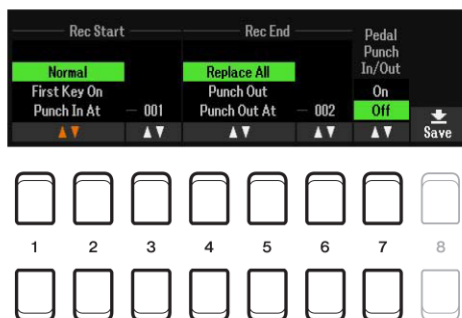
Data nahrané Skladby budou ztracena, pokud zvolíte jinou Skladbu nebo vypnete nástroj bez provedení operace uložení.

Znovu nahrání určené části – Punch In/Out (strana Rec Mode)

Pro nové nahrání určené části již vytvořené Skladby použijte funkci Punch In/Out. V této metodě budou novými daty přepsána pouze data mezi body Punch In a Punch Out. Mějte na paměti, že noty před bodem Punch In a za bodem Punch Out nebudou přepsány, i když je uslyšíte normálně přehrávat, jedná se o uvedení do rytmu zvolené sekce.

Poznámka: Funkci Style Retrigger (strana 11) nelze použít při znovu nahrávání existujících dat (overdubbing).

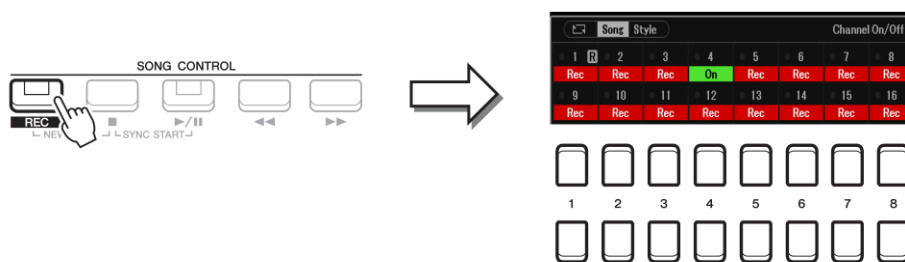
1. Zvolte požadovanou Skladbu pro znovu nahrávání.
2. Vyvolejte displej ovládání.
[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Song Creator → [ENTER] → TAB [◀] Rec Mode
3. Určete nastavení pro nahrávání.



[1▲▼]- [3▲▼]	Rec Start (Punch In)	Určuje čas začátku určené sekce (Punch In) pomocí tlačítek [1▲▼]/[2▲▼]. Normal: Přepisování dat začne po stisku tlačítka SONG CONTROL [▶/II] (PLAY/PAUSE), nebo po zahrání na klaviaturu v režimu Synchro Standby. First Key On: Přehrávání Skladby je normální, přepisování začne při zahrání na klaviaturu. Punch In At: Přehrávání Skladby je normální až po takt Punch In, pak začíná přepisování. Bod Punch In můžete nastavit tlačítkem [3▲▼].
[4▲▼]- [6▲▼]	Rec End (Punch Out)	Určuje čas konce určené sekce (Punch Out) pomocí tlačítek [4▲▼]/[5▲▼]. Replace All: Vymaže všechna data od bodu, kde bylo nahrávání zastaveno. Punch Out: Pozice, ve které je nahrávání nastaveno, je označena jako Punch Out. Toto nastavení zachová všechna data po tomto bodu. Punch Out At: Aktuální přepisování pokračuje až po začátek taktu Punch Out (nastavte odpovídajícím tlačítkem), pak skončí přepisování a začíná normální přehrávání. Toto nastavení zanechává všechna data po bodu Punch Out. Bod taktu Punch Out můžete nastavit tlačítkem [6▲▼].
[7▲▼]	Pedal Punch In/Out	Pokud je tato funkce zapnuta, můžete pomocí nožního pedálu 2 ovládat nastavení bodů Punch In a Out. Během přehrávání Skladby, sešlápnutím (a podržením) pedálu 2 okamžitě zahájíte Punch In nahrávání, zatímco uvolněním pedálu ho zastavíte (Punch Out). Během přehrávání můžete pedál sešlápnout a uvolnit kolikrát chcete. Uvědomte si, že pokud je zapnuta tato funkce, dříve přiřazené nastavení pedálu 2 je zrušeno. Poznámka: Ovládání Punch In/Out pomocí pedálu může být v závislosti na použitém pedálu obráceno. Pokud je to nutné, změňte polaritu pedálu (strana 96).

4. Stiskněte tlačítko SONG [REC].

Objeví se displej Channel On/Off (Song). Zatímco držíte stisknuté tlačítko [REC], stiskněte tlačítka [1▲▼]-[8▲▼] pro nastavení požadovaného kanálu na „Rec“ (Nahrávání).



5. Stiskněte tlačítko SONG CONTROL [▶/II] (PLAY/PAUSE) pro spuštění nahrávání Punch In/Out.

Podle nastavení v kroku 3, hrajte na klaviaturu mezi body Punch In a Punch Out. Můžete se řídit několika příklady uvedenými níže.

6. Stiskněte tlačítko [8▲▼] (Save) pro provedení uložení.

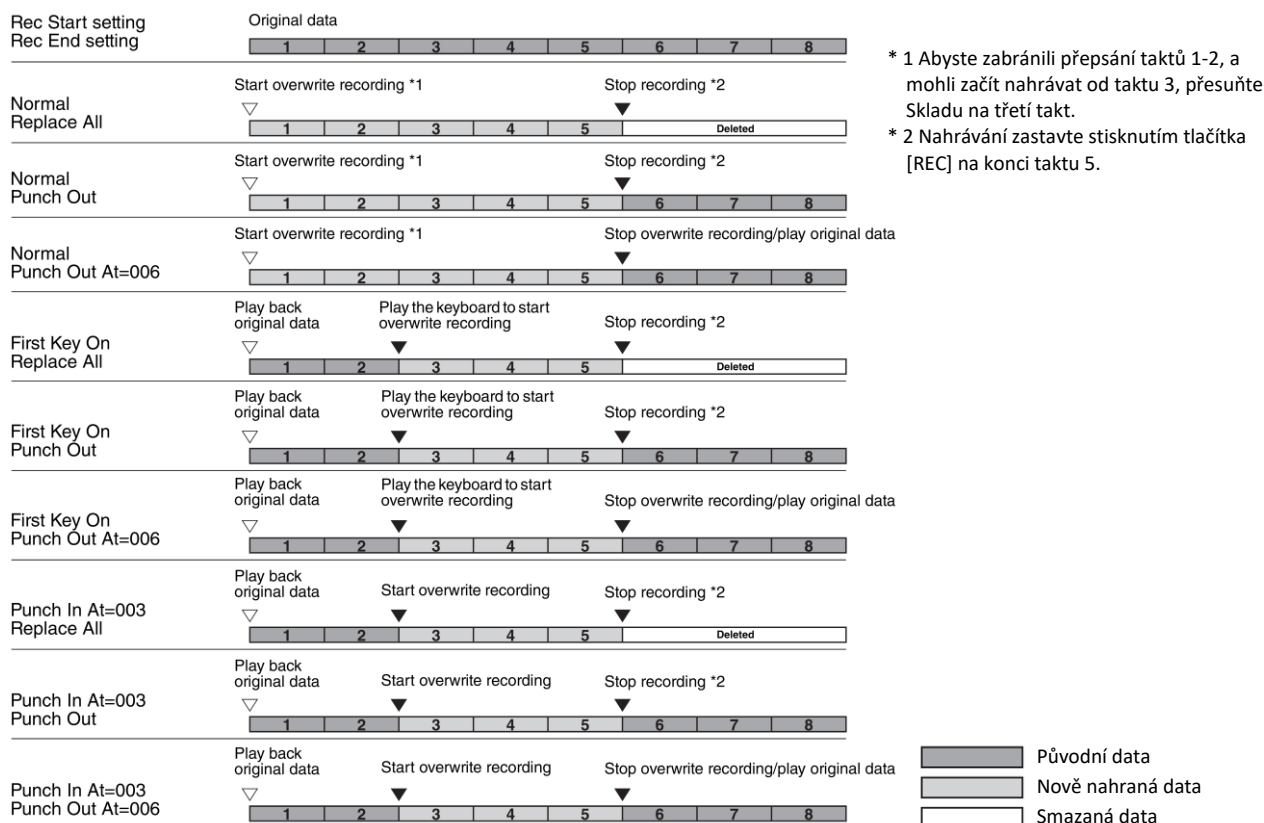
Detaily viz Základní ovládání v Uživatelském manuálu.

Upozornění

Data nahrané Skladby budou ztracena, pokud zvolíte jinou Skladbu nebo vypnete nástroj bez provedení operace uložení.

- **Příklady opakovaného nahrávání s různými nastaveními Punch In/Out**

Tento nástroj umožňuje použít funkci Punch In/Out několika způsoby. Obrázek ukazuje několik situací, ve kterých je zvolených osm taktů přepisováno.



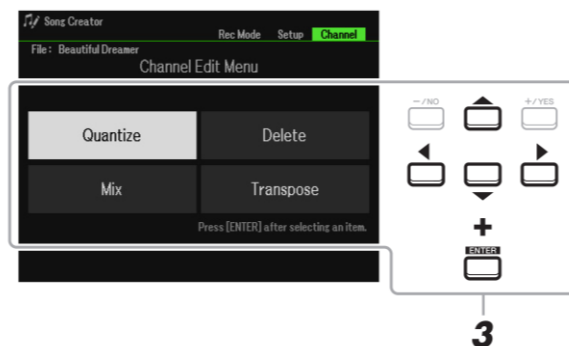
Editace událostí kanálů existujících dat Skladby (displej Channel)

Na stránce Channel můžete aplikovat různé užitečné funkce, jako je kvantizace a transpozice na již nahraná data.

1. Zvolte Skladbu, kterou chcete editovat.

2. Vyvolejte displej ovládání.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Song Creator → [ENTER] → TAB [▶] Channel



3. Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] pro výběr položky k editaci, pak stiskněte tlačítko [ENTER].

4. Použijte tlačítka [1▲▼]/[7▲▼] pro editaci dat.

Detaily o editačním menu a možných nastaveních naleznete na straně 64-65.

5. Stiskněte tlačítko [ENTER] pro provedení operace na aktuálním displeji.

Po ukončení operace se "Execute --> [ENTER]" tlačítko změní na „Undo --> [ENTER]“. To vám umožní vrátit provedené změny, pokud nejste spokojeni s výsledkem. Funkce má pouze jednu úroveň, tzn. lze se vrátit pouze o jednu operaci zpět.

6. Stiskněte tlačítko [8▲▼] (Save) pro provedení uložení.

Detaily viz Základní ovládání v Uživatelském manuálu.

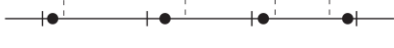
Upozornění

Data nahrané Skladby budou ztracena, pokud zvolíte jinou Skladbu nebo vypnete nástroj bez provedení operace uložení.

Quantize (Kvantizace)

Funkce Kvantizace umožňuje srovnat časování všech tónů kanálu. Například, pokud nahrajete hudební frázi zobrazenou níže, nemusíte ji nahrát absolutně přesně a vaše hra může být o něco zpomalená nebo zrychlená oproti správnému časování. Kvantizace je jednoduchá funkce jak toto napravit.



[1▲▼]/ [2▲▼]	Channel	Určuje, který MIDI kanál Skladby bude kvantizován.
[3▲▼]- [5▲▼]	Size	Vybírá rozsah kvantizace. Pro optimální výsledky, zvolte toto nastavení tak, aby odpovídalo nejkratší notě v kanálu. Například, pokud jsou nejkratší použité noty osminové, nastavte hodnotu SIZE na osminy. Čtvrtinová nota Po osminové kvantizaci Nastavení 1/4 note 1/8 note 1/16 note 1/32 note 1/16 note+ 1/8 note triplet* 1/4 note triplet 1/8 note triplet 1/16 note triplet 1/8 note+ 1/8 note triplet* 1/16 note+ 1/16 note triplet* Tři kvantizační nastavení označená hvězdičkou (*), jsou výjimečná tím, že lze kvantizovat dvě hodnoty not najednou. Například, pokud jsou ve stejném kanálu jak osminové noty, tak i osminové trioly, kvantizací s hodnotou osmin, budou všechny změněny na pouhé osminy. Pokud ale použijete nastavení osminy + osminové trioly, budou všechny noty kvantizovány správně.
[7▲▼]/ [8▲▼]	Strength	Určuje, jak silně budou noty kvantizovány. Pokud je nastaveno na 100% jedná se o naprosto přesné časování. Při nastavení větším než 100% budou noty posunuty o něco dopředu, podle nastavených procent. Aplikací kvantizace menší než je 100% zachováte v hudbě více „lidský“ feeling. Čtvrtinová nota  Original data (assuming 4/4 meter)  Quantizing strength =100  Quantizing strength =50 

Delete (Vymazání)

Můžete vymazat data určitého kanálu Skladby. Pomocí tlačítek kurzoru [▲][▼][◀][▶] zvolte kanál, jehož data chcete vymazat, pak je pomocí tlačítek [6▲]/[7▲] označte. (Pro odznačení použijte tlačítka [6▼]/[7▼]). Stiskněte tlačítko [ENTER] pro vymazání dat kanálu.

Poznámka: Použijte tlačítka [1▲▼]/[2▲▼] (ALL Channel Delete) pro označení nebo odznačení všech kanálů najednou.

Mix

Tato funkce umožňuje smíchat data dvou určených kanálů a uložit je do jiného. Také umožňuje kopírovat data z jednoho kanálu do druhého.

[2▲▼]/ [3▲▼]	Source1	Vybírá MIDI kanál (1-16) pro míchání. Všechny MIDI události kanálu jsou zkopírovány do cílového kanálu.
[4▲▼]/ [5▲▼]	Source2	Vybírá MIDI kanál (1-16) pro míchání. Pouze notové události zde určeného kanálu jsou zkopírovány do cílového kanálu. Navíc k hodnotám 1-16, je zde nastavení „COPY“, které umožňuje zkopírovat data ze Source 1 do cílového kanálu.
[6▲▼]/ [7▲▼]	Destination	Určuje cílový kanál pro kopírování nebo míchání.

Channel Transpose (Transpozice kanálu)

Umožňuje transponovat nahraná data jednotlivých kanálů až o dvě oktávy dolů nebo nahoru v půltónových krocích. Pomocí tlačítek kurzoru [▲][▼][◀][▶] zvolte kanál, který má být transponován, pak je pomocí tlačítek [+ /YES]/[- /NO] nebo otočného ovladače nastavte hodnotu transpozice. Stiskněte tlačítko [ENTER] pro transponování kanálu.

Poznámka: Použijte tlačítka [1▲▼]/[2▲▼] (All Channel) pro označení nebo odznačení všech kanálů najednou.

Poznámka: Ujistěte se, že netransponujete kanály 9 a 10. K těmto kanálům jsou přiřazeny bicí sady. Pokud dojde k transpozici bicích sad, bude změněno i přiřazení jednotlivých nástrojů ke klávesám.

4

USB Audio

Tato funkce je plně vysvětlena v Uživatelském manuálu. Více detailů najdete v odpovídající kapitole Uživatelského manuálu.

5

Mikrofon

Obsah

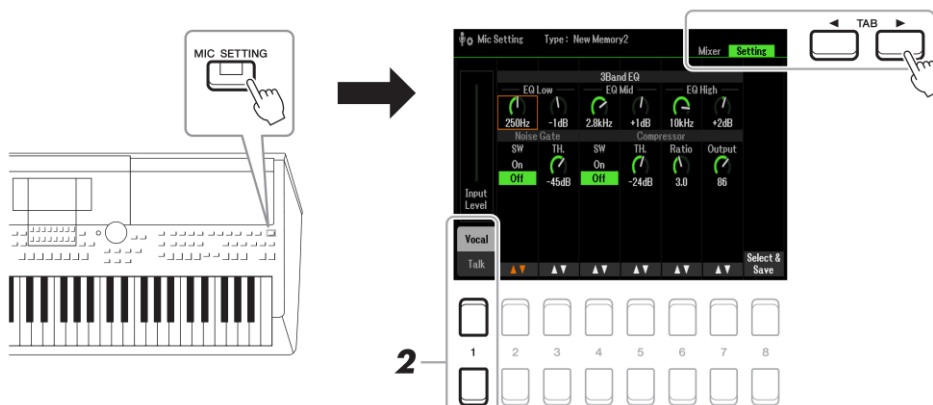
Provádění mikrofonních nastavení	67
▪ Strana Vocal	68
▪ Strana Talk	69
▪ Aplikace Insertion efektu na vokální Part	70
Ukládání a vyvolávání mikrofonních nastavení	71
▪ Ukládání mikrofonních nastavení	71
▪ Vyvolávání mikrofonních nastavení	71

Provádění mikrofonních nastavení

Tato sekce umožňuje nastavit parametry různých efektů, které lze aplikovat na zvuk mikrofonu. Měli byste provést nastavení obou režimů „Vocal“ i „Talk“ – Vocal pro zpěv a Talk například pro mluvené slovo mezi skladbami.

1. Vyvolejte displej ovládání.

[MIC SETTING] → TAB [▶] Setting

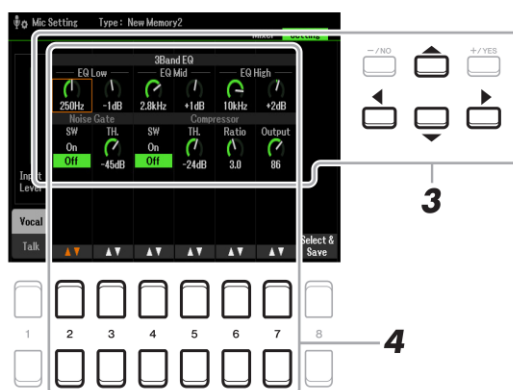


2. Použijte tlačítka [1▲] (Vocal)/[1▼] (Talk) pro výběr požadované stránky.

Poznámka: Pro snadné přepínání mezi stránkami Vocal a Talk můžete také použít nožní pedál, viz strana 95.

3. Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] pro výběr požadovaného parametru.

Informace o jednotlivých parametrech najdete na další stránce.



4. Použijte tlačítka [2 ▲ ▼]-[7 ▲ ▼] pro editaci parametrů.

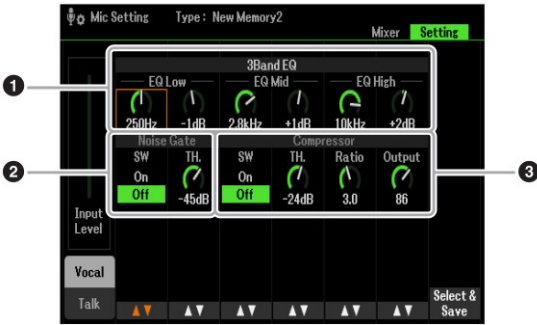
5. Uložte provedená nastavení.

Detaily viz strana 71.

Upozornění

Po dokončení nastavení je uložte, viz strana 71. Nastavení budou ztracena, pokud opustíte tento displej nebo vypnete nástroj bez provedení operace uložení.

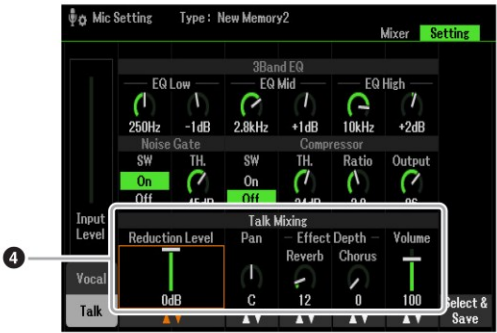
Strana Vocal



1	3 Band EQ (Ekvalizér)	EQ (Ekvalizér) je procesor, který rozděluje frekvenční spektrum do několika pásem, která lze zesilovat nebo ztlumit podle požadavků na vyladění celkové frekvenční odezvy. Tento nástroj je vybaven špičkovým třípásmovým (basy, středy a výšky) digitálním ekvalizérem pro mikrofonní zvuk.	
		Hz	Upravuje středovou frekvenci odpovídajícího pásma EQ.
		dB	Zesiluje nebo zeslabuje úroveň odpovídajícího pásma až o 12 dB.
2	Noise Gate (Šumová brána)	Tento procesor ztlumí vstupní signál, když vstupní signál mikrofonu spadne pod určitou úroveň. Můžete tak efektivně odstranit nechtěné šумы, a umožnit požadovanému signálu (zpěvu, atd.) projít.	
		SW (Switch)	Zapíná a vypíná Noise Gate.
		TH. (Threshold)	Upravuje vstupní úroveň, nad níž je brána otevřena.
3	Compressor (Kompresor)	Tento procesor podrží úroveň výstupu, když vstup signálu mikrofonu překročí určitou úroveň. To je především užitečné pro zjemnění vokálů, které mají velmi širokou dynamiku. Efektivně tak „komprimuje“ signál, dělá hlasitější části jemnější a obráceně. Pro maximální kompresní efekt nastavte parametr Ratio na vysokou hodnotu a upravte parametr Out pro optimální hlasitost.	
		SW (Switch)	Zapíná a vypíná Compressor.
		TH. (Threshold)	Upravuje vstupní úroveň, nad níž je komprese aktivní.
		Ratio	Upravuje kompresní poměr. Vyšší nastavení produkuje více komprimovaný zvuk, a menší dynamický rozsah.
		Out	Upravuje konečnou výstupní úroveň.

Upozornění

Nastavení budou ztracena, pokud opustíte tento displej nebo vypnete nástroj bez provedení operace uložení.



4	Talk Mixing		Tato funkce umožňuje provést nastavení pro mluvení nebo mluvená oznámení mezi skladbami.
	Level Reduction		Určuje množství redukce aplikované na celkový zvuk (s výjimkou mikrofonního vstupu) – umožňuje efektivně upravit vyvážení hlasitosti mezi vaším zpěvem a celkového zvuku nástroje.
	Pan		Určuje stereo pan pozici zvuku mikrofonu.
	Reverb		Určuje hloubku efektu reverb aplikovaného na zvuk mikrofonu.
	Chorus		Určuje hloubku efektu chorus aplikovaného na zvuk mikrofonu.
	Volume		Určuje úroveň výstupu zvuku mikrofonu.

Upozornění

Nastavení budou ztracena, pokud opustíte tento displej nebo vypnete nástroj bez provedení operace uložení.

Aplikace Insertion efektu na vokální Part

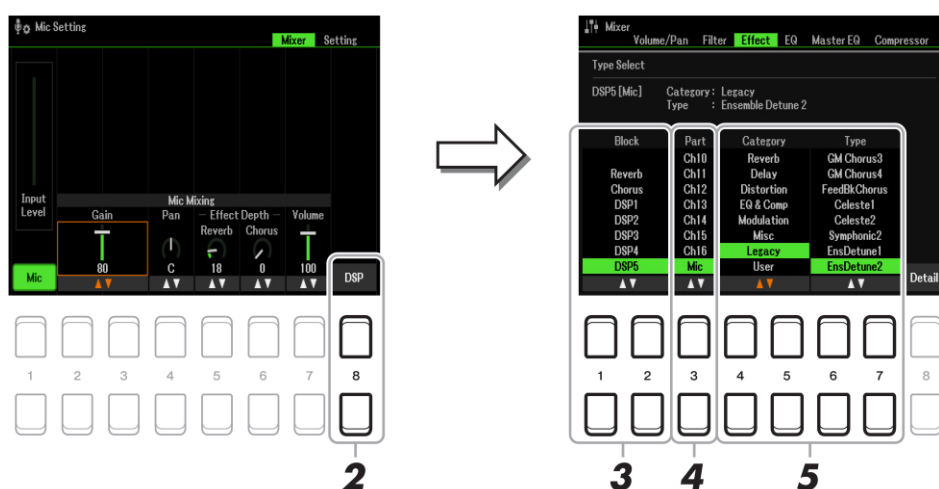
Funkce DSP (Digital Signal Processor) vestavěná v tomto nástroji nabízí špičkové efekty, včetně reálných efektů Echo a Delay. Můžete také aplikovat efekty jednotlivě pouze na určitý cíl. Například, můžete vytvořit vypracovaný, konzistentní zvuk mixu pomocí aplikace efektů (jako jsou Reverb a Chorus) na všechny Party, a použít speciální Delay efekt pouze pro vokální Part. Následuje postup ukazující aplikaci DSP efektů pouze na vokální Part.

1. Vyvolejte displej ovládání.

[MIC SETTING] → TAB [▶] Mixer

Detaily o připojení mikrofonu, viz Uživatelský manuál, kapitola 5.

2. Stiskněte tlačítka [8 ▲ ▼] pro vyvolání displeje Effect Type Select.



3. Použijte tlačítka [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] (Block) pro výběr efektového bloku.

Pro aplikaci DSP efektů (kromě Reverbu a Chorusu) pouze na vokální Part, zvolte Efektový Blok DSP5. Blokový diagram najdete na straně 94.

4. Použijte tlačítka [3 ▲ ▼] (Part) pro výběr partu pro aplikaci DSP efektu.

Pro aplikaci DSP efektů (kromě Reverbu a Chorusu) pouze na vokální Part, zvolte part MIC.

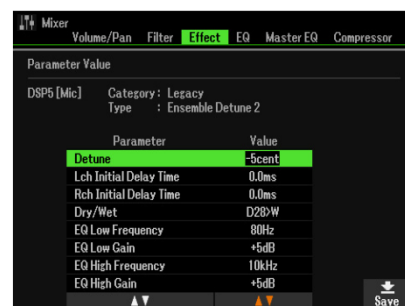
5. Použijte tlačítka [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼] (Category) pro výběr požadované kategorie a pak použijte tlačítka [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] (Type) pro výběr požadovaného typu.

Zpívejte do mikrofonu a zkontrolujte provedená nastavení.

Poznámka: Efekt Reverb nemá žádné kategorie.

Pro provedení detailní nastavení stiskněte tlačítka [8 ▲ ▼] (Detail).

Detaily viz „Editace a ukládání vaši vlastních typů efektů“ (strana 89).



6. Uložte provedená nastavení.

Detaily viz další strana.

Ukládání a vyvolávání mikrofonních nastavení

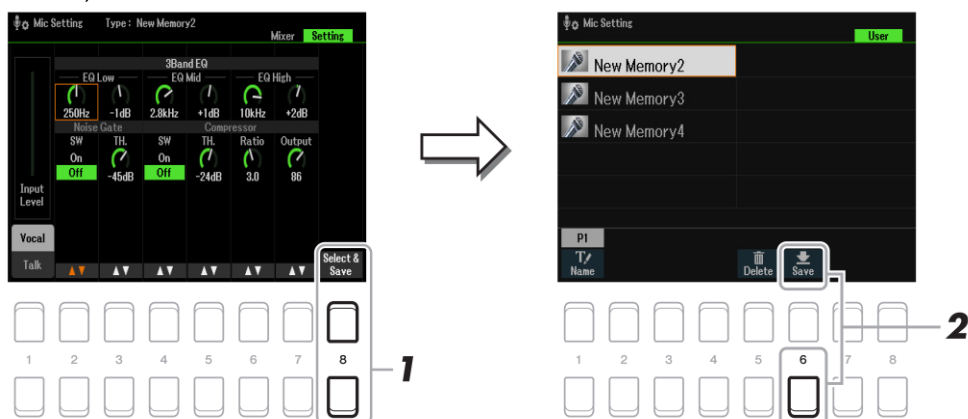
Všechna nastavení (strany Vocal/Talk) jsou ukládána společně do jednoho souboru. Do adresáře User lze uložit až 60 těchto souborů.

Ukládání mikrofonních nastavení

1. Vyvolejte displej ovládání.

[MIC SETTING] → TAB [▶] Setting → [8▲▼] (Select&Save)

Poznámka: Pro snadné budoucí použití je dobré ukládaný soubor dostatečně dobře pojmenovat. Pro zadávání znaků, viz Uživatelský manuál, Základní ovládání.



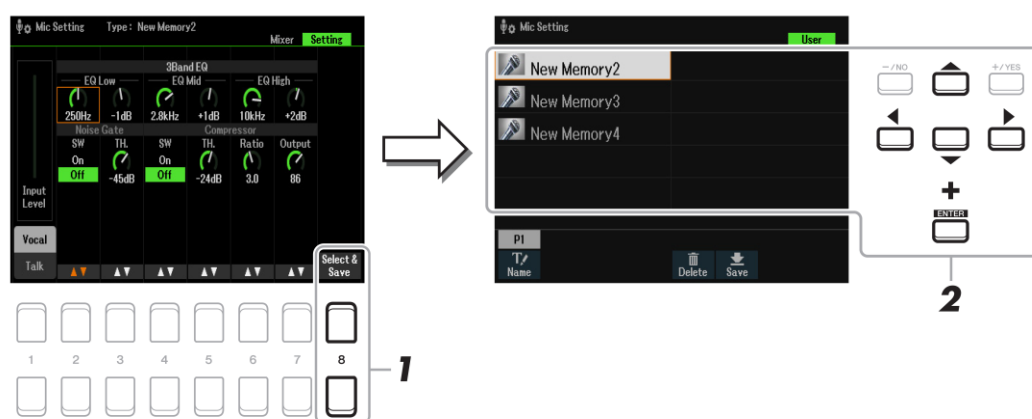
2. Stiskněte tlačítko [6▼] (Save) pro uložení nastavení.

Tato metoda popisuje pouze uložení do adresáře User. Pokud chcete soubor uložit na USB, použijte postup pro soubory Setup Files (strana 112).

Vyvolávání mikrofonních nastavení

1. Vyvolejte displej ovládání.

[MIC SETTING] → TAB [▶] Setting → [8▲▼] (Select&Save)



2. Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] pro výběr požadovaného souboru a stiskněte tlačítko [ENTER].

Obsah

Vytváření Multi Padů (Multi Pad Creator)
Editace Multi Padu

strana 72
strana 74

Vytváření Multi Padů (Multi Pad Creator)

Tato funkce vám pomůže vytvořit pomocí hry na klaviaturu originální fráze Multi Padů. Nahrané fráze jsou registrovány jednotlivým tlačítkům MULTI PAD CONTROL [1]-[4] a lze je uložit jako banku. Můžete také některé již existující Pady nahradit novými a pak je uložit jako oddělenou banku.

Před pokračováním si uvědomte tyto body:

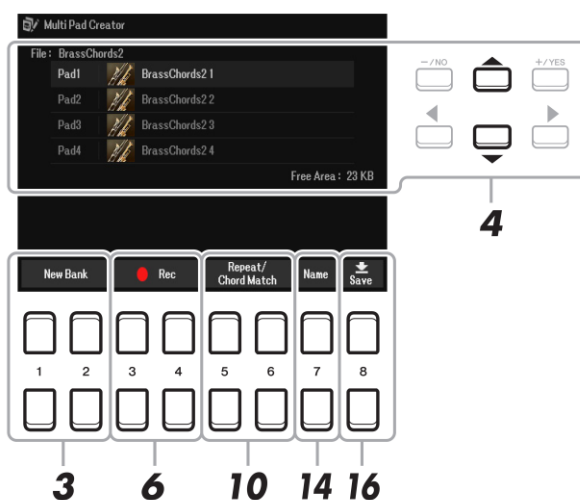
- Protože se do fráze Multi Padu dá nahrát pouze performance pravé ruky, měly byste předem zvolit Rejstřík pravé ruky.
- Protože se dá nahrávat spolu a synchronizovaně s přehrávaným stylem, měli byste jej předem zvolit. Nicméně si pamatujte, že Styl nahráván není.

1. Pokud chcete vytvořit nový Multi Pad do existující banky, zvolte požadovanou banku Multi Padů pomocí tlačítka MULTI PAD CONTROL [SELECT].

Pokud chcete vytvořit nový Multi Pad v nové prázdné bance, není tento krok nezbytný.

2. Vyvolejte displej ovládání.

[MENU] → TAB [►] Menu2 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Multi Pad Creator → [ENTER]



3. Pokud chcete vytvořit nový Multi Pad v nové bance, stiskněte jedno z tlačítek [1▲▼]/[2▲▼] (New Bank).

4. Zvolte vybraný Multi Pad pro nahrávání pomocí tlačítek kurzoru [▲][▼].

5. Pokud je to třeba, zvolte požadovaný Rejstřík pomocí tlačítek kategorií VOICE.

Po zvolení Rejstříku, stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat na předchozí displej.

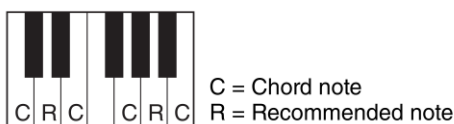
6. Stiskněte jedno z tlačítek [3 ▲ ▼]/[4 ▲ ▼] (Rec Start) pro vstup do režimu nahrávání Multi Padu zvoleného v kroku 4.

7. Hrajte na klaviaturu a zahajte tak nahrávání

Abyste se ujistili, že bude nahrávání v synchronizaci s tempem, stiskněte tlačítko [METRONOME] a zapněte jej. Pokud chcete před nahrávanou frází vložit chvíli ticha, stiskněte tlačítko STYLE CONTROL [START/STOP] pro spuštění nahrávání a přehrávání rytmu (aktuálního stylu). Pamatujte, že přehrávaný rytmický part aktuálního stylu není nahráván

Doporučené tóny pro frázi Chord Match

Pokud chcete vytvořit Chord Match frázi, měli byste ji nahrávat pomocí tónů původního akordu Cmaj7 (C, E, G a B) a doporučených tónů (D, A). To zajistí, že fráze zůstane harmonicky konstantní a bude odpovídat, i když zahrajete jakýkoliv akord v levé části klaviatury.



8. Zastavte nahrávání.

Použijte jedno z tlačítek [3 ▲ ▼]/[4 ▲ ▼] nebo MULTI PAD CONTROL [STOP] nebo STYLE CONTROL [START/STOP] pro ukončení nahrávání, když frázi dohrajete.

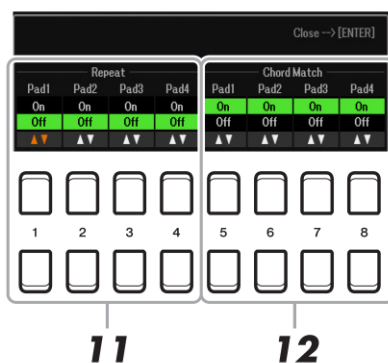
9. Poslechněte si vaši nově vytvořenou frázi stiskem odpovídajícího tlačítka MULTI PAD [1]-[4]. Pro znovu nahrání fráze zopakujte kroky 6-8.

10. Stiskněte tlačítko [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼] (Repeat/Chord Match) pro vyvolání okna nastavení Repeat/Chord Match.

11. Zapněte nebo vypněte parametry Repeat jednotlivých padů pomocí tlačítek [1 ▲ ▼]-[4 ▲ ▼].

Pokud je tento parametr zapnutý, přehrávání tohoto Multi Padu bude pokračovat, dokud nestisknete tlačítko MULTI PAD [STOP]. Pokud stisknete tlačítko Multi Padu se zapnutým parametrem Repeat během přehrávání stylu nebo skladby, přehrávání začne a bude pokračovat v taktu.

Pokud je tato funkce vypnuta, přehrávání tohoto Multi Padu bude ukončeno po přehrávání celé fráze.



12. Zapněte Chord Match pro každý Multi Pad pomocí tlačítek [5 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼].

Pokud je tento parametr zapnutý, odpovídající pad je přehráván na základě akordů tvořených v akordické sekci klaviatury vytvořených při zapnutí doprovodu [ACMP], nebo tvořených v Levé sekci klaviatury (LECT) vytvořených zapnutím [LEFT] (pokud je [ACMP] vypnuto).

- 13.** Stiskněte tlačítko [EXIT] pro zavření okna nastavení Repeat/Chord Match.
- 14.** Stiskněte tlačítko [7 ▲ ▼] (NAME) a poté zadejte název nahraného Multi Padu.
- 15.** Pokud chcete nahrát další Multi Pady, opakujte kroky 4-14.
- 16.** Stiskněte tlačítko [8 ▲ ▼] (Save) pro uložení dat Multi Padu jako souboru Banky obsahujícího sadu čtyř Padů.
Detaily viz Základní ovládání v Uživatelském manuálu.

Upozornění

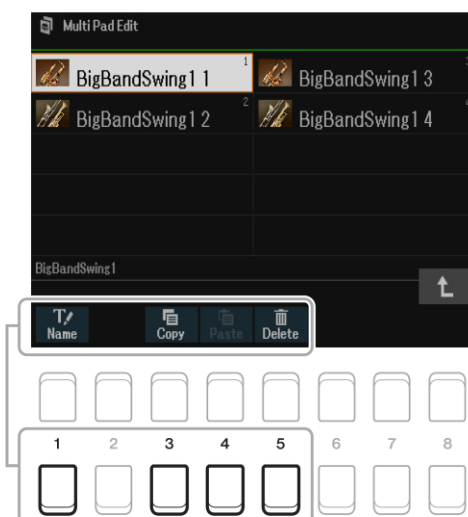
Nahraná data budou ztracena, pokud vypnete nástroj bez provedení operace uložení.

Editace Multi Padů (Multi Pad Creator)

Banky Multi Padů a jednotlivé Multi Pady můžete přejmenovat, kopírovat, vkládat nebo mazat. Detaily o zacházení s bankami Multi Padů najdete v Základní ovládání v Uživatelském manuálu. Tato kapitola popisuje o zacházení s jednotlivými Multi Pady.

- 1. Vyberte banku Multi Padu, která obsahuje Multi Pad, který chcete editovat.**
 - 1-1** Stiskněte tlačítko MULTI PAD CONTROL [SELECT] pro vyvolání displeje Multi Pad Bank Selection.
 - 1-2** Použijte tlačítka TAB [◀][▶] pro výběr adresáře „Preset“, „User“ nebo „USB“ (pokud je připojen USB flash disk), kde je požadovaný Multi Pad uložen.
 - 1-3** Pomocí tlačítek kurzoru [▲][▼][◀][▶] zvolte požadovanou banku Multi Padu, pak stiskněte tlačítko [ENTER].
- 2. Stiskněte tlačítko [7 ▼] (EDIT) Menu1 pro vyvolání displeje Multi Pad Edit.**
- 3. Zvolte určitý Multi Pad pro editaci pomocí tlačítek kurzoru [▲][▼][◀][▶], pak stiskněte tlačítko [ENTER].**

4. Editujte zvolený Multi Pad.



[1 ▼]	Name	Stiskněte pro změnu názvu Multi Padu.
[3 ▼]	Copy	Kopíruje Multi Pad(y). Viz níže.
[4 ▼]	Paste	Vloží Multi Pad zkopírovaný pomocí tlačítka [3 ▼].
[5 ▼]	Delete	Vymaže zvolený Multi Pad.

Kopírování Multi Padu

1. V kroku 4 stiskněte tlačítko [3 ▼] (Copy).
2. Pomocí tlačítek kurzoru [▲][▼][◀][▶] zvolte Multi Pady, které chcete kopírovat, poté stiskněte tlačítko [ENTER].
Zvolený Multi Pad je zkopírován do paměti.
3. Stiskněte tlačítko [7 ▼] (OK).
4. Zvolte cíl pomocí tlačítek kurzoru [▲][▼][◀][▶]. Pokud chcete zkopírovat zvolené Multi Pady do jiné banky, stiskněte tlačítko [8 ▲] (↑) pro vyvolání displeje výběru banky Multi Padu, zvolte požadovanou banku, stiskněte tlačítko [7 ▼] (Edit) Menu1, pak zvolte cíl.
5. Stiskněte tlačítko [4 ▼] (Paste) pro provedení operace kopírování.

5. Uložte aktuální banku obsahující editovaný Multi Pad.

Stiskněte tlačítko [8 ▲] pro vyvolání okna s potvrzením, stiskněte tlačítko [7 ▲ ▼] (YES) pro vyvolání stránky User, pak stiskněte tlačítko [6 ▼] (Save) pro provedení uložení.

Obsah

Editace Registrační paměti	strana 76
Zákaz obnovení vybraných položek (Freeze)	strana 77
Postupné vyvolávání čísel registračních pamětí (Registration Sequence)	strana 78
▪ Určení pořadí Registračních pamětí	strana 78
▪ Uložení nastavení Registračních sekvencí	strana 80
▪ Použití Registračních sekvencí	strana 80
▪ Vzory Registračních pamětí (Preset Regist)	strana 81
Použití Playlistu	strana 82
▪ Přidání záznamu do Playlistu využití funkce Search (Vyhledávání)	strana 82
▪ Změna pořadí záznamů v Playlistu	strana 83
▪ Import záznamů Music Finderu do Playlistu	strana 83

Editace Registrační paměti

Můžete editovat (přejmenovat a smazat) každou Registrační paměť obsaženou v Bance.

- 1. Zvolte Banku Registrační paměti obsahující Registrační paměť, kterou chcete editovat.**
Současně stiskněte tlačítko REGIST BANK [+] / [-] pro vyvolání displeje Registration Bank Selection, pak pomocí tlačítek kurzoru [▲] [▼] [◀] [▶] zvolte požadovanou Banku.
- 2. Stiskněte tlačítko [7 ▼] (Edit) pro vyvolání displeje Registration Edit.**
- 3. Ujistěte se, že jsou na spodu displeje ikony Name a Delete.**
Pokud nejsou zobrazeny, stiskněte tlačítko [8 ▼] (File) pro jejich vyvolání.



- 4. Editujte (smažte nebo přejmenujte) Registrační paměť takto.**
 - Vymazání Registrační paměti**
Podle postupu ve „Vymazání souborů/adresářů“ v Uživatelském manuálu, Základní ovládání.
 - Přejmenování registrační paměti**
Podle postupu ve „Přejmenování souborů/adresářů“ v Uživatelském manuálu, Základní ovládání.
- 5. Stiskněte tlačítko [6 ▼] (Save) pro uložení aktuální Banky obsahující editované Registrační paměti.**

Zákaz obnovení vybraných položek (Freeze)

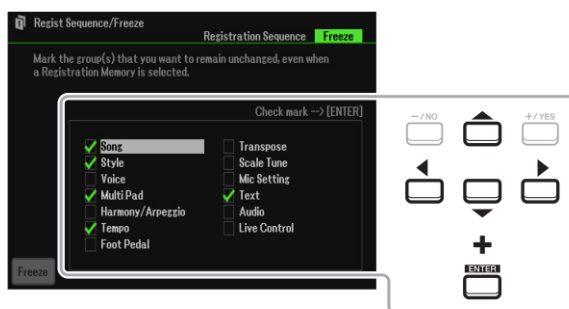
Funkce registrační paměti vám umožňuje vyvolat oblíbená panelová nastavení stiskem jednoho tlačítka. Nicméně, někdy může nastat situace, kdy budete chtít určité položky zachovat i po stisku tlačítka Registrační paměti. Například budete chtít vyměnit Rejstříky a efekty ale zachovat stejný Styl doprovodu. Můžete „zmrazit“ (Freeze) pouze nastavení Stylu a to umožní zachovat nastavení Stylu, i po stisknutí jiného tlačítka registrační paměti.

1. Vyvolejte displej ovládání.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Regist Sequence/Freeze → [ENTER] → TAB [▶] Freeze

2. Vyberte požadované položky, které zůstanou zachovány i po stisknutí tlačítka [FREEZE].

Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] pro výběr požadovaných položek, pak stiskněte tlačítko [ENTER] pro přidání nebo odstranění zaškrtnutí.



3. Použijte tlačítka [1▲▼] (Freeze) pro zapnutí funkce Freeze.

Díky této operaci můžete „zmrazit“ nebo zachovat zaškrtnuté položky, i když zvolíte jiné číslo Registrační paměti. Pro vypnutí funkce Freeze použijte znovu tlačítka [1▲▼] (Freeze). Když je funkce Freeze spuštěna stisknutím tlačítka [FREEZE], jsou zaškrtnuté položky zachovány.

4. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro ukončení displeje ovládání.

Upozornění

Nastavení v displeji FREEZE jsou automaticky uložena po uzavření displeje. Nicméně pokud před uzavřením displeje vypnete nástroj, nastavení budou ztracena.

Postupné vyvolávání čísel registrační paměti (Registration Sequence)

I když je Registrační paměť velmi užitečná, někdy může dojít k situaci, že potřebujete rychle přepnout mezi nastaveními. Tato užitečná funkce Registrační sekvence umožňuje vyvolat osm nastavení v určeném pořadí pomocí tlačítek TAB [◀][▶] (v hlavním displeji Main) nebo pedálu i během hry.

Určení pořadí Registračních pamětí

- 1. Pokud chcete na přepínání Registračních pamětí používat pedál nebo pedály, připojte je k odpovídajícím konektorům FOOT PEDAL.**
Instrukce najdete v kapitole 9 v Uživatelském manuálu.
- 2. Současně stiskněte tlačítko REGIST BANK [+] / [-] pro vyvolání displeje Registration Bank Select, pak vyberte Banku Registrační paměti pro vytvoření sekvence.**
- 3. Vyvolejte displej ovládání.**
[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Regist Sequence/Freeze → [ENTER] → TAB [◀] Registration Sequence

- 4. Pokud zamýšlíte pro přepínání používat pedál, zde určete, jak bude používán – pro průchod sekvencí vpřed nebo vzad.**

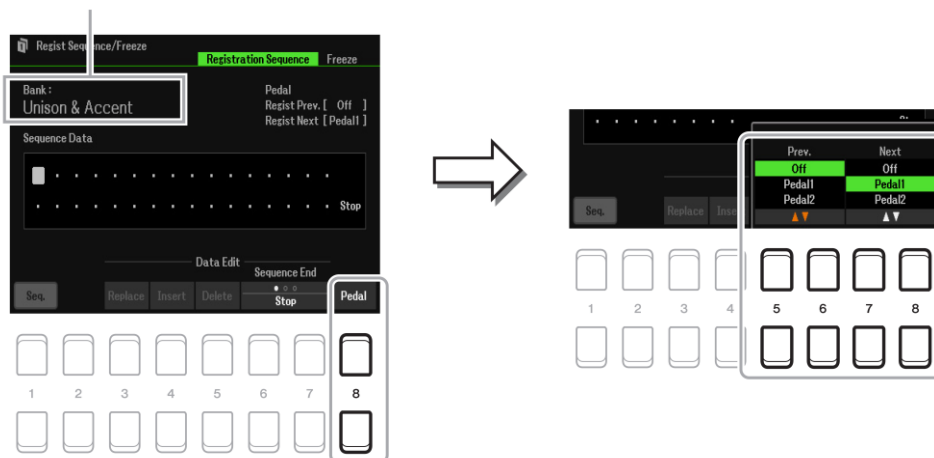
Stiskněte tlačítko [8▲▼] (Pedal) pro vyvolání okna s nastavením. Po provedení níže popsanych nastavení stiskněte tlačítko [EXIT] pro zavření okna.

[5▲▼] / [6▲▼] (Prev.): Volí pedál, který prochází registrační sekvencí zpět.

[7▲▼] / [8▲▼] (Next): Volí pedál, který prochází registrační sekvencí vpřed.

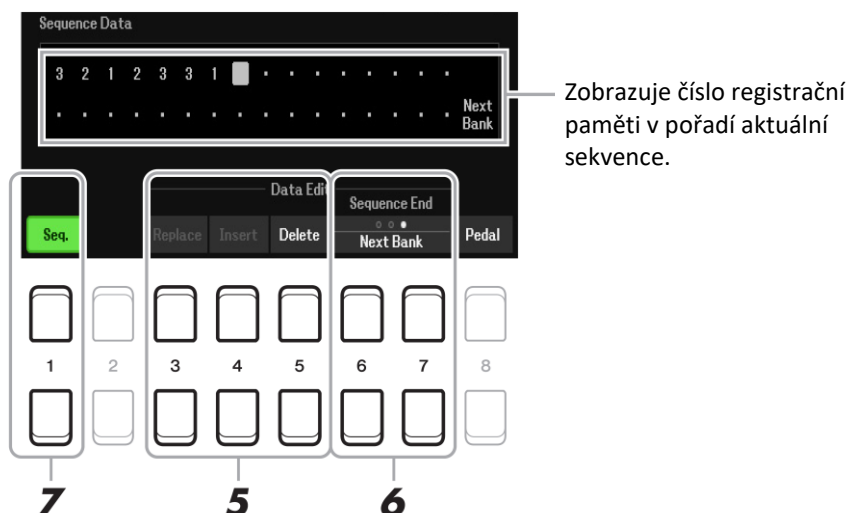
Uvědomte si, že zde provedená nastavení pedálu (jiná než Off) mají přednost před nastaveními provedenými v displeji Foot Pedal (strana 95). Pokud chcete používat pedály pro jiné funkce, zde nastavte Off.

Zobrazuje název aktuálně zvolené banky Registrační paměti



5. Vytvořte sekvenci, zleva doprava.

Stiskněte jedno z tlačítek REGISTRATION MEMORY [1]-[8] na panelu, poté stiskněte tlačítko [4▲▼] (Insert) pro zadání čísla. Kurzorem můžete pohybovat pomocí tlačítek kurzoru [◀][▶].



[3▲▼]	Replace	Nahradí číslo na pozici kurzoru aktuálně zvoleným číslem Registrační paměti.
[4▲▼]	Insert	Číslo aktuálně zvolené Registrační paměti vloží před aktuální pozici kurzoru.
[5▲▼]	Delete	Maže číslo na pozici kurzoru.

6. Stiskněte opakovaně tlačítka [6▲▼]/[7▲▼] (Sequence End) pro určení, jak se bude Registrační sekvence chovat po dosažení konce

Stop: Stisk tlačítka TAB [▶] nebo sešlápnutí pedálu již nemá žádný efekt. Sekvence je zastavena.

Top: Sekvence začíná opět od začátku.

Next Bank: Sekvence se automaticky posouvá na další banku registrační paměti ve stejném adresáři.

7. Stiskněte tlačítko [1▲▼] (Seq.) pro zapnutí funkce Registrační sekvence.

Pro vypnutí funkce Registrační sekvence stiskněte tlačítko [1▲▼] (Seq.) znovu.

8. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat do hlavního displeje.

Poté, co se objeví zpráva s potvrzením, stiskněte tlačítko [7▲▼] (Yes) pro dočasné uložení Registrační sekvence.

Upozornění

Uvědomte si, že při změně banky Registrační paměti dojde ke ztrátě dat Registrační sekvence. Pro pozdější využití sekvence, proveďte operaci uložení. Pokud ji neuložíte, nastavení budou ztracena.

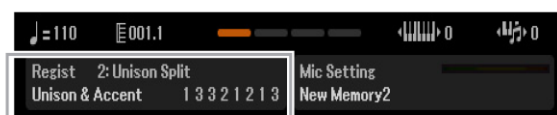
Uložení nastavení Registrační sekvence

Nastavení pořadí a chování po dosažení Registrační sekvence (Sequence End) jsou součástí souboru Registration Memory Bank. Abyste uložili vaši nově vytvořenou Registrační sekvenci, uložte aktuální soubor Registration Memory Bank.

1. Současně stiskněte tlačítko REGIST BANK [+] a [-] pro vyvolání displeje Registration Bank Selection.
2. Stiskněte tlačítko [8 ▼] (File) pro uložení souboru Banky.
Detaily, viz kapitola Základní ovládání v Uživatelském manuálu.

Použití registrační sekvence

1. Zvolte požadovanou Registrační banku.
2. V pravém horním rohu hlavního displeje se ujistěte o Registrační sekvenci.



3. Stiskněte tlačítko TAB [◀] nebo TAB [▶], nebo sešlápněte nožní pedál pro vyvolání prvního čísla Registrační paměti.
Číslo aktuálně zvolené Registrační paměti bude zvýrazněno.
4. Během hry na klaviaturu používejte tlačítka TAB nebo nožní pedál.
Stav, kdy není zvolena žádná Registrační paměť, vyvoláte současným stiskem tlačítek TAB [◀] a [▶] v hlavním displeji Main.

Poznámka: Pedál můžete používat pro ovládání Registrační sekvence, i když není zobrazen hlavní displej Main.

Poznámka: Pedálu můžete také přiřadit jiné funkce. Ty zahrnují Punch In/Out při nahrávání Skladby (strana 61) a funkce na stránce Foot Pedal (strana 95). Pokud pedálu přiřadíte více funkcí současně, pak je priorita nastavena takto: Punch In/Out nahrávání Skladby → Registrační Sekvence → Funkce přiřazené pedálu.

Vzory Registračních pamětí (Preset Regist)

Nástroj je také vybaven mnoha různými přednastavenými vzory Registračních pamětí (Preset Regist), které vám umožňují vyvolávat vhodná nastavení pro různé situace během vystoupení, aniž byste museli sami vytvářet Registrační paměti.

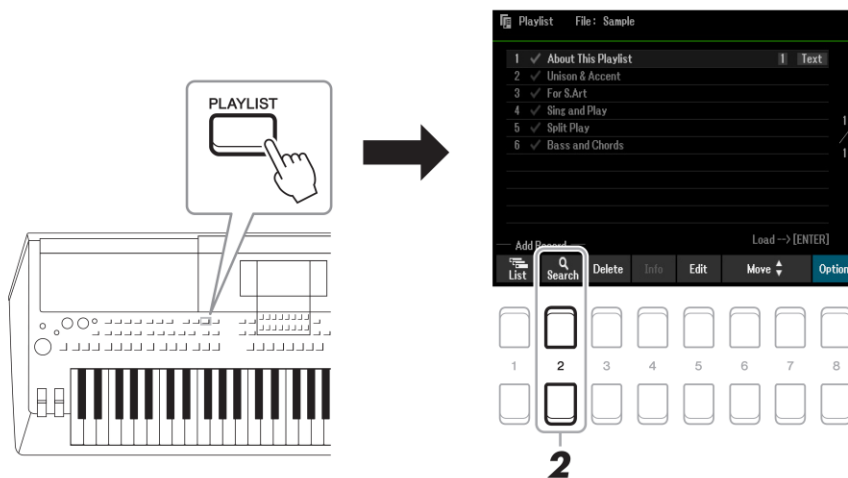
1. Stiskněte současně tlačítka REGIST BANK [+] a [-] pro vyvolání displeje Registration Bank Selection.
2. Pomocí tlačítek kurzoru [▲][▼][◀][▶] nastavte kurzor na požadovanou Banku, pak stiskněte tlačítko [ENTER].

Unison & Accent	Memory 1	Ideální pro použití s funkcí Unison, při nastavení na typ All Parts. Funkce Accent je zde také umožněna. Typ Prstokladu je nastaven na AI Fingered.
	Memory 2	Ideální pro použití s funkcí Unison, při nastavení na typ Split. Funkce Accent je zde také umožněna. Typ Prstokladu je nastaven na AI Fingered.
	Memory 3	Ideální pro použití s funkcí Unison, při nastavení na typ Auto Split. Funkce Accent je zde také umožněna. Typ Prstokladu je nastaven na AI Full Keyboard.
For S.Art	Ideální pro hru s Rejstříky S.Art. Speciální techniky hry, které jsou unikátní pro jednotlivé S.Art Rejstříky lze spustit pomocí nožního pedálu 2. Do jednotlivých Registračních pamětí jsou uloženy různé oblíbené S.Art Rejstříky.	
Sing and Play	Ideální pro zpěv během hry na klaviaturu (piano, electric piano, atd.) a přehrávání Styly. Typ Prstokladu je nastaven na AI Full Keyboard.	
Split Play	Ideální pro hru různých Rejstříků levou a pravou rukou spolu s přehráváním Styly. Protože je typ Prstokladu nastaven na AI Full Keyboard, umožňuje to vynikající flexibilitu vaší hry, aniž byste byli omezeni pouze na zadávání akordů levou rukou.	
Bass and Chords	Ideální pro hru tónů akordu pravou rukou a Manual Bass vaší levou rukou.	
About This Playlist	Toto je vysvětlující text Playlistů použitých pro vzorové presety.	

Použití Playlistu

Přidání záznamu do Playlistu využití funkce Search (Vyhledávání)

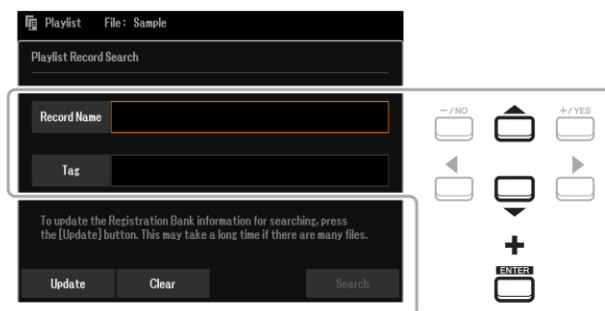
1. Stiskněte tlačítko [PLAYLIST] pro vyvolání displeje Playlist.



2. Stiskněte tlačítko [2 ▲ ▼] (Search) pro vyvolání displeje Search.

2-1. Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼] pro výběr Record Name (Název záznamu) nebo Tag (Popis) jako cíl vyhledávání, pak stiskněte tlačítko [ENTER].

Poznámka: Klíčové slovo a hudební žánr jsou uloženy jako Tag informace (popis). Ukládání Tag informací usnadňuje vyhledávání požadovaných záznamů.



- 2-2. Zadejte požadovaný název souboru nebo adresáře, pak stiskněte tlačítko [8 ▲] (OK).

Pro zadávání znaků, viz Uživatelský manuál, Základní ovládání.

- 2-3. Stiskněte tlačítka [7 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼] (Search) pro spuštění vyhledávání.

Pro vymazání výsledků vyhledávání, stiskněte tlačítka [3 ▲ ▼]/[4 ▲ ▼] (Clear).

Pro aktualizaci výsledků vyhledávání, použijte tlačítka [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] (Update). V závislosti na počtu souborů, může proces aktualizace zabrat více času.

3. Zvolte požadovaný soubor Banky pro registraci jako záznam Playlistu z výsledků vyhledávání pomocí tlačítek kurzoru [▲][▼][◀][▶], pak stiskněte tlačítko [ENTER].

Pro výběr všech souborů, stiskněte tlačítko [8 ▼] (All).

4. Stiskněte tlačítko [7 ▼] (OK) pro přidání záznamu.

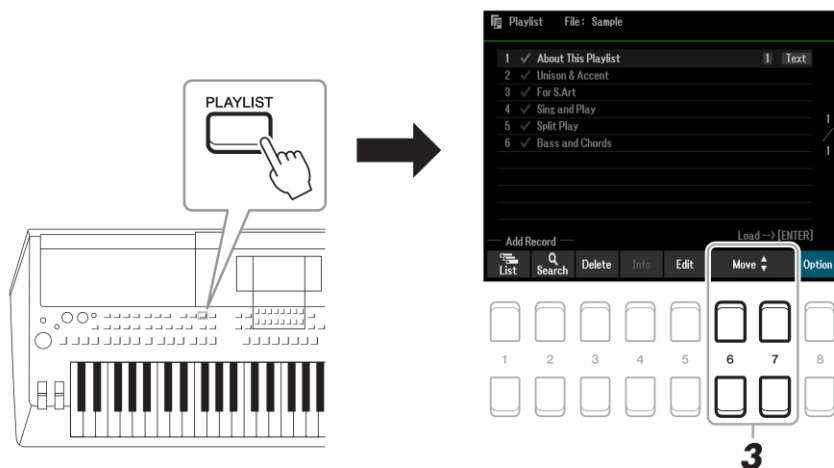
Okno s výsledky je zavřeno a zvolené záznamy jsou přidány na konec Playlistu.

5. Použijte tlačítka [8 ▲ ▼] (Option) pro vyvolání vyskakovacího okna, pak použijte tlačítka [7 ▲ ▼] (Select&Save) pro uložení Playlistu.

Postup uložení viz „Přidání záznamu (Link na soubor Banky) do Playlistu“ (Uživatelský manuál, kapitola 7), a řiďte se pokyny od kroku 5-2.

Změna pořadí záznamů v Playlistu

1. Stiskněte tlačítko [PLAYLIST] pro vyvolání displeje Playlist.



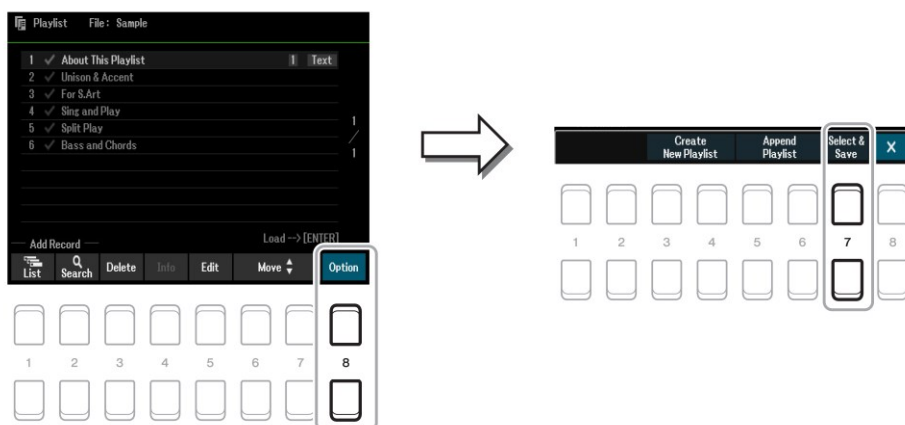
2. Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼] pro výběr požadovaného záznamu.
3. Posuňte požadovaný záznam použitím tlačítek [6▲▼]/[7▲▼] (Move).
Pro posun dalších záznamů opakujte kroky 2-3.
4. Použijte tlačítka [8▲▼] (Option) pro vyvolání vyskakovacího okna, pak použijte tlačítka [7▲▼] (Select&Save) pro uložení Playlistu.
Postup uložení viz „Přidání záznamu (Link na soubor Banky) do Playlistu“ (Uživatelský manuál, kapitola 7), a řiďte se pokyny od kroku 5-2

Import záznamů Music Finderu do Playlistu

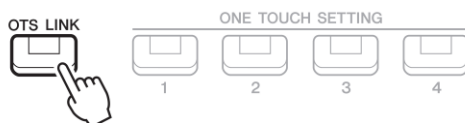
Importováním záznamů Music Finder (.mfd) používaných na starších Yamaha digitálních keyboardech (jako je PSR-S670, atd.) můžete tyto záznamy použít ve vašich Playlistech v tomto nástroji, stejně jako jste používali Music Finder na starších nástrojích.

Detaily o Music Finderu viz Uživatelský manuál odpovídajících Yamaha digitálních keyboardů obsahujících požadované záznamy Music Finderu.

1. Připojte USB flash disk obsahující soubor Music Finderu (*.mfd) ke konektoru [USB TO DEVICE].
2. Stiskněte tlačítko [PLAYLIST] pro vyvolání displeje Playlist.
3. Použijte tlačítka [8▲▼] (Option) pro vyvolání vyskakovacího okna, pak použijte tlačítka [7▲▼] (Select&Save) pro vyvolání displeje Playlist Selection.



4. Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] pro výběr požadovaného souboru Music Finder pro import, pak stiskněte tlačítko [ENTER].
5. Po zobrazení potvrzovací zprávy, použijte tlačítka [7▲▼] (OK) pro spuštění importu.
Importované záznamy Music Finder budou zkonvertovány na soubory Banky Registrační paměti a uloženy do adresáře (se stejným názvem jako měl importovaný soubor) v User paměti tohoto nástroje. Ve stejném okamžiku bude vytvořen Playlist ze zkonvertovaných souborů Banky Registrační paměti (se stejným názvem jako měl importovaný soubor) také na připojeném USB flash disku. Nastavení Music Finderu jsou registrovány do čísla [1] Registrační paměti jednotlivých Bank.
- Upozornění**
Pokud již adresář se stejným názvem souboru Music Finder existuje, bude soubor Banky Registrační paměti se shodným názvem v adresáři přepsán importovanými daty. Abyste zabránili přepsání důležitých dat, změňte název adresáře nebo souboru Music Finder.
6. Zapněte tlačítko [OTS LINK] abyste umožnili použití importovaných záznamů stejným způsobem jako u původní funkce Music Finder.



7. Zvolte název záznamu na displej Playlist a načtěte nastavení obsažená v datech Music Finderu.

Vyhledávání záznamů

Protože jsou data Music Finderu uložena do Registrační paměti, můžete vyhledávat záznamy na displeji Registration bank Selection. Klíčové slovo a hudební žánr jsou uloženy jako popisek. Detaily o vyhledávání a použití tagů, viz strana 82.

Obsah

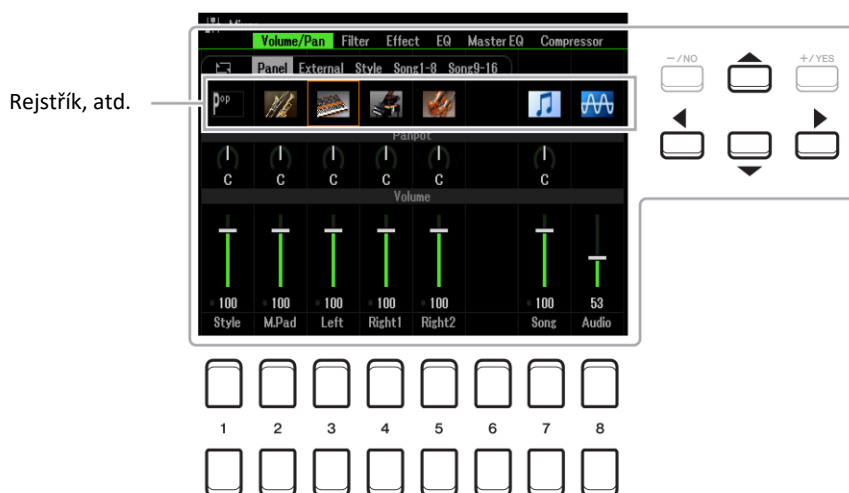
Editace parametrů Vol/Pan/Voice	strana 85
Editace parametrů Filter	strana 86
Editace parametrů Effect	strana 87
▪ Úprava hloubky efektu pro jednotlivé Party	strana 87
▪ Výběr typu efektu pro jednotlivé Bloky	strana 88
▪ Editace a uložení vlastního originálního typu efektu	strana 89
Editace parametrů EQ (Ekvalizér/Master ekvalizér)	strana 90
▪ Ekvalizér Partu (EQ)	strana 90
▪ Master ekvalizér (Master EQ)	strana 91
Editace parametrů Master kompresoru	strana 92
Blokový diagram	strana 94

Můžete editovat různé parametry Partu vyvolané stiskem tlačítka [MIXER] (Mixážní konzole), a poté uložit svá nastavení pro budoucí vyvolání. Co se týká mixážní konzole, Referenční manuál zahrnuje detailní popis všech parametrů, zatímco Uživatelský manuál popisuje základní instrukce včetně postupu ukládání. Displej Mixer se skládá ze 6 stránek. Použijte tlačítka TAB [◀][▶] pro výběr požadovaných stránek. Pro vizuální kontrolu toku signálu a konfigurace mixážní konzole je uveden blokový diagram na straně 94.



Opakovaně stiskněte tlačítko [MIXER] pro vyvolání displeje Mixer odpovídajících partů.
Panel (Right1, Right2, Left, atd.) → External → Style → Song1-8 → Song9-16

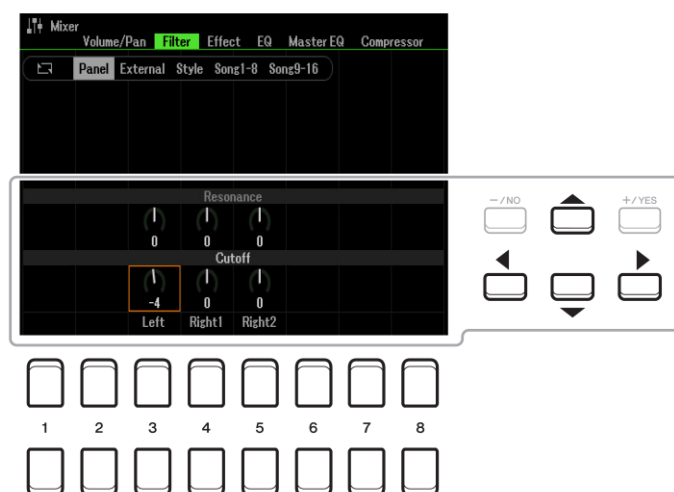
Editace parametrů Vol/Pan/Voice



Posuňte kurzor po displeji pomocí tlačítek kurzoru [▲][▼][◀][▶] a použijte tlačítka [1▲▼]-[8▲▼], tlačítka [+]/YES[/]/NO nebo otočný ovladač pro editování parametrů.

Voice	Umožňuje změnit Rejstříky pro jednotlivé klávesové party nebo jednotlivé party (kanály) Stylu nebo Skladby. Použijte tlačítka [1▲▼]-[8▲▼] nebo tlačítka [+ /YES]/[- /NO] pro vyvolání stránky Voice Selection (nebo File Selection) kanálu (partu). Po výběru požadovaného Rejstříku nebo souboru stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat na displej Mixer. Pokud je zvolen Panelový part, stejná operace vám umožní znovu vybrat Styl, Skladbu nebo Audio soubor (namísto Rejstříku) pro odpovídající part. Poznámka: Uvědomte si následující omezení: Pokud je zvolena skladba GM, lze pro kanál 10 zvolit pouze bicí Rejstříky (na straně Song9-16) Poznámka: Pro kanály Stylu nebo Skladby, vyvoláním rytmického/perkusního Rejstříku (Drum Kit atd.) dojde k nahrazení kanálových nastavení novými. V tomto případě nemusí dojít k jejich obnovení, i když znovu zvolíte původní Rejstřík. Pro obnovení zvolte stejný Styl nebo Skladbu bez uložení.
Panpot	Určuje stereo pozici zvoleného partu (kanálu).
Volume	Určuje hlasitost jednotlivých partů nebo kanálů, a nastavuje vyvážení mezi jednotlivými party.

Editace parametrů Filter



Posuňte kurzor po displeji pomocí tlačítek kurzoru [▲][▼][◀][▶] a použijte tlačítka [1▲▼]-[8▲▼], tlačítka [+ /YES]/[- /NO] nebo otočný ovladač pro editování parametrů.

Resonance	Umožňuje upravit resonanci (strana 16) pro jednotlivé party.
Cutoff	Určuje jas zvuku pro jednotlivé party nastavením cutoff frekvence (strana 16).

Editace parametrů Effect

Nástroj je vybaven sedmi Efektovými Bloky, což vám dává do rukou mocný nástroj pro vylepšení zvuku či jeho kompletní transformaci. Efekty jsou rozděleny do následujících skupin.

- **Reverb, Chorus**

Efekty těchto Bloků jsou aplikovány na celkový zvuk nebo na všechny Party. V každém z těchto Efektových Bloků můžete zvolit pouze jeden typ efektu a upravit Send Level (hloubku) a úroveň Return Level pro jednotlivé party.

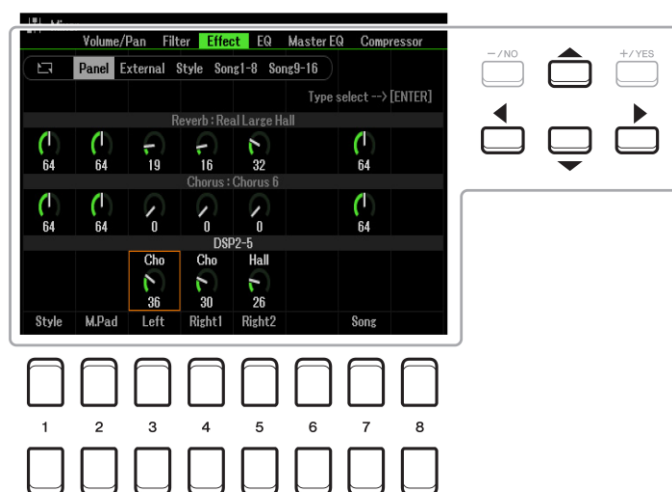
- **DSP1**

Pokud je v kroku 2 na straně 89 parametr „Connection“ nastaven na „System“, jsou efekty tohoto Bloku aplikovány pouze na zvuky Stylu a Skladby. V tomto stavu můžete zvolit pouze jeden typ efektu a upravit Send Level (hloubku) a Return Level pro jednotlivé party. Pokud je parametr „Connection“ nastaven na „Insertion“, je efekt tohoto Bloku aplikován pouze na určitý kanál Stylu a Skladby.

- **DSP2-5**

Efekty tohoto Bloku jsou aplikovány na určitý Part nebo Kanál, s výjimkou Multi Padů. Pro jednotlivé Party nebo Kanály lze zvolit různé typy efektu.

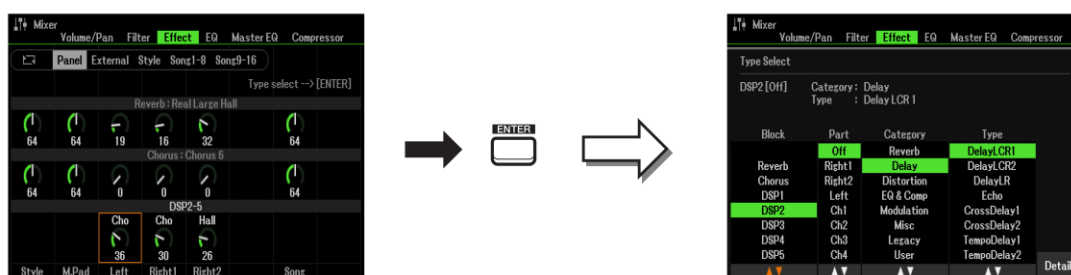
Úprava hloubky efektu pro jednotlivé Party



Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] pro výběr požadovaného Efektového Bloku, pak použijte tlačítka [1▲▼]-[8▲▼], tlačítka [+/YES]/[-/NO] nebo otočný ovladač pro hloubku efektu pro jednotlivé Party.

Výběr typu efektu pro jednotlivé Bloky

1. Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] pro výběr požadované položky pro změnu typu efektu, pak stiskněte tlačítko [ENTER] pro vyvolání displeje Effect Type Selection.



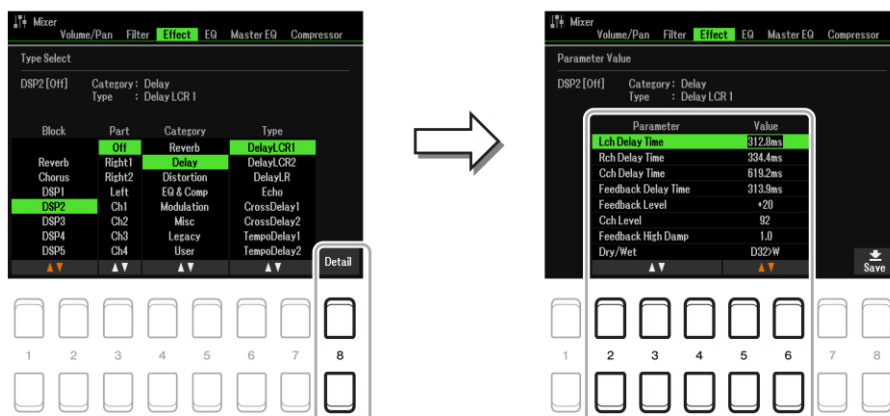
2. Použijte tlačítka [1▲▼]/[2▲▼] pro výběr efektového Bloku.

Efektový Blok	Použitelné Party	Vlastnosti efektu
Reverb	Všechny Party	Vytváří vřelé prostředí hry v koncertním sálu nebo jazzovém klubu.
Chorus	Všechny Party	Vytváří bohatě vrstvený zvuk, jakoby bylo hráno současně několik partů. Navíc, v tomto efektovém Bloku lze zvolit i jiné typy efektů (jako je reverb, delay, atd.)
DSP1	Part Stylu Kanály Skladby 1-16	Navíc k efektům Reverb a Chorus je k dispozici i široká paleta typů efektů, jako jsou Distortion nebo Wah.
DSP2, DSP3, DSP4	Right1, Right2, Left, Kanály Skladby 1–16	Navíc k efektům Reverb a Chorus je k dispozici i široká paleta typů efektů, jako jsou Distortion nebo Wah. Pro jednotlivé DSP2-5 lze zvolit jeden z Partů nebo Kanálů uvedených nalevo. Když zvolíte „Right2“ pro DSP25, například je DSP2 efekt aplikován pouze na part Right2. Mějte na paměti, že když vyberete Skladbu nebo Styl, které vyžadují DSP2-5 Bloky, bude přiřazení Partů těmto třem Blokům změněno automaticky s prioritou na poslední data.
DSP5	Right1, Right2, Left, Kanály Skladby 1–16, Mic	

3. Použijte tlačítka [3▲▼] pro výběr Partu určeného k aplikaci efektu.
Uvědomte si, že pro Bloky „Reverb“, „Chorus“ nebo „DSP1“ (pokud je v kroku 2 na straně 74 parametr „Connection“ nastaven na „System“) nelze zvolit Part. To proto, že lze použít na všechny Party společně pouze jeden typ efektu.
4. Použijte tlačítka [4▲▼]/[5▲▼] pro výběr kategorie efektu, pak použijte tlačítka [6▲▼]/[7▲▼] pro výběr typu efektu.
Všimněte si, že blok Reverb není rozdělen do kategorií.
Pokud chcete editovat detailní parametry zvoleného typu efektu, stiskněte tlačítko [8▲▼] (Detail).
Detaily, viz další kapitola.
5. Uložte nastavení do Registrační paměti, Stylu nebo Skladby.
Postup uložení je uveden v Uživatelském manuálu, kapitola 8.

Editace a uložení originálního typu efektu

1. Poté, co jste v předchozí kapitole zvolili Efektový Blok a typ efektu, stiskněte tlačítko [8 ▲ ▼] (Detail) pro vyvolání displeje editace parametrů.

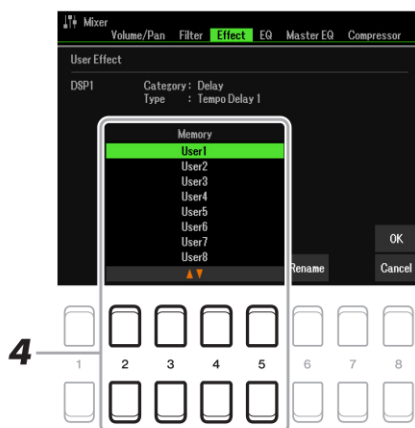


2. Použijte tlačítka [2 ▲ ▼]-[4 ▲ ▼] pro výběr parametru, pak použijte tlačítka [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼] pro editaci jeho hodnoty.

Pokud je jako Efektový Blok vybrán Reverb, Chorus nebo DSP1, můžete použitím tlačítka [7 ▲ ▼] (Effect Return Level) upravit hodnotu Return Level.



3. Stiskněte tlačítko [8 ▲ ▼] (Save) pro vyvolání displeje pro uložení.



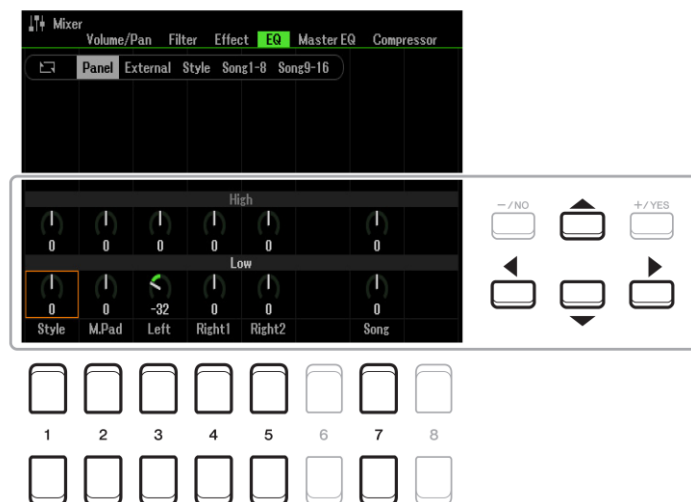
4. Použijte tlačítka [2 ▲ ▼]-[5 ▲ ▼] pro výběr místa pro uložení nastavení jako uživatelského efektu. Pokud chcete, změňte jeho název. Použijte tlačítko [6 ▲ ▼] (Rename) pro vyvolání okna Character Entry, zadejte název a pak stiskněte tlačítko [8 ▲] (OK).
5. Stiskněte tlačítko [8 ▲] (OK) pro uložení efektu.
6. Stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat na předchozí displej.
Uložený uživatelský efekt lze vyvolat z kategorie „User“ odpovídajícího Efektového Bloku (strana 88).

Editace parametrů EQ (Ekvalizér/Master ekvalizér)

Ekvalizér (také zvaný „EQ“) je zvukový procesor dělící frekvenční spektrum do několika pásem, která mohou být zesílena nebo zeslabena tak, jak potřeba k úpravě celkového frekvenčního rozsahu. Stránka EQ (vybraná pomocí tlačítek TAB [◀][▶]) umožňuje upravit ekvalizér pro jednotlivé odpovídající party, zatímco Master EQ stránka umožňuje provádět celkové úpravy EQ pro celý nástroj.

Ekvalizér Partu (EQ)

Tento nástroj je vybaven 2pásmovým EQ, který lze nastavit pro nezávislé zpracování celkem 27 partů – včetně těch pro Klávesové (3 party), Styly (8 partů) a Skladby (16 partů).



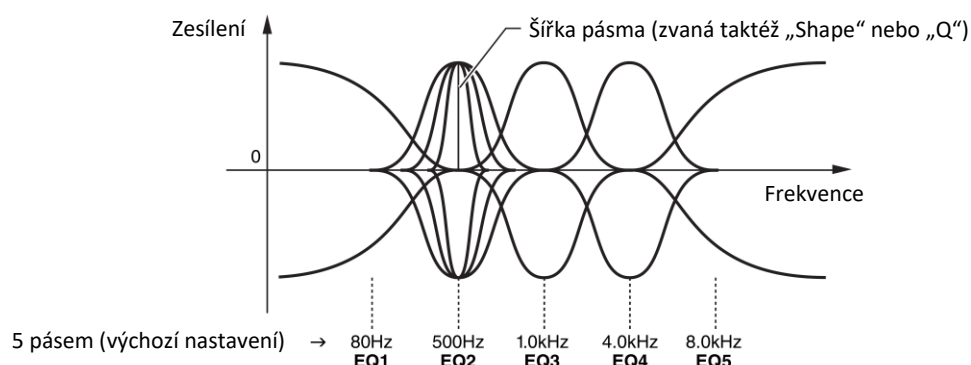
Posuňte kurzor po displeji pomocí tlačítek kurzoru [▲][▼][◀][▶] a použijte tlačítka [1▲▼]-[8▲▼], tlačítka [+/YES]/[-/NO] nebo otočný ovladač pro editování parametrů.

High	Zesiluje nebo zeslabuje pásmo výšek EQ pro jednotlivé party.
Low	Zesiluje nebo zeslabuje pásmo basů EQ pro jednotlivé party.

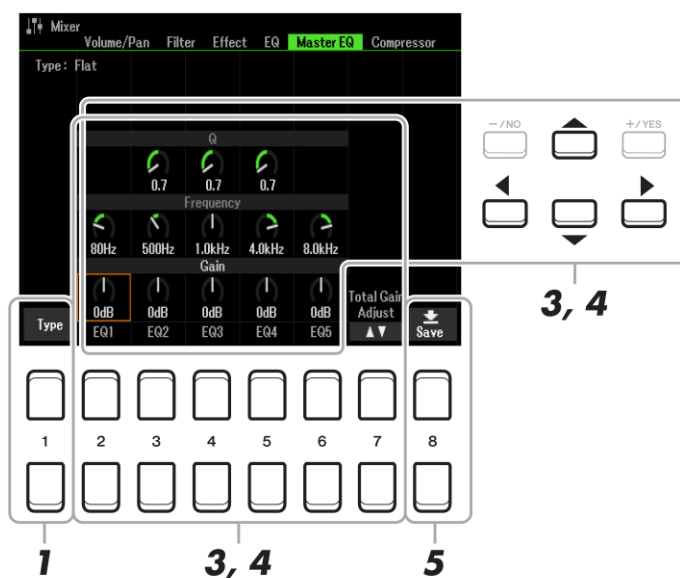
Master ekvalizér (Master EQ)

Tento nástroj je vybaven 5pásmovým digitálním EQ. Pomocí této funkce lze na výstup z nástroje aplikovat finální efekt – úprava tónu. Můžete zvolit jeden z pěti přednastavených typů EQ, nebo můžete vytvořit své vlastní nastavení EQ úpravou frekvenčních pásem, a tato nastavení uložit jako User typy Master EQ.

Poznámka: Master EQ nelze aplikovat na přehrávání audia nebo na zvuk metronomu.



1. Stiskněte tlačítko [1 ▲ ▼] (Type) pro vyvolání okna Master EQ Type.



2. Použijte tlačítka [1 ▲ ▼]-[4 ▲ ▼] pro výběr požadovaného typu Master EQ, pak stiskněte tlačítko [ENTER]. Parametry se mění podle zvoleného typu Master EQ.



Flat: Ploché nastavení EQ. Zesílení všech frekvencí je nastaveno na 0dB.

Powerfull: Silné nastavení EQ, u kterých jsou zesíleny všechny frekvence. Lze jej využít například k zesílení hudby na večírku atd.

Mellow: Měkké a jemné nastavení EQ, u kterých jsou jemně potlačena pásma výšek.

Bright: Nastavení se zesílením frekvenčního pásma výšek, a dělá tak zvuk jasnější.

With Subwoofer: Nastavení EQ, kde jsou zeslabena pásma basů. To je optimální nastavení při použití nástroje spolu se subwooferem, jako je například KS-SW100 (prodáván samostatně).

User 1-30: Vaše vlastní nastavení EQ uložené v kroku 5.

3. Pomocí tlačítek kurzoru [▲][▼][◀][▶] posuňte kurzor na řádek Gain, pak zesilte nebo zeslabte úroveň zesílení nebo zeslabení každého z pěti pásem.

Použijte tlačítka [2▲▼]-[6▲▼], tlačítka [+ /YES] / [- /NO] nebo otočný ovladač pro úpravu úrovně. Použijte tlačítko [7▲▼] (Total Gain Adjust) pro zesílení nebo zeslabení všech pěti pásem najednou.

4. Pokud chcete, nastavte Q (šířku pásma) a Frequency (středovou frekvenci) jednotlivých pásem.

Pro úpravu šířky pásma (nazývané „Shape“ nebo „Q“), nejprve pomocí tlačítek kurzoru [▲][▼][◀][▶] nastavte kurzor na řádek Q, pak použijte tlačítka [3▲▼]-[5▲▼]. Čím vyšší hodnota Q, tím užší pásmo.

Pro úpravu Frequency (středová frekvence), nejprve pomocí tlačítek kurzoru [▲][▼][◀][▶] nastavte kurzor na řádek Frequency, pak použijte tlačítka [2▲▼]-[6▲▼]. Dostupný rozsah frekvencí se pro každé pásmo liší.

5. Stiskněte tlačítko [8▲▼] (Save) pro provedení operace uložení.

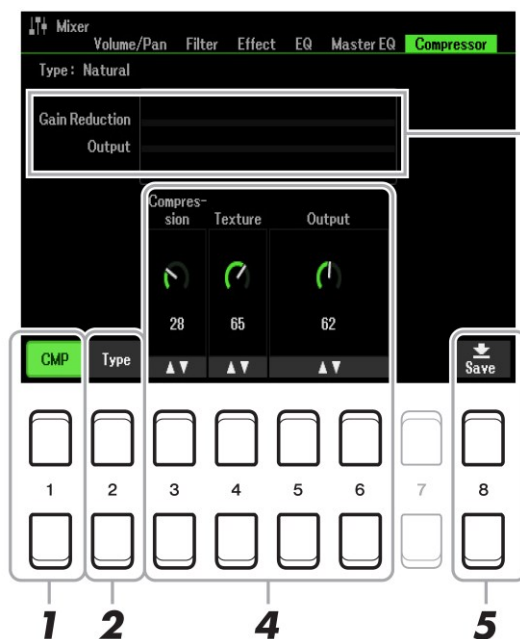
Pro zadání názvu vyvolejte operaci Name pomocí tlačítek [6▲▼] (Rename), pojmenuje své nastavení podle vašeho přání, pak stiskněte tlačítko [8▲] (OK) pro jeho uložení jako uživatelského (User) typu Master EQ, který lze vyvolat pomocí kroků 1-2 uvedených výše.

Editace parametrů Master kompresoru

Kompresor je efekt běžně používaný pro omezení a zkomprimování dynamiky (hlasitosti) audio signálu. U signálu, který se velmi liší v dynamice, jako jsou vokály nebo kytarové party, „zúží“ dynamický rozsah, tím že, tiché zvuky udělá hlasitější a hlasité naopak tišší. Spolu s celkovým zesílením hlasitosti vytvoříte silnější a konzistentnější úroveň zvuku.

Tento nástroj je vybaven celkovým kompresorem, aplikovaným na celkový zvuk nástroje. Ačkoliv máte k dispozici již různá přednastavení kompresoru, můžete úpravou jejich parametrů vytvořit nastavení vlastní.

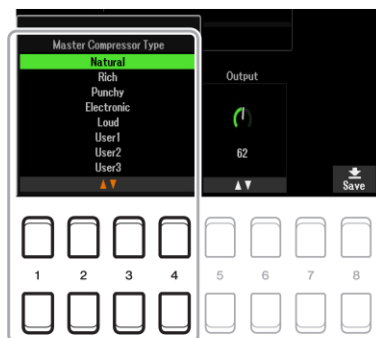
Poznámka: Master kompresor nelze aplikovat na přehrávání audia nebo na zvuk metronomu.



Zobrazuje Gain Reduction (zeslabení zisku, úroveň komprimace) a úroveň výstupu.

1. Stiskněte tlačítko [1▲▼] (CMP) pro zapnutí Master kompresoru.
2. Stiskněte tlačítko [2▲▼] (Type) pro vyvolání okna Master Compressor Type.
3. Použijte tlačítka [1▲▼]-[4▲▼] pro výběr požadovaného typu Master kompresoru, pak stiskněte tlačítko [ENTER].

Sada nastavení parametrů zvoleného typu EQ je automaticky zobrazena na spodu displeje.



Natural: Přirozené nastavení kompresoru, ve kterém je produkován střední efekt.

Rich: Nastavení nástroje, ve kterém jsou vlastnosti nástroje optimálně vylepšeny. To je vhodné pro vylepšení zvuku akustických nástrojů, jazzovou hudbu atd.

Punchy: Velmi zdůrazněné nastavení kompresoru.

Electronic: Nastavení, ve kterém jsou optimálně zdůrazněny vlastnosti elektronické taneční hudby.

Loud: Silné nastavení Kompresoru. To je vhodné nastavení pro vylepšení energické hudby, jako jsou rock a gospel.

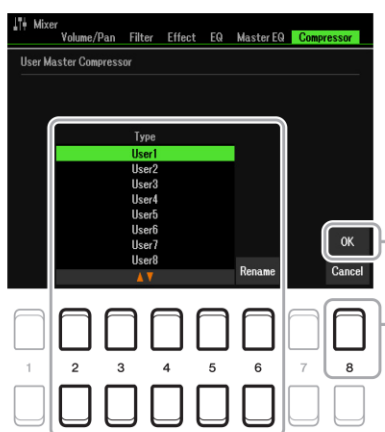
User1-30: Vaše vlastní nastavení Kompresoru uložená v kroku 5.

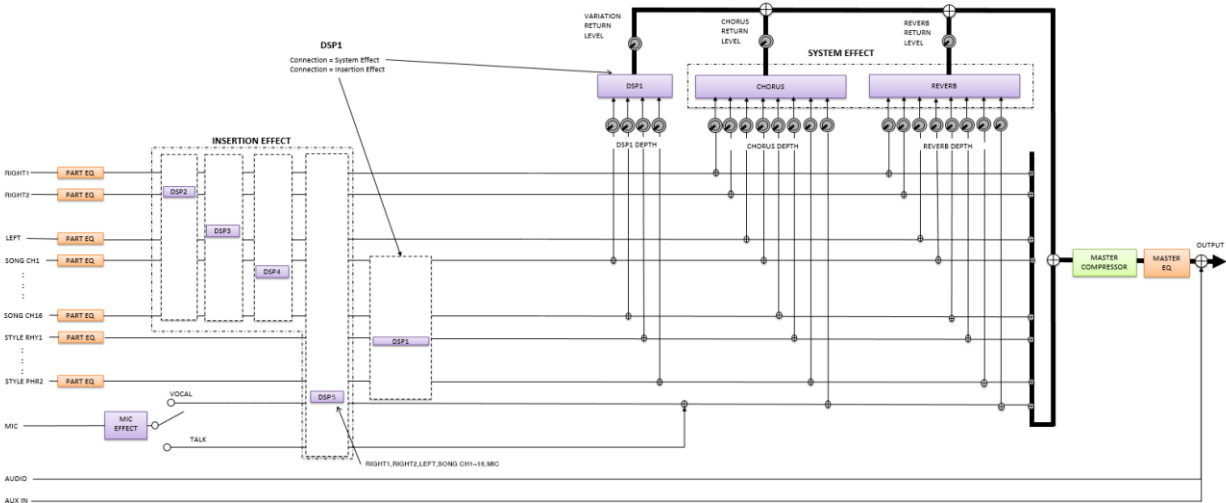
4. Upravte nastavení Master kompresoru.

[3▲▼]	Compression	Určuje práh (minimální úroveň, při které komprese začíná).
[4▲▼]	Texture	Určuje poměr komprese (jak moc je rozsah dynamiky komprimován).
[5▲▼]/ [6▲▼]	Output	Určuje výstupní úroveň.

5. Stiskněte tlačítko [8▲▼] (Save) pro uložení nastavení jako typu uživatelského Master kompresoru.

Použijte tlačítka [2▲▼]-[5▲▼] pro výběr cíle uložení vašeho Master kompresoru. Pokud je to třeba, změňte název Master Kompresoru. V okně Character Entry vyvolaném stiskem tlačítka [6▲▼] (Rename) zadejte název, pak stiskněte tlačítko [8▲] (OK). Uložené nastavení uživatelského typu Master kompresoru, je zobrazeno na displeji v krocích 2-3.





Obsah

Přiřazení specifických funkcí jednotlivým pedálům	strana 95
Nastavení MIDI	strana 99
▪ Systémová MIDI nastavení	strana 101
▪ Nastavení MIDI vysílání	strana 102
▪ Nastavení MIDI příjmu	strana 103
▪ Nastavení basového tónu pro přehrávání Stylu přes MIDI příjem	strana 104
▪ Nastavení typu akordu pro přehrávání Stylu přes MIDI příjem	strana 104
Bezdrátové připojení chytrého zařízení	strana 105
▪ Režim Infrastructure	strana 105
▪ Režim Access Point	strana 106

Přiřazení specifických funkcí jednotlivým pedálům

Můžete změnit původně přiřazení funkce (sustain, atd.) ke všem pedálům připojeným ke konektorům FOOT PEDAL [1]/[2] - například, můžete používat pedál pro spuštění a zastavení přehrávání Skladby nebo ho použít pro vytváření změny ladění tónů (pitch bend).

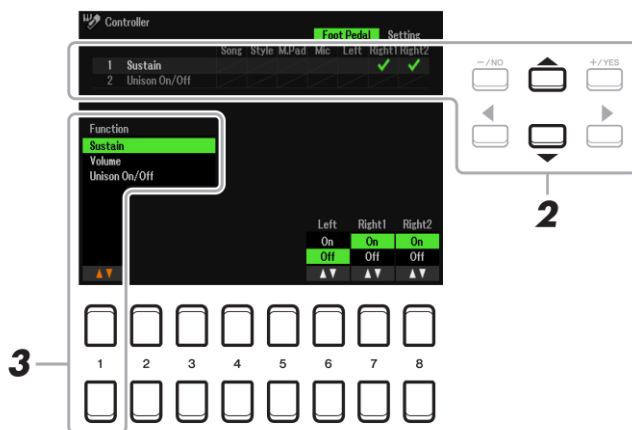
Poznámka: Informace o tom, jaké nožní pedály nebo které typy lze připojit naleznete v Uživatelském manuálu, kapitola 9.

1. Vyvolejte displej ovládání.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Controller → [ENTER] → TAB [◀] Foot Pedal

2. Pomocí tlačítek kurzoru [▲][▼] vyberte jeden ze dvou pedálů, ke kterému chcete přiřadit funkci.

Na displeji odpovídají čísla 1 a 2 konektorům FOOT PEDAL [1] a [2].



3. Pomocí tlačítek [1▲▼] vyberte funkci, kterou chcete přiřadit pedálu vybranému v kroku 2.

Informace o dostupných funkcích, viz strana 96-98.

Poznámka: Pedálu můžete přiřadit i jiné funkce – Punch In/Out ve skladbě (strana 61) a ovládání Registračních sekvencí (strana 78). Pokud pedálu přiřadíte více funkcí, pořadí priority je toto: Punch In/Out → Registrační sekvence → funkce přiřazená zde.

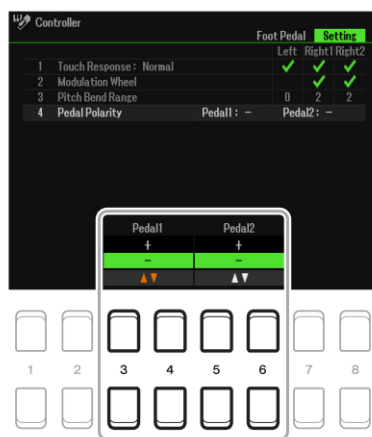
4. Pomocí tlačítek [2 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼] nastavte detaily zvolené funkce (part, na který bude funkce aplikována atd.).

Dostupné parametry se liší podle zvolené funkce v kroku 3.

5. Pokud je to třeba, zvolte tlačítkem kurzoru [▼] položku „4 Pedal Polarity“ a změňte polaritu pedálu.

Funkce vypínání a zapínání závisí na typu pedálu připojeného k nástroji. Například sešlápnutí jednoho pedálu zvolenou funkci zapne, zatímco sešlápnutím pedálu vyrobeného jiným výrobcem tuto funkci vypne. Pokud je to třeba změňte fungování pedálu.

Použijte tlačítka [3 ▲ ▼]/[4 ▲ ▼] pro nastavení pedálu FOOT PEDAL [1] a tlačítka [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼] pro nastavení pedálu FOOT PEDAL [2].



■ **Funkce přiřaditelné k pedálu**

Pro funkce označené „*“ použijte pouze nožní ovladač, správnou funkci není možné zajistit nožním spínačem.

Sustain	Umožňuje ovládat sustain pedálem. Pokud sešlápnete pedál, všechny tóny zahrané na klaviatuře mají delší dozvuk. Uvolnění pedálu okamžitě zastaví (damp) dozvuk všech tónů. Na tomto displeji můžete tuto funkci zapnout nebo vypnout pro každý part klaviatury zvlášť.
Volume*	Umožňuje ovládat hlasitost pedálem. Na displeji můžete tuto funkci zapnout nebo vypnout pro každý part zvlášť.
Unison On/Off	Zapíná a vypíná funkci Unison (strana 28).
Articulation1	Když používáte Super Articulation Rejstřík, který má efekt odpovídající této funkci, můžete tento efektu umožnit sešlápnutím pedálu, nožního přepínače, tlačítka přiřazeným této funkci.
Articulation2	
Sostenuto	Umožňuje ovládat efekt Sostenuto pedálem. Pokud zahrajete tóny nebo akord a sešlápnete pedál, zatím co držíte klávesy stisknuté, všechny tóny budou znít dále, dokud pedál neuvolníte. Ale další zahrané tóny déle znít nebudou. To umožňuje nechat znít déle akord, zatímco ostatní tóny jsou hrány staccato. Na tomto displeji můžete tuto funkci zapnout nebo vypnout pro každý part klaviatury zvlášť.
Soft	Umožňuje ovládat efekt Soft pedálem. Sešlápnutím pedálu snižujete hlasitost a změny v zabarvení tónů, které hrajete. To funguje pouze u některých odpovídajících Rejstříků. Na tomto displeji můžete tuto funkci zapnout nebo vypnout pro každý part klaviatury zvlášť.

Glide Up	Při sešlápnutí pedálu se mění ladění, po uvolnění se vrací zpět. Na tomto displeji můžete tuto funkci zapnout nebo vypnout pro každý part klaviatury zvlášť. Up/Down: Určuje, zda je ladění zvyšováno nebo snižováno. Range: Určuje rozsah změny ladění, v půltónech. On Speed: Určuje rychlost změny ladění při sešlápnutí pedálu. Off Speed: Určuje rychlost změny ladění při uvolnění pedálu.
Glide Down	
Portamento	Portamento efekt (jemný přechod mezi tóny) lze vytvořit, pokud je sešlápnutý pedál. Portamento je vytvořeno, pokud jsou tóny zahrány legato (tón je zahrán, zatímco předchozí tón je ještě držen). Čas portamenta lze také nastavit v displeji Voice Set (strana 14). Na tomto displeji můžete tuto funkci zapnout nebo vypnout pro každý part klaviatury zvlášť. Poznámka: Tato funkce nebude mít vliv na žádný z varhanních Rejstříků a některé ze Super Articulation Rejstříků.
Pitch Bend Up*	Umožňuje ohýbat ladění tónů nahoru a dolů pomocí pedálu. Na displeji můžete nastavit následující parametry. Up/Down: Určuje, zda je ladění zvyšováno nebo snižováno. Range: Určuje rozsah změny ladění, v půltónech.
Pitch Bend Down*	
Modulation*	Aplikuje modulační efekt, jako je vibrato na tóny hrané na klaviatuře. Na tomto displeji můžete tuto funkci zapnout nebo vypnout pro každý part klaviatury zvlášť.
Modulation Alt	Toto je jemná variace výše uvedené modulace, ve které lze efekty (vlnové křivky) alternativně vypínat a zapínat při každém sešlápnutí pedálu.
Pedal Control (Wah)	Aplikuje wah efekt na tóny hrané na klaviatuře, když je zapnuté tlačítko [DSP]. Na tomto displeji můžete tuto funkci zapnout nebo vypnout pro každý part klaviatury zvlášť. Tento parametr je dostupný, pouze když je aplikován efekt, jehož kategorie je „Modulation“ nebo „Wah“.
Organ Rotary Slow/Fast	Přepíná nastavení rychlosti otáčení Rotary Speakeru mezi „Slow“ a „Fast“. Tento parametr je dostupný, pouze když je aplikován efekt, jehož název obsahuje „Rotary“.
Kbd Harmony/ Arp On/Off	Stejně jako tlačítko [HARMONY/ ARPEGGIO].
Arpeggio Hold	Pokud je sešlápnutý pedál, přehrávání arpeggia pokračuje, i když uvolníte klávesy, a zastaví se, když pedál uvolníte. Ujistěte se, že je zvolen nějaký typ arpeggia a je zapnuté tlačítko [HARMONY/ ARPEGGIO].
Live Control Reset Value	Resetuje hodnoty funkcí přiřaditelných k Live Control knobům.
Style Start/Stop	Stejně jako tlačítko STYLE CONTROL [START/STOP].
Synchro Start On/Off	Stejně jako má tlačítko [SYNC START].
Synchro Stop On/Off	Stejně jako má tlačítko [SYNC STOP].
Intro 1-3	Stejně jako mají tlačítka INTRO [I]-[III].
Main A-D	Stejně jako mají tlačítka MAIN VARIATION [A]-[D].
Fill Down	Zahraje sekci Fill In, která je automaticky následována předchozí hlavní sekci (tlačítko vlevo).
Fill Self	Zahraje sekci Fill In.
Fill Break	Zahraje Break.
Fill Up	Zahraje sekci Fill In, která je automaticky následována další hlavní sekci Main (tlačítko vpravo).
Ending 1-3	Stejně jako mají tlačítka ENDING/rit. [I]-[III].

Half Bar Fill In	Když se sešlápnutý pedál, je zapnutá funkce Half Bar Fill In a změna sekce Stylu při první době aktuální sekce spustí další sekci uprostřed s automatickým přehráním Fill-In. Pokud je tato funkce přiřazena tlačítku, každé stisknutí tlačítka přepíná mezi zapnutím a vypnutím funkce.
Fade In/Out	Stejně jako tlačítko [FADE IN/OUT].
Fing/On Bass	Pedál alternativně přepíná mezi režimy Fingered a Fingered On Bass (strana 23).
Bass Hold	Zatímco je sešlápnutý pedál, basový tón doprovodného Stylu je držen i přesto, že se mění akordy během přehrávání Skladby. Pokud je prstoklad zapnutý na režim „AI Full Keyboard“, tato funkce nepracuje.
OTS +/-	Vyvolá další/předchozí nastavení One Touch Setting.
Song Play/Pause	Stejně jako tlačítko SONG CONTROL [▶/II] (PLAY/PAUSE).
Score Page+/-	Během zastavení přehrávání Skladby můžete otočit na další/předchozí stranu notace (pokaždé o jednu stránku).
Lyrics Page+/-	Během zastavení přehrávání Skladby můžete otočit na další/předchozí stranu textu Skladby (pokaždé o jednu stránku).
Text Page+/-	Můžete otočit na další/předchozí stranu textu (pokaždé o jednu stránku).
Talk On/Off	Přepíná mezi nastaveními Vocal a Talk pro mikrofon.
Reset/Tap Tempo	Stejně jako tlačítko [RESET/TAP TEMPO].
Percussion	Pedál hraje Rejstřík perkusního nástroje vybraný tlačítky [4 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼]. Vybrat požadovaný nástroj můžete pomocí klaviatury. Poznámka: Pokud zvolíte tento nástroj stiskem klávesy, síla s jakou jste klávesu stiskly, určí hlasitost tohoto nástroje.
Right 1 On/Off	Stejně jako tlačítko PART ON/OFF [RIGHT 1].
Right 2 On/Off	Stejně jako tlačítko PART ON/OFF [RIGHT 2].
Left On/Off	Stejně jako tlačítko PART ON/OFF [LEFT].

MIDI nastavení

V této kapitole můžete provádět MIDI nastavení nástroje. PSR-SX600 přináší sadu deseti přednastavených vzorů umožňujících okamžitou a jednoduchou rekonfiguraci nástroje pro určitou MIDI aplikaci nebo určité externí zařízení. Také si tyto vzory můžete upravit a uložit až deset vlastních vzorů do paměti User.

Poznámka: Také lze všech deset vzorů nastavení uložit jako jeden soubor na USB zařízení. Viz strana 95.

1. Vyvolejte displej ovládání.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] MIDI → [ENTER]



2. Ze stránky Preset zvolte předprogramovaný vzor (strana 100).

Pokud jste již vytvořili svůj vlastní vzor a uložili jej do složky User, můžete jej také zvolit, ale ze stránky User.

3. Pro editování vzoru, stiskněte tlačítko [8 ▼] (EDIT) pro vyvolání displeje MIDI.

4. Použijte tlačítka TAB [◀][▶] pro vyvolání relevantní stránky nastavení, poté nastavte různé parametry pro úpravu aktuálního MIDI vzoru.

- **System** Nastavení MIDI systému (strana 101)
- **Transmit** Nastavení MIDI vysílání (strana 102)
- **Receive** Nastavení MIDI příjmu (strana 103)
- **On Bass Note** Nastavení pro basový tón akordu pro přehrávání Stylu přes MIDI příjem dat (strana 104)
- **Chord Detect** Nastavení typu akordu pro přehrávání Stylu přes MIDI příjem dat (strana 104)

5. Po ukončení editace, stiskněte tlačítko [EXIT] pro návrat do displeje MIDI Template Selection.

6. Vyberte záložku User pro uložení dat pomocí tlačítek TAB [◀][▶], poté stiskem tlačítka [6 ▼] (Save) upravený vzor uložte.

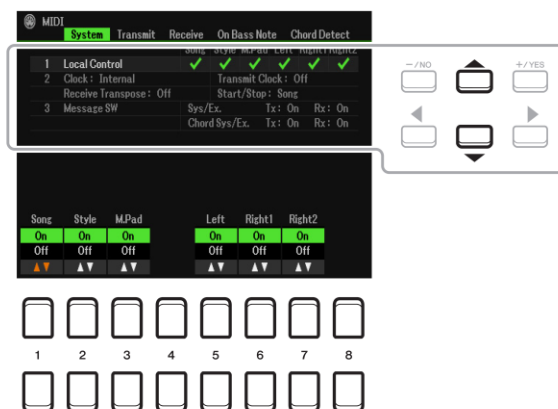
▪ **Předprogramované MIDI vzory**

All Parts	Vysílá všechny party včetně klavírních partů (RIGHT 1,2 a LEFT – Pravý 1,2 a Levý) s výjimkou partů Skladby.
KBD&STYLE	V základu stejný jako All Parts jen s výjimkou uspořádání klavírních partů. RIGHT 1 a 2 (Pravý 1 a 2) jsou označeny jako „UPPER“ a LEFT (Levý) jako „LOWER“.
Master KBD	V tomto nastavení nástroj funguje jako master klaviatura, hraje a ovládá jeden nebo více připojených tónových generátorů nebo zařízení jako jsou počítač, sekvencer.
Song	Všechny přenášené kanály jsou nastaveny tak, aby odpovídaly kanálům Skladby 1-16. Toto se používá pro přehrávání dat Skladby externím tónovým generátorem a nahrávání dat Skladby na externí sekvencer.
Clock Ext.	Přehrávání (Skladby, Stylu, Multi Padu atd.) je synchronizováno s externími MIDI hodinami namísto interních. Tento vzor byste měli používat, pokud chcete nastavit tempo připojeného externího MIDI zařízení.
MIDI Accord 1	MIDI akordeon umožňuje přenášet MIDI data a hrát připojený tónový generátor z klaviatury a bas/akordy akordeonu. Tento vzor umožňuje hrát melodii na klaviatuře a ovládat přehrávání Stylu na nástroji tlačítka levé ruky.
MIDI Accord 2	V základu stejné jako MIDI Accord 1 s výjimkou toho, že akordický/basový tón hraný levou rukou v MIDI akordeonu je rozeznáván také jako tónová MIDI událost.
MIDI Pedal 1	MIDI pedálová zařízení umožňují hrát připojený tónový generátor vaší nohou (velmi vhodné pro hru jedno tónových basových partů). Tento vzor vám umožňuje hrát/ovládat základní tón akordu v přehrávání Stylu pomocí MIDI pedálové jednotky.
MIDI Pedal 2	Tento vzor vám umožňuje hrát basový part pro přehrávaný Styl pomocí MIDI pedálového zařízení.
MIDI Off	Žádné MIDI signály nejsou přijímány ani vysílány.

Nastavení MIDI systému

Toto vysvětlení navazuje na krok 4 na stránce System ze strany 99.

Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] pro výběr parametrů (uvedeny níže), pak použijte tlačítka [1▲▼]-[8▲▼] pro nastavení ON/OFF.



1 Local Control - Lokální ovládání

Zapíná a vypíná lokální ovládání pro všechny party. Pokud je toto nastavení na „On“, pak klaviatura ovládá interní tónový generátor, a interně uložené zvuky jsou hrány z klaviatury. Pokud je nastaven na „Off“, poté jsou klaviatura a ovladače odpojeny od tónového generátoru, takže hra neprodukuje žádný zvuk. Například, toto umožňuje použít externí MIDI sekvencer pro přehrávání interních Rejstříků nástroje a klaviaturu nástroje pro nahrávání not do externího sekvenceru a/nebo hru externího tónového generátoru.

2 Clock - Nastavení hodin atd.

■ Clock (Signál)

Toto nastavení určuje, zda nástroj použije pro synchronizaci své vlastní interní hodiny nebo MIDI signál z externího zařízení (USB1, USB2 nebo WLAN). Normální nastavení je Internal, pokud je nástroj používán samostatně nebo jako master klaviatura pro ovládání externího zařízení. Pokud používáte nástroj s externím sekvencerem, MIDI počítačem nebo jiným MIDI zařízením, a chcete tato zařízení synchronizovat, nastavte toto nastavení na USB1, USB2 nebo Wireless LAN. V tom případě se ujistěte, že je externí MIDI zařízení správně připojeno a vysílá MIDI signál.

Poznámka: Pokud je Clock nastaveno na jinou hodnotu než Internal, tempo je zobrazeno jako „Ext.“ na hlavním displeji. To znamená, že přehrávání je ovládáno pouze MIDI externím zařízením nebo počítačem. Pak Styl, Skladby, Multi Pady ani metronom nelze přehrávat pomocí panelových tlačítek.

Poznámka: Pokud je ke konektoru [USB TO DEVICE] připojen USB bezdrátový síťový adaptér, lze zvolit i parametr „Wireless LAN“.

■ Transmit Clock (Vysílání signálu)

Vypíná a zapíná vysílání MIDI signálu (F8). Pokud je nastaveno na Off, nejsou vysílána žádná data hodin nebo Start/Stop data při přehrávání Skladby nebo Styly.

■ Receive Transpose (Transpozice příjmu)

Určuje, zda jsou aplikována nastavení transpozice na přijímané tónové události přes MIDI.

■ Start/Stop

Určuje, zda příchozí zprávy FA (start) nebo FC (stop) mají vliv na přehrávání Skladby nebo Styly.

3 Message SW (Přepínač zpráv)

■ Sys/Ex.

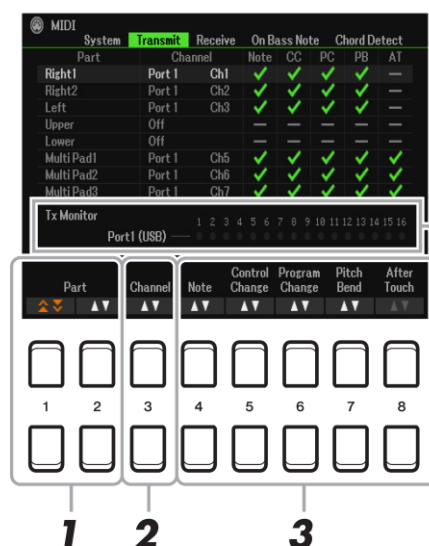
„Transmit“ nastavení zapíná a vypíná vysílání MIDI Systém Exkluzivní zpráv. „Receive“ nastavení zapíná a vypíná příjem a rozpoznávání MIDI Systém Exkluzivní zpráv generovaných externím zařízením.

■ Chord Sys/Ex.

„Transmit“ nastavení zapíná a vypíná vysílání MIDI akord Exklusivě zpráv (rozpoznání typu a základního tónu akordu). „Receive“ nastavení zapíná a vypíná příjem a rozpoznávání MIDI akord Exklusivě dat generovaných externím zařízením.

Nastavení MIDI vysílání

Toto vysvětlení navazuje na krok 4 na stránce Transmit ze strany 99. Tato nastavení určují, které party budou vysílány jako MIDI data a kterým kanálem.



Tečky odpovídají jednotlivým kanálům (1-16). Krátce blikají kdykoliv jsou data vysílána na kanál(y).

Poznámka: Pokud je zobrazeno „WLAN“, nástroj může pracovat s MIDI zprávami přijímanými přes USB bezdrátový síťový adaptér připojený ke konektoru [USB TO DEVICE]. Pokud není „WLAN“ zobrazeno a přitom je adaptér připojen, nástroj vypněte a znovu zapněte.

1. Použijte tlačítka [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] (Part) pro výběr partu, jehož nastavení vysílání chcete změnit.

Tlačítko [1 ▲ ▼] můžete použít pro přechod nahoru nebo dolů mezi typy partů (keyboardový, Multi Pad a Styl), zatímco tlačítko [2 ▲ ▼] pro posun o jeden nahoru nebo dolů.

Party zde zobrazené jsou stejné jako ty z displeje Mixer a Channel On/Off s výjimkou dvou níže popsaných.

Upper: Party klaviatury hrané napravo od bodu dělení pro Rejstříky (RIGHT 1 a/nebo 2 - Pravý 1 a/nebo 2).

Lower: Keyboardový part hraný nalevo od bodu dělení pro Rejstříky. Nemá na něj vliv zapnutí či vypnutí tlačítka [ACMP].

2. Použijte tlačítka [3 ▲ ▼] (Transmit Channel) pro výběr kanálu, jehož zvolený part bude vysílán.

Poznámka: Pokud jsou ke stejnému kanálu přiřazeny různé party. MIDI zprávy jsou sloučeny do jednoho kanálu a výsledkem jsou neočekávané zvuky a možná závada v připojeném MIDI zařízení.

Poznámka: Chráněné Skladby nelze vysílat, i když jsou nastaveny správné kanály (1-16).

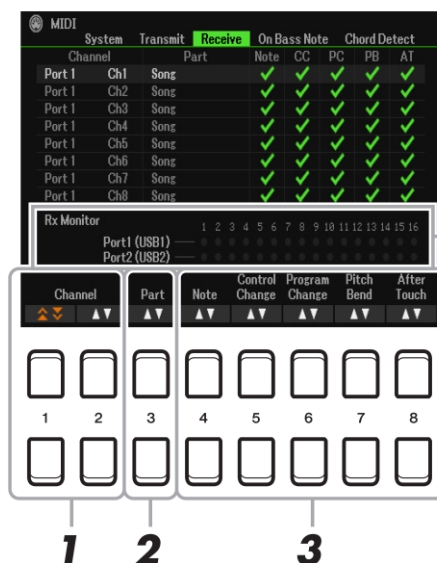
3. Použijte tlačítka [4 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼] pro zaškrtnutí odpovídajících MIDI zpráv, které chcete vysílat.

MIDI zprávy, které zaškrtnete, budou vysílány.

- [4 ▲ ▼] (Note): tónové události
- [5 ▲ ▼] (CC): Control Change zprávy
- [6 ▲ ▼] (PC): Program Change zprávy
- [7 ▲ ▼] (PB): Pitch Bend zprávy
- [8 ▲ ▼] (AT): After Touch zprávy

Nastavení MIDI příjmu

Toto vysvětlení navazuje na krok 4 na stránce Receive ze strany 99. Tato nastavení určují, které party budou přijímat MIDI data a kterým kanálem budou data přijímána.



Tečky odpovídají jednotlivým kanálům (1-16). Krátce blikají kdykoliv jsou data přijímána na kanál(y).

Poznámka: Pokud je zobrazeno „WLAN“, nástroj může pracovat s MIDI zprávami přijímanými přes USB bezdrátový síťový adaptér připojený ke konektoru [USB TO DEVICE]. Pokud není „WLAN“ zobrazeno a přitom je adaptér připojen, nástroj vypněte a znovu zapněte.

1. Použijte tlačítka [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] (Channel) pro výběr kanálu, který bude přijímat.

Tlačítko [1 ▲ ▼] můžete vyhledávat porty, zatímco tlačítko [2 ▲ ▼] vyhledává kanál po kanálu.

Tlačítko [1 ▲ ▼] můžete použít pro přeskočení nahoru nebo dolů na jiný port, zatímco tlačítko [2 ▲ ▼] pro posun o jeden kanál nahoru nebo dolů.

Nástroj může přijímat na 32 kanálech (16 kanálů x 2 porty) přes USB připojení.

2. Použijte tlačítka [3 ▲ ▼] (Part) pro výběr partu, přes něž bude kanál přijímán.

Party zde zobrazené jsou stejné jako ty z displeje Mixer a Channel On/Off s výjimkou dvou níže popsaných.

Keyboard: Přijímané tónové zprávy ovládají party, kterými lze hrát na klaviatury nástroje.

Extra Part 1-5: Pět partů je extra rezervováno pro příjem a hru MIDI dat. Normálně nejsou tyto party používány nástrojem. Nástroj může být použit jako 32 kanálový multi témbrový tónový generátor s přidáním těchto pěti partů (s výjimkou zvuku mikrofону).

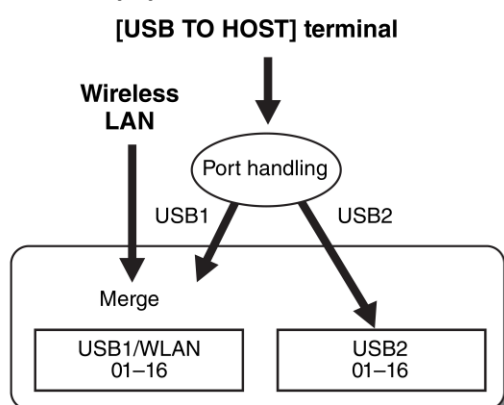
3. Použijte tlačítka [4 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼] pro zaškrtnutí odpovídajících MIDI zpráv, které chcete přijímat.

MIDI zprávy (strana 102), které zaškrtnete, budou přijímány.

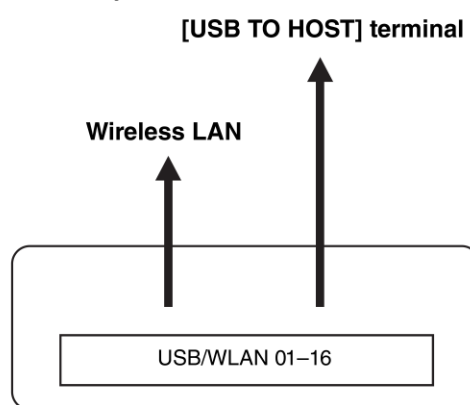
MIDI vysílání/přijem přes USB konektory

Vztah mezi USB konektory a jejich zpracovávání MIDI zpráv (vysílání/přijem 32 kanálů; 16 kanálů x 2 porty) je následující:

▪ MIDI příjem

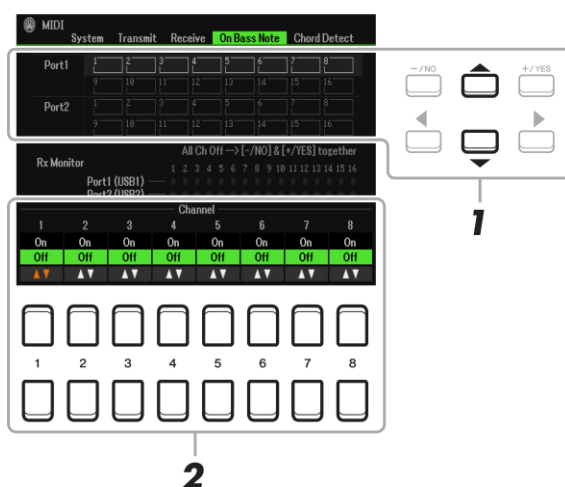


▪ MIDI vysílání



Nastavení basového tónu pro přehrávání Stylu přes MIDI příjem

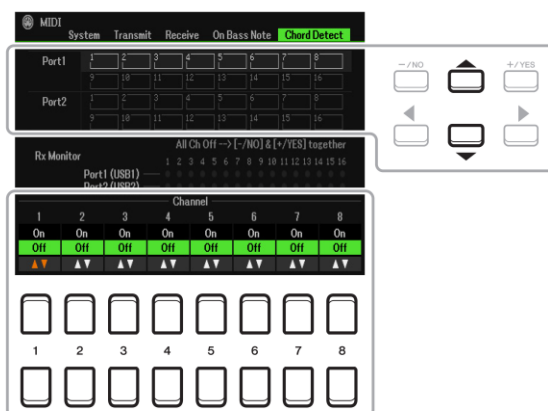
Toto vysvětlení navazuje na krok 4 na stránce On Bass Note ze strany 99. Tato nastavení vám umožňují určit basový tón pro přehrávání Stylu, na základě tónových zpráv přijímaných přes MIDI. Zprávy not on/off přijímané přes kanály nastavené na „On“, jsou rozeznávány jako basové tóny akordu při přehrávání Stylu a to bez ohledu na nastavení [ACMP] nebo bodu dělení. Pokud je nastavení více kanálů na „On“, bude basový tón určen ze sloučených dat všech kanálů.



1. Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼] pro výběr kanálu.
2. Použijte tlačítka [1▲▼]-[8▲▼] pro nastavení požadovaných kanálů na ON nebo OFF. Současným stisknutím tlačítek [-/NO] a [+ /YES] můžete vypnout všechny kanály najednou.

Nastavení typu akordu pro přehrávání Stylu přes MIDI příjem

Toto vysvětlení navazuje na krok 4 na stránce Chord Detect ze strany 9. Tato nastavení vám umožňují určit MIDI kanály, které budou použity pro rozpoznávání typ akordu z MIDI dat z externího zařízení pro přehrávání Stylu. Zprávy not On/Off přijímané přes kanály nastavené na „On“, jsou rozeznávány jako tóny pro určení akordu při přehrávání Stylu. Akordy jsou rozeznávány v závislosti na nastaveném typu prstokladu. Typy akordů jsou rozeznávány bez ohledu na nastavení [ACMP] nebo bodu dělení. Pokud je nastaveno více kanálů na „On“, bude typ akordu určen ze sloučených dat všech kanálů.



Ovládání je v základu stejné jako u stránky On Bass Note.

Bezdrátové připojení chytrého zařízení

Použitím USB bezdrátového síťového adaptéru (prodáván samostatně) můžete bezdrátově propojit PSR-SX600 s chytrým zařízením. Obecný návod ovládání najdete v dokumentu „Smart Device Connection Manual“ na internetu. Tato kapitola popisuje pouze specifické ovládání pro PSR-SX600.

Před ovládáním se ujistěte, že je ke konektoru [USB TO DEVICE] připojen USB bezdrátový síťový adaptér a vyvolejte displej pro ovládání takto: [MENU] → TAB [▶] Menu2 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Wireless LAN → [ENTER].

Upozornění

Nepřipojujte tento přístroj k veřejným Wi-Fi sítím nebo Internetu přímo. Připojujte tento přístroj pouze přes router s ochranou silným šifrováním. O nejlepších možnostech zabezpečení se informujte u vašeho výrobce routeru.

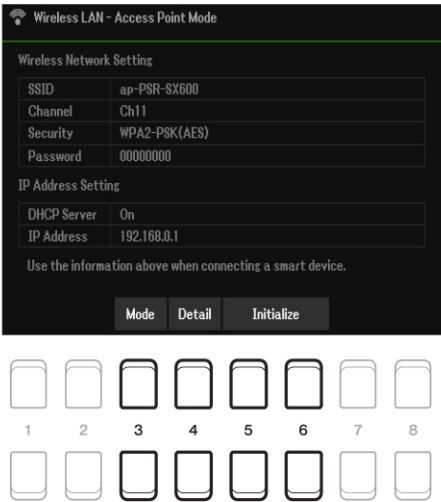
Poznámka: Pokud není adaptér rozpoznán, není zobrazeno „Wireless LAN“. Pokud není „Wireless LAN“ zobrazeno a přitom je adaptér připojen, nástroj vypněte a znovu zapněte.

Pokud je připojení úspěšné, je na vrchu displeje zobrazena zpráva „Connected“, a napravo od jednotlivých dostupných možností je zobrazena ikona se silou signálu.

Režim Infrastructure



[1▲▼]/ [2▲▼]	WPS	Připojte nástroj k síti přes WPS. Stiskněte toto tlačítko a poté tlačítko [7▲▼] (Yes), pak během dvou minut stiskněte tlačítko WPS na vašem přístupovém bodu.
[3▲▼]	Mode	Přepíná do režimu Access Point.
[4▲▼]	Detail	Slouží pro nastavení detailních parametrů. Po nastavení stiskněte jedno z tlačítek [7▲▼]/[8▲▼] (Save) pro jejich uložení. IP Address: Nastavuje IP adresu a další odpovídající nastavení. Others: Nastavuje Host name, časové pásmo, letní čas. Pokud je nástroj připojen v režimu Infrastructure, je na jeho Main displeji zobrazen aktuální čas.
[5▲▼]/ [6▲▼]	Initialize	Obnovuje tovární nastavení pro připojení.
[7▲▼]/ [8▲▼]	Connect	Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼] pro výběr sítě, pak stiskněte tlačítko [ENTER]. Stisknutím jednoho z tlačítek [7▲▼]/[8▲▼] se připojíte k síti. Pokud zvolíte „Others“, toto vyvolá Manual Setup displej, kde můžete nastavit SSID, metodu zabezpečení a heslo. Po jejich výběru, se stisknutím jednoho z tlačítek [7▲▼]/[8▲▼] na displeji Manual Setup připojíte k síti. Poznámka: Současným stiskem tlačítek TAB [◀][▶] aktualizujete seznam dostupných sítí.



[3▲▼]	Mode	Přepíná do režimu Infrastructure.
[4▲▼]	Detail	Slouží pro nastavení detailních parametrů. Po nastavení stiskněte jedno z tlačítek [7▲▼]/[8▲▼] (Save) pro jejich uložení. Wireless Network: Nastavuje SSID, metodu zabezpečení a heslo. IP Address: Nastavuje IP adresu a další odpovídající nastavení. Others: Nastavuje Host name, nebo zobrazuje adresu MAC, atd.
[5▲▼]/ [6▲▼]	Initialize	Obnovuje tovární nastavení pro připojení.

Obsah

UTILITY

- Config1
- Config2
- Parameter Lock
- USB

strana 107

strana 107

strana 108

strana 109

strana 110

SYSTEM

- Common
- Backup/Restore
- Setup Files
- Reset

strana 111

strana 111

strana 111

strana 112

strana 113

Tato kapitola popisuje displeje Utility a System v Menu nástroje. Informace pro další displeje najdete v kapitole Seznam funkcí v Uživatelském manuálu.

Utility

Vyvolejte ovládací displej.

[MENU] → TAB [►] Menu2 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] Utility → [ENTER]

Config1



1 Speaker - Nastavení reproduktorů

[4▲▼]/ [5▲▼]	Speaker	Určuje, zda je zvuk vydáván interními reproduktory. Headphone Switch: Zvuk zní normálně, pouze při připojení sluchátek ke konektoru [PHONES] je vypnut. On: Zvuk zní vždy bez ohledu na připojení sluchátek. Off: Zvuk je vypnut. Můžete jej slyšet pouze ze sluchátek připojených ke konektoru [PHONES] nebo z externího zařízení připojeného ke konektorům [AUX OUT].
-----------------	---------	--

2 Nastavení reproduktorů týkájí se externích připojení

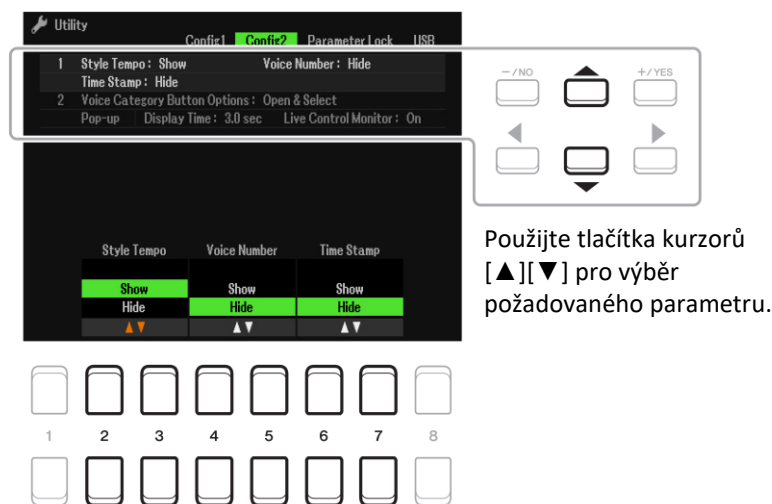
[2▲▼]/ [4▲▼]	AUX In Noise Gate	Zapíná a vypíná šumovou bránu omezující šum v signálu vstupujícím na konektoru [AUX IN].
[5▲▼]/ [6▲▼]	Audio Loopback	Určuje, zda audio vstup z připojeného počítače nebo chytrého zařízení také vystupuje do počítače nebo chytrého zařízení. Detaily viz Uživatelský manuál, kapitola 9.

3 Fade In/Out

Tyto parametry upravují chování nástroje, pokud jsou Styl nebo Skladba postupně ztlumovány tlačítkem [FADE IN/OUT].

[2▲▼]/ [3▲▼]	Fade In Time	Určuje čas, za který hlasitost vzroste pro fade in nebo z minima na maximum (rozsah 0-20,0 sekund).
[4▲▼]/ [5▲▼]	Fade Out Time	Určuje čas, za který hlasitost klesne pro fade out nebo z maxima na minimum (rozsah 0-20,0 sekund).
[6▲▼]/ [7▲▼]	Fade Out Hold Time	Určuje čas, po který je hlasitost po fade out držena na 0 (rozsah 0-5,0 sekund).

Config2



1 Nastavení týkající se displeje

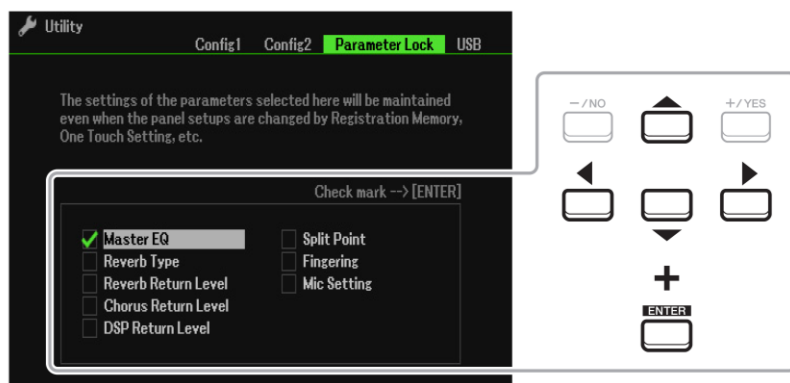
[2▲▼]/ [3▲▼]	Style Tempo	Určuje, zda původní tempo každého Stylu je zobrazeno nad názvem Stylu v displeji výběru Stylu. Poznámka: Toto nastavení je platné pouze pro Preset Styly.
[4▲▼]/ [5▲▼]	Voice Number	Určuje, zda jsou v displeji Voice Selection zobrazeny banky zvuků a čísla. To je užitečné, pokud chcete zjistit, která banka MSB/LSB a které číslo změny programu musíte zadat při výběru zvuku z externího MIDI zařízení. Poznámka: Zde uvedená čísla začínají „1“. Avšak čísla změny programu MIDI jsou o jedna menší, tedy „0“. Poznámka: Toto nastavení je platné pouze pro Preset Styly.
[6▲▼]/ [7▲▼]	Time Stamp	Určuje, zda jsou aktualizovaný čas a datum zobrazeny na displeji File Selection. Pokud připojíte nástroj k síti v režimu Infrastructure (strana 105) pomocí USB bezdrátového síťového adaptéru (UD-WL01), nástroj získá informace o „hodinách“ (clock) a časová značka (time stamp – datum a čas) je uložena do nástroje. Jakmile nástroj vypnete, je obnoveno tovární nastavení hodin a nebude aktualizováno, dokud nástroj nepřipojíte k síti. Poznámka: Toto nastavení je neovlivňuje Preset Styly.

2 Možnosti tlačítek kategorií Rejstříků/Vyskakovací displej

[2▲▼]/ [3▲▼]	Voice Category Button Options	Určuje, jak je otevřen displej Voice Selection po stisknutí jednoho z tlačítek VOICE. Open & Select: Otevře displej Voice Selection s automaticky nastaveným posledním zvoleným Rejstříkem v kategorii (po stisknutí jednoho z tlačítek VOICE). Open Only: Otevře displej Voice Selection s aktuálně zvoleným Rejstříkem (po stisknutí jednoho z tlačítek VOICE).
[4▲▼]/ [5▲▼]	Pop-Up Display Time	Určuje, za jaký čas se zavřou vyskakovací okna. (Vyskakovací okna jsou otevřena po stisku tlačítek TEMPO, TRANSPOSE nebo UPPER OCTAVE atd.)
[6▲▼]/ [7▲▼]	Live Control Monitor	Určuje, zda nebo není zobrazeno vyskakovací okno zobrazující aktuální stav knobů, když je pootočeno knobem.

Parameter LOCK

Toto umožňuje uzamknout nebo podržet nastavení určitých parametrů (jako je efekt nebo bod dělení), i když jsou změněna panelová nastavení Registrační paměti, OTS atd.

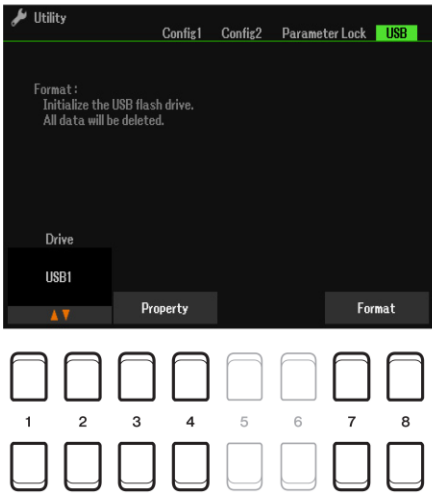


Použijte tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] pro výběr požadovaného parametru a pak použijte tlačítko [ENTER] pro označení nebo odznačení. Vše můžete opakovat tolikrát, kolikrát budete chtít. Označené položky budou uzamčeny.

USB

Můžete nastavit nebo provést důležitá nastavení týkající se USB flash pamětí.

Poznámka: Před použitím USB flash paměti si přečtěte kapitolu Připojení USB zařízení v Uživatelském návodu.



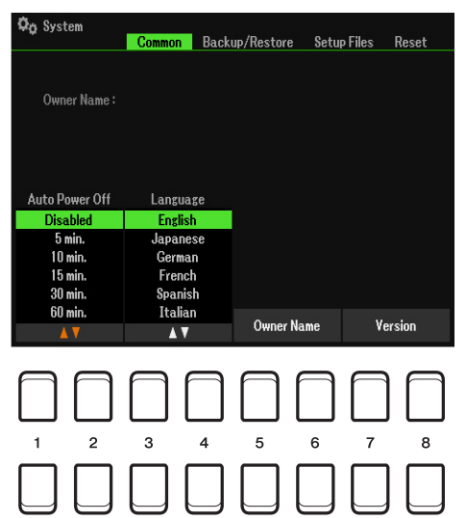
[1▲▼]/ [2▲▼]	Drive	Když je připojen USB flash disk, je zobrazeno „USB1“.
[3▲▼]/ [4▲▼]	Property	Zobrazuje informace (jako kapacita paměti, atd.) připojeného USB flash disku. Poznámka: Zobrazená dostupná paměť je přibližná hodnota.
[5▲▼]/ [6▲▼]	Format	Formátuje výše zvolenou jednotku. Návod najdete v 9. kapitole v Uživatelském návodu.

System

Vyvolejte ovládací displej.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Tlačítka kurzoru [▲][▼][◀][▶] System → [ENTER] → TAB [◀] Common

Common



[1▲▼]/ [2▲▼]	Auto Power Off	Určuje čas, který uplyne před tím, než je nástroj automaticky vypnut. „Když je zvoleno „Disabled“, nástroj je spuštěn s vypnutou funkcí Auto Power Off.
[4▲▼]/ [5▲▼]	Language	Nastavuje jazyk použitý při zobrazení zpráv na displeji. Ihned po změně jazyka jsou všechny zprávy zobrazeny v nově zvoleném jazyce.
[6▲▼]	Owner Name	Můžete zadat své jméno. To je zobrazeno na úvodním displeji při zapnutí nástroje. Pro vkládání znaků, viz Základní ovládání v Uživatelském návodu.
[7▲▼]/ [8▲▼]	Version	Zobrazuje verzi programu a hardware ID vašeho nástroje.

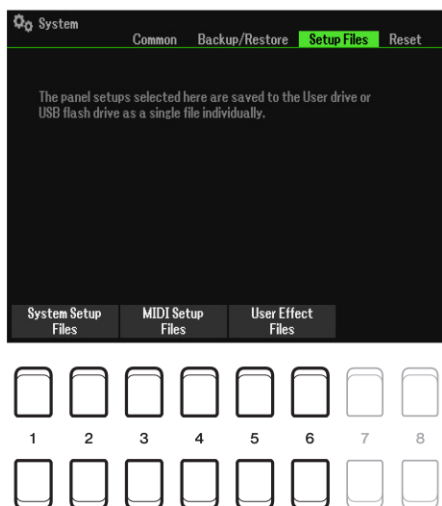
Backup/Restore

Viz Základní ovládání v Uživatelském návodu.

Setup Files

Následující položky můžete uložit jako originální nastavení do jednotek User nebo USB v podobě jednoho souboru pro budoucí vyvolání

1. Proved'te všechna požadovaná nastavení nástroje.
2. Vyvolejte ovládací displej.



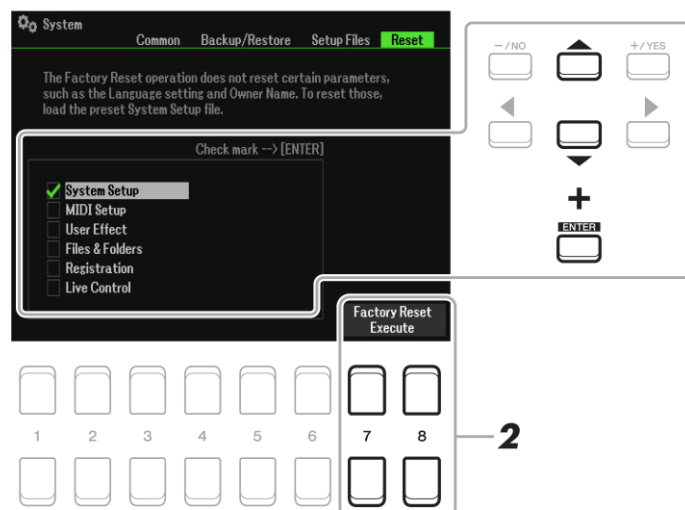
3. Použijte tlačítka [1▲▼]/[2▲▼] pro odpovídajícího displeje pro uložení dat.

[1▲▼]/ [2▲▼]	System Setup Files	Parametry nastavené v různých displejích, jako jsou ty na displeji UTILITY vyvolaném tlačítkem [MENU], jsou ukládány jako jeden soubor System Setup (soubor systémových nastavení). V kapitole Parameter Chart v Seznamu dat najdete seznam parametrů náležejících do této položky.
[3▲▼]/ [4▲▼]	MIDI Setup Files	MIDI nastavení včetně MIDI Setup v záložce User jsou uložena jako jeden soubor.
[5▲▼]/ [6▲▼]	User Effect Files	Nastavení data jsou uložena jako jeden soubor. • Uživatelské typy efektů strana 89 • Mikrofonní nastavení.....strana 71 • Uživatelské typy Master EQ strana 90 • Uživatelské typy Master kompresorů strana 92

4. Použijte tlačítka TAB [◀][▶] pro výběr záložky (User nebo USB), kam chcete nastavení uložit.
5. Stiskněte tlačítko [6▼] (Save) pro uložení souboru.
6. Pro vyvolání souboru stiskněte požadované tlačítko na displeji Setup Files.
Pokud chcete vyvolat tovární nastavení, vyberte soubor ze záložky Preset.
Po výběru souboru je zobrazena zpráva odpovídající obsahu souboru. Stiskněte požadované tlačítko.

Reset

Tato funkce umožňuje obnovit nástroj do stavu s originálním továrním nastavením.



1. Použijte tlačítka kurzoru [**▲**]/[**▼**] pro výběr požadované položky, kterou chcete obnovit a tlačítkem [ENTER] ji označte nebo odznačte.

Pokud je položka označena, budou odpovídající parametry obnoveny následovně:

System Setup	Obnoví parametry systémových nastavení na původní tovární hodnoty. Seznam systémových nastavení patřících do této položky naleznete v kapitole Parameter Chart v Seznamu dat.
MIDI Setup	Obnoví MIDI nastavení včetně MIDI vzorů v záložce User displeje na původní tovární hodnoty.
User Effect	Obnoví aktuální nastavení efektů a následující data: • Uživatelské typy efektů strana 74 • Mikrofonní nastavení.....strana 71 • Uživatelské typy Master EQ strana 75 • Uživatelské typy Master kompresorů strana 76
Files & Folders	Vymaže všechny soubory a adresáře včetně záložky Expansion uložené v záložce User displeje.
Registration	Zhasne všechny indikátory Registračních pamětí [1]-[8], takže žádná paměť není zvolena, ale všechny soubory Registračních pamětí zůstanou zachovány. Nyní můžete vytvořit nastavení Registračních pamětí z aktuálních panelových nastavení. Poznámka: Stejného výsledku dosáhnete podržením klávesy B5 a zapnutím nástroje tlačítkem Standby/On.
Live Control	Resetuje všechny parametry nastavení LIVE CONTROL na výchozí tovární nastavení.

2. Stiskněte jedno z tlačítek [7 **▲** **▼**]/[8 **▲** **▼**] (Factory Reset Execute) pro provedení operace obnovení původního nastavení pro všechny označené položky.

Index

A

Access Point režim	106
Any Key	58
Arpeggio	5, 17
Audio Loopback	108
Auto Power Off funkce	111

B

Backup funkce	111
Bezdrátová síť	105
Blokové schéma	94

C

Chorus	17
Citlivost úhozu	14
Config1	107
Config2	108

D

Displej	108
Drum Setup funkce	48
DSP	17

E

Efekt	17, 87
EG (Generátor obálky)	16
EQ (Part Ekvalizér)	90
Expansion Pack	20
External	108

F

Fade In/Out	108
Filtr	16, 86
Follow Lights	58
Format (USB)	110
Freeze funkce	77
Funkce	107

G

GM/GM2	3
Groove (Style Creator)	41
Guide funkce	56

H

Harmony	5, 17
Hlasitost (Live Control)	10, 12
Hlasitost (Mix)	85
Hlasitost (Voice Set)	14

I

Infrastructure režim	105
Insertion	70, 87

J

Jemné doladění	6
----------------	---

K

Kanál (Skladba)	56
Karao-Key	58
Knob	9
Kompresor	92
Kvantizace	43, 64

L

Stupnice ladění	7
Live Control ovladače	9

M

Master kompresor (CMP)	92
Master EQ (Master Ekvalizér)	90
Metronom	5
MIDI nastavení	99
Mix	85
Modulace	15
Mono	18
Mono/Poly	14
Multi Pad Creator	72
Multi Pady	72

N

Nastavení reproduktorů	107
Nastavení Styly	31
Notový zápis	51
Nožní pedál	95

Nožní přepínač	95
NTR (Note Transposition Rule)	45
NTT (Note Transposition Table)	45

O

Oktáva	14
One Touch Setting (OTS)	34

P

Panelový sustain	17
Panpot	86
Parameter Lock funkce	109
Pedál	95
Phrase Mark značka	57
Poly	18
Portamento	15
Připojení	95
Punch In/Out (Song Creator)	61

R

Realtime Recording (Style Creator)	36
Registrační paměť	76
Registrační sekvence	78
Rejstřík (Mix)	85
Repeat (song)	56
Reset	113
Restore	111
Reverb	17
RTR (Retrigger Rule)	47

S

Setup soubor	112
Smart Chord	23, 25
Skládání Styly	40
Song Creator	60
Style Creator	35
Sustain	19
System (Function)	111

T

Tap	5
Text	53
Text Skladby	53
Text Skladby – jazyk	57
Time Stamp	108
Touch Sense	14
Transpozice	9
Typ Rejstříku	3
Typy stupnic	7
Typy Stylů	22

U

Unison & Accent	28, 81
USB flash drive	110
Utility (Nástroje)	107

V

Vibrato	16
Voice Set displej	13

X

XG	3
----	---

Y

Yamaha Expansion Manager	20
Your Tempo	58